

# Il Manifesto del Non Azzardo

10 PRINCIPI, 1 IMPEGNO CONDIVISO DI BUON SENSO PER DISINNESCARE I PERICOLI DELL'AZZARDO

## Il gioco d'azzardo non è gioco

Utilizziamo i termini corretti. il gioco non crea patologia, l'azzardo sì.

C'è una grande differenza tra "gioco" inteso come momento di relazione e come occasione per mettere in campo le proprie abilità finalizzato al divertimento puro e "azzardo" che invece ha a che fare con il caso e con la vincita di denaro, non necessariamente legato ad abilità personali determinando, già solo con questi due elementi, rischio di **isolamento e compulsione**. Il gioco sano non ha effetti dannosi per la nostra salute mentale, sociale, familiare e finanziaria. Giocare ci fa stare bene, ci insegna qualcosa su di noi, sugli altri e sul mondo. Ci fa imparare qualcosa, rafforza le nostre connessioni sociali, ci arricchisce come persone, ci insegna a gestire il nostro tempo e sviluppa la nostra intelligenza in maniera libera con il risultato che saremo più ricchi in testa e nelle tasche.

**Ludopatia:** definizione impropria di Disturbo da Gioco d'Azzardo, espressione talvolta usata erroneamente ancora oggi. La parola è composta da elementi di origine greca e/o latina: ludo- ossia relativo al gioco, e -patia (dal greco, termine che indica uno stato di sofferenza, malattia). Oggi spesso è sostituita nel linguaggio comune con l'espressione "azzardopatia".

**Azzardo problematico o patologico:** comportamento con caratteristiche distruttive, manifestazione estraniata, ripetitiva, reiterata, passiva, ritirata, non creativa, senza piacere autentico (piacere indotto dalle potenzialità additive altissime di alcuni meccanismi di gioco es. le "quasi vincite" dei gratta e vinci). La parola Azzardo deriva dal francese "hasard" e questo, a sua volta, dall'arabo "az-zahr" che significa dado, espressione per indicare rischio, sorte incerta, caso.

**Giocatore:** in Italia intendiamo colui che "gioca" d'azzardo. Nella lingua anglosassone più correttamente esiste la parola "gambler" che potrebbe essere tradotto come scommettitore (non come giocatore!).

**Gioco d'Azzardo:** qualsiasi puntata o scommessa, fatta per sé o per altri, con denaro o con qualsiasi altro bene, sull'esito di un evento futuro.

**Gioco d'azzardo legale:** spesso abbreviato dalle case produttrici di prodotti d'azzardo impropriamente come "gioco legale" terminologia volta ad omettere in maniera falsamente rassicurante e manipolativa la parola "azzardo" come a nascondere l'aspetto di rischio e normalizzare.

**Disturbo da Gioco d'Azzardo:** E' l'espressione riconosciuta in ambito medico e accademico e a livello internazionale per indicare il gioco compulsivo.

<p><b>Il Disturbo da Gioco d’Azzardo è una malattia</b></p>	<p>L’azzardo illude con appagamento immediato e promesse irrealistiche di ingenti guadagni facili, isola e minaccia la propria reputazione sociale.</p> <p>L’azzardo è riconosciuto come disturbo a livello <b>sanitario</b> (Disturbo da Gioco d’Azzardo o DGA). Può creare dipendenza e strutturarsi in un comportamento problematico ricorrente e persistente che porta a stress o a un peggioramento clinicamente significativo della vita della persona quando, per almeno 1 anno sono presenti almeno 4 di queste manifestazioni/segnali, come indicato dal Manuale Diagnostico e Statistico dei disturbi mentali DSM-5 dell’American Psychiatric Association (APA, 2013):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si aumenta il tempo e la frequenza di gioco per ottenere gli effetti desiderati;</li> <li>- L’idea di smettere rende nervosi, irritabili, tristi;</li> <li>- Si è già tentato di smettere ma senza successo;</li> <li>- Si è spesso preoccupati riguardo ai giochi d’azzardo, si pianificano nella propria mente le prossime giocate e si rivivono passate esperienze legate all’azzardo;</li> <li>- Si usa l’azzardo per evitare stati d’animo spiacevoli e difficili (ansia, senso di colpa, senso di impotenza, ecc.)</li> <li>- Dopo aver perduto denaro con l’azzardo, si tenta ripetutamente di recuperare le perdite, nella speranza di “rifarsi”;</li> <li>- Si mente per occultare l’entità reale del coinvolgimento a famiglia e amici;</li> <li>- Il gioco ha causato problemi di relazione, finanziari, legali, lavorativi;</li> <li>- Si chiedono prestiti indistintamente per cercare di risanare i propri debiti.</li> </ul>
<p><b>Il gioco d’azzardo è un problema di salute pubblica</b></p>	<p>La <b>diffusione</b> enorme dell’offerta di gioco d’azzardo degli ultimi trent’anni ha determinato un nuovo grande fattore di rischio che senza dubbio è legato all’esplosione del Disturbo da Gioco d’Azzardo. Questa offerta senza precedenti prende all’amo fragilità e vulnerabilità delle persone creando <b>danni</b> sociali e sanitari difficili da contrastare.</p> <p>Ogni attore sanitario si deve impegnare al contrasto dell’azzardo patologico, in particolare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il Servizio sanitario deve <b>coordinare</b> i servizi, offrire cure efficaci, intercettare precocemente le situazioni a rischio, promuovere le occasioni di prevenzione;</li> <li>- I Comuni per il loro ruolo di autorità sanitaria locale, si devono impegnare ad attivare normative a <b>contrasto</b> del gioco d’azzardo in sintonia con la legge regionale, quali orari d’apertura, distanze dai luoghi sensibili, agevolazioni per chi rinuncia all’azzardo nei propri esercizi.</li> </ul>
<p><b>La rete sociale è un fondamento della lotta all’azzardo</b></p>	<p>L’azzardo <b>impoverisce</b> il tessuto sociale, sfruttando le vulnerabilità del singolo e accentrando nelle casse di pochi i risparmi di molti.</p> <p>Gli attori sociali (enti, associazioni, cooperative, singoli cittadini) del territorio si impegnano a sviluppare e consolidare <b>prassi</b> di lavoro in rete tra servizi sociosanitari e patrimoniali per contrastare le conseguenze della diffusione del gioco d’azzardo e del sovraindebitamento e a scambiarsi e a condividere le informazioni necessarie per una presa in carico integrata e globale.</p> <p>In particolare si può aiutare la persona a rivolgersi agli sportelli sanitari per ricevere una prima consulenza o per certificare malattia e a rivolgersi ai sindacati per difendere il lavoro. Si può aiutare la persona a cercare mediazione con il datore stesso e a richiedere ad avvocato di impostare difesa dal licenziamento sulla base della non imputabilità.</p> <p>La rete sociale, inoltre, deve essere protagonista insieme alla società civile di una battaglia culturale (ed educativa) che solleciti atteggiamenti <b>responsabili</b> e consapevoli anziché alimentare illusorie speranze di vincite facili, informando sui reali rischi dell’azzardo.</p>

<p><b>L'azzardo sta cambiando: è divenuto un fenomeno complesso e insidioso, che necessita di una battaglia culturale</b></p>	<p>Giocare d'azzardo fa parte da millenni dei sistemi sociali di tutto il Mondo, ciò ha comportato una <b>sottovalutazione</b> del tutto inadatta alla capacità che hanno di attrarre all'azzardo i sistemi di marketing contemporanei che esaltano le possibilità di vittoria ben oltre le reali probabilità. Se l'azzardo "fisico", in particolare slot machine e gratta a vinci, sono realizzati in modo da attrarre, rendo il gioco veloce e favorendo una compulsione difficile da interrompere, l'azzardo <b>online</b>, oggi sempre più diffuso, esalta quei meccanismi che portano ad un piacere sempre più immediato ma brevissimo (e imprevedibile per definizione) tali da avere essi stessi una potenzialità additiva, cioè il potere di creare dipendenza, altissima. Ad esempio tempi di attesa brevissimi o quasi inesistenti tra una giocata e l'altra annullano quel "tempo di latenza" utile al cervello per abbassare il livello di eccitazione e per permettergli di pianificare e prevedere conseguenze negative. Quando il cervello ha imparato che può risolvere stati d'animo difficili di ansia, senso di colpa, impotenza e depressione, potrebbe rivolgersi all'azzardo ogni volta che si trova ad affrontare questi sentimenti spiacevoli nel quotidiano, anziché spendere energie e risorse personali che comportano pensare, gestire le emozioni, prendere le decisioni, risolvere problemi, prendere iniziative costruttive, resistere fisicamente ad un appagamento immediato. Oggi sono sempre più numerosi i <b>giovani</b> che si avvicinano al gioco d'azzardo, facilitati dall'ampia gamma di giochi disponibili online tra siti legali e illegali, e che pratica quotidianamente l'azzardo, anche senza accorgersi.</p> <p>La combinazione tra design altamente additivi di nuovi prodotti d'azzardo e videogiochi dove sono presenti elementi di azzardo o "pseudo-azzardo" (non esplicitamente azzardo ma <b>meccanismi</b> che ne ricalcano il funzionamento come i fenomeni dello "shoppare" ovvero gli acquisti nel gioco e delle "loot box" scatole premio a sorpresa") e l'illusione di un risultato di soddisfazione sperata che in quel momento abbassi quella sensazione spiacevole di ansia e frustrazione data dall'attesa dell'arrivo di un risultato desiderato (vincita), sono le basi per una dipendenza e per crescere nuovi giocatori di domani.</p> <p>Tra i più grandi, spopola il trading online, con meccanismi altrettanto insidiosi per cui, se trattato come "azzardo" ovvero senza competenze e con aspettative irrealistiche può comportarsi come un vero e proprio prodotto d'azzardo capace di creare disagio e dipendenza.</p>
<p><b>Reddito, risparmi e beni vanno tutelati</b></p>	<p>Lavoro, tempo e sacrifici propri e dei propri cari rischiano con l'azzardo di <b>sparire</b> in breve tempo. Promuovere l'attivazione anche di reti informali utili alla prevenzione primaria e secondaria del DGA e del sovraindebitamento (tramite il coinvolgimento di testimoni qualificati, gruppi di auto mutuo aiuto, scuole, banche, avvocati, sindacati, etc.) aiuta i giocatori e i propri familiari a proteggere le proprie finanze e a ristrutturarle.</p>

<p><b>Ognuno può fare tanto per disinnescare i pericoli dell'azzardo</b></p>	<p>Sappiamo che la cultura italiana è permeata da tradizioni legate all'azzardo con attività collettive/corali (tombola, bingo, lotterie nazionali in diretta tv), discorsi e credenze legate alla fortuna, alla superstizione e al pensiero magico a cui sarebbe conveniente affidarsi per ottenere effetti desiderati e desiderabili.</p> <p>Poiché il Disturbo da Gioco d'azzardo è un fenomeno che colpisce tutta la società, ogni soggetto (singolo cittadino, attivismo, famiglie) può contribuire a pensare una <b>cultura</b> più consapevole rispetto ai rischi e orientare la popolazione verso scelte di vita sane:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- premiando ogni giorno esercizi commerciali senza azzardo, preferendoli agli altri;</li> <li>- informandosi e informando gli altri contribuendo alla diffusione di informazioni corrette;</li> <li>- attivandosi per sensibilizzare;</li> <li>- partecipando a e/o proponendo tante attività alternative all'insegna della salute, del benessere e della condivisione (sport, musica, cinema, arte, cultura, natura, ecc) altrettanto appaganti.</li> </ul> <p>Tutto ciò può aiutare a proteggere particolarmente i giovani dall'esposizione quotidiana all'azzardo incoraggiandoli a trovare un equilibrio tra le esperienze <b>appaganti</b> nel modo digitale e quelle nel mondo fisico, stimolando il pensiero critico e promuovendo consapevolezza.</p>
<p><b>L'educazione finanziaria è un diritto</b></p>	<p>La rivoluzione digitale ha reso più complesso il nostro sistema sociale portando meccanismi di investimento che sono simili all'azzardo: forex, derivati, criptovalute, NFT.</p> <p>Quindi è sempre più necessario che tutti, in particolare i più giovani, abbiano accesso a una corretta <b>educazione</b> finanziaria e che possano essere in grado di <b>riconoscere</b> meccanismi insidiosi presenti online, in particolare quelli che ricalcano l'azzardo.</p> <p>L'educazione finanziaria ha un ruolo importantissimo nella prevenzione all'azzardo e all'indebitamento: è in grado di sfatare l'illusione di diventare ricco subito e facilmente. Inoltre può stimolare un <b>pensiero critico</b> verso chi alimenta false credenze riguardo il successo facile nonché diffondere conoscenze corrette sulla gestione del denaro e reali investimenti.</p> <p>Ad esempio nel trading, oggi molto diffuso, l'investitore non cade nella trappola della leva finanziaria e non abbozza all'illusione di diventare ricco subito: conosce il mercato e le sue leggi, applica strumenti di tutela, si avvale di broker professionisti (intermediari finanziari) autorizzati e certificati dal CONSOB ed è in grado di pianificare l'investimento finanziario e di posticipare la fruizione del profitto, è responsabile ed autocontrollato ovvero in grado di "gestire" il rischio operativo.</p>

<p><b>È responsabilità della comunità educante proteggere i minori dall'azzardo e dai contenuti del Web</b></p>	<p>Purtroppo i dati ci dicono che anche i <b>minori</b> accedono all'azzardo nonostante il divieto e che circa il 35% degli under 18 lo pratica quotidianamente. Inoltre sono sempre più diffuse forme di <b>videogioco</b> in cui sono presenti aleatorietà e premi a pagamento che ricalcano il game-play dell'azzardo come accumulo veloce, velocità, idea di vincere qualcosa di raro legato al caso (ad es. meccanismo delle loot box o scatole premio che ricalca/concentra il fattore di casualità, l'imprevedibilità e l'acquisto in controvalore virtuale).</p> <p>Conoscere le dinamiche d'azzardo nei videogiochi e più in generale saper distinguere i giochi sani da quelli a rischio è fondamentale per prevenire comportamenti e conseguenze potenzialmente dannosi.</p> <p>Genitori e scuole rivestono un ruolo fondamentale per la <b>tutela</b> dei minori dalle trappole aggressive proposte online. Diventa importantissimo parlare ai ragazzi dei rischi legati a: eccessivi e incontrollati "acquisti nel gioco" tramite carte di credito associate, che fanno ritrovare il proprietario (spesso il genitore) ad affrontare l'addebito di costi anche nascosti; una cattiva gestione del denaro e l'ignorare la differenza tra desideri consumistici e acquisti necessari; meccanismi additivi delle tecnologie (cioè che creano dipendenza) che provocano risposte istantanee di piacere e gratificazione e che sollecitano azioni e comportamenti compulsivi difficili da interrompere.</p>
<p><b>I media non devono pubblicare notizie di vincite</b></p>	<p>La continua pubblicazione di grandi vincite contribuisce a <b>favorire</b> l'accesso al gioco d'azzardo, creando un effetto emotivo che rende le possibilità di vittoria più vicine di quanto in realtà siano. Di fatto, fare uscire notizie di grandi vincite funziona purtroppo come un impulso <b>promozionale</b> (e gratuito) dell'azzardo.</p> <p>Sarebbe importante anche che gli esercenti stessi non promuovano le vincite nelle loro attività. Per legge <i>"nella pubblicità al gioco deve essere chiara la probabilità di vincita"</i>, e ciò deve valere sempre.</p> <p>I media, hanno un ruolo fondamentale per far comprendere il ruolo dell'azzardo in senso preventivo poiché possono contribuire a fare un'informazione corretta sulle reali probabilità di vincita e sulle <b>conseguenze</b> delle perdite e stimolare un pensiero critico sull'argomento. Evitare pubblicazioni di notizie che stimolino a giocare aiuta ad evitare di coltivare involontariamente i nuovi giocatori di domani.</p>

Promotori:



progettohazzard@gmail.com Progetto di rete per la prevenzione del Gioco d'Azzardo Patologico, promosso da:



In collaborazione con:

