

Bolzano, novembre 2024

Disturbo da gioco d’azzardo: le interruzioni dal gioco sono davvero efficaci? Il fraintendimento del sistema normativo italiano.

Prof. Dott. Cesare Guerreschi

Il disturbo da gioco d’azzardo (D.G.A.) è oggi riconosciuto come una dipendenza comportamentale con effetti psicologici e sociali significativi, ed è classificata nel DSM-5-TR tra i disturbi da dipendenza. Secondo il Pathways Model di Blaszczynski e Nower (2002)¹, i fattori che contribuiscono a questa dipendenza includono vulnerabilità psicologica, tratti impulsivi e aspetti ambientali, come la facilità di accesso e la disponibilità di giochi di azzardo.

I numeri del “Libro blu” dell’Agenzia delle Dogane e dei Monopoli fotografano con precisione la crescita del gioco d’azzardo negli ultimi anni: nel 2022 il valore totale delle puntate effettuate, ha raggiunto i 136 miliardi di euro, oltre il 290% rispetto al 2006.

Proprio alla luce di tali numeri, il dibattito negli studi di settore si è concentrato sul tema del cosiddetto “*Gioco responsabile*” (RG) che sta assumendo un ruolo centrale non solo per gli studiosi della materia ma anche per regolatori, decisori politici e per la stessa industria del gioco. Diverse strategie sono state implementate per ridurre i rischi correlati al gioco e allo sviluppo di forme di gioco patologico: campagne educative, limiti di tempo e spesa, restrizioni pubblicitarie, auto-esclusioni e pause obbligatorie. Uno studio di Williams e al. (2012)², ha fatto tuttavia notare come, sebbene promettenti, poche di queste strategie abbiano sortito un significativo riscontro empirico a suffragio della loro efficacia.

Tra le misure volte a promuovere il gioco responsabile, negli ultimi anni, hanno assunto rilievo le cosiddette “*pause forzate*”, o “*breaks in play*”, che possono essere definite come quelle azioni esterne che comportino un’interruzione, sospensione o cessazione temporanea del gioco,

¹ Blaszczynski, A., & Nower, L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97(5), 487–499.

² Williams, R. J., West, B. L., & Simpson, R. I. (2012). Prevention of problem gambling: A comprehensive review of the evidence, and identified best practices. Ontario: Ontario Problem Gambling Research Centre.

utile a distogliere l'attenzione del giocatore e interrompere lo stato dissociativo³. Questa interruzione o sospensione può avvenire con o senza messaggi inerenti al gioco d'azzardo responsabile, che appaiono sullo schermo sul quale si sta giocando, e può essere impostata in modo da seguire un ordine regolare continuo o ad intermittenza oppure in base a dei parametri stabiliti dal giocatore. Le pause forzate rappresentano un intervento volto a interrompere temporaneamente l'attività di gioco che ha come obiettivo:

- ridurre la dissociazione, ovvero lo stato di immersione in cui i giocatori perdono consapevolezza del tempo e delle somme spese.
- aumentare la probabilità di attirare l'attenzione sul proprio comportamento, ovvero per rendere il giocatore consapevole del tempo e del denaro che ha già speso e per interrompere o modificare il proprio comportamento di gioco al fine di renderlo meno patologico.

Gli studi sull'efficacia delle pause obbligatorie nelle sessioni di gioco sono ancora pochi e hanno prodotto risultati contrastanti. Blaszczynski et al. (2015)⁴ hanno infatti osservato come pause lunghe possano aumentare il desiderio di giocare, poiché, generando frustrazione, aumentano la compulsività, evidenziando come le pause risultino più efficaci se accompagnate da messaggi di promemoria sul gioco responsabile. Sulla stessa linea di pensiero, Auer e Griffiths (2014, 2015)⁵ hanno riscontrato che messaggi *pop-up* avanzati possano aiutare a interrompere il gioco, sebbene solo una piccola percentuale di giocatori smetta effettivamente di giocare dopo averli ricevuti. Auer, Hopfgartner e Griffiths (2019)⁶ hanno inoltre rilevato come interruzioni forzate su terminali VLT possano in realtà portare a un'intensificazione del gioco successivo.

La letteratura scientifica internazionale sta quindi ancora cercando di valutare se le pause obbligatorie possano rappresentare dei validi strumenti volti a promuovere un gioco responsabile. Ciò su cui c'è accordo è come l'efficacia di queste pause dipenda in gran parte dalla loro durata e dalla presenza di elementi di supporto, come messaggi di avvertimento e opzioni di

³ Le esperienze di dissociazione sperimentate durante il gioco d'azzardo sono caratterizzate da uno stato di identità alterato, un senso di distacco, perdita della percezione del tempo e percezioni sensoriali ristrette;

⁴ Blaszczynski, A., Cowley, E., Anthony, C., & Hinsley, K. (2015). Breaks in play: Do they achieve intended aims? *Journal of Gambling Studies*, 32(2), 789–800.

⁵ Auer, M., & Griffiths, M. D. (2015). Testing normative and self-appraisal feedback in an online slot-machine pop-up message in a real-world setting. *Frontiers in Psychology*, 6, 339.

⁶ Auer, M., Hopfgartner, N., & Griffiths, M. D. (2019). The effects of a mandatory play break on subsequent gambling among Norwegian video lottery terminal players. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(3), 522–529.

autovalutazione. Gli studi più recenti hanno dimostrato come più pause per periodi brevi (ad esempio di quindici minuti) possano interrompere più efficacemente i comportamenti compulsivi e stimolare la riflessione sul comportamento di gioco, senza aumentare il *craving*⁷. Al contrario pause eccessivamente lunghe alimenterebbero la dipendenza e la compulsività.

Ciò è emerso anche sulla base delle esperienze dei nostri professionisti e degli studi che abbiamo condotto e in cui abbiamo altresì rilevato come le pause forzate nelle sessioni di gioco possano essere uno strumento utile al più per i giocatori sociali, ma non per i giocatori patologici per i quali, al contrario, paiono essere rappresentare un elemento in grado di aumentare il *craving* e la frustrazione, per via dell'impossibilità di giocare.

Sul punto la normativa italiana in materia non ha comunque colto il significato scientifico delle interruzioni e delle pause di gioco intervenendo con disposizioni volte a limitare gli orari di apertura delle sale gioco e non del gioco in sé. Si tratta di una normativa disomogenea tra Regioni e, il più delle volte, anche tra Comuni dello stesso territorio che ha come risultato quello di promuovere una sorta di “*pendolarismo del gioco*” (i giocatori che sviluppano dipendenze sono disposti a spostarsi di diversi chilometri per accedere al gioco) anche perché fondato su orari specificatamente individuati che consentono al giocatore una programmazione anticipata o comunque il trasferimento del gioco da una sede fisica alle piattaforme online, sempre più in crescita e che non consentono alcun tipo di controllo a tutela del giocatore e della legalità.

In definitiva si rileva come l'interruzione oraria non solo, per le circostanze in cui opera, non possa rivelarsi risolutiva, ma come al contrario l'applicazione che ne è stata data dalle normative di settore italiane possa rilevarsi dannosa per i soggetti più vulnerabili.

Presidente e Direttore clinico



Dr. Cesare Guerreschi
Psicologo - Psicoterapeuta
Via Maso d. Pieve 60/A - 39100 Bolzano
Tel. 0471 360498
P. IVA 00756690210
C. F. GRR CSR/80L28 A952G

⁷ La traduzione letterale della parola *craving* potrebbe essere desiderio, voglia, nelle loro accezioni più intense, come forte desiderio e voglia matta. Il termine *craving*, però, oggi è usato comunemente anche nel linguaggio professionale italiano, e indica un desiderio persistente e irresistibile per una determinata sostanza o per comportamenti compulsivi (APA, 2013). In sostanza può essere definito come la sensazione crescente di tensione che precede l'inizio dell'assunzione della sostanza o della messa in atto del comportamento di dipendenza.



Società Italiana di Intervento sulle Patologie Compulsive

*Prevenzione, consulenza e trattamento delle Dipendenze da comportamento
Gioco d'Azzardo – Shopping – Cellulare – Internet – Lavoro - Sesso – Affetto*

Fondatore e Presidente: Dott. Cesare Guerreschi

Tel. 0471 362452 – Cell. 347 4415584 info@siipac.it www.siipac.it

Per esprimere il proprio accordo, firmare qui
