



LICEO CLASSICO STATALE “F. CAPECE”

Indirizzi: *Classico, Scientifico Ordinario, Scientifico Sportivo,
Linguistico EsaBac, Linguistico Internazionale Spagnolo*



Piazza A. Moro, 29 - 73024 Maglie (Le)

Tel. 0836/484301

Web: www.liceocapece.edu.it – Email: lepc01000g@istruzione.it

Posta certificata: lepc01000g@pec.istruzione.it

CIRCOLARE N. 56

Maglie, 2 ottobre 2026

Ai Docenti di Italiano e Storia dell'Arte

OGGETTO: progetto “Legalità e cultura dell'etica” - Concorso sulla ludopatia

Si invitano i docenti in indirizzo a individuare gli studenti interessati a partecipare all'iniziativa di cui all'oggetto, alla quale l'Istituto è stato invitato dal Rotary Club Galatina Maglie Terre d'Otranto.

Si allegano bando e il relativo materiale informativo.

I Docenti interessati dovranno comunicare l'adesione al docente FS per il Coordinamento ai servizi ai docenti, prof. Stefano Marra (stefano.marra@liceocapece.it), indicando il numero degli studenti coinvolti, la classe di appartenenza e la tipologia di elaborato prescelta.

Le adesioni dovranno pervenire entro e non oltre l'**11 ottobre 2026**.

II DOCENTE REFERENTE F.S. 2

Prof. Stefano Marra

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Dott.ssa Anna Antonica

Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'art.3, comma 2, D. Lgs. n. 39/93

**BANDO DI CONCORSO PER L'ANNO SCOLASTICO 2026-2027
LEGALITA' E CULTURA DELL'ETICA**

PREMIAZIONE APRILE 2027 LUOGO: Bari, data e sede istituzionale da definire

Distretti italiani del Rotary International, proseguono nell'azione congiunta "Legalità e Cultura dell'Etica" con il compito di favorire nella Società e soprattutto nelle giovani azioni positive per lo sviluppo di una coscienza etica, consapevole e coerente con i principi della legalità.

Motore di questa azione sono i Rotary Club, i Club Rotaract e i Club Interact che nella loro autonomia associativa si attiveranno, nei loro territori, per favorire la partecipazione degli Istituti scolastici (Medie, Superiori, Università) al presente bando di concorso.

L'iniziativa culminerà in una giornata dedicata alla "Legalità e cultura dell'Etica", prevista svolgersi nel mese di aprile 2027 a Bari, con modalità da stabilire, che vedrà protagonisti, in un luogo istituzionale, gli allievi delle Scuole medie, Scuole secondarie superiori e studenti universitari e neo laureati che risulteranno classificati a vario livello in esito al concorso.

Per l'anno rotariano 2026 - 2027 viene bandito il XVI Concorso a livello nazionale, finalizzato a coinvolgere gli studenti in una attività fortemente attuale e particolarmente vicina agli interessi delle "Nuove Generazioni", sul seguente tema:

***La ludopatia, un male dei nostri giorni.
Dal videogioco all'azzardo: il sottile confine tra divertimento e dipendenza
nelle nuove generazioni.***

Il Concorso propone agli studenti delle Scuole medie e Scuole Secondarie Superiori le seguenti attività così articolate:

1) Svolgimento di un elaborato scritto (sotto forma di tema, racconto breve o articolo) che sviluppi il tema sopra riportato.

L'elaborato, presentato da un unico candidato, dovrà avere la lunghezza massima di quattro cartelle dattiloscritte e dovrà recare, *chiaramente indicati*: il nome e cognome dello studente concorrente, l'Istituto di provenienza, la classe di frequenza e il nome del Club Padrino oltre al riferimento al tema dell'anno. L'elaborato deve essere inviato solo su supporto cartaceo.

2) Produzione di un manifesto, anche sotto forma di una vignetta satirica originale, realizzato con tecnica a piacere.

Il manifesto dovrà ispirarsi al tema di cui sopra, in formato A3 e dovrà recare sul retro, *chiaramente indicati*: il nome e cognome dello studente concorrente, l'Istituto di provenienza, la classe di frequenza e il nome del Club Padrino oltre al riferimento al tema dell'anno. L'elaborato deve essere inviato anche su pennetta USB.

3) Produzione di uno scatto fotografico originale, realizzato con tecnica a piacere.

Lo scatto dovrà ispirarsi al tema di cui sopra, essere riprodotto su formato A3 e dovrà riportare sul retro, *chiaramente indicati*: il nome e cognome dello studente concorrente, l'Istituto di provenienza, la classe di frequenza e il nome del Club Padrino oltre al riferimento al tema dell'anno. Lo scatto deve essere inviato anche su pennetta USB.

4) Realizzazione di uno spot/corto amatoriale.

Lo spot dovrà ispirarsi al tema di cui sopra e non dovrà superare la durata massima di 60 secondi mentre il corto amatoriale non dovrà superare i 3 minuti. Dovranno riportare **nei titoli di coda**, *chiaramente indicati*: il nome e cognome dello studente ideatore del corto/spot (nel caso di gruppo di lavoro viene espressamente richiesto il nome del capogruppo che ritirerà il premio), l'Istituto di provenienza, la classe di frequenza, i nominativi degli eventuali altri partecipanti, il nome del Club Padrino oltre al riferimento al tema dell'anno. Il prodotto deve essere inviato su pennetta USB.

5) Produzione di un componimento musicale originale, classico o moderno.

Deve ispirarsi al tema del Concorso, non più lungo di **3 minuti e 30 secondi**, di autore singolo o di gruppo, realizzato senza l'uso di Intelligenza Artificiale o altre tecniche digitali che ne compromettano l'autenticità che deve caratterizzare il lavoro dell'autore o del gruppo. Autenticità e esclusiva sono alla base per la partecipazione. Dovranno riportare nei titoli di coda, *chiaramente indicati*: il nome e cognome dello studente autore del componimento (nel caso di gruppo viene espressamente richiesto il nome del capogruppo che ritirerà il premio ecc.). Il tutto su pennetta USB.

Il concorso propone, altresì, agli **studenti universitari** (anno di corso 2026-27) o **studenti neolaureati** (2025-26) di illustrare, *con riferimento al tema di cui sopra, in un saggio breve (max 7500 battute) o in una serie di slide (max 14)* le proprie idee e valutazioni. L'elaborato dovrà recare, *chiaramente indicati: il nome e cognome del concorrente*, l'Istituto universitario di provenienza, l'anno di frequenza e il nome del Club Padrino oltre al riferimento al tema dell'anno. Per gli studenti universitari è prevista in via eccezionale l'autocertificazione con tutti i dati richiesti e l'indicazione del Club Padrino. Il materiale deve essere inviato su supporto cartaceo e su pennetta USB

Il bando di concorso sarà inviato ai Presidenti dei Club Rotary e Rotaract ai Distretti italiani del Rotary e comunicato ai MIUR - Direzioni Regionali per l'invio agli Istituti di propria competenza. Il bando è pubblicato sui siti dei Distretti italiani del Rotary.

Il Concorso è aperto ai Club Interact che potranno segnalare autonomamente gli istituti scolastici che intendono partecipare al Bando.

Ciascuna Istituzione scolastica (Scuola media e Scuole secondarie superiori) e gli studenti universitari e neolaureati provvederanno a registrare la propria adesione al concorso per **mezzo della scheda allegata che accompagnerà la consegna degli elaborati concorsuali**.

Per la partecipazione al concorso, gli Istituti scolastici selezioneranno gli elaborati migliori e più originali dei loro studenti fino ad un massimo, per ogni classe, di quattro per ciascuna tipologia (elaborato d'italiano, manifesto, spot/corto, scatto fotografico, componimento musicale).

La Commissione, a proprio insindacabile giudizio, nel caso di mancata selezione preventiva da parte delle istituzioni scolastiche di riferimento, non prenderà in considerazione gli elaborati che considererà a suo insindacabile giudizio eccedenti.

Un'apposita Commissione giudicante, nominata dalla Associazione "Legalità e cultura dell'Etica" indicherà i vincitori nelle singole categorie come appresso riportate. La composizione di tale Commissione terrà conto della diffusione del Concorso a livello nazionale e della necessità di inserire fra i suoi membri componenti competenti per le singole tematiche. **Il giudizio della Commissione giudicante è insindacabile e i partecipanti, con la presentazione della domanda di partecipazione, accettano integralmente le norme contenute nel presente bando.** Gli autori dei lavori premiati saranno contattati, telefonicamente o a mezzo posta elettronica, in tempo utile per la partecipazione alla premiazione e al diretto ritiro dei premi. **La mancata presenza alla consegna dei riconoscimenti da parte di un classificato annulla l'assegnazione del premio ma riceverà comunque l'attestato di merito.**

La Commissione si riserva la possibilità di decidere di non procedere all'assegnazione dei premi qualora nessuno dei lavori sia stato ritenuto meritevole di essere premiato per una o più fasce classificate, si riserva inoltre la possibilità di proporre menzioni speciali e di assegnare premi *ex aequo*. **I lavori presentati non verranno restituiti**, potranno essere liberamente usati nelle manifestazioni rotariane a qualsiasi livello di diffusione e andranno a incrementare il patrimonio dell'archivio associativo. Gli autori mantengono la proprietà intellettuale delle opere inviate che potranno essere utilizzate (citandone l'autore) dagli organizzatori per pubblicazioni e/o mostre e/o forum e/o lezioni.

Premiazione prevista ad aprile 2027 (Bari, data e luogo istituzionale da definire):

- **CATEGORIA A - Scuole Secondarie di I Grado (Scuole Medie)**
 - I classificato per l'elaborato scritto**
 - per il manifesto**
 - per lo spot/corto cinematografico**
 - per lo scatto fotografico**
 - per il componimento musicale**
 - Tablet o similare e Attestato di merito**
 - II classificato (per ogni tipologia) Tablet o similare di seconda fascia e Attestato di merito**
 - III classificato (per ogni tipologia) Tablet o similare di terza fascia e Attestato di merito**
- **CATEGORIA B - Scuole Secondarie di II Grado**
 - I classificato (per ogni tipologia) Tablet o similare e Attestato di merito**
 - II classificato (per ogni tipologia) Tablet o similare di seconda fascia e Attestato di merito**
 - III classificato (per ogni tipologia) Tablet o similare di terza fascia e Attestato di merito**
- **CATEGORIA C - Università e Istituti superiori specialistici**
 - I classificato per miglior elaborato Tablet o similare e Attestato di merito**
 - II classificato Tablet o similare di seconda fascia e Attestato di merito**
 - III classificato Tablet o similare di terza fascia e Attestato di merito**

Tutti gli elaborati devono pervenire, pena l'esclusione, in busta chiusa, entro e non oltre **venerdì 12 febbraio 2027** alla **Commissione "Legalità e cultura dell'Etica c/o Associazione Legalità e cultura dell'Etica" Via Albert Einstein n. 4/6 00015 Monterotondo (RM)** con l'indicazione del Concorso. Al suo interno dovrà essere contenuto: **1) l'elaborato con chiara indicazione del nominativo del concorrente, l'Istituto scolastico o universitario, la classe di appartenenza come precedentemente indicato; 2) la copia della scheda di adesione; 3)**



Legalità e Cultura dell'Etica

l'autorizzazione alla pubblicazione e proiezione degli elaborati e l'autorizzazione alla pubblicazione delle foto della premiazione, alla ripresa multimediale dell'evento e alla sua diffusione; 4) la dichiarazione di titolarità esclusiva e del diritto di copyright dell'opera; 5) l'autorizzazione al trattamento dei dati personali (D. L. 25.5.2018 n. 196 - legge sulla privacy).

Gli organizzatori, pur impegnandosi rigorosamente nella cura e custodia delle opere pervenute, non si assumono responsabilità alcuna per eventuali ritardi postali, furti, danneggiamenti o smarrimenti che queste dovessero subire prima dell'esito del concorso. Responsabile del trattamento dei dati sensibili: Associazione Legalità e cultura dell'Etica. La presente iniziativa non costituisce –ai fini fiscali- operazione a Premi ai sensi del PDR n. 430/2001 art. 6/a e successive modifiche.

Redatto Luglio 2026

Rif: Associazione "Legalità e cultura dell'etica"

Email. segr.organizzativalegalita@gmail.com



Legalità e Cultura dell'Etica



Legalità e Cultura dell'Etica

 Legalità e Cultura dell'Etica Una iniziativa dei Distretti italiani del Rotary 	SCHEDA DI ADESIONE CONCORSO LEGALITA' E CULTURA DELL'ETICA 2026-2027 ISTITUTI SCOLASTICI								
DISTRETTO ROTARY									
ROTARY CLUB PADRINO			N.						
ROTARACT CLUB PADRINO			N.						
INTERACT CLUB PADRINO									
REGIONE		CITTA'							
NOME DELLA SCUOLA / ISTITUTO									
<i>Barrare la casella corrispondente</i>	Scuola Media	☐	Ist. Superiore	☐					
			Università	☐					
INDIRIZZO									
Email									
DATI DOCENTE DEL CORSO	Nome del Professore referente								
LA SCUOLA /ISTITUTO PARTECIPA CONSEGNANDO:									
TEMA	☐	MANIFESTO	☐	SCATTO FOTOGRAFICO	☐	VIDEO	☐	COMPONIMENTO MUSICALE	☐
N.	☐	N.	☐	N.	☐	N.	☐	N.	☐
ISTITUTO UNIVERSITARIO									
L'Istituto universitario* partecipa consegnando l'elaborato di:								SAGGIO BREVE	☐
								SLIDE	☐
Autocertificazione status universitario									
FIRMA			DATA						

Il materiale selezionato viene inviato per posta alla Commissione Legalità e cultura dell'Etica c/o Associazione Legalità e cultura dell'Etica – Via Einstein 4/6 00015 Monterotondo (RM) indicando sul plico "Commissione Legalità e cultura dell'Etica – Concorso 2026-2027". Entro e non oltre la data indicata nel Bando, unitamente alla copia della Scheda di adesione e a quanto altro prescritto dal Bando di concorso.



TEMA CONCORSO LEGALITA' 2026-2027



***“ La ludopatia,
un male dei nostri giorni.
Dal videogioco
all'azzardo:
il sottile confine
tra divertimento e
dipendenza nelle nuove
generazioni ”***

LUGOPATIA: CONCETTI CHIAVE

1

Il **gioco d'azzardo** è una piaga sociale in Italia, con una spesa pro-capite significativa che posiziona il Paese tra i primi in Europa e nel mondo.

Le motivazioni che spingono al gioco includono noia, curiosità, ricerca di emozioni e, principalmente, il bisogno di denaro, soprattutto tra le fasce economicamente più deboli.

La **ludopatia** porta a una perdita totale di controllo, isolando il giocatore dalla realtà e danneggiando le sue relazioni personali e familiari.

Il **gioco d'azzardo** genera enormi perdite finanziarie e debiti, spingendo alcuni verso attività criminali o stati di depressione che possono culminare nel suicidio.

COS'È LA LUDOPATIA

2

La **ludopatìa** o disturbo da “**gioco d’azzardo patologico**”
è una condizione clinica che compromette
**la capacità di una persona nel controllo
dell’impulso al gioco,**
nonostante le conseguenze negative personali,
relazionali ed economiche

LUGOPATIA: CONCETTI CHIAVE

3

In Italia, le spese per **la cura della ludopatia** (*denominata ufficialmente Gioco d'Azzardo Patologico o GAP*) sono sostenute interamente dal Servizio Sanitario Nazionale (SSN).

La **ludopatia** è infatti riconosciuta dallo Stato come una **vera e propria patologia inserita nei LEA** (Livelli Essenziali di Assistenza).

Questo significa che le cure mediche, psicologiche e riabilitative sono a carico della collettività e totalmente gratuite per il cittadino.

Lo **Stato italiano** incassa una piccola percentuale delle somme spese nel gioco, ma deve affrontare costi elevati per il trattamento dei **ludopatici** mentre la criminalità beneficia ampiamente del settore



LUGOPATIA: CONCETTI CHIAVE

Contributo Prof T.Cantelmi - Comitato Scientifico Istituto Superiore Sanità
elaborazione Franca Brescia P.P. Club Ceglie Messapica

4

C'è una linea molto sottile tra videogioco e gioco d'azzardo.

Dati sconcertanti:

- **Su 4 minori 1 gioca**
- **Su 10 ragazzi che vanno in Sala Giochi**, mediamente solo a 3 vengono richiesti i documenti.

In Italia si contano **90.000 giocatori minori problematici** e **136.000 a rischio**.

Chi è più povero tende a giocare di più.

Per semplificare, ipotizzando che il minore disponga di **1 euro**:

- *se è povero tenderà a giocarselo,*
- *se è benestante tenderà a investirlo*



Nel campione più fragile dei **minori**, tra i 14 e i 17 anni, il **42% gioca online**.

DIMENSIONE DEL PROBLEMA

5

Secondo l'OMS - Organizzazione mondiale della Sanità il gioco d'azzardo rientra nella categoria

“Disturbi del controllo degli impulsi”

In Italia il 45,2% degli studenti tra 15 e 19 anni ha dichiarato di aver giocato d'azzardo al meno una volta.

DISTINZIONE

6

Distinguiamo:

- **Gioco d'azzardo** praticato in forma occasionale
- **Dipendenza da gioco (ludopatia)** vera e propria dipendenza comportamentale con caratteristiche compulsive simili a quelle presenti nelle dipendenze da sostanze.

CRAVING

7

Cos'è il **CRAVING**

I meccanismi cerebrali coinvolti nel **craving** ossia **desiderio incontrollabile del gioco** sono simili a quelli attivati dalla cocaina.

Essi suggeriscono una similitudine tra **ludopatia** e **dipendenza da sostanze**.

ULTERIORE LIVELLO DI DIPENDENZA

7A

*Fonte Prof. T. Cantelmi Studio sulla epidemiologia del gioco d'azzardo nei minori
elaborazione Franca Brescia P.P. Club Ceglie Messapica*

Il cervello di un adolescente va a maturazione tra i 21 e 24 anni quando l'area limbica emotiva e l'area corticale riflessiva raggiungono l'equilibrio.

I primi studi condotti sui 20enni che usano **l'intelligenza artificiale** per motivi di studio e non solo rivelano che:

- ❖ *Un adolescente su due confida i propri problemi alla sorgente di I.A e non ad un adulto (recente caso di baby femminicidio)*
- ❖ *Nei 20enni che fanno **notevole uso di I.A.** alcune aree cerebrali vanno a deprimersi.*

Esiste quindi **un rischio concreto** che stiamo assistendo alla creazione di una generazione incapace di reagire alla **dipendenza di qualsiasi natura** perché prive di risorse cerebrali.

IL RUOLO DELLE EMOZIONI

8

Il **gioco d'azzardo** rappresenta un tentativo disfunzionale di regolare emozioni spiacevoli quali:

- ☐ Ansia
- ☐ Noia
- ☐ Stress
- ☐ Frustrazione

Esso agisce come valvola di sfogo emotiva.

LE CATEGORIE PIÙ A RISCHIO

9

Fattori che influiscono sulla **dipendenza da gioco**

- ❖ *Fattori psicologici*
- ❖ *Fattori sociali*
- ❖ *Fattori familiari*
- ❖ *Fattori genetici*
- ❖ *Fattori sociodemografici legati al rischio di dipendenza*
- ❖ *Appartenenza a minoranze etniche*
- ❖ *Basso status socioeconomico*
- ❖ *Essere giovani, disoccupati o socialmente isolati*



Gli uomini sono più frequentemente colpiti rispetto alle donne

FRAGILITÀ

10

I giovani e gli anziani rappresentano le categorie più fragili:

➤ **Giovani:**

- Impulsività tipica dell'età
- Scarsa cognizione delle conseguenze



➤ **Anziani:**

- Come risposta alla solitudine e alla percezione di perdita di senso nella quotidianità

CAUSE DELLA LUDOPATIA

La **ludopatia** è una dipendenza comportamentale complessa e multifattoriale. Nasce dalla interazione tra fattori psicologici, sociali, ambientali e neurobiologici.

Tra i **fattori psicologici** spiccano:

- *l'impulsività*
- *la ricerca della gratificazione immediata*
- *le difficoltà nella regolazione emotiva (il gioco aiuta ad affrontare lo stress e le emozioni negative)*

CAUSE DELLA LUDOPATIA

12

Si individuano tre profili **di giocatori problematici**:

- Giocatori condizionati dal comportamento
- Giocatori emotivamente vulnerabili
- Giocatori antisociali – impulsivi

La **ludopatia** è associata sia a disturbi dell'umore sia a disturbi d'ansia che contribuiscono al mantenimento della dipendenza dal gioco

CAUSE DELLA LUDOPATIA

12A

La **dipendenza dal gioco** non ha una causa unica.

Nasce da:

- predisposizioni individuali
- esperienze di vita
- fattori neurobiologici

Si riscontra ancora una volta che la **ludopatia** ha meccanismi simili a quelli che si riscontrano nelle dipendenze da sostanze.

CAUSE DELLA LUDOPATIA: QUALI SEGNALE PER RICONOSCERLA

12B

I **segnali comportamentali** tendono a peggiorare progressivamente con l'aggravarsi della dipendenza.

Comportamenti più ricorrenti:

- ❖ *negazione del problema*
- ❖ *isolamento sociale*
- ❖ *menzogne su tempi e somme spese*
- ❖ *difficoltà economiche*
- ❖ *comportamenti manipolatori*

CAUSE DELLA LUDOPATIA: IMPATTO NEGATIVO

12C

Si riscontra sul:

- **Piano relazionale** (famiglia, conflitti, sfiducia)
- **Settore lavorativo** (assenteismo, calo di produttività, perdita dell'impiego)
- **Livello psicologico** (disturbi psichiatrici, astenia, paranoia, ipersensibilità personale)

Tali disturbi possono aggravarsi a causa di:

- *Senso di colpa*
- *Senso vergogna*
- *Perdita del controllo*

sintomi che accompagnano la progressione della malattia

LA LUDOPATIA GIOVANILE

13

In una società sempre più orientata verso il
**“consumo immediato e l’ottenimento rapido di
gratificazioni”**

il **gioco d’azzardo** e la **ludopatia** in genere appaiono una
via diretta, veloce e allettante per quei giovani in cerca di
emozioni forti e successi facili

LA LUDOPATIA GIOVANILE: FRAGILITÀ DEI PIÙ GIOVANI

13A

Cause:

- ❖ *Ricerca di identità*
- ❖ *Propensione a sfidare i limiti attraverso comportamenti rischiosi*

Il gioco risulta una specie “controllo illusorio” su una realtà incerta e difficile da capire.

La dipendenza è un tentativo di trovare una risposta a situazioni di “**instabilità emotiva**” tipica della fase adolescenziale.

LA LUDOPATIA GIOVANILE: I PERICOLI DEI GIOCHI ONLINE

13B

I giovani preferiscono usare computers e cellulari per giocare.

Questo rende il gioco:

- **Facile:** le scommesse sono a portata di clic.
- **Nascosto:** i genitori non vedono i soldi spesi
- **Continuo:** si può giocare ventiquattro ore su ventiquattro

Per capire se un giovane ha problemi di gioco bisogna fare attenzione ad alcuni cambiamenti.

- ❖ **Isolamento:** il ragazzo passa molto tempo chiuso in stanza da solo
- ❖ **Mancanza di soldi:** i suoi risparmi finiscono in fretta e spariscono oggetti di valore
- ❖ **Umore altalenante:** il giovane mostra improvvisi scatti di rabbia e forte ansia.



13C

LA LUDOPATIA GIOVANILE: LE ATTIVITÀ LUDICHE PIÙ DIFFUSE

I giochi d'azzardo più diffusi tra i quattordicenni sono:

- **Gratta e vinci**
- **Scommesse sportive**
- **Carte con soldi (poker o black jack)**
- **Videogiochi con meccaniche a pagamento [*loot box e skin betting* (scatole premio e contenitori virtuali a pagamento presenti nei videogiochi)]**

VIDEOGIOCHI CON MECCANICHE A PAGAMENTO: COSA SONO LE LOOT BOX

14

Le **loot box** sono a tutti gli effetti scatole premio con contenuti virtuali dei videogiochi:

- Contengono oggetti casuali come skin estetiche, armi o potenziamenti
- **Richiedono “denaro reale”** per essere aperte e non sai cosa contengono fino a quando non le acquisti

PERICOLOSO

VIDEOGIOCHI CON MECCANICHE A PAGAMENTO: COSA È LO SKIN BETTING

15

Lo **Skin betting** è una forma di gioco d'azzardo in cui gli utenti usano oggetti virtuali dei videogiochi chiamate **Skin** come valuta per le scommesse

Le **Skin** sono gli elementi «cosmetici» (*che migliorano l'oggetto base*) usati nei videogiochi: hanno un valore economico reale determinato dalla loro rarità e domanda sul mercato.

Approfondimento: Il giocatore collega il proprio account di gioco a una piattaforma esterna di scommesse. Deposita la skin, che viene convertita in fiches o punti in base al suo valore di mercato e con esse punta. In caso di vittoria può ritirare nuove skin più rare o di maggior valore, pronte per essere rivendute in cambio di **denaro reale**.

PERICOLOSISSIMO

ACCESSIBILITÀ

16

Accesso a queste attività di gioco:

- **Punti vendita fisici:** vendita in luoghi di aggregazione come bar o tabaccherie e sale giochi.
- **Contesti digitali:** l'uso diffuso di smartphone e piattaforme on line facilitano l'esposizione a scommesse e giochi con vincite in denaro.

Si riscontrano difficoltà di monitoraggio da parte degli adulti

COME INTERVENIRE

17

Importante!

In Italia il **gioco d'azzardo** è severamente vietato ai **minori di 18 anni**

☐ Azioni e prevenzione

- 1) *Sensibilizzazione sui giovani sui rischi legati al gioco d'azzardo*
- 2) *Promozione di una cultura della responsabilità.*

RUOLO DELLE ISTITUZIONI

18

Le **Scuole** possono avere un ruolo importante con **progetti di prevenzione** che trattino il tema delle dipendenze.

Le **Istituzioni** devono esercitare un **controllo più rigoroso** delle piattaforme di gioco on-line

- 1) *Introduzione dei **limiti di accesso** per i minori*
- 2) *L'obbligo di **verificare l'età** degli utenti prima che si possano registrare*

Le **Autorità competenti** devono esercitare una **maggiore attenzione sulla pubblicità** mirata ai preadolescenti e adolescenti.

LEGGI NAZIONALI

19



❖ Decreto Balduzzi (Legge 189/2012)

introduce per legge la cura della ludopatia nei “livelli essenziali di assistenza ” garantendo **terapie e cure pubbliche gratuite.**

❖ Decreto Dignità (Legge 96/2018)

introduce il divieto totale di fare pubblicità al gioco d'azzardo e alle scommesse in TV, radio, internet, giornali e cartelloni.

❖ Legge sul sovraindebitamento (Legge 3/2012)

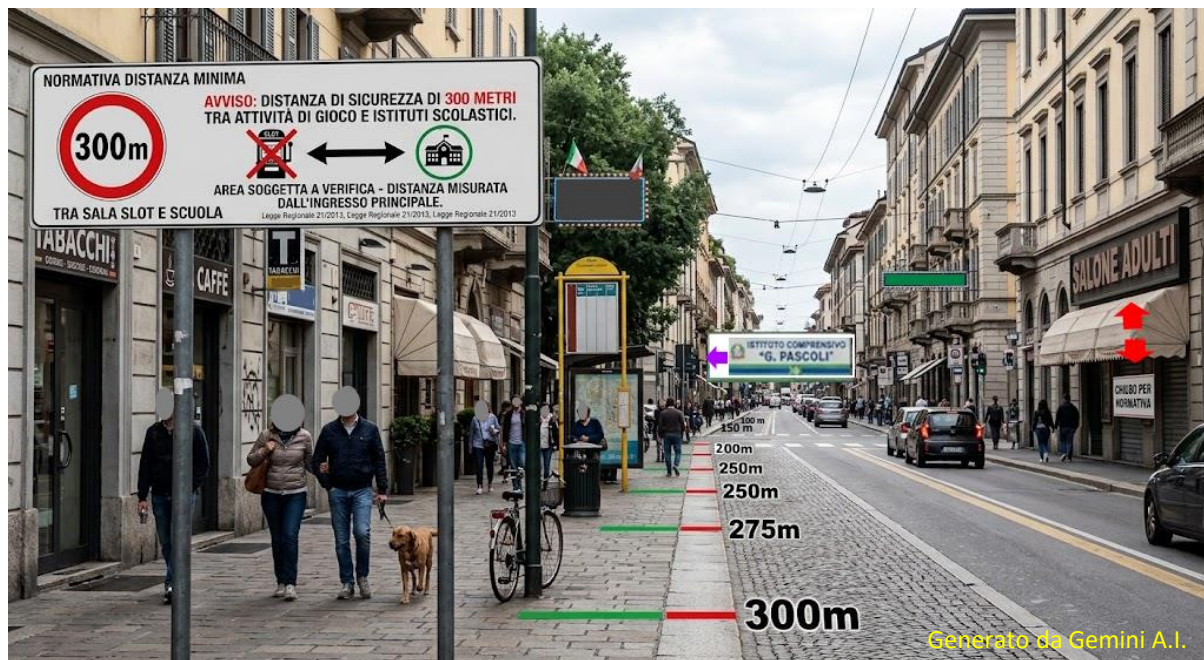
prevede tutele e piani agevolati di “rientro” per famiglie e persone rovinate da debiti di gioco

QUADRO NORMATIVO DI TUTELA (Regioni)

20

Ogni Regione in Italia ha norme proprie **Leggi per il gioco consapevole** che tra l'altro prevedono:

Il distanziamento ossia il divieto di aprire sale slot e scommesse a una distanza minima tra **300-500 metri** da luoghi frequentati da giovani (scuole, centri giovanili, chiese ecc.)



Limiti di orario sull'accensione delle slot machine nei bar.

Formazione ossia l'obbligo di corsi di formazione per i gestori dei locali che offrono questo tipo di "divertimento".

QUADRO NORMATIVO DI TUTELA (Italia)

21

Gioco d'Azzardo Online (Gambling)

Codice di Condotta Privacy:

In Italia è presente un Codice di condotta specifico per il gioco d'azzardo online approvato dal **Garante per la Privacy**. Regola dettagliatamente i tempi di conservazione dei dati e limitazioni alla profilazione dei **giocatori a rischio ludopatia**.

Controllo ADM Agenzia delle Dogane e dei Monopoli :

Le piattaforme legali con licenza dello Stato devono garantire trasparenza, crittografia dei flussi finanziari e sistemi di autoesclusione legati al codice fiscale del giocatore.

QUADRO NORMATIVO DI TUTELA (Unione Europea)

22

Videogiochi Virtuali e Gaming Online

- **Direttiva UE 2019/770**: Estende le tutele dei consumatori anche ai contratti di fornitura di contenuti e servizi digitali "gratuiti", equiparando **lo scambio di dati personali a un vero e proprio pagamento**.
- **Il problema delle Loot Box**: I pacchetti premio casuali acquistabili nei videogiochi simulano l'azzardo. Le **autorità europee** richiedono che i meccanismi di vincita siano trasparenti e che i dati d'acquisto dei minori non vengano utilizzati per indurli a spendere continuamente.



TUTELA PRIVACY PER I GIOCHI D'AZZARDO E GIOCHI D'AZZARDO VIRTUALI

23

La **tutela della privacy** nel **gioco d'azzardo online** e nei **videogiochi** (soprattutto quelli con elementi virtuali di azzardo come le *loot box*) è regolata in Europa dal **GDPR** (*General Data Protection Regulation, Regolamento UE 2016/679*).

Questa è la legge dell'Unione Europea in vigore dal 25 maggio 2018 che regola la protezione dei dati personali e la privacy delle persone fisiche.

In Italia è regolata dall'**Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM)**, che impone paletti rigidi sul trattamento dei dati finanziari, biometrici e di profilazione commerciale. L'Agenzia assicura che i giochi siano «legali» e che sia rispettato il divieto assoluto per i minori di 18 anni,



IN ULTIMO PER SAPERNE DI PIU': LA TUTELA DELLA PRIVACY PER I GIOCHI D'AZZARDO E GIOCHI D'AZZARDO VIRTUALI

23A

I rischi principali per la **privacy** si possono così riassumere

Profilazione comportamentale: Gli algoritmi tracciano abitudini di gioco, orari e volumi di spesa per inviare notifiche push mirate o promozioni aggressive e incentivare il gioco.

Trattamento di dati finanziari: I siti di scommesse gestiscono carte di credito, IBAN e portafogli elettronici, diventando bersagli primari per attacchi hacker e furti d'identità.

Verifica dell'identità (KYC): Per prevenire il gioco minorile, le piattaforme richiedono documenti d'identità e selfie (dati biometrici) che devono essere conservati secondo massimi standard di sicurezza.

Monetizzazione dei dati nei giochi "free-to-play": Molti videogiochi gratuiti non si pagano in denaro ma tramite **la raccolta e la vendita a terzi dei dati personali del giocatore.**

CONCLUSIONI

24

Tutte queste slide ci portano al:

TEMA DEL CONCORSO LEGALITA' 2026-27

***La ludopatia, un male dei nostri giorni.
Dal videogioco all'azzardo:
il sottile confine tra divertimento e dipendenza
nelle nuove generazioni"***

Attendiamo le vostre **riflessioni** in merito al tema suddetto....
ricordando che tra gli obiettivi primari del Rotary c'è grande
attenzione alla formazione delle Giovani Generazioni