



**SOCIALLY  
CORRECT**

## **CONCORSO SOCIALLY CORRECT 2019**

### **‘AZZARDOPATIA: QUANDO IN GIOCO C’E’ LA VITA’**

#### **BRIEF per le Scuole di Comunicazione**

***Campagna di comunicazione sul tema del gioco d’azzardo patologico in collaborazione con la Direzione Generale della Comunicazione e dei Rapporti europei ed internazionali del Ministero della Salute***

#### **BACKGROUND**

L’Associazione “Socially Correct” nasce nel 2008 per ricordare l’impegno di Paolo Ettore nei confronti della comunicazione sociale. L’obiettivo dell’Associazione è quello di realizzare progetti che rafforzino la responsabilità sociale attraverso campagne di pubblicità ed eventi.

Quest’anno si terrà la 12° edizione del concorso Socially Correct rivolto agli studenti di Università e scuole di grafica per premiare la migliore campagna pubblicitaria su un tema di responsabilità sociale. Il tema del concorso e, quindi, della campagna sarà il **Disturbo da gioco d’azzardo (DGA)**.

Si tratta di una patologia che ha in comune con la dipendenza da sostanze il comportamento compulsivo che produce effetti sulle relazioni sociali o sulla salute seriamente invalidanti. Si tratta non solo di un fenomeno sociale, ma di una vera e propria patologia, che rende incapaci di resistere all’impulso di giocare d’azzardo o fare scommesse in denaro. Il gioco d’azzardo può assumere, quindi, la connotazione di un vero e proprio disturbo psichiatrico ed è a tutti gli effetti una dipendenza patologica “*sine substantia*”.

Le cause possono essere di tipo psicologico, ambientale e familiare. Vi sono, inoltre, alcune condizioni che costituiscono dei fattori di rischio per la comparsa del DGA: essere affetti da altri disturbi comportamentali o dell’umore, oppure presentare problemi da abuso di sostanze; l’età e il sesso (il Disturbo da Gioco d’Azzardo è in genere più frequente tra i giovani di sesso maschile, anche se negli ultimi anni le statistiche fanno percepire un cambiamento di tendenza, con il disturbo che sta arrivando ad interessare in ugual misura i due sessi: le donne si ammalano più avanti negli anni rispetto agli uomini); nelle famiglie dedite al gioco d’azzardo è più facile per i figli arrivare a sviluppare questa patologia.

Per quanto riguarda la diffusione del gioco d’azzardo e del GAP, secondo i dati di uno studio dell’Istituto superiore di sanità del 2018 (Centro nazionale dipendenze e doping) è emerso che 17 milioni di italiani hanno giocato d’azzardo almeno una volta negli ultimi 12 mesi e di questi circa 700.000 sarebbero under 18.

Secondo il suddetto studio, il 72,2% gioca in maniera sociale limitandosi a spendere al massimo 10 euro al mese e il 19,4% presenta un profilo a rischio basso. Risulta, pertanto, essere il restante 8%, corrispondente a 1 milione e mezzo di persone, la percentuale di giocatori problematici che hanno sviluppato questa dipendenza e che hanno giocato 6 o più volte in un mese. Inoltre, risulta che le donne preferiscono il bingo (il 46,4 % contro il 34,8 % dei maschi), gli uomini le scommesse sportive (il 67,4 % contro il 15,3 % del gentil sesso); i ‘gratta e vinci’ sono i giochi più diffusi perché più facilmente accessibili, seguiti da lotto e superenalotto, mentre le slot e il texas holdem sono i giochi percepiti come più pericolosi, perché, oltre a sviluppare dipendenza, fanno perdere facilmente grosse somme di denaro.

Si tratta, in definitiva, di un fenomeno in crescita, in quanto si sta sviluppando nelle sue varie forme (lotteria, scommesse sportive, bingo), anche quelle considerate più a rischio in quanto fruibili da internet. In particolar modo, grazie a questa maggiore accessibilità i minori possono giocare indisturbati, fuori dal controllo degli adulti, in qualsiasi momento della giornata. E’ stimato che in Italia ci sia una slot machine ogni 143 abitanti e che le percentuali maggiori di giocatori patologici si registri proprio con il crescere dell’accessibilità al gioco.



**SOCIALLY  
CORRECT**

La prevenzione è, pertanto, uno strumento essenziale per far fronte a questa patologia, in particolare nei giovani. Nello specifico la prevenzione deve avvenire prima in famiglia e poi nelle scuole. E' importante, quindi, che le Istituzioni realizzino iniziative di informazione volte ad aumentare la percezione dei rischi connessi al gioco.

### **TARGET**

Uomini e donne 40-64 (giocatori patologici)  
Giovani di sesso maschile 14-25 (target in crescita)

### **OBIETTIVI**

- aumentare la percezione del rischio della perdita al gioco;
- mettere in guardia dai rischi di ordine psicologico e sociale, per sé e per i propri cari;
- informare anche sui danni connessi al gioco d'azzardo, che spesso diventa moltiplicatore di altre dipendenze e di stili di vita non salutari come il tabagismo e l'abuso di alcol.

### **ISSUES**

Il gioco d'azzardo patologico nasce da una serie di fattori chiave:

1. crescita del gioco d'azzardo online grazie alla diffusione dei device (smartphone, tablet e computer) dai quali è possibile accedere;
2. ampia diffusione dei luoghi dove è possibile giocare d'azzardo (Bar, Tabacchi, sale scommesse, casinò, sale bingo);
3. inconsapevolezza del danno reale che il gioco d'azzardo provoca;
4. essere affetti da altri disturbi comportamentali o dell'umore, oppure presentare problemi da abuso di sostanze;
5. nelle famiglie dedite al gioco d'azzardo è più facile per i figli arrivare a sviluppare questa patologia.

### **INSIGHT**

Il gioco d'azzardo può diventare una vera e propria patologia (DGA) e come tale va affrontata.

### **FOCUS**

Il gioco d'azzardo patologico rovina la vita familiare e sociale di chi ne è vittima e delle persone vicine. Le conseguenze indirette coinvolgono tra le 5 e le 7 persone per ogni giocatore (mogli, figli, genitori, amici, datori di lavoro e colleghi).

### **PROOF**

L'ICD-10 (International Classification Disease) dell'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) lo ha inserito tra i "disturbi delle abitudini e degli impulsi".

- Sito internet: [http://www.salute.gov.it/portale/salute/p1\\_5.jsp?id=60&area=Disturbi\\_psichici](http://www.salute.gov.it/portale/salute/p1_5.jsp?id=60&area=Disturbi_psichici)

- Telefono azzurro – 800 55 88 22 <http://old.iss.it/ogap/?lang=1&id=11&tipo=18>

### **RIFERIMENTI NORMATIVI**

- La Legge 23 dicembre 2014, n. 190, recante "Disposizioni per la formazione del bilancio annuale e pluriennale dello Stato (legge di stabilità 2015)", all'articolo 1, comma 133, ha disposto:

- la destinazione, nell'ambito delle risorse destinate al finanziamento del Servizio sanitario nazionale e a decorrere dall'anno 2015, di una quota pari a 50 milioni di euro annui per la prevenzione, la cura e la riabilitazione delle patologie connesse alla dipendenza da gioco d'azzardo come definita dall'Organizzazione mondiale della sanità;



**SOCIALLY  
CORRECT**

- il trasferimento al Ministero della salute dell'Osservatorio istituito ai sensi dell'articolo 7, comma 10, quarto periodo, del decreto-legge 13 settembre 2012, n. 158, convertito, con modificazioni, dalla legge 8 novembre 2012, n. 189, al fine del monitoraggio della dipendenza dal gioco d'azzardo e dell'efficacia delle azioni di cura e di prevenzione intraprese, rideterminandone la composizione e assicurando la presenza di esperti in materia, di rappresentanti delle regioni e degli enti locali, nonché delle associazioni operanti nel settore.

- con Decreto del Ministro della Salute di concerto con il Ministro dell'Economia e delle Finanze del 24 giugno 2015 (Allegato n. 1), è stato istituito presso il Ministero della Salute l'Osservatorio per il contrasto della diffusione del gioco d'azzardo e il fenomeno della dipendenza grave, ai sensi dell'articolo 1, comma 133, quarto periodo, della legge 23 dicembre 2014, n. 190.

- il decreto-legge 12 luglio 2018, n.87 convertito, con modificazioni, dalla legge 9 agosto 2018, n. 96 contiene anche un capo, il Capo III, dedicato alla lotta contro il disturbo del gioco d'azzardo, DGA. Così vengono definite, all'art.9, comma 1-*bis*, le patologie da ricondursi alla dipendenza del gioco d'azzardo.

Le misure adottate vanno dal Divieto di pubblicità del gioco e scommessa alle indicazioni corrette da dare sulle indicazioni di probabilità di vincita, alla sanzione pecuniaria per il mancato rispetto del divieto di pubblicità.

Come per le sigarette, inoltre, sono previste delle scritte di avvertimento. I tagliandi delle lotterie istantanee devono contenere messaggi stampati su entrambi i lati in modo da coprire almeno il 20% della superficie. Analoghi cartelli dovranno essere affissi nelle sale giochi e nelle apparecchiature.

E' stato, infine, previsto il logo 'No slot' che andrà ad identificare i locali dove non sono installate le apparecchiature di gioco. Tale attestato verrà rilasciato dai Comuni.

#### **WAYS IN**

- un giocatore patologico quando scommette ricorda solo le vincite, ma non tutti i soldi spesi inutilmente!!
- non pensare che il gioco sia una fonte di guadagno alternativa.
- bruciando i tuoi guadagni nel gioco fai del male ai tuoi cari.

#### **TONE OF VOICE**

Emotivo, empatico, coinvolgente.

#### **PIANIFICAZIONE**

Sulla base dell'idea creativa si potrà prevedere una declinazione su più mezzi, orientativamente stampa/affissione; tv; web.



*Ministero della Salute*