



GAP FENOMENO SOCIALE

ROCCO DI SANTO

POLICORO 02/03/2023

MATERA, 15/03/2023

IL GIOCO NELLA STORIA

Prime notizie certe IV secolo a.C.
in Egitto



Azzardo

⇒ dal francese *hasard*

⇒ dall'arabo *az – zahr*
che significa *Dado*



SCOMMESSE, PREVISIONI E PROFEZIE

Egitto, gli astragali predicevano il futuro utilizzando ossa di pecore per predire il futuro



Nell'antica Roma si prevedevano eventi e si scommetteva sul combattimento dei gladiatori

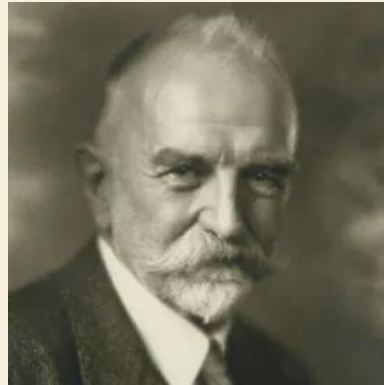


GIOCO E PROCESSO DI CRESCITA



«...il gioco dà modo al bambino di allontanarsi dalla realtà e dai vincoli delle situazioni reali perché nel gioco il pensiero si separa dagli oggetti e le azioni del bambino provengono più dalle idee che dalle cose»

Lev S. Vygotskij



*«Un'altra serie di fattori che fanno da sfondo alla genesi del Sé è rappresentata dalle attività del giocare (**play**) e del gioco organizzato (**game**)»*

George H. Mead



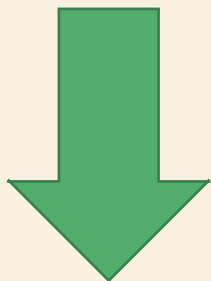
IL GIOCO E LE SUE CATEGORIE

- I GIOCHI DI COMPETIZIONE (AGON)
- I GIOCHI DI TRAVESTIMENTO (MIMICRY)
- I GIOCHI DI VERTIGINE (ILINX)
- I GIOCHI DI FORTUNA (ALEA)



ALEA NEL XX SECOLO

- Nel 1963 il gioco d'azzardo viene legalizzato negli USA



- Business, consumismo e globalizzazione



PRIMI DATI

- In Italia nel 1990
- L'80% gioca almeno una volta l'anno
- L'1-3% è un giocatore patologico



CRONOLOGIA DELL'APERTURA DI MODALITÀ INEDITE DAL 1994

ANNO	TIPO DI GIOCO
1994	Prima lotteria istantanea (antenato del gratta-e-vinci)
1997	Doppia giocata settimanale al lotto
	Sale scommesse
	Dall'Enalotto al Superenalotto
1998	Nuova disciplina delle corse dei cavalli
1999	Ampliamento del ventaglio di scommesse sportive
2001	Prime sale bingo
2002	Autorizzazione di scommesse telematiche e online
2003	Prime slot machines
2004	Tre giocate settimanali al Totocalcio
	Totocalcio abbinato a Totogol
	Scommesse big match
	Nuovi tipi di scommesse ippiche
2005	Terza giocata settimanale al lotto
	Scommesse big race (su eventi nazionali e esteri)

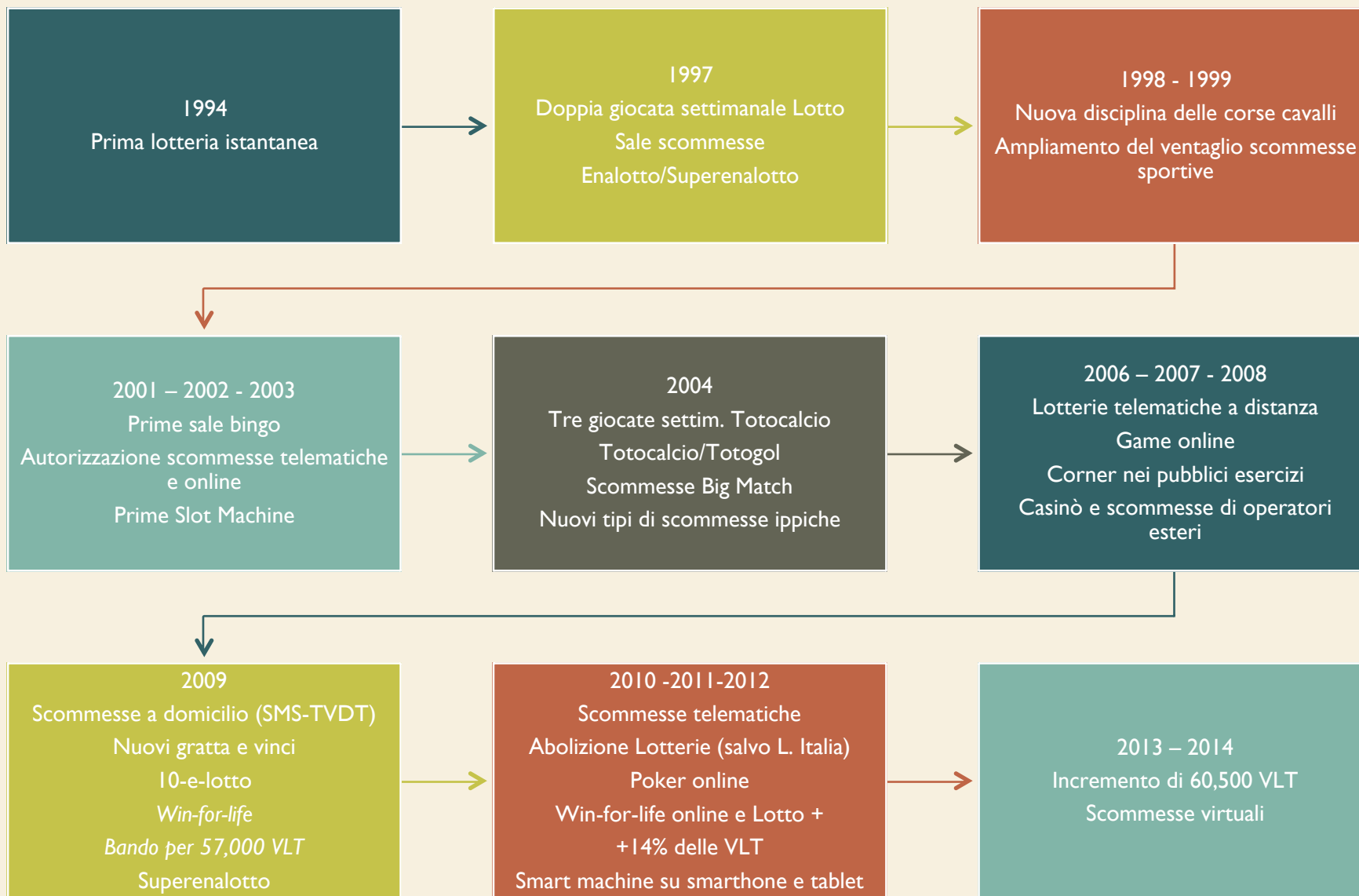
2005	Terza giocata settimanale al lotto
	Scommesse big race (su eventi nazionali e esteri)
2006	Lotterie telematiche a distanza
	Cosiddetti skill game online
2007	<i>Corner</i> nei pubblici esercizi per le scommesse
2008	Casinò e scommesse da parte di operatori esteri
2009	Scommesse "a domicilio" con sms e TV DT
	Il V7 in sostituzione del totip
	Nuovi Gratta e Vinci
	10-e-lotto
	<i>Win-for-life</i>
	Bando per 57.000 VLT
	Abbinamento di Superenalotto e formula Superstar
2010	Giochi online senza limitazioni di budget
2011	Scommesse sportive per via telematica e su smartphone-tablet
	Abolite le lotterie salvo Lotteria Italia
	<i>Poker cash</i> e <i>casinò games online</i>
	Variante di Superenalotto "Si vince tutto"
	<i>Win-for-life</i> e Bingo online
	Incremento del 14% delle VLT
	Lotteria sul resto della spesa (non attuata)
	"Lotto più"

2012	Lotteria EuroJackpot per 19 Paesi UE
	<i>Slot machine</i> su smartphone e tablet
2013	Incremento fino 60.500 VLT
	Lotto e "10-e-lotto" online
	Gratta-e-vinci e Superenalotto su smartphone e tablet
	Gioco del lotto su Facebook
	"Scommesse virtuali" che simulano eventi
2014	Scommesse su eventi in corso, su cronaca, costume, attualità
	<i>Roulette</i> in casinò online e in tv
	Bando per concessione di 228 nuove sale bingo
	<i>Betting Exchange</i> (scommesse tra privati)
	Variante di <i>Win-for-life</i> : "vinci-casa "

IL GIOCO NEL TEMPO: DIFFERENZE

Sociali Si giocava con altri e il gioco rispondeva a bisogni o offriva occasioni di socializzazione	Solitari Il gioco è spesso solitario davanti ad una macchinetta o PC
Alta soglia di accesso Partecipare a determinati giochi richiedeva di accedere a luoghi specifici e delimitati con esclusione , ad esempio , di minori.	Bassa soglia di accesso Crescente possibilità di incontro con il gioco in luoghi dove si accede per altre ragioni e con forme di controllo blande o inesistenti.
Ritualità Giocare faceva parte di un rito collettivo e spesso limitato e circoscritto a terminate occasioni (per esempio a Natale con la tombola).	Consumo Il gioco perde valore e senso rituale per essere «consumato» in occasioni diverse «scelte» dal soggetto o proposte dal mercato.
Lentezza Molti giochi avevano la caratteristica di essere lenti	Velocità La maggior parte dei nuovi giochi è molto veloce e senza pausa
Complessità Molti giochi d'azzardo presentavano elementi di complessità e/o di competizione	Semplicità Giochi sempre più semplici e caratterizzati dalla prevalenza dell'elemento casuale
Sospensione Il gioco era circoscritto in luoghi e orari che prevedevano momenti di sospensione	Continuità Con determinati giochi (via internet) è possibile giocare h24.
Contestualizzazione Molti giochi erano legati alle tradizioni del territorio e le regole veniva spesso tramandate oralmente tra generazioni	Globalizzazione Si sono appiattite le differenze locali ed è possibile trovare giochi simili in contesti sociali, culturali e linguistici diversi

CRONOLOGIA DEI GIOCHI IN ITALIA



DAL DIVERTIMENTO ALLA DIPENDENZA



TIPI DI GIOCATORE (CESARE GUERRESCHI)

- Giocatore d'azione con sindrome da dipendenza
- Giocatore per fuga con sindrome da dipendenza
- Giocatore sociale costante
- Giocatore sociale adeguato
- Giocatori antisociali
- Giocatori professionisti non patologici

E' colui che ha perso il controllo delle modalità di gioco. Per lui giocare d'azzardo è la cosa più importante nella vita, l'unica attività a mantenerlo in azione. Il gioco d'azzardo compulsivo è una dipendenza progressiva che abbraccia tutti gli aspetti della sua esistenza.

**GIOCATORE
D'AZIONE CON
SINDROME DA
DIPENDENZA**



- Gioca per trovare alleviamento alle sensazioni di ansietà, depressione, rabbia, noia, solitudine. Usa il gioco d'azzardo per sfuggire da crisi o difficoltà. Il gioco provoca un effetto analgesico invece di una risposta euforica.

**GIOCATORE PER
FUGA CON
SINDROME DA
DIPENDENZA**



- Il gioco d'azzardo è la fonte principale di relax e di divertimento sebbene questi individui mettano in gioco in secondo piano rispetto alla famiglia e al lavoro. I giocatori sociali costanti mantengono ancora il controllo sulle loro attività di gioco.

**GIOCATORE
SOCIALE
COSTANTE**



- Giocano per passatempo, per socializzare e per divertirsi. Per essi giocare d'azzardo può essere una distrazione o una forma di relax. Il gioco non interferisce con le obbligazioni familiari, sociali o lavorative. A questa categoria di giocatori appartiene la maggioranza della popolazione adulta.

**GIOCATORI
SOCIALI
ADEGUATI**



- Sono giocatori «antisociali» coloro che si servono del gioco d'azzardo per ottenere un guadagno in maniera illegale.

GIOCATORI ANTISOCIALI



- Si mantengono giocando d'azzardo e considerano il gioco d'azzardo una professione.

**GIOCATORI
PROFESSIONISTI
NON PATOLOGICI**



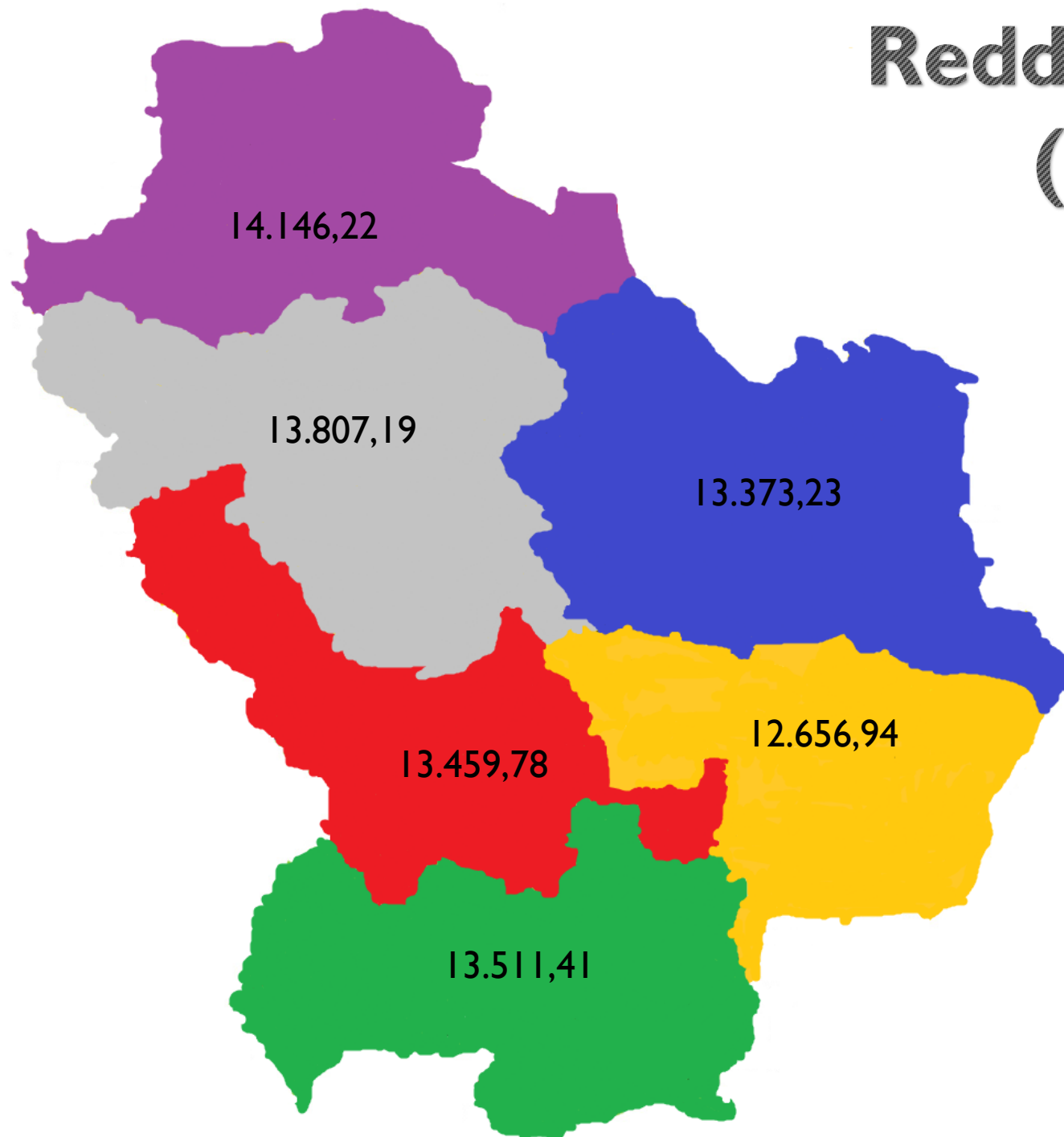
DAL GIOCO AL PROBLEMA

- Spendere tempo e denaro
- Mentire agli amici e familiari
- Sentirsi di cattivo umore, irritabili o arrabbiati
- Aumento dell'indebitamento
- Difficoltà a pagare i conti per tempo
- Difficoltà nel concentrarsi sul lavoro e nello studio
- Pensare al gioco come salvezza per i problemi finanziari
- Percepire il gioco come padrone di sé

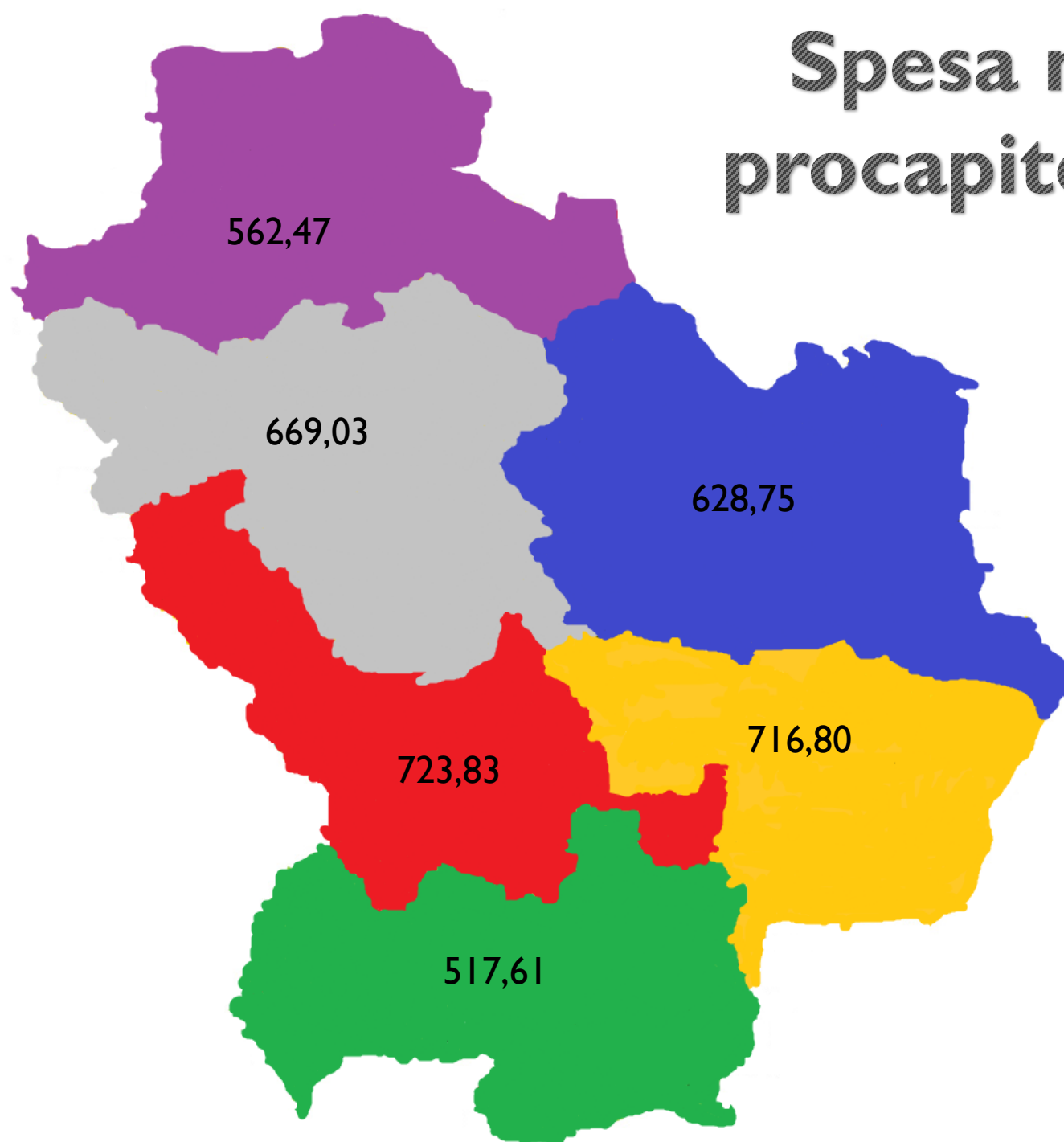


LA SITUAZIONE IN BASILICATA

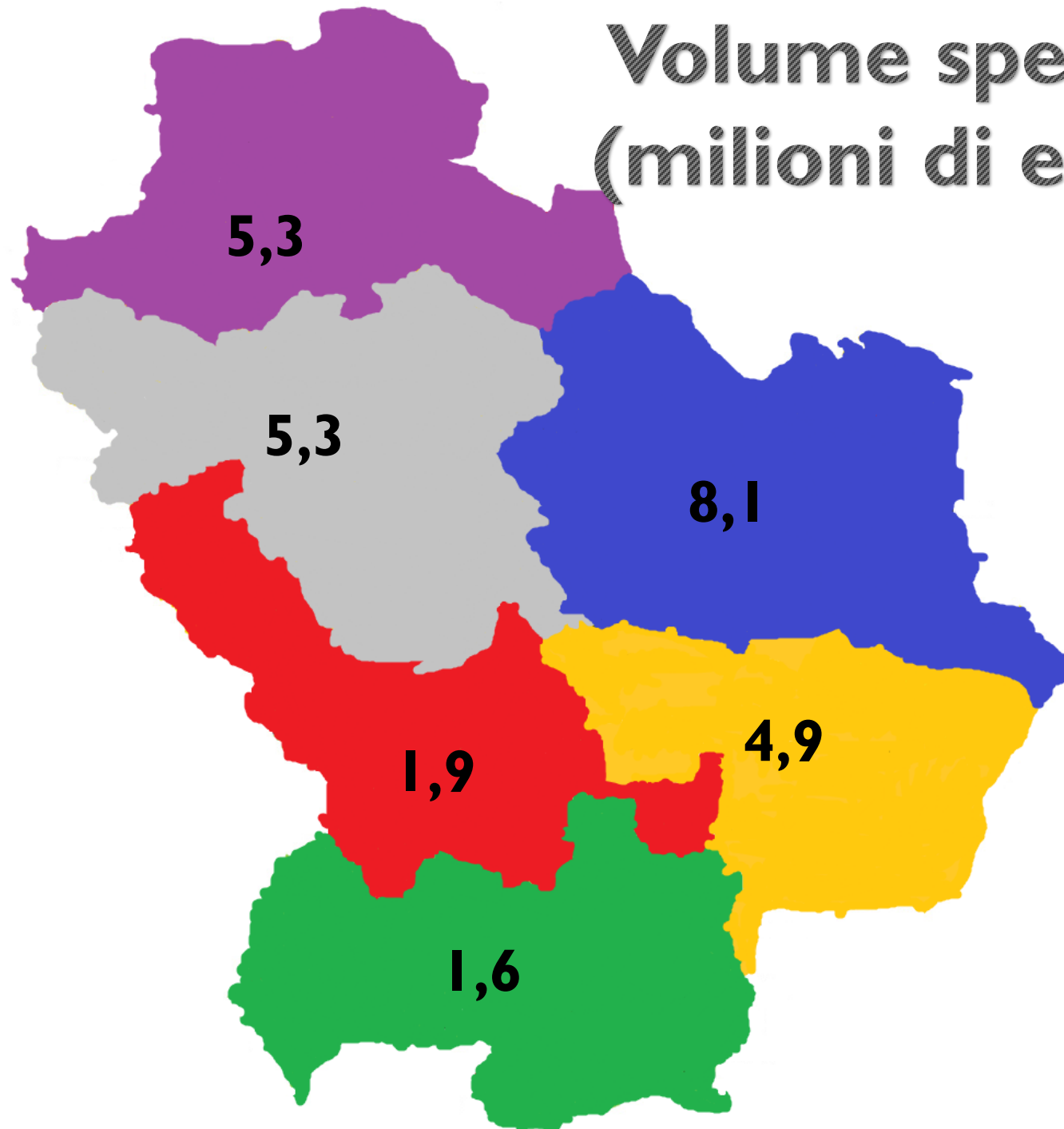
Reddito medio (2017)



Spesa media procapite (2017)



Volume spesa in gioco (milioni di euro) - 2017

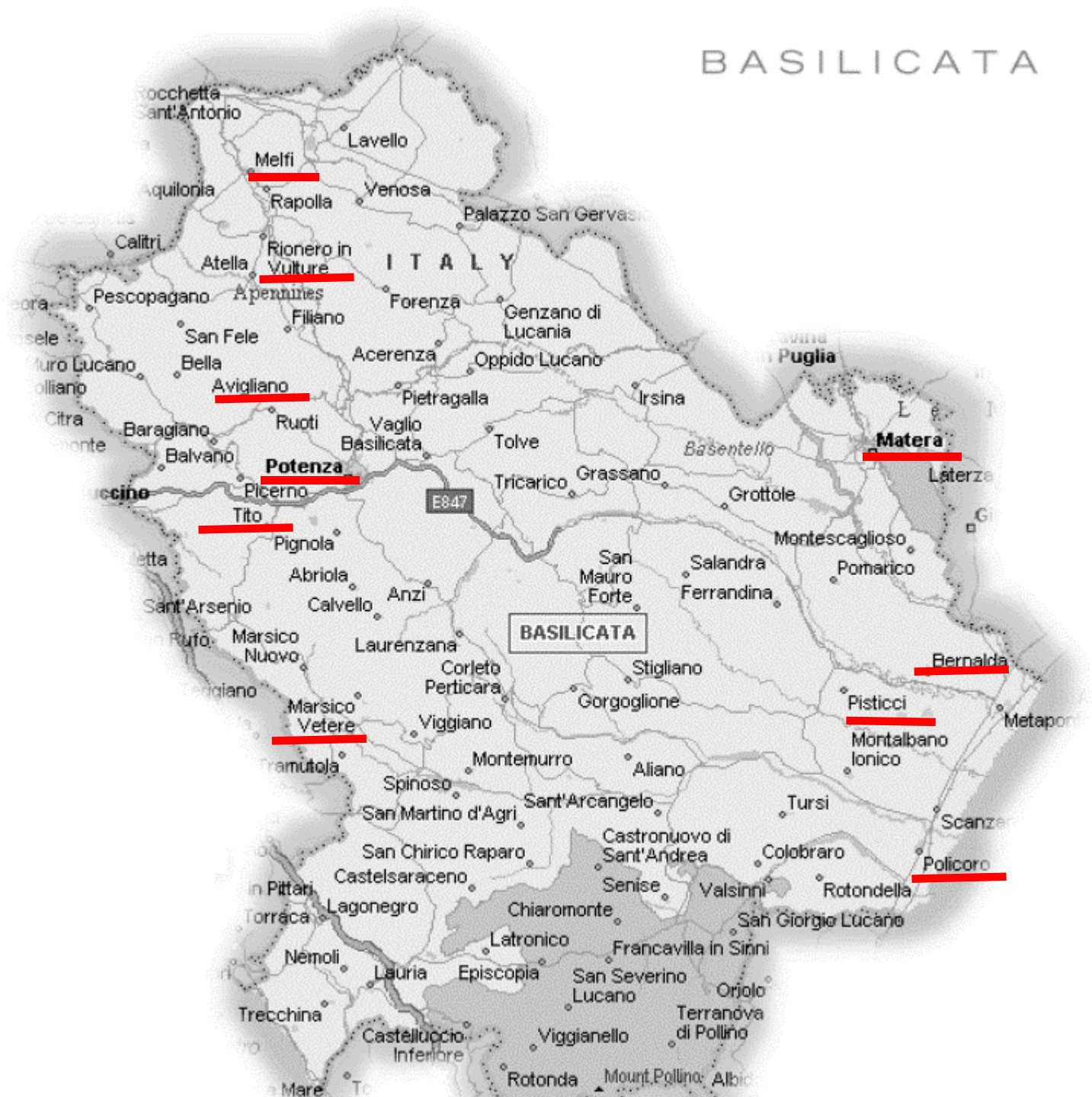


**Comuni che hanno
una spesa
(2017-2019)
oltre 20 mln di euro**

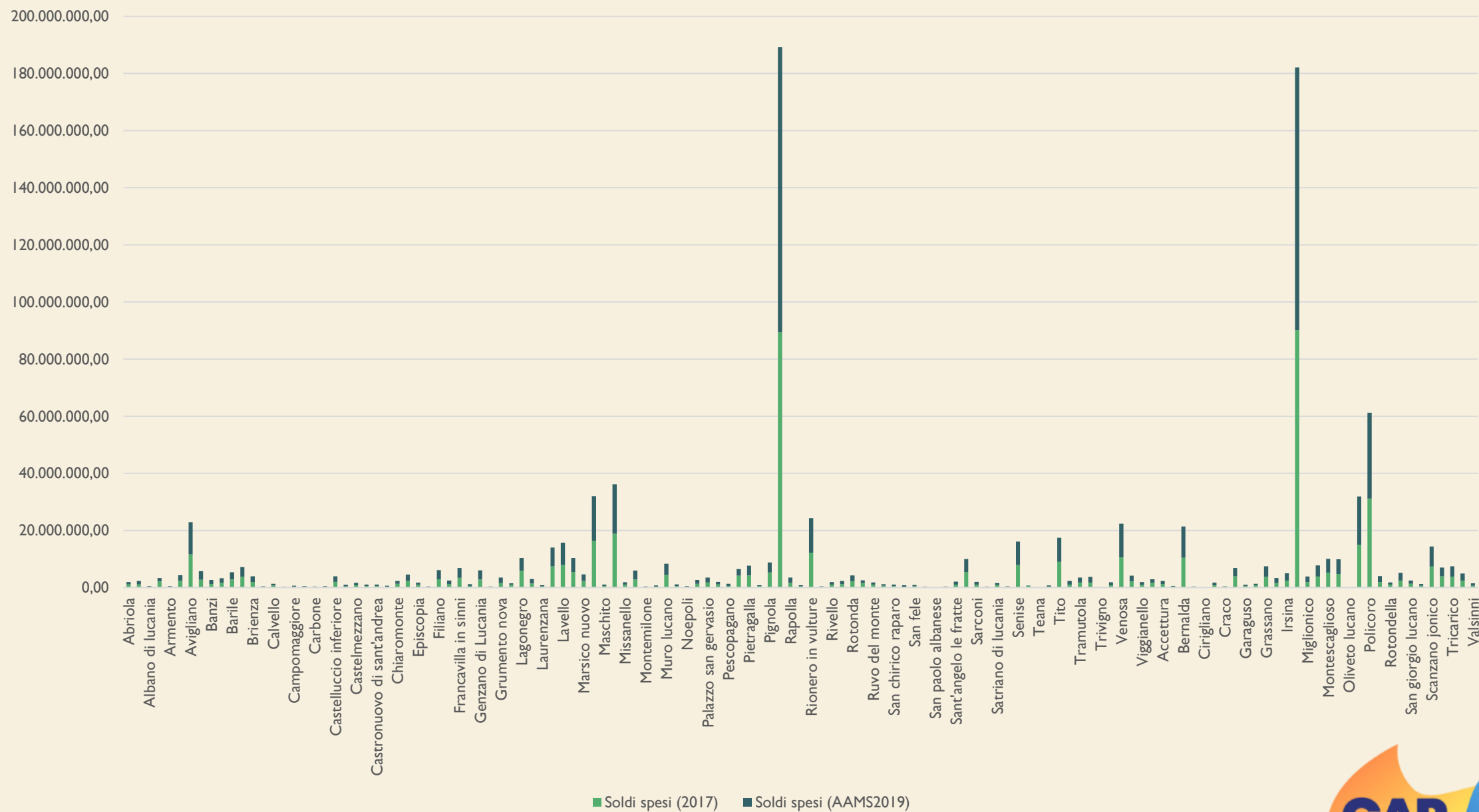


SOLDI SPESI (AAMS2019)

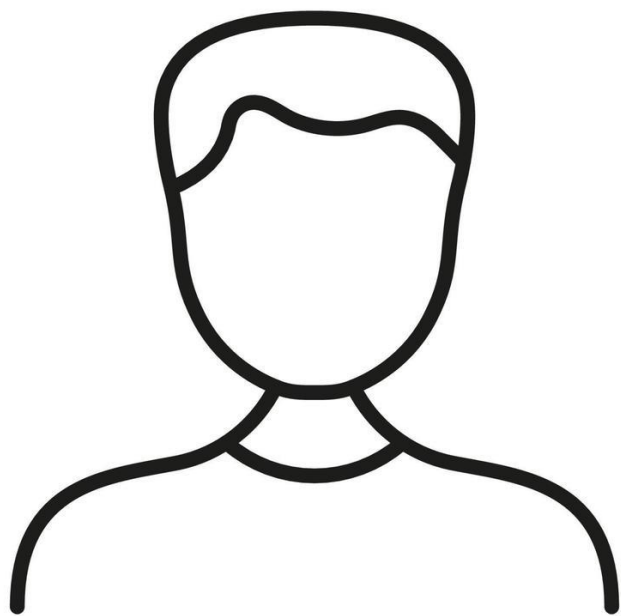
Potenza	99.806.475,87
Matera	91.952.406,60
Policoro	30.035.562,70
Melfi	17.312.158,07
Pisticci	16.939.521,44
Marsicovetere	15.588.986,42
Rionero in vulture	12.084.565,36
Venosa	11.763.485,91
Avigliano	11.255.311,11
Bernalda	10.938.715,70
Tito	8.409.340,30



Soldi spesi 2017-2019



PROFILO DEL GIOCATTORE LUCANO



Sesso: Uomo

Età: 47 anni

Reddito medio: 13 mila euro

Spesa media annuale: 626 euro

CORRELAZIONI

R--> spesa/età media -0,2129

R --> spesa/ indice vecchiaia -0,2447

R --> spesa/reddito 0,532793

Tavola n. 2 Gioco d'azzardo praticato con un'istallazione in un locale fisico

(In milioni di euro, dal 2016 al primo semestre 2019)

Fonte: nostra elaborazione su dati Agenzia Dogane e Monopoli (ADM)

Regione	Consumo lordo o "Raccolta"							
	Anno 2016	Anno 2017	Anno 2018	Anno 2019 (proiezioni a condizioni invariate)	Primo semestre 2018	Primo semestre 2019	On line Primo semestre 2019	Tutti i giocchi 2019 (proiezione a condizioni invariate)
Abruzzo	1.978	1.963	1.960	1.966	980	983	458	2.881
Basilicata	510	514	522	515	261	257	220	955
Calabria	1.820	1.851	1.824	1.780	912	890	768	3.315
Campania	7.291	7.538	7.644	7.788	3.822	3.894	2.368	12.523
Emilia Romagna	6.234	6.207	6.186	6.126	3.093	3.063	874	7.875
Friuli Venezia Giulia	1.392	1.376	1.364	1.382	682	691	241	1.865
Lazio	7.926	7.891	7.762	7.780	3.881	3.890	1.971	11.722
Liguria	1.933	1.888	1.862	1.861	931	930	434	2.728
Lombardia	14.585	14.412	14.724	14.896	7.362	7.448	2.272	19.440
Marche	1.916	1.906	1.890	1.865	945	932	430	2.724
Molise	359	349	354	352	177	176	112	576
Piemonte	5.127	4.855	4.624	4.708	2.312	2.354	1.127	6.961
Puglia	4.398	4.525	4.538	4.554	2.269	2.277	1.370	7.293
Sardegna	1.643	1.644	1.614	1.615	807	807	486	2.587
Sicilia	4.263	4.482	4.472	4.530	2.236	2.265	2.202	8.933
Toscana	4.794	4.818	4.868	4.888	2.434	2.444	824	6.537
Trentino Alto Adige	1.215	1.206	1.212	1.185	606	592	169	1.523
Umbria	1.099	1.077	1.058	1.054	529	527	188	1.429
Valle d'Aosta	133	120	122	102	61	51	29	161
Veneto	6.101	6.112	6.180	6.218	3.090	3.109	730	7.678
ITALIA	74.737	74.735	74.780	75.164	37.390	37.582	17.272	109.708

www.gapbasilicata.it



IL PIANO REGIONALE 2017

OBIETTIVI E AZIONI

I PROGETTI



GAP *Basilicata*