



**Gioco d 'Azzardo Patologico - GAP**  
dalla Neurobiologia Sperimentale alla Clinica

Catania, giovedì 14 Aprile 2016

Aula Magna del corpo Aule Biblioteca A.O.U. Policlinico  
"G. Rodolico" Via S. Sofia, 78



Iniziativa promossa  
nell'ambito del progetto NeuroGAP  
finanziato dal Dipartimento Politiche Antidroga  
della Presidenza del Consiglio dei Ministri

Con il patrocinio di



# GAP E NUOVE TECNOLOGIE



## Roberto Mollica



**Linked in**

## GENERAL FRAMEWORK

Il gioco d'azzardo sta suscitando attenzioni da più portatori di interesse a causa della sua penetrazione sociale particolarmente progressiva ed evidente in questi ultimi anni.

Gli interessi finanziari di natura economica, industriale e fiscale, sono noti e cospicui ma confliggono con l'ipotesi di generare danni da cui derivano costi sociali realistici ma di entità presunta e non definita, e quindi spesso poco misurabili.

I soggetti più giovani e minorenni, per i quali il gioco è vietato, risultano essere per contro i giocatori più assidui sia per numerosità che per frequenza di gioco. Questo deriva da una ancora incompleta maturità cerebrale che ne condiziona i processi decisionali logici a favore dell'adozione di comportamenti istintivi più inclini a prendere rischi.

In uno scenario dominato dalla assenza di elementi tra loro comparabili (benefici economico/finanziari sociali vs. costi sociali) è comunque preferibile e necessario assumere un atteggiamento conservativo e adottare soluzioni, anche tecnologicamente avanzate, a supporto della tutela dall'esplicitarsi di un danno socio-sanitario.

## Agenda



La quarta rivoluzione industriale



I dati del gioco d'azzardo



Soluzioni tecnologiche



Conclusioni

## Agenda



La quarta rivoluzione industriale



I dati del gioco d'azzardo



Soluzioni tecnologiche

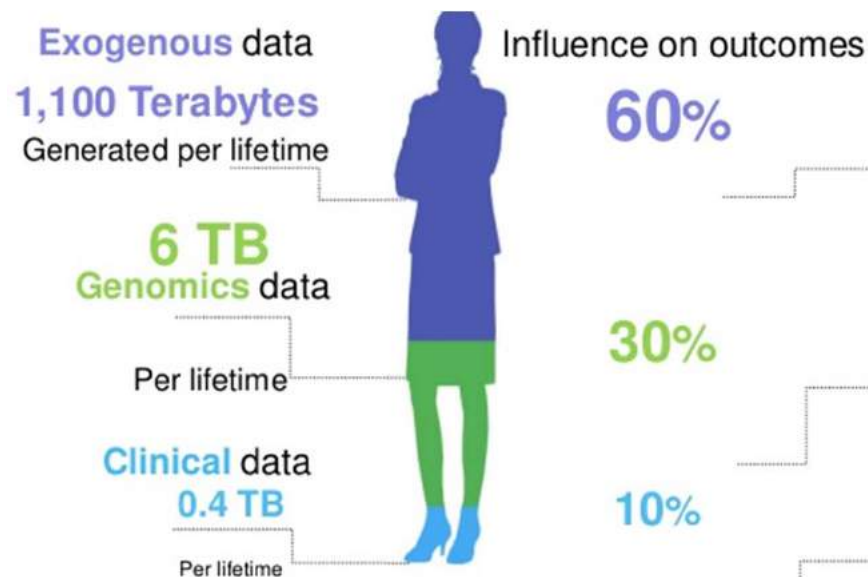


Conclusioni



# GAP E NUOVE TECNOLOGIE

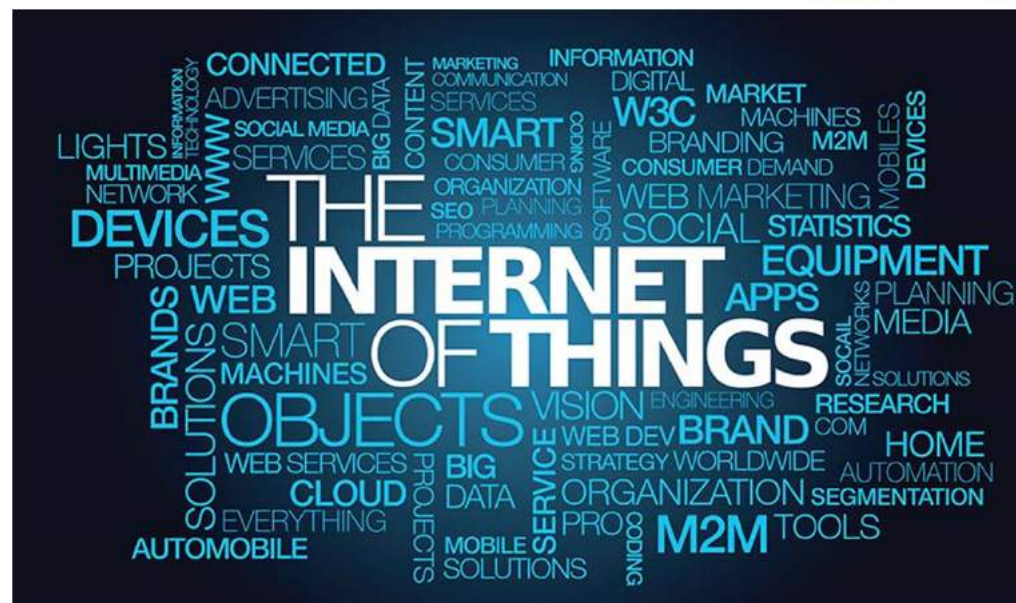
Nuovo contesto



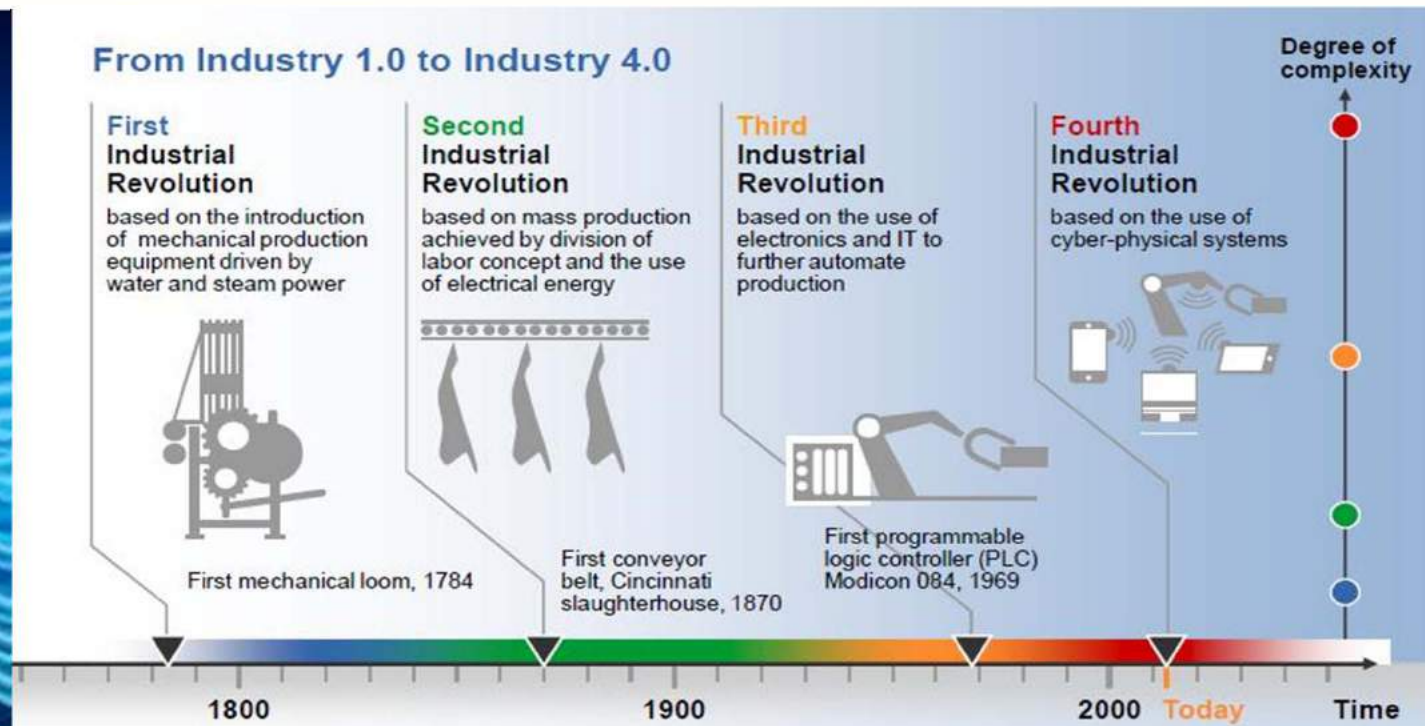
Source: "The Relative Contribution of Multiple Determinants to Health Outcomes", Lauren McOvair et al., Health Affairs, 33, no 2 (2014)

NEUROGAP – Catania, 14 aprile 2016

High impact of technologies on real life



Roberto Mollica



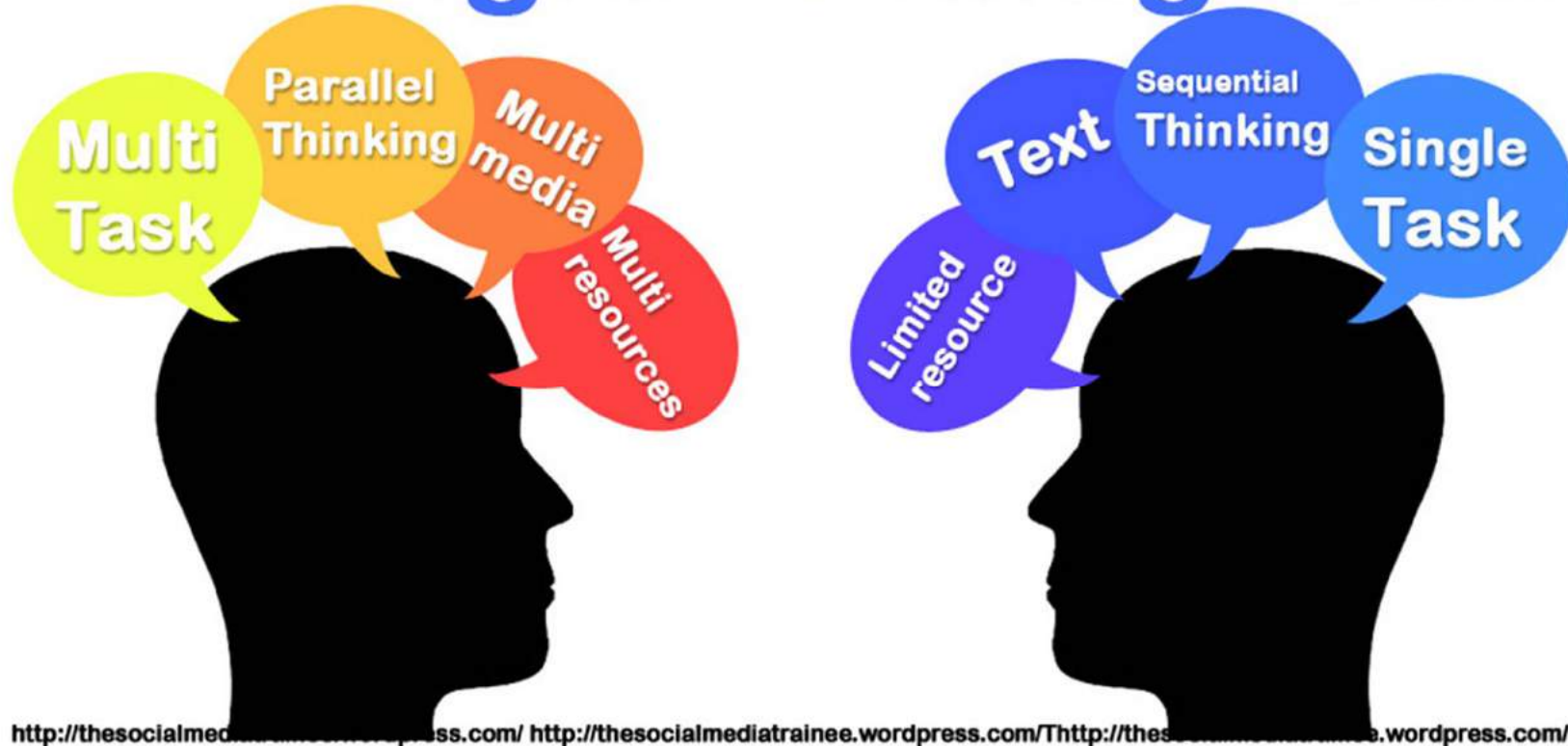
## DIGITALIZATION MEANS LESS

PLACELESS  
TIMELESS  
SIZELESS  
RESOURCELESS  
STRUCTURELESS



# Digital Native

## Digital Immigrants



# GAP E NUOVE TECNOLOGIE

Nuovo scenario

Underage or young  
adults are digital



Tecnologia

È iscritto a Facebook il 50,3% dell'intera popolazione

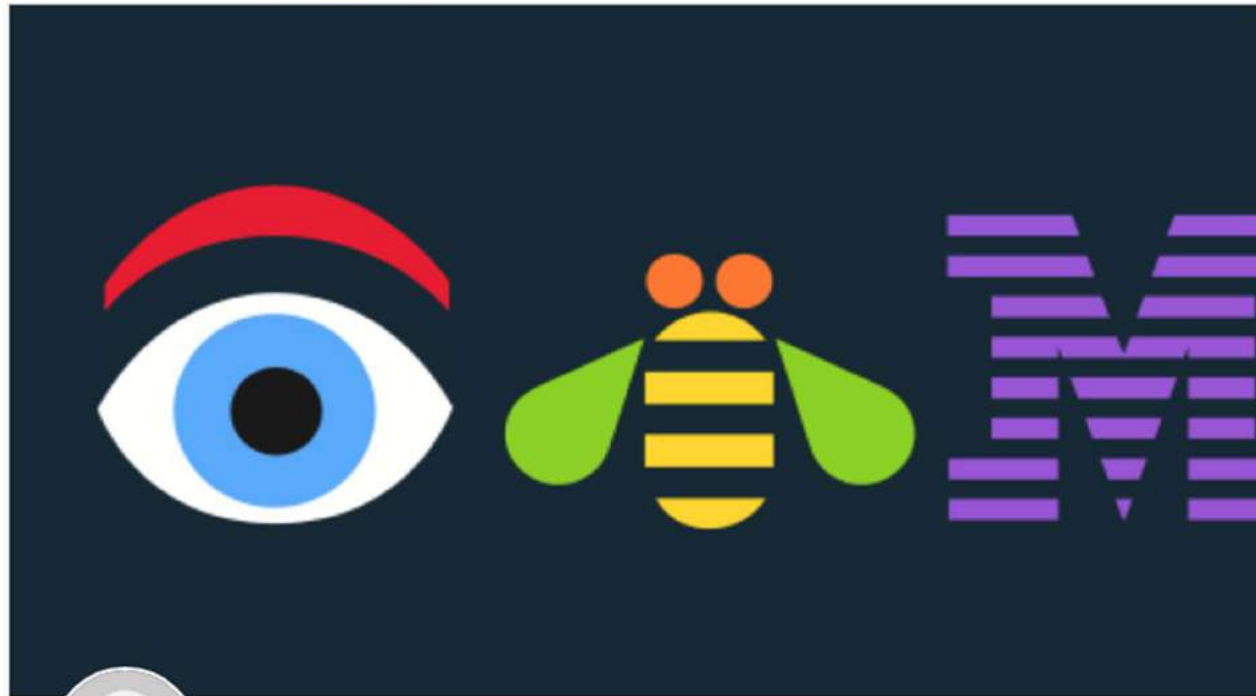
**Censis, connesso il  
92% dei giovani  
italiani**

**Google generation  
(nativi connessi)**



*In generale naviga il web il 71% della popolazione, il 7,4% in più rispetto al 2013. Ma, per i consumi mediatici, la distanza tra under 30 e over 65 è abissale*





**Matthew P. Grosso**

Cloud Solutions EVP, General Manager, CTO, Technology Sales, Consulting, Marketing, Channel Partner Alliance, Biz Dev

Segui

### 97% of Children under 4, use Mobile Devices

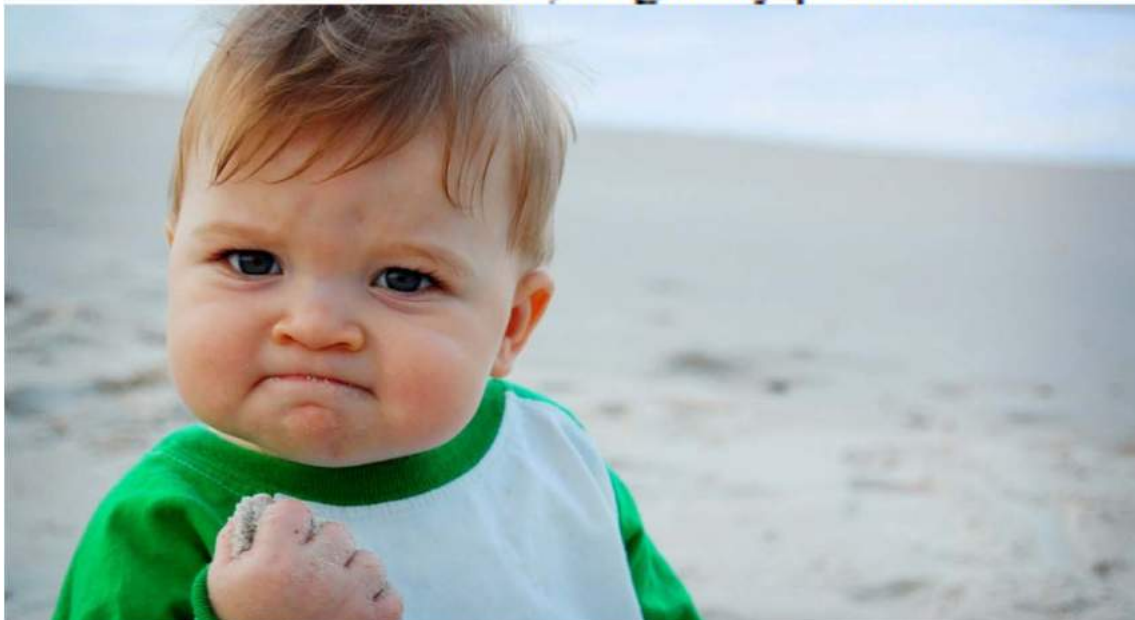
6 nov 2015 | 33 visualizzazioni | 0 volte consigliato | 2 commenti | [in](#) [f](#) [t](#)

A study published in the *Journal of Pediatrics* mentions almost 50 percent of children under 1 years old are using some form of a mobile device, for at least 20 minutes per day with the number increasing to almost 80 percent when they reach 2 years old.

## Nearly all children under 4 have used mobile devices, U.S. study suggests

### Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children

Hilda K. Kabali, Matilde M. Irigoyen, Rosemary Nunez-Davis, Jennifer G. Budacki, Sweta H. Mohanty, Kristin P. Leister and Robert L. Bonner Jr  
*Pediatrics*; originally published online November 2, 2015;



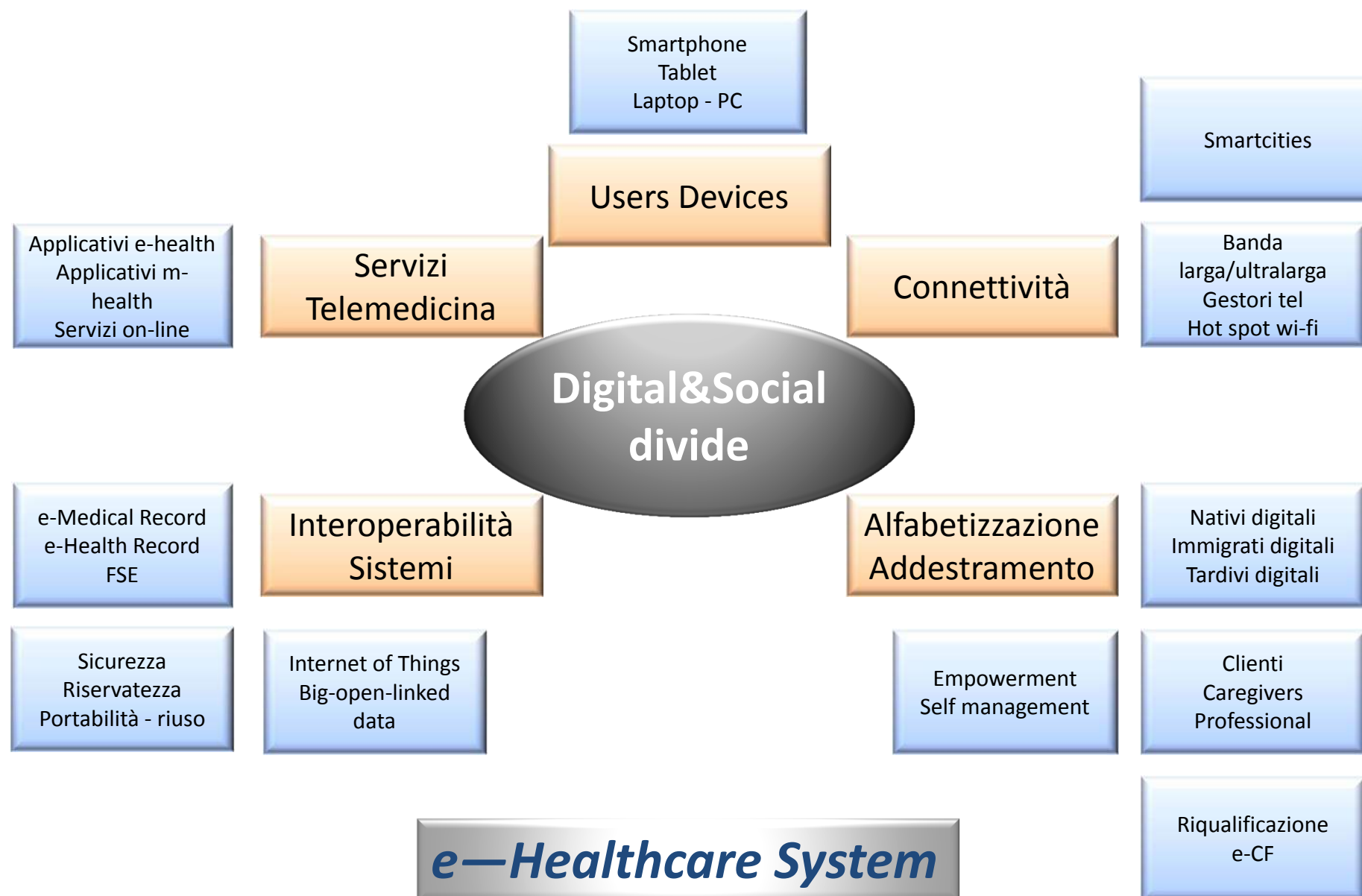


## GAP E NUOVE TECNOLOGIE

Pupils are digital and they will need different approaches







# GAP E NUOVE TECNOLOGIE

## Agenda



La quarta rivoluzione industriale



I dati del gioco d'azzardo



Soluzioni tecnologiche



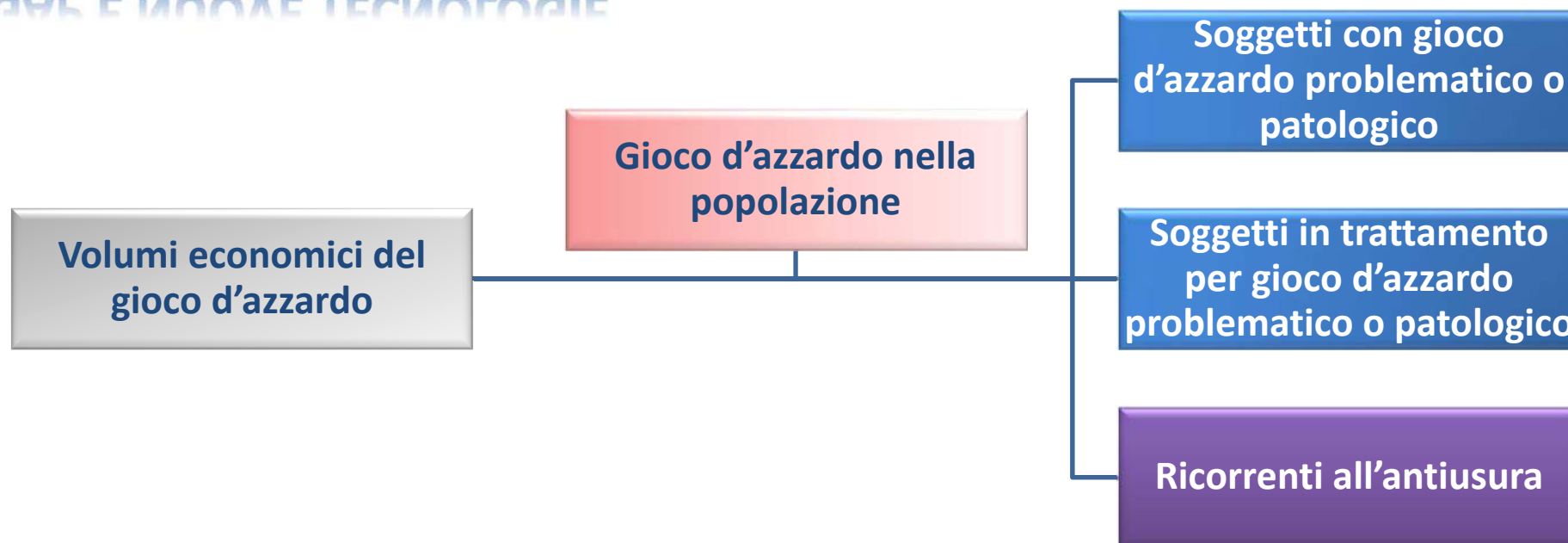
Conclusioni

## GAP E NUOVE TECNOLOGIE

**DATA**  
**IS EVIDENCE**









Data availability?





-  Dati sulla raccolta dei giochi 2012
-  Dati sulla raccolta dei giochi 2011
-  Dati sulla raccolta dei giochi 2010
-  Dati sulla raccolta dei giochi 2009

**Gli ultimi dati disponibili  
per provincia risalgono al  
2012**







*a cura del Prof. Maurizio Fiasco*

*Sociologo, Consulente della Consulta Nazionale Antiusura*

## IL GIOCO D'AZZARDO E LE SUE CONSEGUENZE SULLA SOCIETÀ ITALIANA

*LA PRESENZA DELLA CRIMINALITÀ  
NEL MERCATO DELL'ALEA*



### LEGALE

Pavia  
Como  
Teramo  
Rimini  
Savona  
Latina  
Milano  
Reggio E  
Modena  
Genova

### LOTTO

Latina  
Savona  
Napoli  
Massa C  
Rimini  
Roma  
Pescara  
Brescia  
Ascoli P  
Milano

### NERO

Napoli  
Reggio C  
Roma  
Vibo V  
Caserta  
Genova  
Catanzaro  
Latina  
Milano  
Palermo



Como 1.892	Pavia 2.727	Latina 1.795
---------------	----------------	-----------------



**Dati 2012!!!!**

Roberto Mollica



Gioco	RACCOLTA(***)			VINCITE			Spesa dei Giocatori (*)			ERARIO		
	2012	2013	2014	2012	2013	2014	2012	2013	2014	2012	2013	2014
Apparecchi (****)	27.420	25.422	25.382	20.733	19.042	18.942	6.687	6.380	6.440	3.236	3.229	3.224
VLT (****)	22.344	22.085	21.388	19.046	19.091	18.195	3.298	2.994	3.192	894	1.104	1.069
Comma 7 (****)	302	303	231	n.d.(**)	n.d.(**)	n.d.(**)	302	303	231	24	24	18
Bingo (****)	1.763	1.664	1.624	1.185	1.042	1.044	578	622	580	194	183	190
Gioco a base ippica	1.011	813	682	712	572	484	299	241	198	48	39	32
Gioco a base sportiva	3.995	3.822	4.250	3.295	3.041	3.437	700	781	814	177	162	170
Giochi numerici a totalizzatore	1.779	1.376	1.188	740	580	506	1.039	796	682	816	642	549
Lotterie	9.764	9.612	9.441	6.977	6.956	6.833	2.786	2.656	2.607	1.406	1.486	1.462
Lotto	6.221	6.333	6.629	4.110	4.128	4.473	2.111	2.205	2.156	1.134	1.210	1.114
Giochi di abilità a distanza a torneo	1.256	852	734	1.110	755	655	147	97	79	38	26	22
Giochi di carte organizzata in forma diversa dal torneo e giochi di sorte a quota fissa	12.716	12.429	11.584	12.359	12.052	11.219	356	377	365	71	74	72
Scommesse Virtuali	0	17	1.148	0	14	963	0	3	186	0	1	37
Betting Exchange	0	0	205	0	0	204	0	0	1	0	0	0,20
Totale	88.572	84.728	84.485	70.269	67.273	66.954	18.303	17.455	17.531	8.037	8.179	7.959

GIOCHI - ANNO 2011*				
MACRO CATEGORIE di GIOCHI (dati in milioni di euro)	RACCOLTA LORDA	VINCITE	RACCOLTA NETTA (SPESA DEI GIOCATORI)	ENTRATE ERARIALI
TOTALE	79,9	61,5	18,4	8,7**

**FILIERA**  
Concessionari  
Gestori  
Esercenti





# GAP E NUOVE TECNOLOGIE

Too generic financial data



Volumi di gioco ripartiti per regione (\*) dati in milioni di Euro

REGIONE	Raccolta			Vincite			Spesa Giocatore		
	2012	2013	2014	2012	2013	2014	2012	2013	2014
ABRUZZO	1.957	1.892	1.885	1.491	1.446	1.431	466	446	453
BASILICATA	496	467	467	369	351	347	127	116	120
CALABRIA	1.714	1.615	1.584	1.267	1.201	1.179	447	414	404
CAMPANIA	6.511	6.226	6.579	4.852	4.597	4.931	1.659	1.629	1.648
EMILIA ROMAGNA	6.181	5.967	5.929	4.739	4.614	4.581	1.442	1.353	1.348
FRIULI VENEZIA GIULIA	1.338	1.319	1.305	1.002	1.047	983	336	272	321
LAZIO	8.364	7.785	7.655	6.439	6.002	5.852	1.926	1.783	1.803
LIGURIA	2.060	1.906	1.886	1.558	1.446	1.432	502	460	454
LOMBARDIA	14.536	13.904	13.847	11.097	10.681	10.612	3.440	3.223	3.235
MARCHE	1.903	1.818	1.808	1.442	1.374	1.371	460	444	437
MOLISE	395	379	351	303	288	266	92	91	85
PIEMONTE	5.137	4.962	4.935	3.923	3.774	3.763	1.214	1.188	1.172
PUGLIA	4.011	3.913	3.969	2.994	2.940	3.004	1.017	973	965
SARDEGNA	1.557	1.485	1.507	1.129	1.077	1.126	428	408	382
SICILIA	4.187	3.901	3.826	3.195	2.864	2.827	993	1.037	999
TOSCANA	4.629	4.453	4.461	3.536	3.415	3.432	1.093	1.038	1.030
TRENTINO ALTO ADIGE	1.302	1.227	1.176	1.008	959	914	294	268	261
UMBRIA	1.099	1.037	1.036	840	796	789	259	241	247
VALLE D'AOSTA	141	130	129	106	98	94	35	32	35
VENETO	5.588	5.575	5.703	4.259	4.260	4.363	1.329	1.315	1.340
<b>TOTALE</b>	<b>73.107</b>	<b>69.961</b>	<b>70.038</b>	<b>55.548</b>	<b>53.231</b>	<b>53.298</b>	<b>17.559</b>	<b>16.730</b>	<b>16.740</b>

(\*) Il dato è riferito al gioco su rete fisica e non tiene conto del gioco telematico che, per definizione, non è attribuibile a porzioni di territorio.



**IL DATO È RIFERITO AL GIOCO SU RETE FISICA E NON TIENE CONTO DEL GIOCO  
TELEMATICO CHE PER DEFINIZIONE NON È ATTRIBUIBILE A PORZIONI DI TERRITORIO**

**NON CHI MA DOVE!!!**





## OSSERVATORIO:

## Gioco Online



Promosso dalla School of Management, dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli e da Sogei, studia criticamente il mercato dei giochi online alla luce del grande interesse da parte dei consumatori. Offre analisi di dettaglio sulle dinamiche in atto e indaga costantemente i trend innovativi in grado di influenzare l'evoluzione del settore.



SLIDE BOOKLET: 25/05/2015

### IL GIOCO ONLINE IN ITALIA: I GIOCATORI

TIPOLOGIA: Customer Insight

PAGINE: 26

OSSERVATORIO: Gioco Online

REPORT: 08/05/2015

### IL GIOCO ONLINE IN ITALIA: IL MERCATO

TIPOLOGIA: Business Scenario

PAGINE: 20

OSSERVATORIO: Gioco Online

ATTO: 09/04/2015

### IL GIOCO ONLINE: L'OFFERTA SI EVOLVE, LA SPESA RIMANE STABILE

OSSERVATORIO: Gioco Online

#### DESCRIZIONE

Gli atti includono le seguenti presentazioni utilizzate dei relatori durante il convegno:

#### Presentazione dei risultati della Ricerca dell'Osservatorio Gioco Online

Andrea Rangone e Marco Planzi, Responsabili della Ricerca dell'Osservatorio Gioco Online, Politecnico di Milano

#### Gioco On Line: l'offerta si evolve, la Spesa rimane stabile

Carla Ramella, Responsabile Sogei dei clienti Dogane, Monopoli, Sanità e Interni



PREMIUM  
PASS

/ CONDIVIDI

/ ABBONATI

/ ACCEDI (PREMIUM  
PASS)

SLIDE BOOKLET: 25/05/2015

### IL GIOCO ONLINE IN ITALIA: I GIOCATORI

TIPOLOGIA: Customer Insight

PAGINE: 26

OSSERVATORIO: Gioco Online



### SINTESI DATI GIOCO ONLINE 2014

- Spesa aumentata del 0,4% (758 milioni €)
- Giocatori online circa 3 milioni (6 milioni di conti gioco)
- Numero medio 'Giocanti' (1 volta/mese) 642.000 (670.000 nel 2013)
- 2/3 spendono meno di 50€/mese
- Profiling: maschio (83%), **sud (48%)**, tra 25 e 44 anni (58%)
- Aumento genere femminile

IL DATO È RIFERITO AL GIOCO SU RETE FISICA E NON TIENE CONTO DEL GIOCO  
TELEMATICO CHE PER DEFINIZIONE **NON È ATTRIBUIBILE A PORZIONI DI TERRITORIO,**  
**MA A PERSONE FISICHE SÌ**



NEUROGAP – Catania, 14 aprile 2016



Roberto Mollica



Il gioco nella popolazione  
rilevazione tramite indagini  
campionarie



Campioni rappresentativi di

- popolazione generale (18-64)
- popolazione studentesca (15-19)

Questionario standard

Stimano la prevalenza del consumo

- nella vita
- nell'ultimo anno
- nell'ultimo mese

Stimano la percentuale di soggetti

- giocatori sociali
- giocatori problematici
- giocatori patologici



IL GIOCO E' VIETATO  
AI MINORI DI 18 ANNI



## Popolazione studentesca 15-19 anni

### ESPAD ITALIA 2014

- Gioco ultimi 12 mesi: 39% (47% nel 2011)
- Problematici : 4% (7% nel 2011)
- Patologici: 3% (4% nel 2011)

### SPS-DPA 2014

- Gioco ultimi 12 mesi: --- (49,4% nel 2013)
- Problematici : 4,2% (7,2% nel 2013)
- Patologici: 3,7% (3,2% nel 2013)



NEUROGAP – Catania, 14 aprile 2016



Roberto Mollica



IL GIOCO E' VIETATO  
AI MINORI DI 18 ANNI



## a) Profilo di gioco a rischio



## b) Profilo di gioco problematico



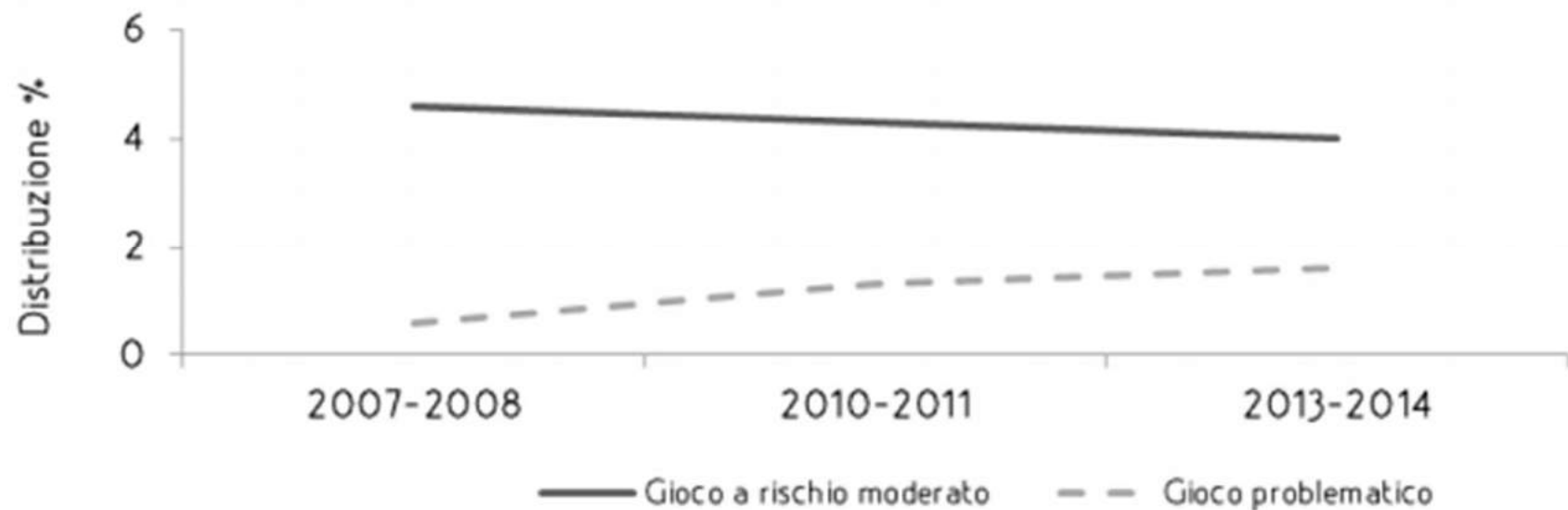
ESPAD®Italia 2014

**Figura 65:** Distribuzione percentuale tra gli studenti italiani che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno e che hanno un profilo di gioco definito a rischio e problematico. Anno 2014



## Popolazione generale?

**Figura 74:** Distribuzione percentuale dei profili di gioco a rischio moderato e problematico tra i giocatori di 15.64 anni



IPSAD®

**CGPI – Canadian Problem Gambling Index**