

A row of slot machines in a casino, with a semi-transparent text overlay. The machines are illuminated with various colors and have digital displays showing game symbols and numbers. The text is centered over the machines.

Gioco d'azzardo

Una prospettiva nazionale

Alessio Arces



Federazione Toscana

Gioco d'azzardo e DGA

Gioco d'azzardo lecito

- è un'attività ludica legale
- Giochi a fine di lucro basati sull'Alea
- Regolamentato e monopolio dello Stato



Gioco d'azzardo Illecito

- è un'attività "ludica"
- Giochi a fine di lucro basati sull'Alea
- Non regolamentato dallo Stato



Distrubo da gioco d'azzardo

- è una dipendenza comportamentale (DSM-5)
- richiede l'intervento di specialisti

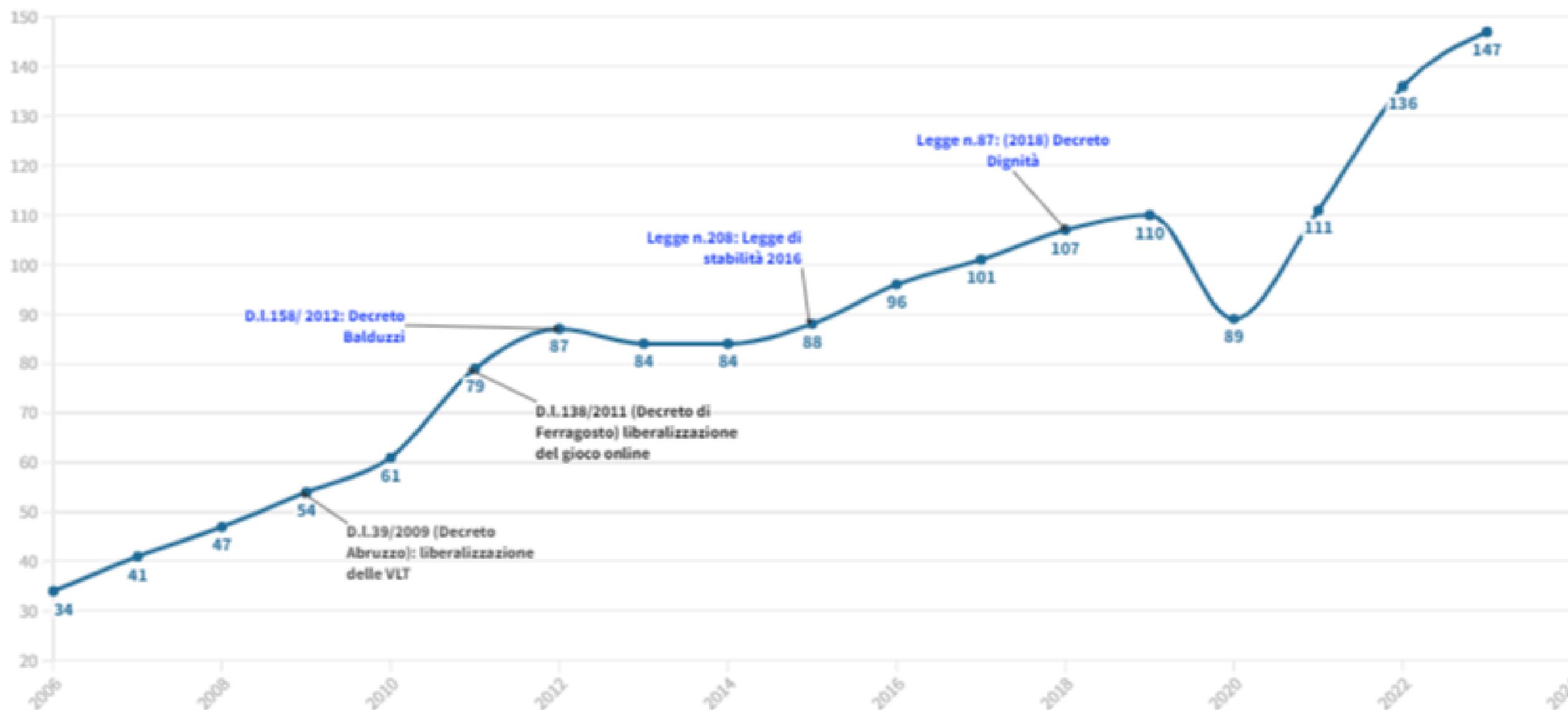


L'andamento in Italia



La Raccolta in Italia dal 2006 non ha conosciuto arresto, se non nel 2013 con l'inserimento del DGA nei LEA e nel 2020 a causa della chiusura delle sale...

1 of 1



Source: ADM • Dati in Miliardi di Euro

Ma quanto si spende?

Anno 2022

Raccolta: 136 Miliardi

- 63 Miliardi dal gioco d'azzardo fisico
- 73 Miliardi dal gioco d'azzardo telematico

Spesa: 20 miliardi

Erario: 11 miliardi



Ma quanto si spende?

Anno 2022

Raccolta: 136 Miliardi

- 63 Miliardi dal gioco d'azzardo fisico
- 73 Miliardi dal gioco d'azzardo telematico

Spesa: 20 miliardi

Erario: 11 miliardi

Raccolta Pro-Capite
2305,14€

Considerando la popolazione residente (0-99+)



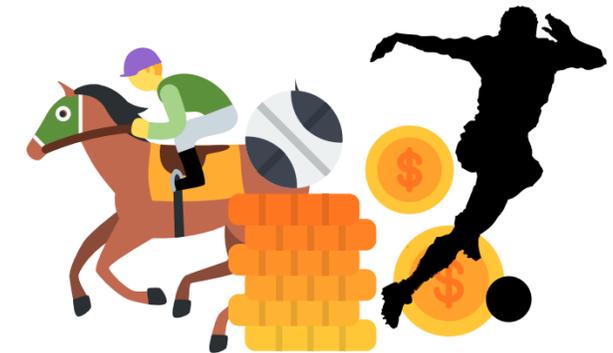
Top 5: Raccolta per tipo di gioco

LOTTO

Lotto:
7 miliardi

**Giochi di "Abilità"
(telematico):**
53 miliardi

Ovvero Poker e Slot

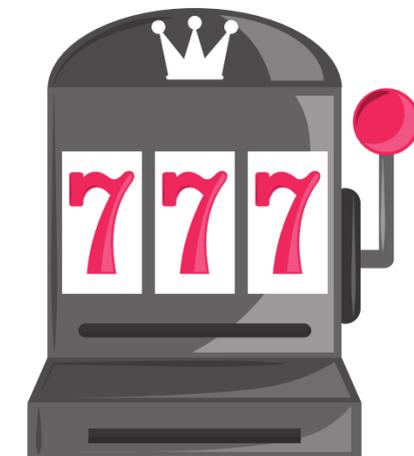


**Scommesse sportive a
quota fissa + ippiche:**
19 miliardi
(7 miliardi fisici + 12 miliardi on line)



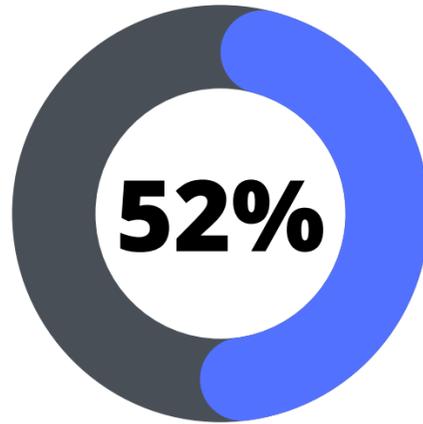
**Lotterie (Gratta e
vinci):**
11 miliardi

AWP+VLT:
33 miliardi



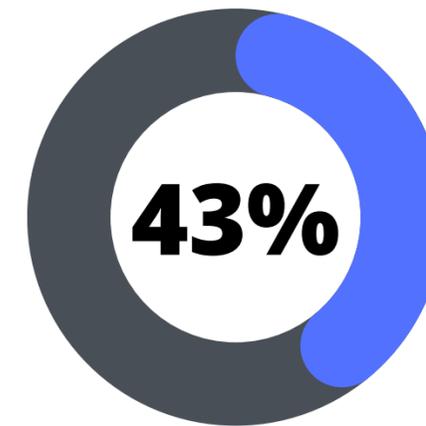
Dati popolazione generale

Anno 2017



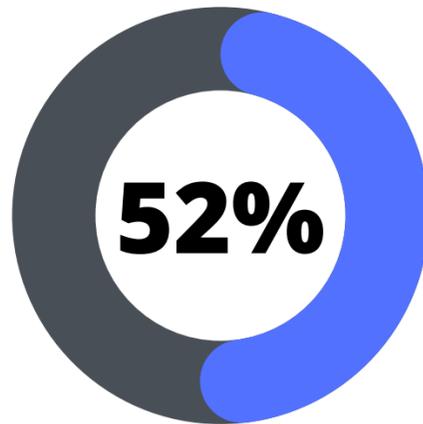
Giocatori d'azzardo almeno una volta nella vita
52% della popolazione (18-84)

Giocatori d'azzardo nel 2017
43% della popolazione (18-84)



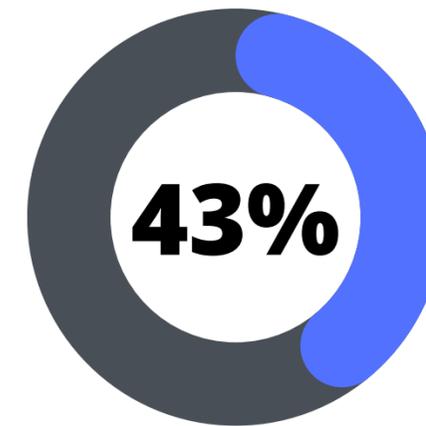
Dati popolazione generale

Anno 2017



Giocatori d'azzardo almeno una volta nella vita
52% della popolazione (18-84)

Giocatori d'azzardo nel 2017
43% della popolazione (18-84)



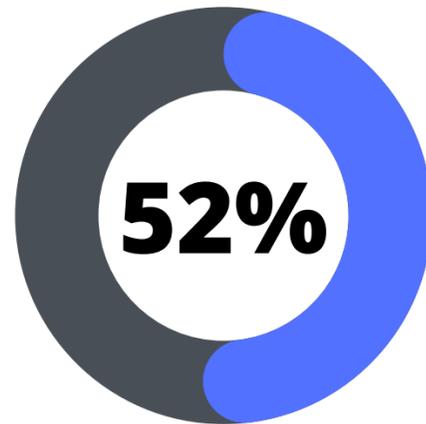
1 giocatore su 33 è a rischio

2.6% Moderato

1% Severo

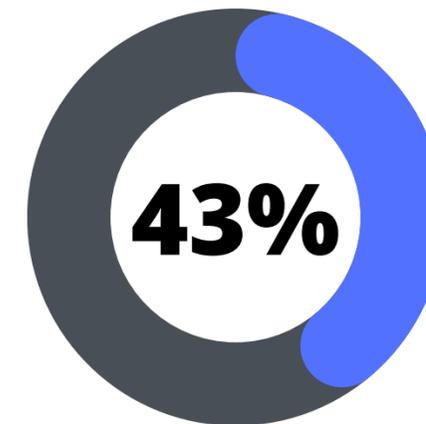
Dati popolazione generale

Anno 2017



Giocatori d'azzardo almeno una volta nella vita
52% della popolazione (18-84)

Giocatori d'azzardo nel 2017
43% della popolazione (18-84)



1 giocatore su 33 è a rischio

2.6% Moderato

1% Severo

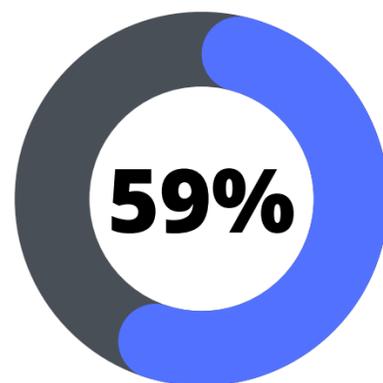
Persone a rischio severo nel 2017

520.463

Considerando la popolazione residente (18-84)

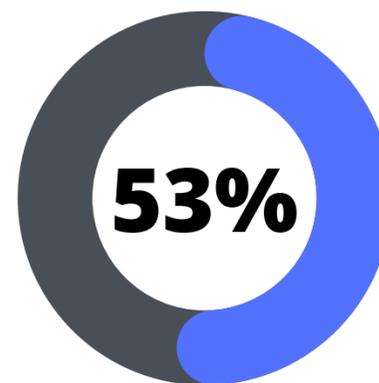
Gioco nei giovani italiani 15-19

Anno 2023



Giocatori d'azzardo almeno una volta nella vita

Giocatori d'azzardo nel 2023



Maschi: 60%
Femmine: 45,9%

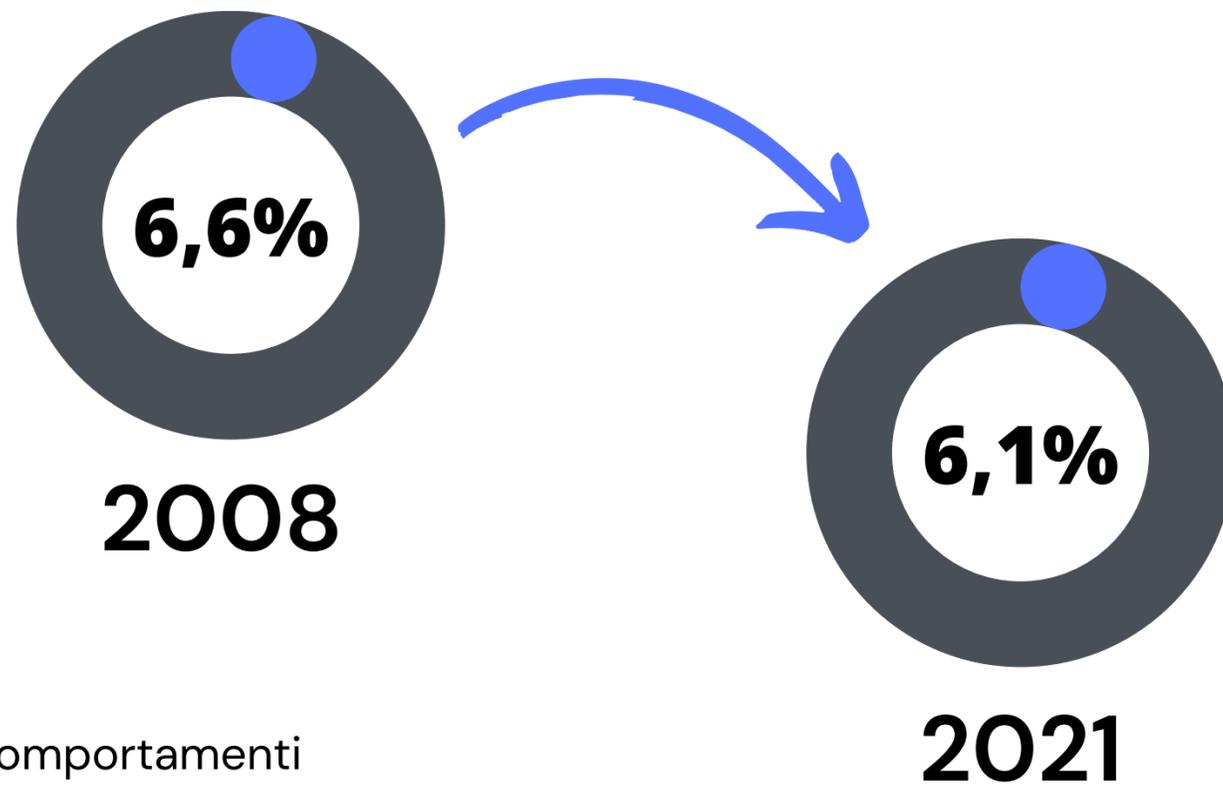


Giovani giocatori d'azzardo nel tempo



Profili di rischio nei giovani giocatori

Profilo a rischio



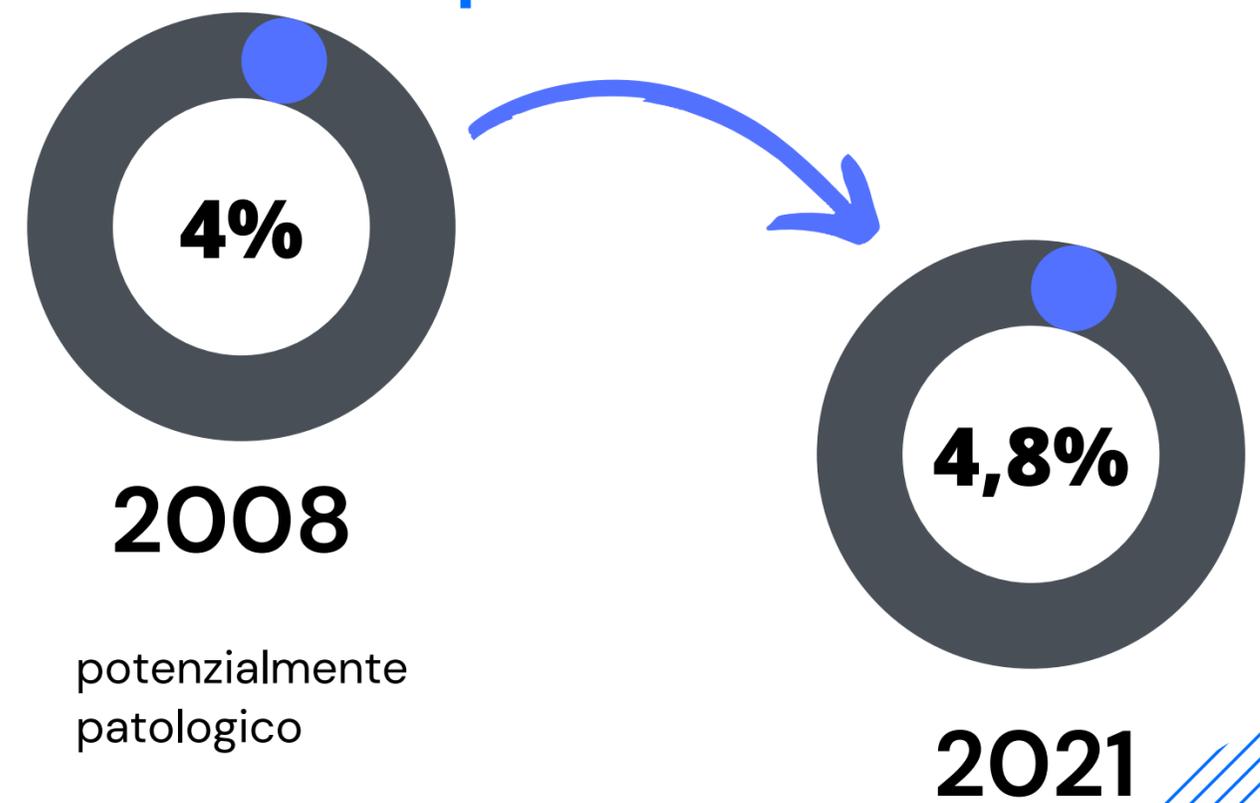
comportamenti
allarmanti

Giocatori d'azzardo nel 2008: 40%

Giocatori d'azzardo nel 2023: 53%

<https://toscana.agoragiocodazzardo.it/prevalenze-gioco-espad-italia-2023>

Profilo problematico



potenzialmente
patologico

Patologia sociale

Azzardo come ibrido

Il gioco d'azzardo è un fenomeno incomprensibile se esso viene isolato dalla rete che lo rende tale. **L'azione di gioco non coinvolge il solo giocatore**, ma numerosi attanti che esercitano un'agency di pari o anche superiore valore e intensità.



Indica quei fenomeni, eterogenei e molteplici, che generavano disuguaglianza e sofferenza insite nelle premesse (e nelle contraddizioni) ideologico-filosofiche della società capitalistica

In altri termini sono quei fenomeni, sia macro che micro, che agiscono negativamente sulla salute di un collettivo e che hanno un origine eminentemente sociale

Azzardo come – Patologia sociale

L'adottare un unico registro interpretativo, sia esso economico o medico, equivale ad uno scarico di responsabilità sulle spalle dell'individuo

Un individuo sempre più solo: un «cattivo consumatore»



Se il problema del gioco è che causa dipendenza, allora la sua gravità sarà funzione del numero di giocatori patologici. In questo modo, la sua portata potrà essere *oggettivamente* sminuita e ridotta ai minimi termini, tagliando fuori le altre conseguenze – in cima alle quali, citando M. Fiasco, troviamo una forma di dipendenza di Stato, una *addiction fiscale* (Fiasco 2019).

La scommessa del giocatore

Per il sociologo Erving Goffman l'interazione sociale è vista come un **dramma teatrale dove gli attori (gli esseri umani) interpretano loro stessi cercando di rappresentare chi credono di dover essere**



Nell'interazione sociale, l'attore «*scommette*» una certa quota di risorse emotive e materiali nella speranza che si verifichi l'esito previsto. In altre parole, nell'interazione sociale «*scommettiamo*» la nostra identità e reputazione



Il giocatore proietta e interiorizza l'identità di un vincente, scaltro e capace. Nel momento delle perdite l'identità costruita si disgrega «nella ribalta» ma continua a perdurare nel «retroscena» fino alla Fase della Critica.

Thank you

Have a great
day ahead