



TEMA CONCORSO LEGALITA' 2026-2027



***“ La ludopatia,
un male dei nostri giorni.
Dal videogioco
all'azzardo:
il sottile confine
tra divertimento e
dipendenza nelle nuove
generazioni ”***

LUGOPATIA: CONCETTI CHIAVE

1

Il **gioco d'azzardo** è una piaga sociale in Italia, con una spesa pro-capite significativa che posiziona il Paese tra i primi in Europa e nel mondo.

Le motivazioni che spingono al gioco includono noia, curiosità, ricerca di emozioni e, principalmente, il bisogno di denaro, soprattutto tra le fasce economicamente più deboli.

La **ludopatia** porta a una perdita totale di controllo, isolando il giocatore dalla realtà e danneggiando le sue relazioni personali e familiari.

Il **gioco d'azzardo** genera enormi perdite finanziarie e debiti, spingendo alcuni verso attività criminali o stati di depressione che possono culminare nel suicidio.

COS'È LA LUDOPATIA

2

La **ludopatia** o disturbo da “**gioco d’azzardo patologico**”
è una condizione clinica che compromette
**la capacità di una persona nel controllo
dell’impulso al gioco,**
nonostante le conseguenze negative personali,
relazionali ed economiche

LUGOPATIA: CONCETTI CHIAVE

3

In Italia, le spese per **la cura della ludopatia** (*denominata ufficialmente Gioco d'Azzardo Patologico o GAP*) sono sostenute interamente dal Servizio Sanitario Nazionale (SSN).

La **ludopatia** è infatti riconosciuta dallo Stato come una **vera e propria patologia inserita nei LEA** (Livelli Essenziali di Assistenza).

Questo significa che le cure mediche, psicologiche e riabilitative sono a carico della collettività e totalmente gratuite per il cittadino.

Lo **Stato italiano** incassa una piccola percentuale delle somme spese nel gioco, ma deve affrontare costi elevati per il trattamento dei **ludopatici** mentre la criminalità beneficia ampiamente del settore



LUGOPATIA: CONCETTI CHIAVE

Contributo Prof T.Cantelmi - Comitato Scientifico Istituto Superiore Sanità
elaborazione Franca Brescia P.P. Club Ceglie Messapica

4

C'è una linea molto sottile tra videogioco e gioco d'azzardo.

Dati sconcertanti:

- **Su 4 minori 1 gioca**
- **Su 10 ragazzi che vanno in Sala Giochi**, mediamente solo a 3 vengono richiesti i documenti.

In Italia si contano **90.000 giocatori minori problematici** e **136.000 a rischio**.

Chi è più povero tende a giocare di più.

Per semplificare, ipotizzando che il minore disponga di **1 euro**:

- *se è povero tenderà a giocarselo,*
- *se è benestante tenderà a investirlo*



Nel campione più fragile dei **minori**, tra i 14 e i 17 anni, il **42% gioca online**.

DIMENSIONE DEL PROBLEMA

5

Secondo l'OMS - Organizzazione mondiale della Sanità il gioco d'azzardo rientra nella categoria

“Disturbi del controllo degli impulsi”

In Italia il 45,2% degli studenti tra 15 e 19 anni ha dichiarato di aver giocato d'azzardo al meno una volta.

DISTINZIONE

6

Distinguiamo:

- **Gioco d'azzardo** praticato in forma occasionale
- **Dipendenza da gioco (ludopatia)** vera e propria dipendenza comportamentale con caratteristiche compulsive simili a quelle presenti nelle dipendenze da sostanze.

CRAVING

7

Cos'è il **CRAVING**

I meccanismi cerebrali coinvolti nel **craving** ossia **desiderio incontrollabile del gioco** sono simili a quelli attivati dalla cocaina.

Essi suggeriscono una similitudine tra **ludopatia** e **dipendenza da sostanze**.

ULTERIORE LIVELLO DI DIPENDENZA

7A

*Fonte Prof. T. Cantelmi Studio sulla epidemiologia del gioco d'azzardo nei minori
elaborazione Franca Brescia P.P. Club Ceglie Messapica*

Il cervello di un adolescente va a maturazione tra i 21 e 24 anni quando l'area limbica emotiva e l'area corticale riflessiva raggiungono l'equilibrio.

I primi studi condotti sui 20enni che usano **l'intelligenza artificiale** per motivi di studio e non solo rivelano che:

- ❖ *Un adolescente su due confida i propri problemi alla sorgente di I.A e non ad un adulto (recente caso di baby femminicidio)*
- ❖ *Nei 20enni che fanno **notevole uso di I.A.** alcune aree cerebrali vanno a deprimersi.*

Esiste quindi **un rischio concreto** che stiamo assistendo alla creazione di una generazione incapace di reagire alla **dipendenza di qualsiasi natura** perché prive di risorse cerebrali.

IL RUOLO DELLE EMOZIONI

8

Il **gioco d'azzardo** rappresenta un tentativo disfunzionale di regolare emozioni spiacevoli quali:

- ☐ Ansia
- ☐ Noia
- ☐ Stress
- ☐ Frustrazione

Esso agisce come valvola di sfogo emotiva.

LE CATEGORIE PIÙ A RISCHIO

9

Fattori che influiscono sulla **dipendenza da gioco**

- ❖ *Fattori psicologici*
- ❖ *Fattori sociali*
- ❖ *Fattori familiari*
- ❖ *Fattori genetici*
- ❖ *Fattori sociodemografici legati al rischio di dipendenza*
- ❖ *Appartenenza a minoranze etniche*
- ❖ *Basso status socioeconomico*
- ❖ *Essere giovani, disoccupati o socialmente isolati*



Gli uomini sono più frequentemente colpiti rispetto alle donne

FRAGILITÀ

10

I giovani e gli anziani rappresentano le categorie più fragili:

➤ **Giovani:**

- Impulsività tipica dell'età
- Scarsa cognizione delle conseguenze



➤ **Anziani:**

- Come risposta alla solitudine e alla percezione di perdita di senso nella quotidianità

CAUSE DELLA LUDOPATIA

La **ludopatia** è una dipendenza comportamentale complessa e multifattoriale. Nasce dalla interazione tra fattori psicologici, sociali, ambientali e neurobiologici.

Tra i **fattori psicologici** spiccano:

- *l'impulsività*
- *la ricerca della gratificazione immediata*
- *le difficoltà nella regolazione emotiva (il gioco aiuta ad affrontare lo stress e le emozioni negative)*

CAUSE DELLA LUDOPATIA

12

Si individuano tre profili **di giocatori problematici**:

- Giocatori condizionati dal comportamento
- Giocatori emotivamente vulnerabili
- Giocatori antisociali – impulsivi

La **ludopatia** è associata sia a disturbi dell'umore sia a disturbi d'ansia che contribuiscono al mantenimento della dipendenza dal gioco

CAUSE DELLA LUDOPATIA

12A

La **dipendenza dal gioco** non ha una causa unica.

Nasce da:

- predisposizioni individuali
- esperienze di vita
- fattori neurobiologici

Si riscontra ancora una volta che la **ludopatia** ha meccanismi simili a quelli che si riscontrano nelle dipendenze da sostanze.

CAUSE DELLA LUDOPATIA: QUALI SEGNALE PER RICONOSCERLA

12B

I **segnali comportamentali** tendono a peggiorare progressivamente con l'aggravarsi della dipendenza.

Comportamenti più ricorrenti:

- ❖ *negazione del problema*
- ❖ *isolamento sociale*
- ❖ *menzogne su tempi e somme spese*
- ❖ *difficoltà economiche*
- ❖ *comportamenti manipolatori*

CAUSE DELLA LUDOPATIA: IMPATTO NEGATIVO

12C

Si riscontra sul:

- **Piano relazionale** (famiglia, conflitti, sfiducia)
- **Settore lavorativo** (assenteismo, calo di produttività, perdita dell'impiego)
- **Livello psicologico** (disturbi psichiatrici, astenia, paranoia, ipersensibilità personale)

Tali disturbi possono aggravarsi a causa di:

- *Senso di colpa*
- *Senso vergogna*
- *Perdita del controllo*

sintomi che accompagnano la progressione della malattia

LA LUDOPATIA GIOVANILE

13

In una società sempre più orientata verso il
**“consumo immediato e l’ottenimento rapido di
gratificazioni”**

il **gioco d’azzardo** e la **ludopatia** in genere appaiono una
via diretta, veloce e allettante per quei giovani in cerca di
emozioni forti e successi facili

LA LUDOPATIA GIOVANILE: FRAGILITÀ DEI PIÙ GIOVANI

13A

Cause:

- ❖ *Ricerca di identità*
- ❖ *Propensione a sfidare i limiti attraverso comportamenti rischiosi*

Il gioco risulta una specie “controllo illusorio” su una realtà incerta e difficile da capire.

La dipendenza è un tentativo di trovare una risposta a situazioni di “**instabilità emotiva**” tipica della fase adolescenziale.

LA LUDOPATIA GIOVANILE: I PERICOLI DEI GIOCHI ONLINE

13B

I giovani preferiscono usare computers e cellulari per giocare.

Questo rende il gioco:

- **Facile:** le scommesse sono a portata di clic.
- **Nascosto:** i genitori non vedono i soldi spesi
- **Continuo:** si può giocare ventiquattro ore su ventiquattro

Per capire se un giovane ha problemi di gioco bisogna fare attenzione ad alcuni cambiamenti.

- ❖ **Isolamento:** il ragazzo passa molto tempo chiuso in stanza da solo
- ❖ **Mancanza di soldi:** i suoi risparmi finiscono in fretta e spariscono oggetti di valore
- ❖ **Umore altalenante:** il giovane mostra improvvisi scatti di rabbia e forte ansia.



13C

LA LUDOPATIA GIOVANILE: LE ATTIVITÀ LUDICHE PIÙ DIFFUSE

I giochi d'azzardo più diffusi tra i quattordicenni sono:

- **Gratta e vinci**
- **Scommesse sportive**
- **Carte con soldi (poker o black jack)**
- **Videogiochi con meccaniche a pagamento [*loot box e skin betting (scatole premio e contenitori virtuali a pagamento presenti nei videogiochi)*]**

VIDEOGIOCHI CON MECCANICHE A PAGAMENTO: COSA SONO LE LOOT BOX

14

Le **loot box** sono a tutti gli effetti scatole premio con contenuti virtuali dei videogiochi:

- Contengono oggetti casuali come skin estetiche, armi o potenziamenti
- **Richiedono “denaro reale”** per essere aperte e non sai cosa contengono fino a quando non le acquisti

PERICOLOSO

VIDEOGIOCHI CON MECCANICHE A PAGAMENTO: COSA È LO SKIN BETTING

15

Lo **Skin betting** è una forma di gioco d'azzardo in cui gli utenti usano oggetti virtuali dei videogiochi chiamate **Skin** come valuta per le scommesse

Le **Skin** sono gli elementi «cosmetici» (*che migliorano l'oggetto base*) usati nei videogiochi: hanno un valore economico reale determinato dalla loro rarità e domanda sul mercato.

Approfondimento: Il giocatore collega il proprio account di gioco a una piattaforma esterna di scommesse. Deposita la skin, che viene convertita in fiches o punti in base al suo valore di mercato e con esse punta. In caso di vittoria può ritirare nuove skin più rare o di maggior valore, pronte per essere rivendute in cambio di **denaro reale**.

PERICOLOSISSIMO

ACCESSIBILITÀ

16

Accesso a queste attività di gioco:

- **Punti vendita fisici:** vendita in luoghi di aggregazione come bar o tabaccherie e sale giochi.
- **Contesti digitali:** l'uso diffuso di smartphone e piattaforme on line facilitano l'esposizione a scommesse e giochi con vincite in denaro.

Si riscontrano difficoltà di monitoraggio da parte degli adulti

COME INTERVENIRE

17

Importante!

In Italia il **gioco d'azzardo** è severamente vietato ai **minori di 18 anni**

☐ Azioni e prevenzione

- 1) *Sensibilizzazione sui giovani sui rischi legati al gioco d'azzardo*
- 2) *Promozione di una cultura della responsabilità.*

RUOLO DELLE ISTITUZIONI

18

Le **Scuole** possono avere un ruolo importante con **progetti di prevenzione** che trattino il tema delle dipendenze.

Le **Istituzioni** devono esercitare un **controllo più rigoroso** delle piattaforme di gioco on-line

- 1) *Introduzione dei **limiti di accesso** per i minori*
- 2) *L'obbligo di **verificare l'età** degli utenti prima che si possano registrare*

Le **Autorità competenti** devono esercitare una **maggiore attenzione sulla pubblicità** mirata ai preadolescenti e adolescenti.

LEGGI NAZIONALI

19



❖ Decreto Balduzzi (Legge 189/2012)

introduce per legge la cura della ludopatia nei “livelli essenziali di assistenza ” garantendo **terapie e cure pubbliche gratuite.**

❖ Decreto Dignità (Legge 96/2018)

introduce il divieto totale di fare pubblicità al gioco d'azzardo e alle scommesse in TV, radio, internet, giornali e cartelloni.

❖ Legge sul sovraindebitamento (Legge 3/2012)

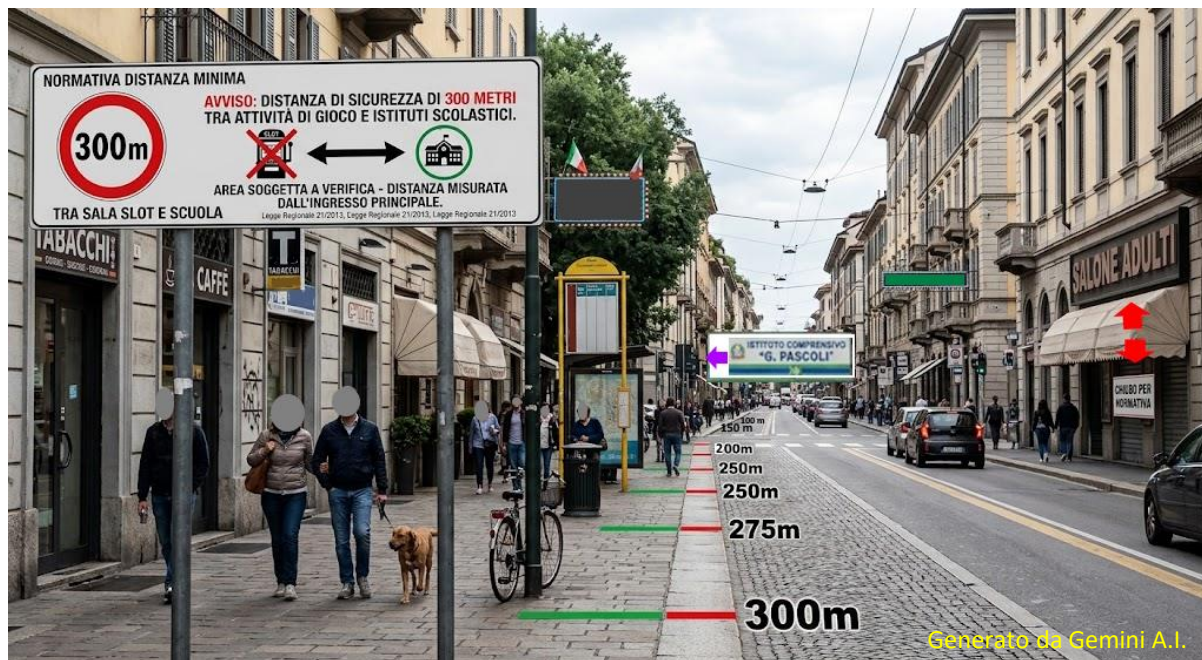
prevede tutele e piani agevolati di “rientro” per famiglie e persone rovinate da debiti di gioco

QUADRO NORMATIVO DI TUTELA (Regioni)

20

Ogni Regione in Italia ha norme proprie **Leggi per il gioco consapevole** che tra l'altro prevedono:

Il distanziamento ossia il divieto di aprire sale slot e scommesse a una distanza minima tra **300-500 metri** da luoghi frequentati da giovani (scuole, centri giovanili, chiese ecc.)



Limiti di orario sull'accensione delle slot machine nei bar.

Formazione ossia l'obbligo di corsi di formazione per i gestori dei locali che offrono questo tipo di "divertimento".

QUADRO NORMATIVO DI TUTELA (Italia)

21

Gioco d'Azzardo Online (Gambling)

Codice di Condotta Privacy:

In Italia è presente un Codice di condotta specifico per il gioco d'azzardo online approvato dal **Garante per la Privacy**. Regola dettagliatamente i tempi di conservazione dei dati e limitazioni alla profilazione dei **giocatori a rischio ludopatia**.

Controllo ADM Agenzia delle Dogane e dei Monopoli :

Le piattaforme legali con licenza dello Stato devono garantire trasparenza, crittografia dei flussi finanziari e sistemi di autoesclusione legati al codice fiscale del giocatore.

QUADRO NORMATIVO DI TUTELA (Unione Europea)

22

Videogiochi Virtuali e Gaming Online

- **Direttiva UE 2019/770**: Estende le tutele dei consumatori anche ai contratti di fornitura di contenuti e servizi digitali "gratuiti", equiparando **lo scambio di dati personali a un vero e proprio pagamento**.
- **Il problema delle Loot Box**: I pacchetti premio casuali acquistabili nei videogiochi simulano l'azzardo. Le **autorità europee** richiedono che i meccanismi di vincita siano trasparenti e che i dati d'acquisto dei minori non vengano utilizzati per indurli a spendere continuamente.



TUTELA PRIVACY PER I GIOCHI D'AZZARDO E GIOCHI D'AZZARDO VIRTUALI

23

La **tutela della privacy** nel **gioco d'azzardo online** e nei **videogiochi** (soprattutto quelli con elementi virtuali di azzardo come le *loot box*) è regolata in Europa dal **GDPR** (*General Data Protection Regulation, Regolamento UE 2016/679*).

Questa è la legge dell'Unione Europea in vigore dal 25 maggio 2018 che regola la protezione dei dati personali e la privacy delle persone fisiche.

In Italia è regolata dall'**Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM)**, che impone paletti rigidi sul trattamento dei dati finanziari, biometrici e di profilazione commerciale. L'Agenzia assicura che i giochi siano «legali» e che sia rispettato il divieto assoluto per i minori di 18 anni,



23A

IN ULTIMO PER SAPERNE DI PIU': LA TUTELA DELLA PRIVACY PER I GIOCHI D'AZZARDO E GIOCHI D'AZZARDO VIRTUALI

I rischi principali per la **privacy** si possono così riassumere

Profilazione comportamentale: Gli algoritmi tracciano abitudini di gioco, orari e volumi di spesa per inviare notifiche push mirate o promozioni aggressive e incentivare il gioco.

Trattamento di dati finanziari: I siti di scommesse gestiscono carte di credito, IBAN e portafogli elettronici, diventando bersagli primari per attacchi hacker e furti d'identità.

Verifica dell'identità (KYC): Per prevenire il gioco minorile, le piattaforme richiedono documenti d'identità e selfie (dati biometrici) che devono essere conservati secondo massimi standard di sicurezza.

Monetizzazione dei dati nei giochi "free-to-play": Molti videogiochi gratuiti non si pagano in denaro ma tramite **la raccolta e la vendita a terzi dei dati personali del giocatore.**

CONCLUSIONI

24

Tutte queste slide ci portano al:

TEMA DEL CONCORSO LEGALITA' 2026-27

***La ludopatia, un male dei nostri giorni.
Dal videogioco all'azzardo:
il sottile confine tra divertimento e dipendenza
nelle nuove generazioni"***

Attendiamo le vostre **riflessioni** in merito al tema suddetto....
ricordando che tra gli obiettivi primari del Rotary c'è grande
attenzione alla formazione delle Giovani Generazioni