



**GAP**

**Evidenze di una dipendenza ancora sommersa**

Dott. Pasquale Chirico  
Psichiatra

# Gioco d'azzardo



Attività in cui il giocatore mette a rischio qualcosa di valore per cercare di ottenere qualcosa di valore superiore, tramite un sistema affidato prevalentemente al caso

Marc Nicolas Potenza



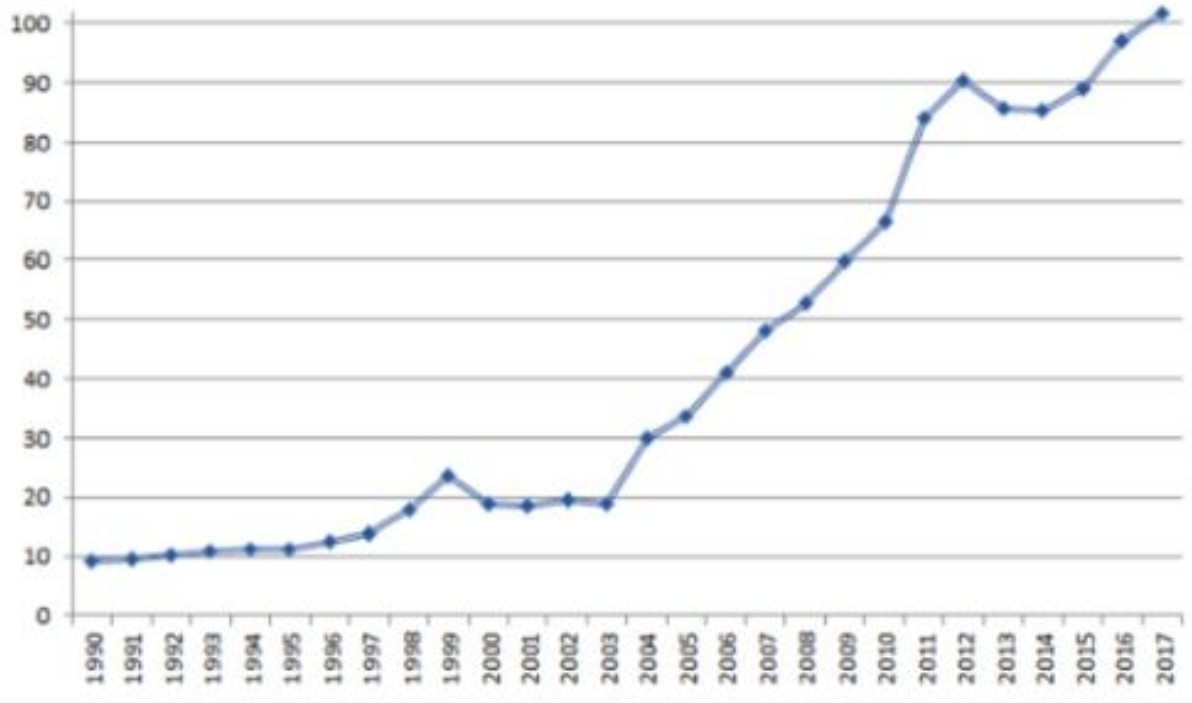
---

**1993:** I governi, **Amato** prima e **Ciampi** dopo, alla ricerca di nuove entrate per garantire la spesa pubblica danno vita alle lotterie istantanee ( gratta e vinci ). Nessun esecutivo tornerà indietro: il primo governo **Prodi** darà il via all'apertura delle sale scommesse, il secondo all'azzardo on line. A seguire il governo **Berlusconi** introdurrà le slot machine nei bar, le videolotterie, il cash game online

Spesa 2019 = 110 miliardi  
2020 calo del 33,5%  
causa Covid-19



**Fig. 1** – La raccolta complessiva dei giochi in Italia  
(miliardi di euro; prezzi costanti anno = 2017)

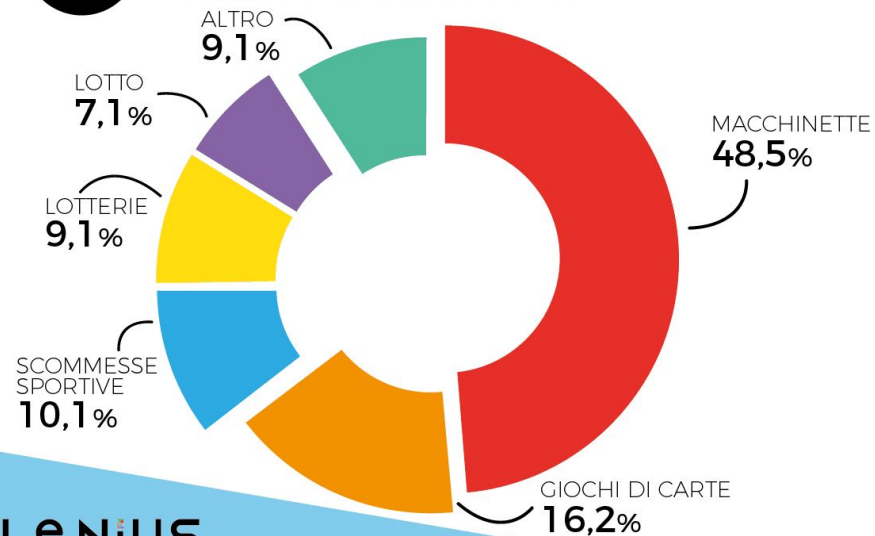


Fonte: elaborazione su dati dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli e Gandolfo, A. e De Bonis, V. (2013), "Il modello italiano di tassazione del gioco d'azzardo: linee guida di politica fiscale per lo "sviluppo sostenibile" di un mercato importante e controverso", Discussion Papers n. 173 del Dipartimento di Economia e Management – Università di Pisa.

(1) Per il 2017 stima SNAITECH su dati ADM, Stampa, Studi di settore.



## RIPARTIZIONE DELLA SPESA TOTALE PER TIPOLOGIA DI GIOCO



**LeNIUS**



FONTE: AGENZIA DELLE DOGANE E DEI MONOPOLI

@LeNius.it

# Prevalenza dei giocatori adulti in Italia



GENERE

43,7%

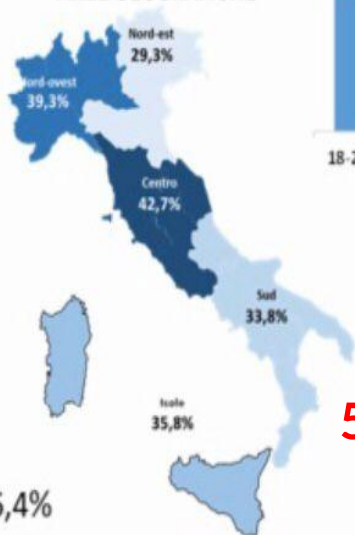
10.557.179



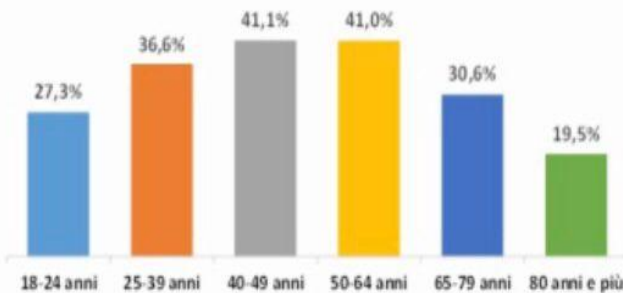
29,8%

7.892.510

AREE GEOGRAFICHE

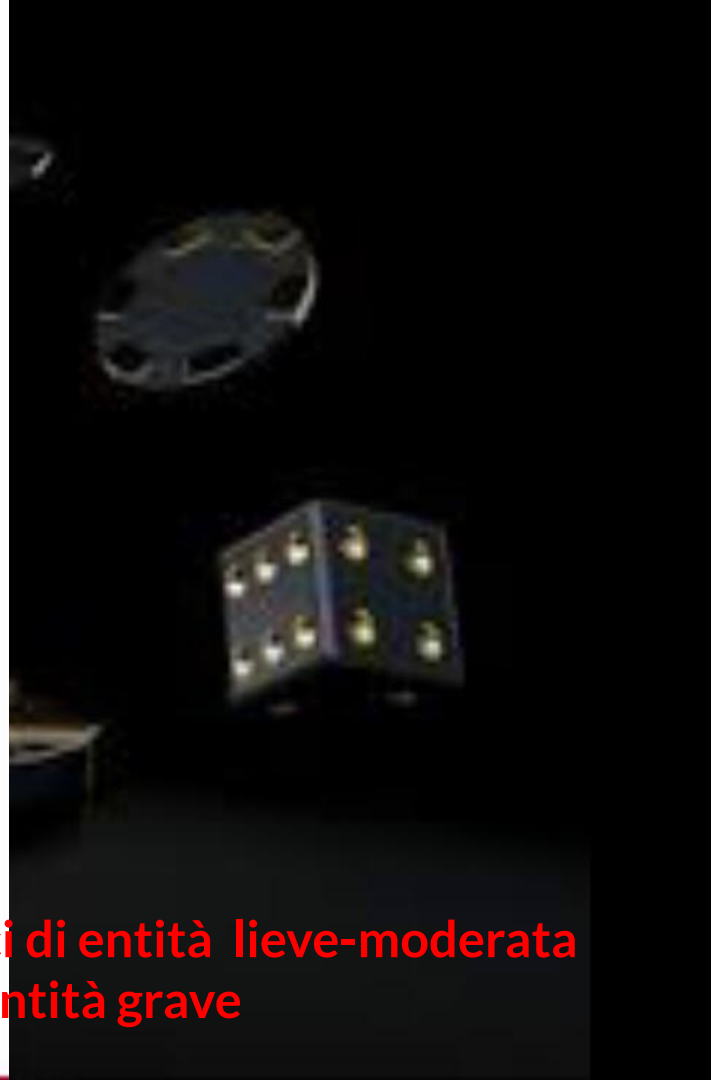


CLASSI DI ETA'



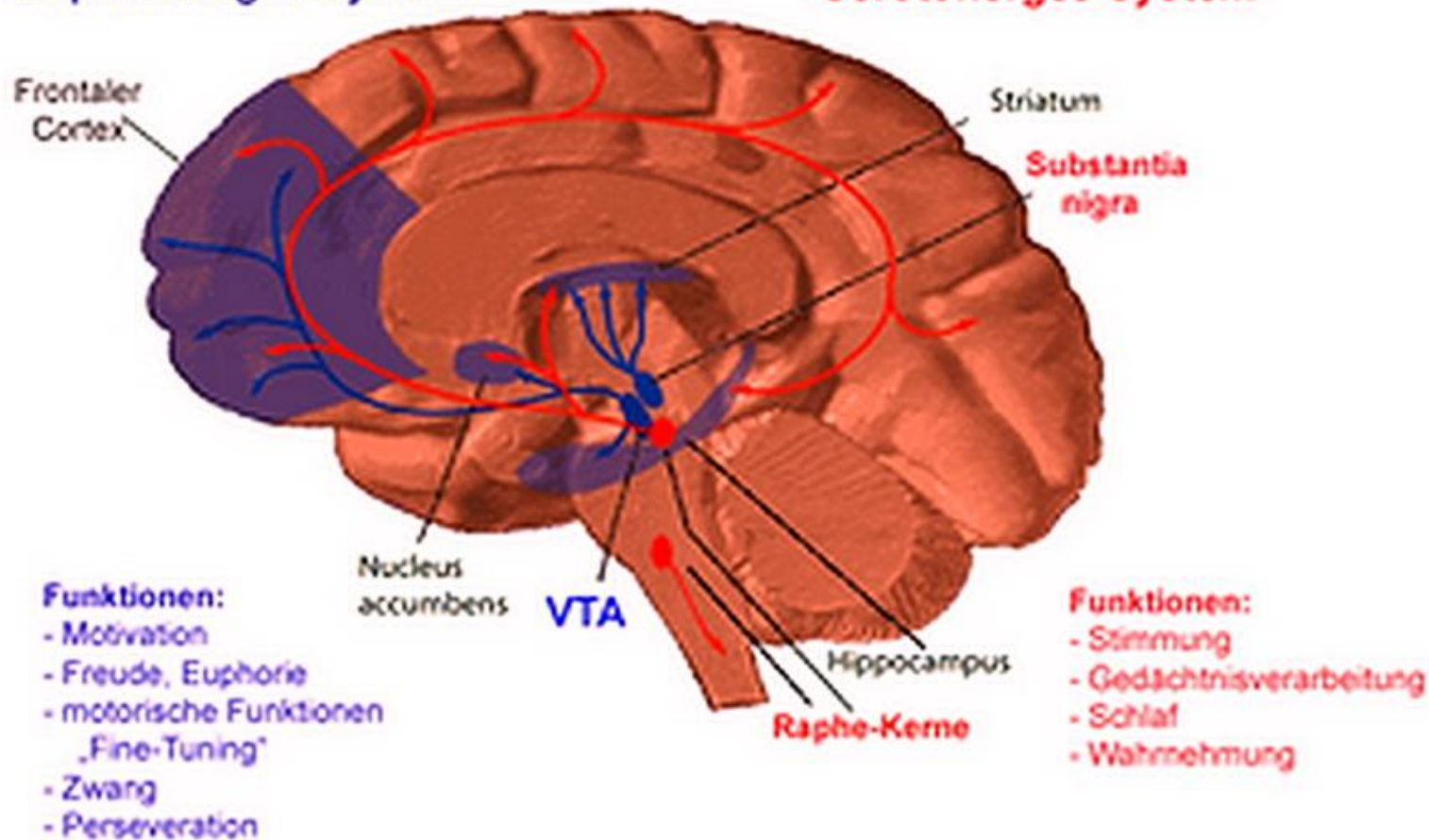
giocatori Italia=36,4%

**5,3% sono giocatori patologici di entità lieve-moderata**  
**1,2% giocatori patologici di entità grave**



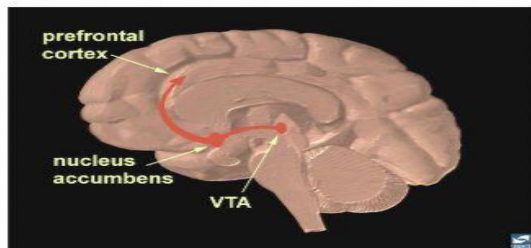
## Dopaminerges System

## Serotonerges System





## Le basi neurobiologiche della dipendenza - Le aree del "piacere"



Tutte le sostanze d'abuso attivano la Via della Ricompensa

- La via della ricompensa è arancione ("reward").
- Questa via viene attivata quando una persona riceve un rinforzo positivo da comportamenti che inducono sensazioni piacevoli. Alcuni esempi: l'accudimento materno, il sesso, l'assunzione di un cibo particolarmente gradito.

## Attivazione della Via della Ricompensa da parte delle sostanze d'abuso



La dipendenza e l'addiction sono realmente una malattia del cervello.

- L'eroina (o la morfina) e la cocaina attivano la Via della Ricompensa agendo direttamente sul NA e la VTA, mentre la nicotina e l'alcol l'attivano indirettamente (ad es. l'alcol agisce attraverso il globo pallido).
- **Tutte le sostanze d'abuso attivano il sistema della ricompensa aumentando il rilascio di dopamina.**

# Principali strumenti per la DIAGNOSI

- 1) SOGS- South Oaks Gambling Screen
- 2) MAGS-Massachussets Gambling Scree
- 3) Addiction Severity Index

## Criteria Diagnostici DSM-V 312.31 (F63.0)

A. Comportamento da gioco d'azzardo problematico ricorrente e persistente che porta a stress o a un peggioramento clinicamente significativo, come indicato dalla presenza nell'individuo di 4 (o più) dei seguenti sintomi per un periodo di almeno 12 mesi

1. Necessità di giocare una quantità crescente di denaro con lo scopo di raggiungere l'eccitazione desiderata
2. È irritabile o irrequieto quando tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo
3. Ha effettuato ripetuti sforzi infruttuosi per controllare, ridurre o interrompere il gioco d'azzardo
4. È spesso preoccupato per il gioco d'azzardo (per esempio, ha pensieri persistenti di rivivere esperienze passate del gioco d'azzardo, di problematiche o di pianificazioni future, pensando come ottenere danaro con cui giocare)

5. Spesso gioca quando si sente in difficoltà (per esempio, assenza di speranza, in colpa, ansioso, depresso)
6. Dopo aver perso soldi al gioco, spesso toma un altro giorno (perdite "inseguite")
7. Racconta bugie per nascondere il coinvolgimento nel gioco d'azzardo
8. Ha messo a repentaglio o ha perso una relazione significativa, il lavoro, lo studio o una opportunità di carriera a causa del gioco d'azzardo
9. Si basa su altri per cercare denaro per alleviare le disperate situazioni finanziarie causate dal gioco d'azzardo

## Criteria Diagnostici DSM-V 312.31 (F63.0)

A. Comportamento da gioco d'azzardo problematico ricorrente e persistente che porta a stress o a un peggioramento clinicamente significativo, come indicato dalla presenza nell'individuo di 4 (o più) dei seguenti sintomi per un periodo di almeno 12 mesi

- |   |  |
|---|--|
| <ol style="list-style-type: none"><li>1. Necessità di giocare una quantità crescente di denaro con lo scopo di raggiungere l'eccitazione desiderata</li><li>2. È irritabile o irrequieto quando tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo</li><li>3. Ha effettuato ripetuti sforzi infruttuosi per controllare, ridurre o interrompere il gioco d'azzardo</li><li>4. È spesso preoccupato per il gioco d'azzardo (per esempio, ha pensieri persistenti di rivivere esperienze passate del gioco d'azzardo, di problematiche o di pianificazioni future, pensando come ottenere danaro con cui giocare)</li></ol> | <ol style="list-style-type: none"><li>5. Spesso gioca quando si sente in difficoltà (per esempio, assenza di speranza, in colpa, ansioso, depresso)</li><li>6. Dopo aver perso soldi al gioco, spesso torna un altro giorno (perdite "inseguite")</li><li>7. Racconta bugie per nascondere il coinvolgimento nel gioco d'azzardo</li><li>8. Ha messo a repentaglio o ha perso una relazione significativa, il lavoro, lo studio o una opportunità di carriera a causa del gioco d'azzardo</li><li>9. Si basa su altri per cercare denaro per alleviare le disperate situazioni finanziarie causate dal gioco d'azzardo</li></ol> |
|---|--|

Giocatore sociale →

esposizione

continua → ?

Giocatore patologico

## **IL TRATTAMENTO DEL GAP, aree di indagine**

- 1) AREA DELLA SALUTE PERSONALE
- 2) AREA PSICOLOGICA
- 3) AREA SOCIALE
- 4) AREA FAMILIARE

## **TERAPIA FARMACOLOGICA**

**AD, STABILIZZANTI DEL TONO DELL'UMORE, ANTIPSICOTICI  
NALTREXONE, NALMEFENE, STIMOLAZIONE MAGNETICA  
TRANSCRANICA**

## CONCLUSIONI E NUOVE PROSPETTIVE

- 1) Analogie con boom dell'eroina anni '70
- 2) Attenzione alla regolamentazione dei social media, del web marketing e delle crypto valute
- 3) Accesso gratuito a terapie farmacologiche e residenziali