

# Il gioco responsabile: principi generali e requisiti di minima

di Alex Blaszczynski, Peter Collins, Davis Fong, Robert Ladouceur, Lia Nower,  
Howard J. Shaffer, Hermano Tavares, Jean Luc Venisse

Significativi cambiamenti nelle prospettive sociali, economiche e politiche emersi in modo predominante fin dagli anni Sessanta, hanno condotto alla drammatica espansione delle opportunità di gioco, sul territorio e su Internet, in tutto il Nord America. Un aspetto potenzialmente negativo di questa espansione riguarda le conseguenze negative a livello personale e sociale dei disturbi legati ai comportamenti di gioco. Circa lo 0,2-2,1% degli adulti nella popolazione generale soddisfa i criteri per il gioco patologico (LaPlante et al., 2008), con stime percentuali più alte (dal 2,5 al 4%) in alcuni territori come la Cina (Loo et al., 2008). Le percentuali sono significativamente più alte in gruppi di individui specifici (Blaszczynski et al., 2001). In risposta alle preoccupazioni delle comunità locali, centrate sulle ripercussioni negative sociali e personali associate al gioco d'azzardo eccessivo, i legislatori di molti Stati hanno richiesto ai produttori di giochi di garantire che questi fossero sicuri ed equi e che i giocatori avessero sufficienti informazioni per poter assumere decisioni informate. I report del *National Opinion Research Center* (1999) e della *Productivity Commission* (1999; 2009) sono pubblicazioni fondamentali che sottolineano la necessità di piattaforme di collaborazione indirizzate verso la promozione della cultura di un gioco responsabile. Sfortunatamente, al momento esistono differenze considerevoli nella misura in cui legislatori e operatori del settore gioco agiscono per implementare iniziative specifiche con un minimo consenso sulle componenti necessarie a stabilire una cornice concettuale sistematica che faciliti scelte informate (Blaszczynski et al., 2008) e/o le rispettive responsabilità di legisla-

---

*I decisori politici devono basare i programmi per il gioco responsabile su una solida cornice concettuale, che contenga variabili ed esiti che possano essere chiaramente operazionalizzati.*

---

tori, operatori e consumatori.

Lo scopo di questo articolo è descrivere i principi fondamentali e i requisiti minimi necessari a sostenere un ambiente sicuro per i giocatori. Si propone un modello tripartito che incorpori legislatore, industria del gioco e responsabilità personali per poter ridurre i danni legati al gioco d'azzardo. Gli autori adottano la premessa che i Governi mantengano la responsabilità sulla promulgazione di leggi che definiscano la natura e i confini del gioco d'azzardo, con l'onere di imporre condizioni dirette a massimizzare la protezione dei giocatori e a monitorare la conformità a tali requisiti. Ad esempio, una scelta informata comporta che chi fornisce un servizio comunichi ai giocatori in modo esaustivo, accurato e tempestivo tutte le informazioni rilevanti per metterli nelle condizioni di prendere decisioni ragionate rispetto al proprio gioco.

Inoltre, gli operatori del gioco hanno la responsabilità di garantire di non fare affermazioni fuorvianti, di non mettere in atto pratiche di sfruttamento, di non omettere né camuffare informazioni rilevanti, di non sviluppare prodotti congegnati per promuovere il gioco eccessivo, né di rivolgersi a gruppi specifici, come gli adolescenti, o ad altri segmenti di popolazione ad alto rischio. Gli individui hanno la responsa-

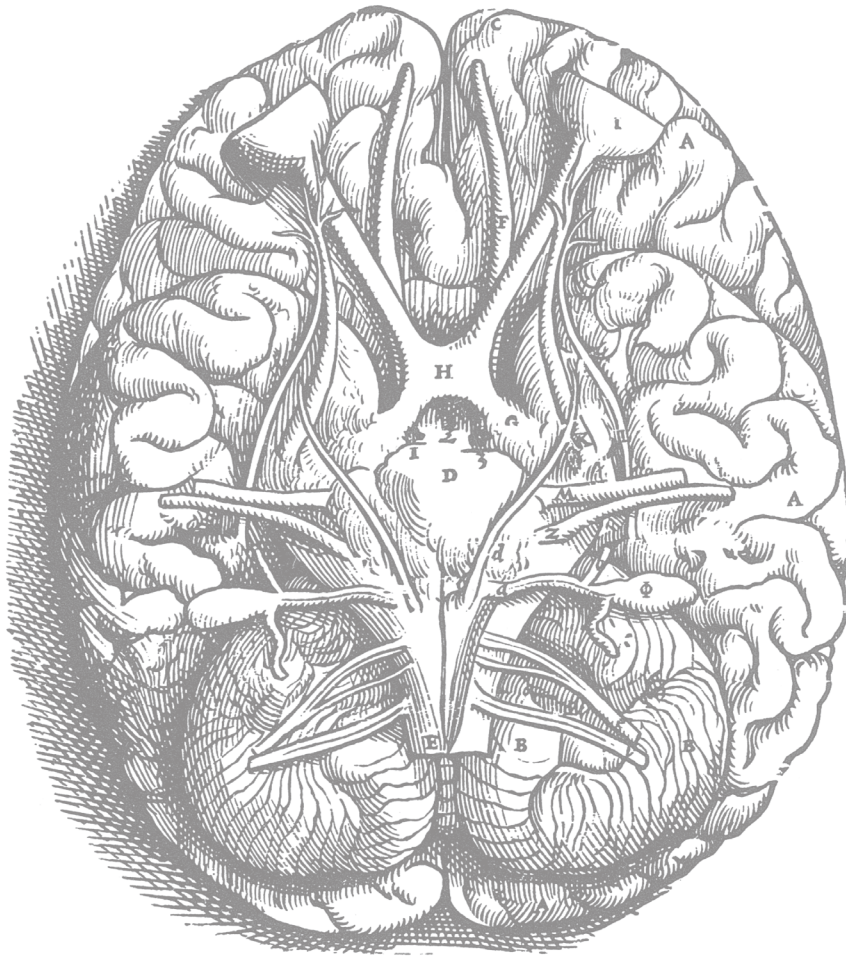
bilità di comprendere la natura e i rischi associati ai prodotti che consumano.

Questo articolo non prende posizione sullo stato legale o morale del gioco d'azzardo. Allo stesso modo, non intende fornire leggi prescrittive e/o linee guida per i produttori attraverso il sistema normativo. Piuttosto, propone le fondamentali linee guida per la protezione del consumatore e la condivisione di responsabilità, suggerendo strategie per ridurre le potenziali conseguenze negative legate al gioco d'azzardo, continuando comunque a considerarlo come attività ricreativa. Il maggiore contributo di questo articolo è la descrizione delle componenti minime che riteniamo debbano caratterizzare i programmi per il gioco responsabile.

## Contesto e assunti di base

Gli autori, un gruppo internazionale di ricercatori sul gioco d'azzardo, provenienti da Australia, Canada, Francia, Macao, Sud Africa, Sud America e Stati Uniti, si sono riuniti a Boston, nel Massachusetts, nel febbraio 2009, per discutere i principi del gioco responsabile e lo sviluppo di una cornice concettuale di base per spiegare come questi principi siano essenziali per costruire i programmi di gioco responsabile. Questo articolo sintetizza gli argomenti chiave emersi nella discussione.

Riconosciamo che non tutte le componenti del quadro proposto siano adattabili ad ogni sistema normativo; infatti, esse dipendono anche da norme locali e fattori culturali. Tuttavia, gli autori rappresentano le diverse prospettive dei rispettivi continenti nei quali il gioco d'azzardo è legale e propongono questo quadro concettuale



come primo passo verso il raggiungimento di un consenso minimo internazionale sui principi del gioco responsabile.

Quattro assunti di base caratterizzano detto quadro:

1. I processi culturali e socio-politici e le azioni di governo determinano la natura, i confini, e la struttura del gioco d'azzardo di ogni Stato.

2. Dove il gioco d'azzardo è legale, i Governi e i produttori di giochi dovrebbero stabilire politiche e pratiche che incoraggino i consumatori a giocare in modo responsabile, ossia entro i limiti di denaro, tempo e altre risorse che possono permettersi. Questo insieme di politiche e pratiche costituisce un "programma di gioco responsabile"; un termine generico che incorpora i concetti di "protezione del consumatore", "riduzione del danno" e "minimizzazione del danno" che, anche se usati come sinonimi, hanno differenti sfumature di significato.

3. La decisione ultima di iniziare a giocare d'azzardo, cioè "la scelta del consumato-

re informato", rimane all'individuo. Per evitare potenziali fraintendimenti di questa posizione, sottolineiamo che questo principio non elimina la responsabilità dei legislatori e dei produttori di gioco nel proteggere i consumatori da conseguenze negative legate al gioco stesso, né suggerisce che i giocatori possano giocare o continuare le sessioni di gioco senza rivolgere la necessaria considerazione alle conseguenze del proprio comportamento. I produttori e fornitori di gioco hanno la responsabilità di assicurarsi che i giocatori siano consapevoli dei rischi di un gioco continuativo. Riconosciamo che il gioco d'azzardo è associato a molteplici rischi, e la decisione ultima di partecipare alle attività di gioco rimane all'individuo. Una volta informati delle caratteristiche di un gioco, i giocatori si assumono l'onere di giocare in modo responsabile; devono considerare le conseguenze individuali e sociali delle proprie scelte legate al gioco e della decisione di proseguire.

4. Al momento, non vi è alcuna evidenza

scientifiche che mostri consenso sull'efficacia delle misure di gioco responsabile nel prevenire l'incidenza o nel ridurre la prevalenza delle conseguenze negative legate al gioco. Comunque, le nostre raccomandazioni sono guidate dall'evidenza scientifica ad oggi disponibile. Riconosciamo la necessità di procedure complete, rigorose, integrate a livello internazionale, per valutare l'efficacia, anche in relazione ai costi-benefici dei vari elementi compresi nei programmi di gioco responsabile. Nonostante ciò, come punto di partenza, è necessario articolare ed esaminare ciò che dovrebbero rappresentare i principi fondamentali e i requisiti di base di ogni programma di gioco responsabile.

### Principi fondamentali per un gioco responsabile

Il gioco d'azzardo è un'attività caratterizzata dall'assunzione di rischio e che comporta un accordo tra due o più parti secondo il quale si scommette qualcosa di valore su un evento dall'esito incerto, e la probabilità determina l'esito dell'evento. A seconda dei giocatori, la frequenza e l'intensità del gioco si muovono lungo un range da nullo a considerevole.

Diversi interessi hanno suddiviso il *continuum* dei comportamenti di gioco in categorie determinate in modo arbitrario facendo ricorso spesso ad una terminologia contraddittoria. Secondo la prospettiva medica, l'APA ha dicotomizzato tale *continuum* distinguendo in patologico e non patologico (APA, 2000).

In alternativa, i clinici usano descrittori come "problematico", "compulsivo", o "patologico", per riferirsi a giocatori di qualsiasi età che riportino, nel corso della loro vita o in un determinato momento, sintomi clinici o difficoltà di controllo, definibili come spendere più denaro nel gioco di quanto ci si potrebbe permettere, aumentare le entità delle scommesse, fare affidamento sugli altri per poter continuare a giocare, e altri segnali associati al gioco eccessivo. I diversi Stati adottano una visione dicotomica simile che si basa su un limite di età legalmente definito, di solito 18, 19 o 21 anni. Le comunità

usano spesso termini come giocatori “non d’azzardo, sociali, ricreativi, regolari, forti, problematici, eccessivi e compulsivi”, come etichette per descrivere lo spettro delle caratteristiche di coinvolgimento nel gioco dei membri di una comunità.

Così come esiste confusione sulla definizione di gioco eccessivo, vi è anche una considerevole confusione concettuale sull’espressione “*gioco responsabile*”. Storicamente, tale espressione ha origine dai codici di comportamento volontari adottati dall’industria del gioco in risposta alle pressioni delle amministrazioni e delle comunità. L’industria del gioco ha delineato questi primi codici di condotta per esibire “affermazioni sulla *mission*”, principi e linee guida che gli operatori del gioco dovrebbero seguire per garantire ambienti o prodotti di gioco “sicuri”. Questi codici volontari sono stati integrati dalle legislazioni imposte dai Governi o da direttive ideate per promuovere la protezione del consumatore (standard tecnici, pay-out minimi che spettino al giocatore, segnali di allerta e l’eliminazione di prassi commerciali inaccettabili, di modalità di istigazione al gioco eccessive o di esposizione a giochi non equi), la riduzione del danno (strategie finalizzate a restringere le potenziali perdite nelle singole sessioni di gioco, la previsione di un limite massimo all’entità delle giocate, la limitazione dell’accettazione di banconote e l’imposizione di pause durante il gioco), e la minimizzazione del danno (formazione del personale ad identificare e rispondere ai clienti che manifestano comportamenti ad alto rischio, campagne educative, e sistemi di tracciabilità del giocatore). Per l’industria del gioco e per le amministrazioni ne deriva che le strategie per il gioco responsabile tentano di imporre l’obbligo di prestare attenzione alla protezione della clientela da eventi avversi correlati al gioco nei modi seguenti: (1) istruendo le persone sulla natura del gioco inteso come prodotto ricreativo ma associato a rischi, in particolare la possibilità di essere eccessivamente coinvolti dal gioco, sviluppando una incapacità di fermarsi o di controllare il gioco stesso nonostante le conseguenze negative sul funzionamento sociale, legale, lavorativo e familiare; (2)

incoraggiare i giocatori a scommettere entro limiti che possano permettersi; (3) fornire informazioni sufficienti su un determinato gioco per consentire alle persone di prendere decisioni informate su tutti gli aspetti della loro partecipazione. Nonostante i programmi per il gioco responsabile varino considerevolmente a seconda degli Stati, le componenti minime essenziali di questi programmi includono i seguenti aspetti:

- intraprendere azioni formative rivolte alla popolazione (tramite campagne mediatiche o percorso scolastico) sulla natura del gioco e sulle percentuali di vincita;
- intraprendere azioni formative rivolte agli operatori dei luoghi di gioco;
- fornire informazioni su numeri di autoaiuto e locandine che illustrino i programmi disponibili di consulenza, riabilitazione e trattamento;
- limitare la pubblicità diretta ai minori, ai giocatori che si sono sottoposti all’autoesclusione, e a coloro che ricevono denaro dallo stato sociale;
- introdurre segnali che allertino sulle possibili conseguenze negative associate al gioco eccessivo;
- limitare il gioco minorile attraverso procedure di controllo e la formazione del personale;
- evitare la vendita di alcol ai minori, ai clienti mentre giocano e a persone visibilmente ubriache;
- rendere disponibili e accessibili ai clienti opzioni di auto-esclusione;
- stabilire linee di condotta etiche per i materiali pubblicitari che includano messaggi di gioco responsabile (per esempio, limitare le pubblicità rivolte ai minori o quelle che espongono indebitamente i minori ad attività di gioco);
- modificare le caratteristiche strutturali e le variabili ambientali che possono contribuire al gioco eccessivo (come per esempio gli accettatori di banconote, i bonus di gioco, l’assenza di meccanismi di blocco automatico nelle macchinette, e la disponibilità di sportelli Bancomat nei luoghi di gioco).

Nonostante questi sforzi, e in assenza di un’applicazione adeguata di tali requisiti, al momento non vi è nessuna ricerca scientifica che documenti fino a che punto

gli operatori abbiano implementato queste componenti a livello locale. Allo stesso modo, solo poche ricerche dimostrano l’efficacia e l’efficienza di queste caratteristiche nello stimolare o mantenere un certo livello di responsabilità nelle persone che scelgono di giocare d’azzardo, o l’impatto di questi programmi sul pubblico target. Senza ricerche che identifichino l’impatto (ad esempio, il numero di persone raggiunte) e l’efficacia dei programmi per il gioco responsabile, il dibattito e la confusione continueranno finché i ruoli, e le responsabilità connesse, non saranno accettati dalle figure preposte all’adozione di programmi di gioco responsabile.

### Il ruolo dei portatori di interesse

Un principio guida è che i principali portatori di interesse dovrebbero sostenere le componenti del programma che dimostrano efficacia in termini di rapporto costo-beneficio ed efficienza. Ovvero, valutare i benefici economici, sociali e di altra natura dei programmi legati al gioco d’azzardo contro i costi correlati al gioco emergenti tra gli individui e nelle comunità.

È importante riconoscere che possono esserci conflitti di interesse e tensioni tra: 1) gli interessi commerciali, degli azionisti e dei Governi; 2) la prevenzione e la riduzione dei comportamenti di gioco eccessivo; e 3) la necessità di determinare priorità che renderanno possibile raggiungere compromessi accettabili. Gli Stati e le aziende del gioco devono in qualche misura bilanciare i proventi e le entrate derivanti dalla tassazione con il peso economico delle cure per la salute mentale, con i costi sociali e legali e la sofferenza personale dei giocatori problematici e dei loro familiari.

Un’analisi costo-beneficio deve valutare il peso relativo dei programmi, ossia la relazione tra efficacia e impatto. I programmi per il gioco responsabile con alta efficienza ma basso impatto avranno meno influenza di quei programmi con un impatto maggiore e una bassa efficacia. Se i programmi sono efficaci solo per pochi membri del target individuato, avranno



scarsa influenza sulla salute pubblica rispetto a quei programmi che sono meno efficaci ma raggiungono più individui. In ultimo, la collaborazione delle pubbliche amministrazioni, dell'industria del gioco, e dei singoli determinerà l'efficienza dei programmi per il gioco responsabile.

Chi amministra deve bilanciare la promozione dei principi per il gioco responsabile con la restrizione delle libertà civili. In aggiunta, sia gli amministratori che gli operatori del gioco devono lavorare attivamente per supportare gli sforzi che portano all'identificazione di programmi di intervento efficaci; una volta implementati, entrambi devono lavorare per monitorarne l'adesione, e gestire programmi basati sull'evidenza che i valutatori a loro volta dovranno monitorare con regolarità al fine assicurare un'efficienza ottimale e continuativa.

I decisori politici devono basare i programmi per il gioco responsabile su una solida cornice concettuale, che contenga variabili ed esiti che possano essere chiaramente operazionalizzati. Questi programmi devono avere quattro componenti fondamentali: (1) un insieme di obiettivi specifici formulati in termini operativi per facilitarne la valutazione (ad esempio, l'incremento della consapevolezza sul gioco responsabile, l'aumento della conoscenza sul gioco problematico, la presenza di competenze per identificare e intervenire sui giocatori al bisogno); (2) l'individuazione di gruppi destinatari del programma (ad esempio, il pubblico in generale, i singoli giocatori, gruppi a rischio specifici, il personale dei luoghi di gioco, i concessionari, gli amministratori, etc.); (3) un insieme di interventi (ad esempio, limiti nelle somme giocabili, educazione, informazione, auto-esclusione); (4) una metodologia chiara per la valutazione scientifica (ad esempio, un insieme sistematico e replicabile di metodi empirici) che possa determinare l'efficacia, i costi-benefici, e l'impatto del programma. A seconda della dimensione dell'influenza di ogni intervento probabilmente ci sarà una variazione rispetto al contributo sull'efficacia e sull'impatto generale del programma.

### **Prevenzione**

Dal momento che l'obiettivo principale di un programma per il gioco responsabile è prevenire i problemi legati al gioco d'azzardo, i programmi dovrebbero fornire informazioni che i consumatori possano usare per prendere le loro decisioni.

Le componenti chiave finalizzate alla prevenzione dovrebbero orientarsi verso le sei seguenti aree:

#### *1. Linee di condotta delle società concessionarie*

Le aziende che producono/forniscono i giochi dovrebbero: a) adottare una policy scritta sul gioco responsabile, sottoscritta dall'amministratore delegato e da tutti gli amministratori aziendali e soprattutto dichiarata al personale e ai consumatori; b) includere tale policy nella formazione del personale in corso di assunzione e implementarla in modo da indurre i committenti a fornire intrattenimento in un modo responsabile, senza approfittare delle debolezze umane; c) produrre protocolli specifici per incoraggiare i giocatori problematici all'auto-esclusione e nello stesso tempo a cercare un trattamento; d) evitare tutte le forme di marketing ingannevole o predatorio; e) prevenire il gioco d'azzardo tra i minorenni. Le disposizioni dovrebbero essere stilate da soggetti indipendenti che valutino e riferiscano sulla conformità per massimizzare la trasparenza del programma di implementazione.

#### *2. Caratteristiche dei giochi*

Gli organi competenti dovrebbero: a) vietare le caratteristiche che promuovono false credenze (ad esempio le quasi-vincite e i pulsanti di arresto); b) regolare entità e frequenza del pay-out, includendo anche dei limiti al taglio delle banconote da inserire negli accettatori di biglietti; c) rendere pubbliche le frequenze medie di pay-out degli apparecchi di gioco; d) introdurre strumenti per riconoscere le perdite e le vincite totali per ogni sessione di gioco; e) introdurre modalità per limitare le perdite in ogni sessione di gioco o in altro periodo di tempo; f) fornire informazioni sulle differenze tra le macchine e sul concetto di perdite camuffate come

vincite (ad esempio il ritorno in termini di denaro, che può essere inferiore a quanto giocato).

#### *3. Caratteristiche ambientali*

Nei luoghi di gioco si dovrebbero: a) rimuovere i Bancomat e altri sistemi che consentano ai giocatori di ritirare denaro in modo impulsivo o di ottenere credito dalla piattaforma di gioco.

#### *4. Informazione ai giocatori*

I giocatori dovrebbero ricevere: a) informazioni sui pericoli del gioco eccessivo e su come evitarli; b) informazioni sulle risorse di auto-aiuto; c) informazioni sul funzionamento reale dei giochi; d) informazioni relative alle idee errate ma diffuse che incoraggiano le false credenze sulle probabilità di vincita.

#### *5. Dislocazione dei luoghi di gioco*

Gli organi competenti devono valutare la dislocazione, la densità e l'accessibilità dei luoghi di gioco, in particolare nelle comunità a basso reddito nelle quali i giocatori non possono permettersi di perdere, per stabilire se la prossimità dei luoghi di gioco promuova il gioco impulsivo e aumenti il rischio di sviluppare un comportamento di gioco problematico.

#### *6. Promozione commerciale del gioco d'azzardo nella comunità*

Gli organi competenti devono valutare: a) l'uso di carte fedeltà per l'acquisto di gioco e la correlazione di tali tessere con i problemi di gioco; b) se debbano essere posti dei limiti alle pubblicità sul gioco; c) che cosa costituisca un comportamento di vendita inaccettabilmente predatorio dei prodotti di gioco, sia verso la popolazione generale che verso specifici gruppi target.

### **Trattamento**

Un programma efficace deve fornire informazioni sulle opportunità di trattamento e di auto-aiuto (ad esempio sui GA, *Gamblers Anonymous*) esistenti sul territorio e individuare un modo efficiente di indirizzare i giocatori che hanno bisogno di assistenza direttamente ai servizi di salute mentale con consulenti formati nel

trattamento dei problemi di gioco. I luoghi di gioco devono anche stabilire modalità di collaborazione con i servizi locali di trattamento del gioco.

Per rendere fattibili queste collaborazioni, i Governi devono assicurare lo sviluppo e finanziare adeguatamente la rete delle risorse per il trattamento, che dovrebbero essere accessibili sia ai giocatori che ai loro familiari, indipendentemente dal reddito e/o dalla presenza o assenza di un'assicurazione sanitaria privata. In ultimo, queste risorse dovrebbero includere servizi come un numero verde e terapie individuali e familiari praticate da operatori formati nel trattamento dei problemi di gioco. Inoltre, i Governi devono prescrivere che tutti i luoghi di gioco adottino linee di condotta rivolte ad istruire il personale sulle procedure di individuazione e orientamento dei giocatori a questi servizi e a fornire informazioni sull'intera gamma di servizi disponibili sul territorio.

### Requisiti strategici di minima

La mera intenzione di essere responsabile non è sufficiente a supportare un programma per il gioco responsabile. Ogni programma di questo tipo dovrebbe includere una valutazione sistematica ed empirica per determinare se abbia o meno raggiunto gli obiettivi prefissati. Questa valutazione dovrebbe indicare l'impatto complessivo del programma e, in modo specifico, il contributo di ogni singolo intervento agli effetti del programma, se questo comprende più di un intervento. I paragrafi seguenti illustreranno le cinque componenti principali della valutazione.

#### 1. Variabili dipendenti e misurazioni

In modo conforme ai propri obiettivi, un programma responsabile dovrebbe mirare a modificare le opinioni, le conoscenze, gli atteggiamenti e, idealmente, i comportamenti correlati al gioco eccessivo. Prima di implementare o lanciare un programma, è importante determinare come i ricercatori valuteranno i cambiamenti potenziali o attesi attraverso l'operationalizzazione delle variabili che useranno. Il programma dovrebbe valutare almeno una delle aree

seguenti: conoscenze, abilità riferite, e/o opinioni. È altrettanto importante valutare i cambiamenti comportamentali stimolati o la riduzione delle conseguenze negative prodotta dal programma. Qual è l'impatto osservabile del programma? Soddisfa l'obiettivo ultimo, cioè che i membri della comunità che giocano lo facciano entro limiti accettabili (ad esempio, nel tempo libero ed entro soglie di reddito disponibili) e in assenza di danno?

#### 2. Dimensione del campione

I ricercatori devono assicurare che la dimensione del campione sia ampia a sufficienza per predisporre analisi statistiche idonee a rispondere alle domande di valutazione prese in considerazione.

#### 3. Disegno di ricerca

Il ricorso ad un disegno di ricerca ben costruito fornirà informazioni sulla validità, l'affidabilità e l'efficacia dei programmi. Il requisito minimo è che si utilizzi un disegno basato su un gruppo, con misurazioni ripetute che siano eseguite prima e dopo l'implementazione del programma. Sfortunatamente, tale procedura è associata a diversi errori metodologici, principalmente dovuti alla validità esterna. L'inclusione di un altro gruppo (di controllo) riduce la possibilità che le variazioni negli esiti siano riconducibili a fattori diversi da quelli appartenenti al programma di gioco responsabile.

#### 4. Misurazioni di follow-up

I ricercatori possono valutare l'impatto del programma a breve termine; tuttavia, l'aspetto importante è valutare se i miglioramenti saranno mantenuti nel tempo. Per soddisfare la richiesta che il programma produca effetti duraturi, le misurazioni dovrebbero essere ripetute in un tempo successivo, almeno sei mesi dopo il completamento del programma.

#### 5. Disseminazione degli esiti del programma

La descrizione del programma e i risultati della valutazione degli esiti dovrebbero essere accessibili alla comunità. In aggiunta, i risultati dovrebbero essere pubblicati in riviste *peer reviewed* per sottolineare la

qualità scientifica e accademica e la completezza del lavoro. Comunque, perché questo lavoro abbia influenza sulla strutturazione della pratica, sarà altrettanto importante consentire che il materiale sia disponibile in un formato facilmente accessibile e di facile consultazione per i decisori politici, i legislatori, i dirigenti delle aziende che si occupano di giochi, i giornalisti e tutti i professionisti interessati ad accrescere ulteriormente la promozione di programmi efficaci con un impatto significativo e positivo.

### Conclusioni

Gli attuali programmi per il gioco responsabile incorporano componenti che non sono state valutate adeguatamente rispetto alla loro efficacia o alla dimensione costo-beneficio. Questa circostanza ha comportato che in diverse aree siano stati introdotti programmi che differiscono per contenuto e importanza, nonostante tutti condividano l'obiettivo ultimo di protezione del consumatore e di riduzione dell'incidenza e della prevalenza dei problemi legati al gioco d'azzardo. Contribuisce a questa situazione l'assenza di un chiaro inquadramento concettuale che possa guidare lo sviluppo e l'implementazione di iniziative sul gioco responsabile. Questo articolo promuove l'idea che i Governi, i produttori di giochi e gli individui assumano una responsabilità congiunta nel lavorare in modo cooperativo per assicurare che qualsiasi conseguenza negativa legata al gioco eccessivo possa essere minimizzata in modo adeguato.

Gli autori non hanno prescritto quali componenti dovrebbero essere incluse in ogni programma. Tuttavia, suggeriamo che ogni programma debba contenere iniziative che promuovano formazione e consapevolezza, debba specificare i destinatari, massimizzare le abilità di identificazione precoce e di intervento per i problemi legati al gioco d'azzardo, e incorporare la valutazione attraverso la ricerca sistematica. Stabilire una cornice di riferimento per il gioco responsabile rappresenta un passo importante verso lo sviluppo di un insieme condiviso di linee guida per assistere i

Governi e gli operatori delle industrie del gioco nell'implementare iniziative efficaci di protezione del consumatore. Queste iniziative dovrebbero essere orientate a minimizzare conseguenze negative tra i membri delle comunità che giocano in modo eccessivo.

tralia, Canberra, 2009

## Bibliografia

APA (AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fourth Edition, Text Revision: DSM-IV-TR*. APA, Washington DC, 2000

BLASZCZYNSKI A, SHARPE L, WALKER M. *The assessment of the impact of the re-configuration of electronic gambling machines as harm minimisation strategies for problem gambling*. University Printing Service, The University of Sydney Gambling Research Unit, 2001

BLASZCZYNSKI A, LADOUCEUR R, NOWER L, SHAFFER H. Informed choice and gambling: principles for consumer protection. *The Journal of Gambling Business and Economics*. 2(1): 103-118, 2008

LAPLANTE DA, NELSON SE, LABRIE RA, SHAFFER HJ. Stability and progression of disordered gambling: lessons from longitudinal studies. *Can J Psychiatry*. 53(1): 52-60, 2008

LOO JM, RAYLU N, OEI TP. Gambling among the Chinese: a comprehensive review. *Clin Psychol Rev*. 28(7): 1152-1166, 2008

NATIONAL OPINION RESEARCH CENTER. *Gambling impact and behavior study: report to the national gambling impact study commission*. National Opinion Research Center, University of Chicago, 1999

PRODUCTIVITY COMMISSION. *Australia's gambling industries*. Commonwealth of Australia, Canberra, 1999

PRODUCTIVITY COMMISSION. *Productivity draft report*. Commonwealth of Aus-

Articolo originale: Blaszczynski A, Collins P, Ladouceur R, Nower L, Shaffer HJ, Tavares H, Venisse JL.

*Responsible gambling: general principles and minimal requirements*. *J Gambl Stud*. 27(4): 565-573, 2011  
Per gentile concessione di Springer Science+Business Media

**Alex Blaszczynski<sup>1</sup>**  
**Peter Collins<sup>2</sup>**  
**Davis Fong<sup>3</sup>**  
**Robert Ladouceur<sup>4</sup>**  
**Lia Nower<sup>5</sup>**  
**Howard J. Shaffer<sup>6</sup>**  
**Hermano Tavares<sup>7</sup>**  
**Jean Luc Venisse<sup>8</sup>**

<sup>1</sup>School of Psychology  
University of Sydney, Australia

<sup>2</sup>Salford Business School  
University of Salford, UK

<sup>3</sup>Institute for the Study of  
Commercial Gaming  
University of Macau, China

<sup>4</sup>École de Psychologie  
Université Laval  
Quebec QC, Canada

<sup>5</sup>Center for Gambling Studies  
Rutgers University  
New Brunswick NJ, USA

<sup>6</sup>Division on Addictions  
The Cambridge Health Alliance:  
Harvard Medical School  
Cambridge MA, USA

<sup>7</sup>Institute and Department  
of Psychiatry  
University of São Paulo  
São Paulo SP, Brazil

<sup>8</sup>Centre de Référence  
du Jeu Excessif  
CHU Nantes, France

Traduzione a cura di  
**Federica Devietti Goggia**