

# È ancora un gioco?



Regione Toscana  
Azienda USL 8 Arezzo

Sede legale e  
Centro Direzionale  
Via Curtatone, 54  
52100 Arezzo  
Telefono 0575 2551

## CONCORSO PER LE SCUOLE MEDIE SUPERIORI

### a.s. 2010/2011

#### DIPARTIMENTO DIPENDENZE

Azienda USL 8 Arezzo

## QUIZ



QUALI TRA QUESTI  
SONO  
GIOCHI D'AZZARDO?

- 1 BIGLIETTI DELLE LOTTERIE
- 2 SCACCHI
- 3 GRATTA & VINCI
- 4 LOTTO
- 5 BINGO
- 6 VIDEOGAMES (PLAYSTATION, NINTENDO E SIMILI)
- 7 POKER (ANCHE TEXAS HOLD'EM) E BLACKJACK
- 8 SCOMMESSE SPORTIVE E SCHEDINE
- 9 SUPERENALOTTO
- 10 BASKET
- 11 SCOMMESSE SUGLI ESITI DI PARTITE DI BILIARDO O DI ALTRI GIOCHI DI ABILITÀ
- 12 SLOT MACHINE E VIDEOLOTTERIE
- 13 GIOCHI A SOLDI IN INTERNET (SCOMMESSE, POKER, GRATTA E VINCI ECC.)
- 14 BILIARDINO
- 15 DADI

# DEFINIZIONE:

- SI SCOMMETTE DENARO O UN OGGETTO DI VALORE
- LA SCOMMESSA È IRREVERSIBILE  
(CIOÈ, UNA VOLTA FATTA LA PUNTATA NON È PIÙ POSSIBILE RITIRARLA)
- IL RISULTATO DEL GIOCO DIPENDE PRINCIPALMENTE DALLA FORTUNA,  
OVVERO DAL CASO

**PER IL GIOCATORE  
I GIOCHI D'AZZARDO, PER  
DEFINIZIONE BASATI SUL  
CASO, SONO INVECE  
GIOCHI DI ABILITA'**

# CREDENZE ERRONEE

- *Il ruolo attivo*: illusione di controllare l'esito della giocata
- *La "quasi vincita"*: ...ho puntato sul 71 è uscito il 72
- *Fallacia*

5	2	1	3	4	6
1	2	3	4	5	6
- *Effetto Moreno*: "E' tutta colpa della sfortuna..."

QUALE SERIE  
 HA PIU'  
 PROBABILITA'  
 DI USCIRE ?

**Nero Verde Bianco Rosso Viola Giallo**  
**Bianco Verde Rosso Viola Nero Giallo**

# La spesa in azzardo in Italia

(valori in miliardi di euro)

1993	1999	2003	2006	2007	2008	2009	2010
6.77	18.25	15.50	35.50	42.20	47.65	53	62*

Fonte:

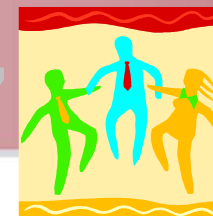
Rapporti  
Eurispes

\* stima

**Negli ultimi dieci anni in Italia il gioco è passato da fenomeno di costume a colosso dell'industria**

**L'Industria del gioco è la terza "azienda" italiana dopo ENI e FIAT**

# IL GIOCO COME “DIVERTIMENTO”



Il giocatore “sociale” :

- gioca per divertirsi e/o per socializzare
- gioca più spesso con gli altri
- conosce il rischio del gioco
- sa limitare il tempo e il denaro con cui giocare
- ha la capacità di smettere di giocare, anche se vince

**Per l'80% delle  
persone**

**il gioco è un  
divertimento**

# IL GIOCO COME “DIPENDENZA”



Il giocatore “problematico” o “patologico”:

- spende sempre più denaro e trascorre sempre più tempo a giocare d’azzardo divertendosi meno
- si isola e preferisce giocare da solo
- è irrequieto e irritabile quando tenta di ridurre o smettere il gioco
- non riesce a smettere di giocare anche se lo si consiglia
- i suoi pensieri sono sempre più centrati sul gioco e, per giocare, si assenta da casa o dal lavoro senza una spiegazione plausibile (bugie e coperture)
- a corto di contanti, può chiedere denaro in prestito
- evita che i familiari vedano buste paga , estratti bancari, biglietti o ricevute di gioco

**1-3% della  
popolazione:**

**Il gioco  
diventa una  
vera e propria  
malattia**

# Slotmachine, Gratta-e-vinci, Bingo e altri giochi “moderni”

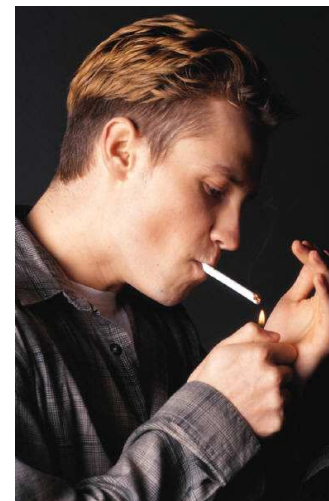
- Giochi facilmente “accessibili”
  - Velocità delle partite
- Possibilità della riscossione immediata
  - Giochi solitari
  - Giochi “semplici”

**CONTRIBUISCONO ALLA PERDITA DEL  
CONFINE DEL “RISCHIO”**

**ATTRAGGONO UN PUBBLICO  
GENERALMENTE LONTANO  
DAI LUOGHI “CULTO”  
DELL’AZZARDO: FAMIGLIE,  
BAMBINI, ADOLESCENTI,  
CASALINGHE E PENSIONATI**



# Il gioco lecito è un comportamento a rischio...



grazie

