

Sanità pubblica e gioco d'azzardo

Dr.ssa Daria Ukhova

*Gambling Research Glasgow,
Università di Glasgow, Regno Unito*

Divulgazione degli interessi

Negli ultimi tre anni, DU ha ricevuto finanziamenti per progetti legati al gioco d'azzardo dal Wellcome Trust e dall'autorità locale di Blackburn con Darwen, nel Regno Unito.

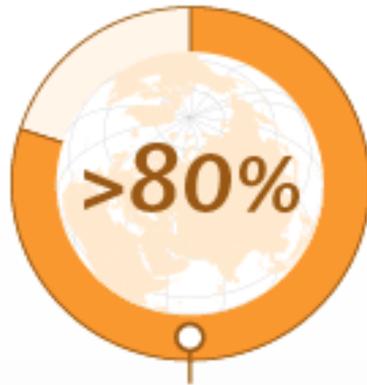
Struttura della presentazione

- Lancet Public Health Commission on Gambling (LPHCG)
 - Danni del gioco d'azzardo: natura ed epidemiologia
 - Determinanti commerciali dei danni del gioco d'azzardo
- Prevenzione dei danni del gioco d'azzardo nel mondo: approcci individuali vs. sistemici
- Raccomandazioni della LPHCG

The Lancet Public Health Commission on gambling

Gambling is now available 24/7 to anyone with internet access. The negative effects from gambling are far reaching and go beyond individuals experiencing gambling disorder, impacting families, friends, and society more widely.

An expanding public health threat



Countries around the world where commercial gambling is legally available

Not only through traditional environments or products, such as casinos or lotteries



But also digital environments, such as apps and websites



La commissione mirava a formulare raccomandazioni sulle azioni da intraprendere per garantire che il gioco d'azzardo fosse fornito e regolamentato nell'interesse pubblico, proteggendo il pubblico dai danni.

Danni del gioco d'azzardo: natura ed epidemiologia

Tran LT, Wardle H, Colledge-Frisby S, et al. The prevalence of gambling and problematic gambling: a systematic review and meta-analysis. *Lancet Public Heal.* 2024;2667(24). doi:10.1016/S2468-2667(24)00126-9

Wardle H, Degenhardt L, Marionneau V, et al. The Lancet Public Health Commission on gambling. *Lancet Public Heal.* 2024;6(1):e2-e3. doi:10.1016/S2468-2667(24)00167-1

Dr Daria Ukhova, Università di Glasgow



Danni del gioco d'azzardo

- **Danni sostanziali a individui, famiglie e comunità:** perdite finanziarie e perdita del lavoro, relazioni interrotte, impatti negativi sulla salute mentale e fisica, criminalità, aumento del rischio di suicidio e violenza domestica
- Sostanziale parte del danno è subita da quegli individui che non soddisfano i criteri clinici per il disturbo del gioco d'azzardo → bisogna esaminare l'effetto del gioco d'azzardo sull'intero spettro dei consumi
- Danni avvertiti non solo dalla persona che gioca, ma anche dalla sua famiglia e dai suoi amici

Metodologia della revisione sistematica

Fonti: MEDLINE, Embase, PsycInfo e letteratura grigia per identificare articoli/rapporti pubblicati fino a marzo 2024



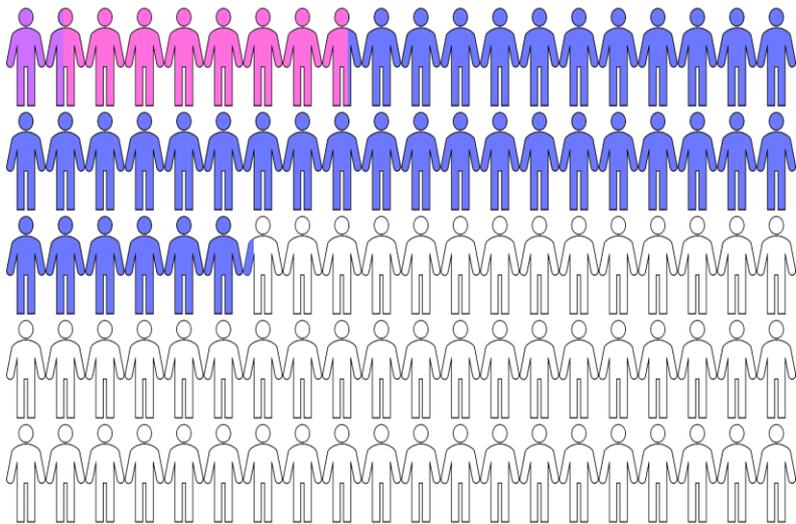
Pubblicati dopo il 2010

Studio quantitativo

Ha riportato almeno uno dei seguenti:

- (1) Una stima della prevalenza del gioco d'azzardo, di qualsiasi gioco d'azzardo rischioso o di gioco d'azzardo problematico;
- (2) Una stima della prevalenza del gioco d'azzardo, di qualsiasi gioco d'azzardo rischioso o di gioco d'azzardo problematico tra le persone che hanno giocato d'azzardo negli ultimi 12 mesi;
- (3) Numero o percentuale di persone che hanno svolto diverse attività di gioco d'azzardo

Prevalenza tra gli adulti negli ultimi 12 mesi



46.2% ha praticato gioco d'azzardo
(37.4% ♀; 49.1% ♂)

8.7% ha praticato qualsiasi gioco
d'azzardo a rischio* (5.5% ♀; 11.9% ♂)

1.4% ha praticato gioco d'azzardo
problematico (1% ♀; 2.2% ♂)

Equivalente a:

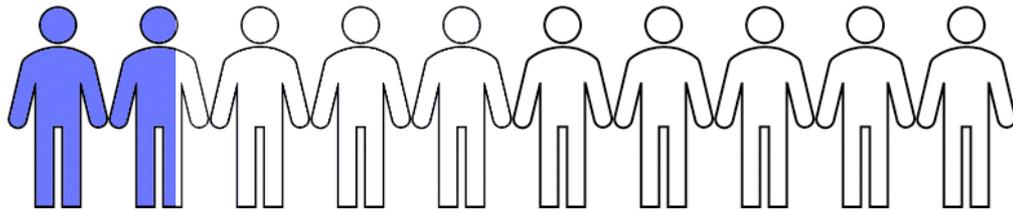
2.3 miliardi di persone hanno praticato
gioco d'azzardo

439.6 milioni di persone hanno praticato
qualsiasi gioco d'azzardo a rischio*

71.1 million di persone hanno praticato
gioco d'azzardo problematico

**Qualsiasi gioco d'azzardo a rischio:* Include coloro che soddisfano le soglie per il gioco d'azzardo problematico o il disturbo del gioco d'azzardo, ma include anche coloro che, come minimo, segnalano a volte o occasionalmente di sperimentare almeno un sintomo comportamentale o una conseguenza avversa personale, sociale o correlata alla salute derivante dal gioco d'azzardo. Questa categoria rappresenta l'intero spettro di gravità del rischio.

Prevalenza tra gli adolescenti



17.9% ha praticato
gioco d'azzardo

Non è possibile calcolare la prevalenza globale del gioco d'azzardo rischioso e del gioco d'azzardo problematico tra gli adolescenti a causa della mancanza di dati.

Prevalenza in Italia (negli ultimi 12 mesi)

Tra gli adulti:

27.5% hanno praticato gioco d'azzardo

14.1% hanno praticato qualsiasi gioco d'azzardo rischioso

3.1% hanno praticato gioco d'azzardo problematico

Tra gli adolescenti:

38.6% ha giocato d'azzardo

5.9% hanno praticato qualsiasi gioco d'azzardo rischioso

3.5% hanno praticato gioco d'azzardo problematico

Prevalenza per attività di gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi



Lottery



Online
gambling



Online
EGMs/slots



EGMs



Casino
gambling



Sports
betting

Prevalenza della popolazione impegnata in attività (k=131)

44.7%	7.8%	2.7%	11.6%	5.6%	6.9%
(42.0 - 47.4)	(6.2 - 9.5)	(2.1 - 3.4)	(9.8 - 13.5)	(4.8 - 6.5)	(6.0 - 7.8)

Prevalenza del gioco d'azzardo problematico tra le persone impegnate in attività (k=36)

2.0%	8.6%	15.8%	8.1%	10.0%	8.9%
(1.4 - 2.7)	(6.0 - 11.5)	(10.7 - 21.6)	(5.5 - 11.1)	(6.0 - 14.7)	(5.2 - 13.5)

I determinanti commerciali dei danni del gioco d'azzardo

Wardle H, Degenhardt L, Marionneau V, et al. The Lancet Public Health Commission on gambling. *Lancet Public Heal.* 2024;6(1):e2-e3. doi:10.1016/S2468-2667(24)00167-1

Dr Daria Ukhova, Università di Glasgow

I determinanti commerciali dei danni del gioco d'azzardo

“Le strategie e gli approcci utilizzati dal settore privato per promuovere prodotti e scelte dannosi per la salute”
(Kickbusch 2016)

- Mappatura delle strategie e dei prodotti del settore
- Mappatura dell'ecosistema del gioco d'azzardo commerciale
- Analisi del potere del settore nel plasmare l'opinione pubblica e la politica per promuovere i propri interessi

L'ecosistema del gioco d'azzardo commerciale

Tecnologie delle
comunicazioni

Progettisti di
giochi,
programmatori

Tecnologie di
sorveglianza, 'Big Data',
personalizzazione abilitata
dall'intelligenza artificiale



Sistemi finanziari;
banche internazionali

Marketing, social
media,
piattaforme
mobili

Organizzazioni
sportive,
mediatiche e
benefiche

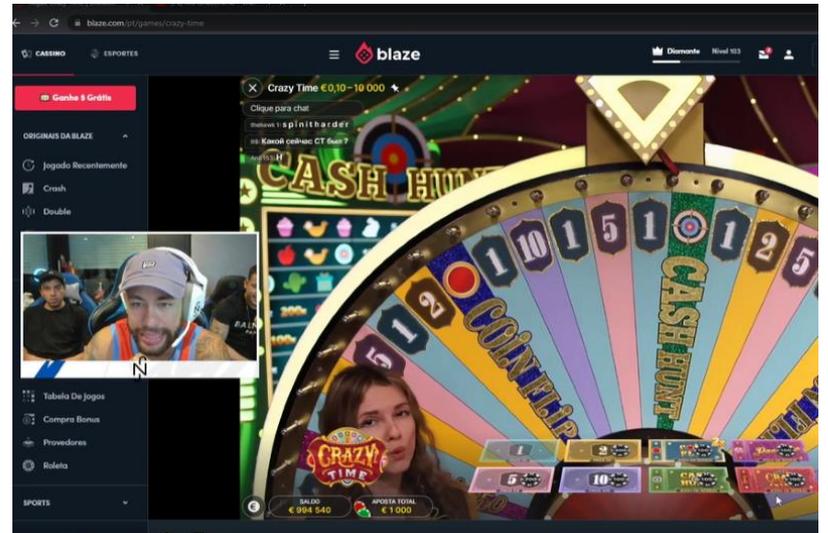
Prodotti commerciali

- Prodotti più veloci e coinvolgimento continuo
- *'Addiction by design'* (Schull 2012) → danni maggiori
 - Ad esempio, macchine da gioco elettroniche, giochi da tavolo da casinò, prodotti online
- Digitalizzazione → le tecnologie mobili aumentano la disponibilità e l'accessibilità
- Collegamenti con le piattaforme bancarie: scommesse continue e perdite più rapide
- Online, mobile → settore in più rapida crescita



Marketing

- Enormi investimenti del settore in pubblicità e marketing
- Marketing digitale → piattaforme di social media
- Influencer famosi e streaming live



Collaborazioni

- Partnership commerciali con i settori sportivo, mediatico e benefico
- ‘Gamblificazione dello sport’
- Normalizza il gioco d’azzardo e influenza le abitudini e i valori culturali, in particolare tra i giovani



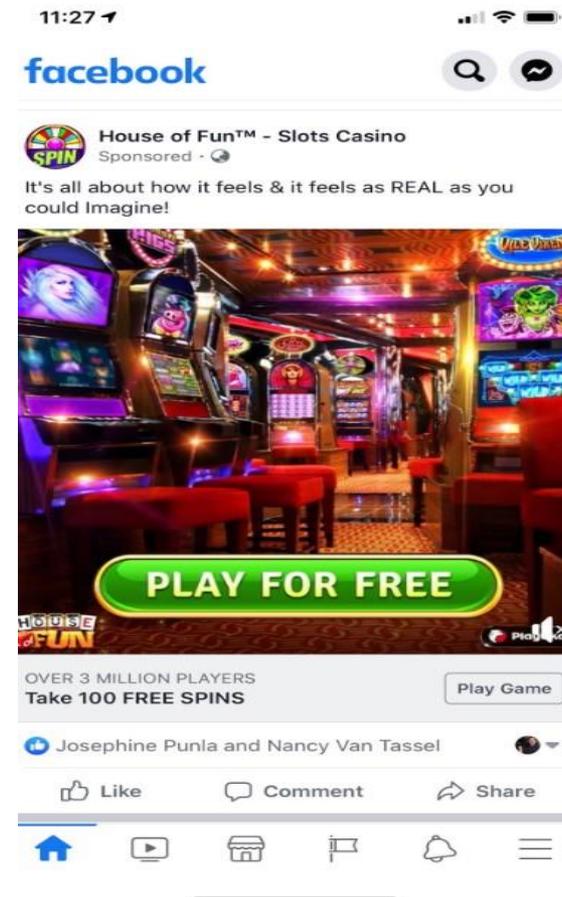
Dati e sorveglianza

- Tecnologie di sorveglianza per la raccolta di dati → *profiling* dei giocatori e marketing mirato
 - Ad esempio offerte speciali, scommesse gratuite
- Architettura delle scelte: "modelli oscuri" → manipolare il comportamento nei confronti del gioco d'azzardo



Prodotti ibridi (*Boundary-spanning products*)

- Integrazione di elementi simili al gioco d'azzardo nell'architettura dei giochi, ad esempio giochi da casinò social, e-sport.
- Ad esempio, loot box, skin, ricompense casuali
- Vendita incrociata (*cross-selling*) di prodotti di gioco d'azzardo



Come il settore esercita potere



Approcci della sanità pubblica al gioco d'azzardo: una revisione globale delle tendenze legislative

Ukhova D, Marionneau V, Nikkinen J, Wardle H. Public health approaches to gambling: a global review of legislative trends. *Lancet Public Heal.* 2023;2667(23). doi:10.1016/S2468-2667(23)00221-9

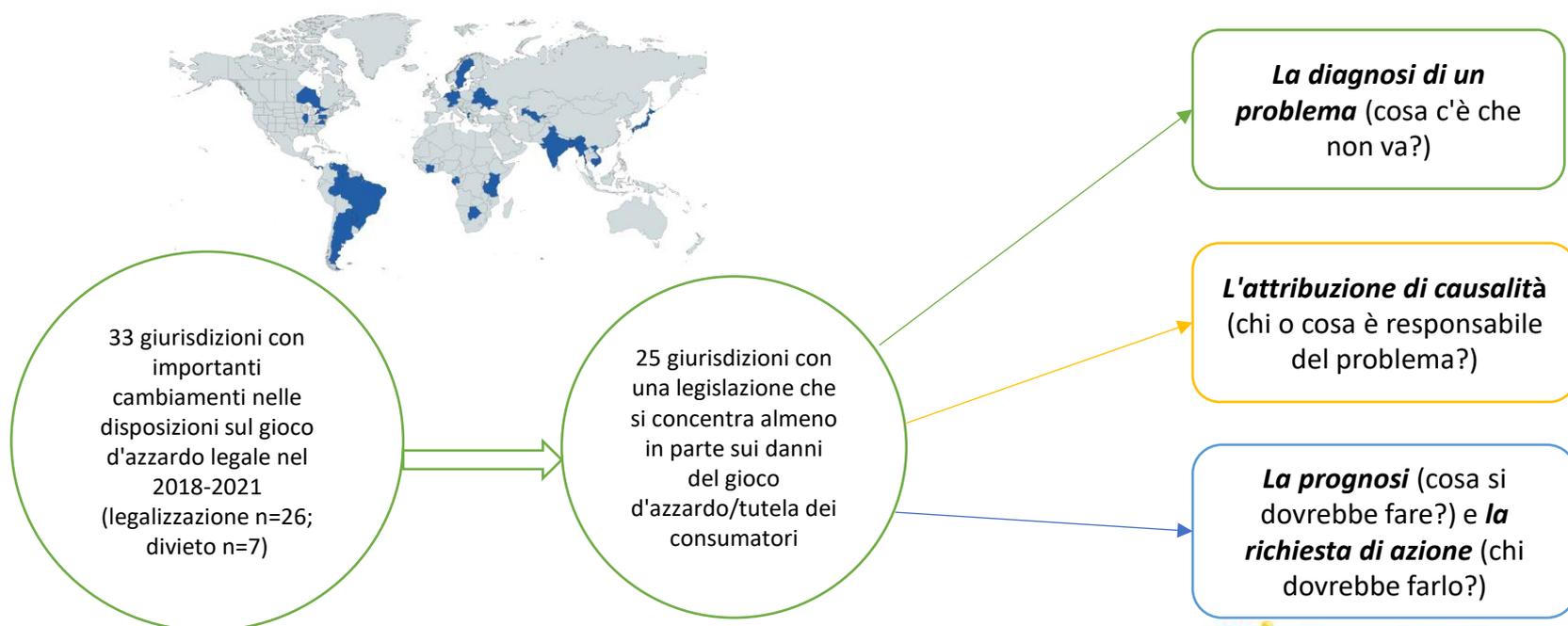
Dr Daria Ukhova, Università di Glasgow

Motivazione

- Esigenza di un approccio ai danni del gioco d'azzardo più ampio, basato sui principi della salute pubblica
- Nessuna valutazione sistematica se queste richieste siano state tradotte in politiche a livello globale
- Prospettive politiche contrastanti sulla prevenzione dei danni del gioco d'azzardo: approcci individuali (***I-frame***) vs. approcci sistemici (***S-frame***)
 - Le politiche e gli interventi ***I-frame*** evidenziano la responsabilità individuale e l'autoregolamentazione e includono strumenti di autogestione, campagne di sensibilizzazione sul gioco d'azzardo responsabile, monitoraggio del comportamento dei giocatori, ecc.
 - Le politiche e gli interventi ***S-frame*** si concentrano sulla regolamentazione della progettazione del prodotto, la natura e l'estensione del marketing del gioco d'azzardo, l'accessibilità, la disponibilità e la geolocalizzazione dei prodotti e dei locali di gioco d'azzardo

Metodologia

- **Fase 1:** Revisione globale dei paesi con modifiche legislative e regolamentari tra il 2018 e il 2021, utilizzando il database VIXIO Gambling Compliance
- **Fase 2:** Analisi critica dell'inquadramento (*critical frame analysis*) della legislazione sui danni del gioco d'azzardo



Risultati

- Oltre l'80% dei paesi consente legalmente il gioco d'azzardo
- Il gioco d'azzardo dannoso è riconosciuto come un problema di salute e benessere, ma con un'attenzione quasi esclusiva ai danni a livello individuale
- Misure di prevenzione si concentrano sul controllo e sulla responsabilità individuali piuttosto che sulla regolamentazione delle pratiche e dei prodotti commerciali

Raccomandazioni della Lancet Public Health Commission on Gambling

Ukhova D, Marionneau V, Nikkinen J, Wardle H. Public health approaches to gambling: a global review of legislative trends. *Lancet Public Heal.* 2023;2667(23). doi:10.1016/S2468-2667(23)00221-9

Dr Daria Ukhova, Università di Glasgow

1. I governi dovrebbero dare priorità alla tutela della salute e del benessere pubblici rispetto agli interessi economici.

7. Avvio del processo per adottare una risoluzione dell'AMS sulle dimensioni di salute pubblica del gioco d'azzardo

7. Risoluzione dell'Assemblea mondiale della sanità

1. Dare priorità alla salute pubblica

2. Regolamentazione efficace per ridurre l'esposizione della popolazione, compresi divieti/restrizioni sulla pubblicità/marketing; trattamento universale accessibile; denormalizzazione

2. Regola-
mentazione
forte

3. Un'autorità regolatrice dotata di risorse adeguate e di poteri adeguati, con standard minimi (ad esempio verifica dell'età; autoesclusione; limiti obbligatori di deposito/scommessa; regolamentazione dei prodotti proporzionata al rischio)

3. Regola-
mentazione
applicata e
standard
minimi

4. Politica, regolamentazione, ricerca e trattamento protetti da influenze commerciali lesive. Rapida cessazione dei finanziamenti dell'industria.

4. Protezione
dall'influenza
commerciale

5. L'adozione
internazionale
e nelle
strategie
rilevanti

5. Le entità internazionali, tra cui l'OMS, devono includere un focus sul gioco d'azzardo nelle relative strategie di azione

6. Alleanze
internazionali
per affrontare
i danni

6. Sviluppare alleanze internazionali di organizzazioni della società civile, esperienze vissute, reti di ricercatori per fornire leadership di pensiero e advocacy

7. Risoluzione dell'Assemblea mondiale della sanità

Grazie!