



Data 24 OTT. 2019

**Direzione del Distretto n. 2**

Titolo IV.6

Prot. n. 92521

Ai Sigg. Sindaci  
Esecutivo Comitato dei Sindaci  
Distretto Alto Vicentino

**Oggetto: Trasmissione relazione sul gioco d'azzardo nel nostro territorio**

In allegato alla presente si trasmette la relazione predisposta dall'ott. ssa Lorena Bergozza del SERD 2, riguardante la problematica del gioco d'azzardo nell'ambito del territorio del Distretto n. 2 Alto Vicentino.



IL DIRETTORE DEL DISTRETTO N. 2

Dr.ssa Alessandra Corò

Responsabile del Procedimento: Dr.ssa Alessandra Corò

Referente per l'oggetto: : dott.ssa Bianca Corrà [distretto.altovicentino@aulss7.veneto.it](mailto:distretto.altovicentino@aulss7.veneto.it)

## **Relazione sul gioco d'azzardo nel nostro territorio**

Dagli anni '90 in Italia si è assistito ad un incremento esponenziale delle offerte nel settore del gioco-scommesse. L'elevata disponibilità di fruizione di luoghi deputati al gioco (bar, tabaccherie, sale giochi, ecc.) e il basso costo delle giocate, sono in relazione con lo sviluppo del gioco d'azzardo eccessivo o patologico, riconosciuto dalla stessa Organizzazione Mondiale della Sanità quale rilevante problema di salute pubblica.

Il problema creato dal gioco d'azzardo non è solo la perdita di soldi. I problemi derivanti dal gioco possono influire sulla vita di una persona in tutto il suo complesso.

Il giocatore eccessivo non ha il pieno controllo sul gioco e sulle sue conseguenze. Per alcuni il gioco eccessivo rappresenta una vera e propria dipendenza. Il bisogno di giocare è sempre più forte: aumentano frequenza, tempi di gioco e denaro investito. La gravità sta nel fatto che il gioco irrompe nella vita del giocatore determinando una compromissione del suo normale funzionamento con ripercussioni devastanti sulla sua salute, sulla vita di relazione e di famiglia, sull'attività lavorativa e ricreativa con gravi conseguenze economiche e legali.

Ci sono molti motivi per cui il gioco diventa un problema: si gioca sperando in una grossa vincita, per recuperare il denaro perso, per l'eccitazione del rischio, per cercare di sentirsi importanti, per solitudine, per noia e molti altri ancora; ognuno ha il proprio motivo. Quel che è certo è il punto di partenza che è uguale per tutti: giocare d'azzardo è un'attività che dà piacere.

Nell'attuale DSM V il gioco d'azzardo è stato inserito nei disturbi correlati a sostanze e ad addiction.

Il problema della dipendenza da gioco d'azzardo, come le altre dipendenze, non è un problema del singolo, ma coinvolge tutta la famiglia.

All'interno del nucleo familiare si rilevano le maggiori difficoltà perché il problema del gioco produce sofferenza a tutti i membri e la vita insieme al giocatore diventa impossibile.

I disagi si concentrano su due versanti, quello economico e quello relazionale.

La famiglia può essere colpita in diversi modi. I problemi derivanti dal gioco possono rimanere nascosti per lungo tempo e molti familiari rimangono scioccati quando scoprono la quantità del denaro perso.

La ricerca scientifica afferma che lo sviluppo di gioco d'azzardo patologico, non è funzione della sola vulnerabilità individuale, ma intervengono anche altri fattori demografici, culturali, ambientali e inerenti l'organizzazione e la struttura stessa del gioco.

I problemi personali e sociali correlati al gioco d'azzardo si distribuiscono lungo un continuum, a partire dalla polarità normale e socialmente accettata del gioco d'azzardo sociale, al gioco a rischio, al gioco problematico e al gioco patologico propriamente detto.

---

Nell'ultimo decennio, si è assistito ad un incremento della diffusione del gioco d'azzardo osservato in Italia. Si è passati da un fatturato di 24,8 miliardi di euro nel 2004 agli 88,5 miliardi nel 2012, arrivando ai 106 miliardi di euro nel 2018. Questa massiccia diffusione, ha determinato un aumento dei problemi personali e sociali legati al gioco eccessivo e incontrollato, così com'è descritto dalla letteratura scientifica internazionale.

Ricerche epidemiologiche americane, australiane, canadesi e neozelandesi stimano la prevalenza lifetime del GAP in circa l'1.5% (1 – 1.9%) della popolazione generale adulta (Shaffer et al, 2004). La prevalenza attuale si attesta intorno all'1% (0.4 – 4%) (Petry, 2004).

Ricerche europee stimano la prevalenza attuale in circa la metà (0.6 – 0.8%) rispetto ai valori nordamericani (Shaffer et al, 2004; Petry, 2004).

Da una ricerca (2012) fatta dal Dipartimento Politiche Antidroga, risulta che la popolazione italiana totale è stimata in circa 60 milioni di persone, di cui il 54% sarebbero giocatori d'azzardo (dato rilevato con la domanda "Lei ha giocato d'azzardo almeno una volta negli ultimi 12 mesi?"). La stima dei giocatori d'azzardo patologico varia dallo **0.5% al 2,2%** (Ministero della Salute 2012)

Tra i soggetti tossico/alcooldipendenti in trattamento alcune ricerche fissano la prevalenza lifetime in un range tra il 5.5% e il 33%, più frequentemente intorno al 10 - 15% (Petry, 2004).

In Veneto, ricerche su pazienti afferenti a due SerT hanno rilevato una prevalenza rispettivamente del 14 e del 12.6% (Madera et al, 2004; Fiorin et al, 2004); di questi ultimi, circa la metà erano giocatori attivi.

Nei giocatori patologici esiste una frequente comorbidità con abuso/dipendenza da sostanze e con patologie mentali, quali disturbi dell'umore, comportamenti suicidari, disturbo da deficit d'attenzione e iperattività, disturbi di personalità (Crockford et al, 1998).

Qui di seguito si allegano i dati delle persone in carico nel primo semestre 2019 della nostra ULSS.

## FLUSSO UTENTI GIOCATORI D'AZZARDO

|                        |                    |
|------------------------|--------------------|
| <b>AZIENDA ULSS n.</b> | <b>7</b>           |
|                        | <b>PEDEMONTANA</b> |

- Utenti assistiti per gambling patologico, per classe di età, genere e tipo di contatto. Primo semestre 2019

| Gambling      |                           | Tipo di contatto per genere |           |                 |            | Totale      |
|---------------|---------------------------|-----------------------------|-----------|-----------------|------------|-------------|
|               |                           | Nuovi utenti                |           | Utenti già noti |            |             |
|               |                           | Maschi                      | Femmine   | Maschi          | Femmine    |             |
| Classi di età | Fino a 14 anni            |                             |           |                 |            |             |
|               | 15-19 anni                |                             |           |                 |            |             |
|               | 20-24 anni                | 4                           |           | 4               |            | 8           |
|               | 25-29 anni                | 1                           |           | 4               |            | 5           |
|               | 30-34 anni                | 2                           |           | 5               |            | 7           |
|               | 35-39 anni                | 4                           | 2         | 9               | 2          | 17          |
|               | 40-44 anni                | 4                           | 2         | 11              | 2          | 19          |
|               | 45-49 anni                | 3                           |           | 20              | 1          | 24          |
|               | 50-54 anni                | 3                           |           | 11              | 2          | 16          |
|               | 55-59 anni                | 5                           |           | 4               | 8          | 17          |
|               | 60-64 anni                | 1                           |           | 11              | 3          | 15          |
|               | 65 anni e più             | 3                           | 1         | 10              | 7          | 21          |
|               | <b>Totale gambling</b>    | <b>30</b>                   | <b>5</b>  | <b>89</b>       | <b>25</b>  | <b>149</b>  |
|               | <b>Totale utenti SerD</b> | <b>185</b>                  | <b>42</b> | <b>1512</b>     | <b>413</b> | <b>2070</b> |

**Vanno conteggiati tutti i giocatori pervenuti e che hanno usufruito di almeno una prestazione per il GAP**

**Nuovi utenti:** numero di soggetti che per la prima volta si rivolgono al Servizio per un problema di gioco e, quindi, vengono assistiti dal servizio stesso, secondo il genere e la classe di età.

**Utenti già noti:** numero di soggetti già assistiti per il GAP dall'anno precedente a quello di riferimento o rientrati dopo aver sospeso o concluso il trattamento negli anni precedenti, secondo il genere e la classe di età.

**Totale gambling:** il totale dei giocatori presi in carico dal SerD (totali di colonna, di riga e totale generale).

**Totale utenti SerD:** il totale dei soggetti presi in carico dal SerD nel corso dell'anno (tutte le diagnosi, tossicodipendenti, alcolisti, ecc., compresi i giocatori). Si intende cioè calcolare quanto incida il gambling sul totale delle prese in carico del SerD relativamente al sesso, allo status utente nuovo o già noto, e complessivamente.

**SI PREGA DI CONTROLLARE LA CORRETTEZZA DEI DATI E DELLE SOMME PRIMA DELL'INVIO.**

|  |            |
|--|------------|
|  | <b>n.</b>  |
| ▪ <b>Giocatori in carico al 30/06/2019</b> | <b>149</b> |

|                         | n. |
|-------------------------|----|
| ▪ <b>Soli familiari</b> | 10 |

Vanno inclusi SOLAMENTE i familiari dei giocatori per i quali è stata effettuata almeno una prestazione di counselling e a cui non ha fatto seguito nel corso dell'anno alcuna prestazione per il giocatore. I DIVERSI FAMILIARI DI UN SOLO GIOCATORE VANNO CONTEGGIATI UNA SOLA VOLTA.

## DATI SOCIOANAGRAFICI UTENTI GIOCATORI

| ◆ <b>SCOLARITÀ</b>                        | n. |
|---|----|
| - Elementare                              | 11 |
| - Media inferiore                         | 77 |
| - Qualifica professionale                 | 21 |
| - Media superiore                         | 31 |
| - Laurea triennale                        | 2  |
| - Laurea magistrale o diploma post laurea | 1  |
| - Non noto                                | 6  |

| ◆ <b>STATO CIVILE</b>  | n. |
|------------------------|----|
| - Celibe/Nubile        | 56 |
| - Coniugato/Convivente | 65 |
| - Separato/Divorziato  | 20 |
| - Vedovo               | 6  |
| - Non noto             | 2  |

| ◆ <b>OCCUPAZIONE</b>                    | n. |
|---|----|
| - Lavoratore dipendente stabile         | 51 |
| - Lavoratore autonomo stabile           | 6  |
| - Occupato saltuariamente/sottoccupato* | 4  |
| - Disoccupato                           |    |
| - Pensionato                            | 23 |
| - Studente                              |    |
| - Altro (es. casalinga)                 | 3  |

|            |    |
|------------|----|
| - Non noto | 62 |
|------------|----|

\* il lavoratore con contratti a termine, ma che lavora con sufficiente continuità, dovrà essere classificato come lavoratore dipendente stabile

| ◆ GIOCO PER IL QUALE VIENE RICHIESTO IL TRATTAMENTO*        | n.  |
|---|-----|
| - Giochi a carte a soldi (es. poker, ramino, black jack...) |     |
| - Scommesse sportive  | 5   |
| - Totocalcio  |     |
| - Bingo   |     |
| - Lotto   | 3   |
| - SuperEnalotto e simili (es. win for life, 10 e lotto)     | 1   |
| - Slot machine, VLT, altri giochi elettronici               | 114 |
| - Gratta e Vinci  | 19  |
| - Roulette al casinò  |     |
| - Slot machine al casinò                                    |     |
| - Altri giochi al casinò                                    |     |
| - Giochi a soldi su Internet                                | 3   |
| - Altri giochi  | 4   |

\* v