



Coordinamento Donne  
FNP AL-AT



NON AZZARDATEVI!

riflessioni

sulla ludopatia



Venerdì 13 luglio 2018

## "Azzardata" incursione nella ludopatia

*Le poche pagine che vi proponiamo non sono una novità assoluta nell'analisi del fenomeno LUDOPATIA e non contengono mirabolanti proposte "salvifiche"; vogliono essere soltanto un mini contributo di analisi/sintesi su una problematica sulla quale, come avremo modo di osservare, molto è stato detto e scritto.*

*Noi abbiamo scelto una chiave di lettura che comprende un sintetico inquadramento del fenomeno "azzardopatia", i risultati di una mini ricerca sul campo attraverso la somministrazione di un questionario proposto a 30 tabaccaia/gestori di sale da gioco presenti nel territorio, una testimonianza diretta di un ludopatico, una breve analisi delle risposte della politica e qualche "suggerimento" non tanto sulla soluzione del problema, ma nella valorizzazione di qualche buona pratica per combattere o quanto meno contenere i danni di una preoccupante piaga sociale.*

*Come Sindacato che si propone di tutelare i pensionati e come Associazione di volontariato che opera nel sociale, ci pare un piccolo ma significativo contributo per far riflettere sul tema.*



Il tema é stato affrontato e analizzato in termini esaustivi con diversi approcci:

- *Libri e autobiografie.* Sono molteplici: ne segnaliamo solo alcuni utilizzati per costruire il nostro impianto di ricerca:
  - Ludopatia- la debolezza della volontà di Andrea Costantino -ed.Kimerik- 2014
  - Slot, diario di un inferno', l'autore è Massimiliano Giovanetti- Edigrafema- 2015
  - Gioco d'azzardo e ludopatia. Dal divertimento alla dipendenza (Libro di Caterina Donadeo)- ed. Haze- 2014
- *Ricerche sociologiche.* Tra queste segnaliamo:
  - CNR indagine sul gioco in Italia del giugno 2016
  - Nomisma (società di studi economici che ha operato con l'Università di Bologna) con ricerche presentate nel luglio 2015 e gennaio 2017 particolarmente dedicate alla ludopatia giovanile (Young Millenials Monitor)
  - CNCA "Gioco d'azzardo: i numeri di un mercato fuori controllo- giugno 2017
- *Interventi legislativi:*
  - Numerosi gli interventi legislativi da parte del Parlamento, fondati sull'esigenza di tutelare l'ordine e la sicurezza pubblica, di contrastare il crimine organizzato ed eventuali frodi e di salvaguardare minori e soggetti più deboli, oltre che per regolare i profili di carattere fiscale. Ad agosto 2017 si registrano 34 proposte di legge in materia di ludopatia o comunque di gioco d'azzardo, presentate presso Camera (20)e Senato(14).In alcune Regioni, come il Piemonte, sono già in vigore norme restrittive sulla dislocazione delle apparecchiature per il gioco che deve rispettare le distanze prescritte dai cosiddetti "luoghi sensibili" ( chiese, scuole, palestre, luoghi di aggregazione, ospedali, istituti di credito, bancomat, stazioni ferroviarie, ecc..).
  - destinazione di una quota di bilancio alla prevenzione, cura e riabilitazione dei malati di ludopatia, con la sperimentazione di modalità di controllo tramite specifici software che consentano al giocatore stesso di ricevere messaggi di allerta in base al monitoraggio del proprio comportamento nei confronti del gioco
- *Interventi Sanitari:*
  - il «decreto Balduzzi» n. 158 del 2012 (convertito, con modificazioni, dalla legge n. 189 del 2012) ha creato l'osservatorio sulle ludopatie, riconoscendo la ludopatia come una patologia che caratterizza i soggetti affetti da sindrome da gioco con vincita in denaro;
  - con l'aggiornamento dei livelli essenziali di assistenza (LEA) il diritto alle cure per le persone affette da ludopatia è garantito per tutti i cittadini. Nel riparto 2017 la cosiddetta quota indistinta ( quella per il finanziamento dei LEA) di 109 miliardi, riserva 50 milioni per la ludopatia)

Sulla ludopatia quindi molto é stato detto e scritto.

## Qualche numero.....

E' noto che in Italia il gioco d'azzardo è un settore che non risente della crisi con i suoi 96 miliardi di euro di raccolta ( cioè dell'insieme delle puntate effettuate) del 2016 e il triste primato europeo di una slot machine ogni 143 abitanti.

I dati che provengono dal Libro Blu dell'Agenzia dei Monopoli rilevano non solo un aumento del flusso delle imposte (+ 1,2 miliardi rispetto al 2015), ma anche un aumento della spesa dei giocatori (+ 1,5 miliardi rispetto al 2015). Nel gioco d'azzardo legale il nostro paese occupa il nono posto al mondo per perdite di denaro da parte dei giocatori e questo comporta un alto costo sociale grazie alla graduale trasformazione del gioco in una vera dipendenza che coinvolge la società e le famiglie e apre la strada al mondo della malavita.



Rimanendo nella nostra realtà regionale nel 2016 la raccolta per il gioco d'azzardo in Piemonte è stata pari a 5,1 miliardi di euro. Si stima inoltre che almeno 1,5 miliardi siano stati spesi per il gioco via internet. Nella sola provincia di Alessandria si stima che siano 3450 i ludopatici e 14.000 quelli a rischio dipendenza. I pazienti in cura presso i servizi per le dipendenze delle Asl piemontesi sono circa 1400 e gli interventi a livello Sanitario si esplicano attraverso l'azione dei Dipartimento di Salute Mentale.

**DIPARTIMENTO delle  
DIPENDENZE e  
SALUTE MENTALE**

e-mail: [giocoazzardo@aslal.it](mailto:giocoazzardo@aslal.it)

sedi di:

**ALESSANDRIA**  
via Mazzini, 85  
tel. 0131.306317

**ACQUI TERME**  
via Alessandria, 1  
tel. 0144.777450

**CASALE MONF.TO**  
P.za S. Domenico 5  
tel. 0142.434951

**NOVI LIGURE**  
via dell'Ospedale, 9  
tel. 0143.744890

**OVADA**  
via XXV Aprile, 22  
tel. 0143.826248

**TORTONA**  
corso Romita, 25/A  
tel. 0131.865259

**VALENZA**  
via Raffaello, 4  
tel. 0131.946767

**ASSOCIAZIONE ITALIANA  
GIOCATORI ANONIMI**  
Sede di Alessandria  
C.so Acqui 58  
tel.3921754932  
e-mail: [ga.alessandria@yahoo.it](mailto:ga.alessandria@yahoo.it)



## **IL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO**

è una delle forme di “**dipendenza senza droga**” che può avere conseguenze serie sulla salute, in particolare per quanto riguarda l’equilibrio mentale e sul versante economico, con il rischio di essere ossessionati dal bisogno di procurarsi denaro.

Entrambe le condizioni predispongono alla conflittualità nelle relazioni familiari e lavorative.

Se si cade nella dipendenza patologica il vero senso del gioco, che vuol dire libertà, creatività, apprendimento di regole e ruoli, viene completamente ribaltato per trasformare un momento di svago e di gioia in una “gabbia”, fatta di schiavitù, ossessione e ripetitività.

### **SE PER TE GIOCARE È DIVENTATO QUALCOSA DI SIMILE AD UN’OSSESSIONE**

### **SE NON È PIÙ SOLO PIACEVOLE**

### **SE STAI PERDENDO PIÙ DENARO DI QUANTO VORRESTI**

### **SE RITIENI DI AVERE QUALCHE PROBLEMA CON IL GIOCO**

Potresti rivolgerti ad una delle strutture presenti sul territorio della Provincia di Alessandria che trovi elencate qui a fianco.

Puoi anche utilizzare il servizio nazionale:  
**GIOCA RESPONSABILE**  
**NUMERO VERDE 800921121**  
[www.giocaresponsabile.it](http://www.giocaresponsabile.it)

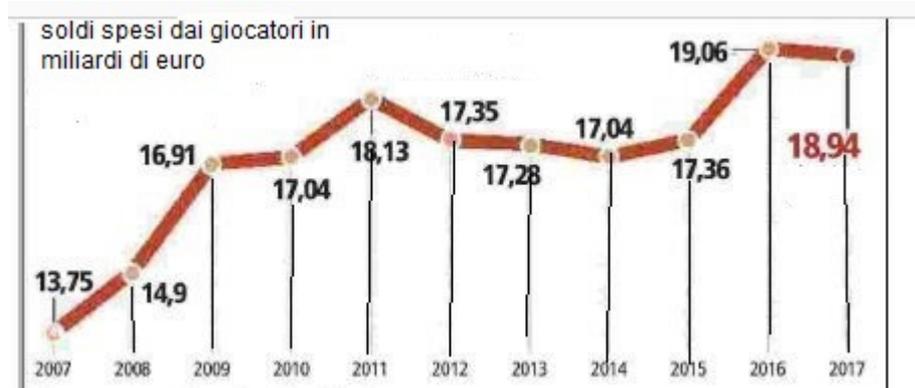
Esaminando i dati relativi alla spesa del gioco legale nel 2016 recentemente pubblicati dall’Agenzia delle Dogane e dei Monopoli e quelli del database “L’Italia delle slot” pubblicato nel dicembre 2017 possiamo analizzare in maniera più puntuale alcune realtà che sono state oggetto della nostra ricerca. Guardiamo i dati di alcuni Comuni.

COMUNE	ALESSANDRIA	ARQUATA	BORGHETTO	CASALE M.TO	NOVI L.	TORTONA	ASTI	VILLANOVA	ALBERA
ABITANTI	93.839	6.404	2.002	34.246	28.343	27.440	76.164	5.667	312
GIOCATATA	145.780.000	8.470.000	825.060	39.910.000	39.860.000	81.900.000	108.870.000	3.690.000	456.730
SPESA	42.201.299	2.479.381	517.559	13.189.507	12.507.582	19.872.769	32.146.851	1.676.242	135.831
GIOCATATA PROCAPITE	1.554	1.323	412	1.165	1.406	2.984	1.429	651	1.463
SPESA PROCAPITE	450	387	259	385	441	724	422	296	435

Come si può facilmente vedere gli importi delle giocate variano da 400 a 1500 euro circa per abitante. Particolari invece i casi di Tortona con un importo molto elevato di giocata pro capite e quello di Albera che, con un numero molto ridotto di abitanti e di slot , ha una media di giocata superiore ad altre città più popolose. E’ il fenomeno, a detta degli esercenti, del cosiddetto “turismo ludico”: il giocatore, come rilevato anche dai nostri questionari, “si sposta”. A Caresanablot, per esempio, paese di 1.133 abitanti in Piemonte, si registra la spesa pro capite più alta d’Italia: 24mila euro. In realtà in questa piccola città di provincia, dove scorre una statale che la collega a Vercelli, Biella e Novara, c’è una grande sala meta del turismo del gioco.



Anche per il 2017 comunque, nonostante le restrizioni e le leggi Regionali e Comunali, i dati forniti dall’Agipnews confermano la stabilità dell’importo che si attesta, a livello nazionale, sui 19 miliardi di spesa: pari a una media di circa 374 euro all’anno di spesa per ogni italiano maggiorenne.





## Luci e ombre

Su questo tema alcuni aspetti restano però nell'area della contraddizione o quantomeno nel contrasto di interessi. Molte le ombre, poche le luci!

I **numeri** prima di tutto. Nonostante i numerosi articoli sull'argomento non vi è la **certezza dell'entità del fenomeno**. Ha fatto scalpore in questo senso - cioè sulla mancanza di dati certi sul numero e sulla tipologia dei ludopatici - il parere dello psichiatra e scrittore Paolo Crepet comparso sul Corriere della sera nel settembre 2016. Sfuggono inoltre al controllo i numeri del **gioco online** la cui diffusione sta diventando sempre più preoccupante e in cui è presente un'ampia area di illegalità. L'aver legalizzato il gioco d'azzardo non sembra aver eliminato il pericolo di **infiltrazioni criminali** che si esplicano in pratiche di usura, estorsione e, soprattutto, riciclaggio. Qualche dubbio sorge sull'aumento vertiginoso delle giocate: il lavaggio del denaro sporco potrebbe infatti giustificare questo balzo in avanti del gioco d'azzardo. E' noto che l'economia in nero ha bisogno di un posto dove poter ripulire il contante prima di immetterlo nei circuiti bancari, dove i movimenti sono tutti tracciati. E le sale da gioco e le slot, come d'altra parte i supermercati, sono i pochi luoghi dove il contante regna sovrano.

Rimangono comunque certi i numeri relativi agli erogatori dei "servizi": 206 sale bingo, 1333 luoghi di scommesse sportive, 237 per giochi d'ippica e 3160 per scommesse ippiche, 5000 sale videolottery, 33800 sale per giochi a totalizzatore, 34000 ricevitorie del lotto, 63000 punti vendita per lotterie, 85000 esercizi con slot e tantissimi siti internet ( 6000 dei quali inibiti dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli).

Il **ruolo dello Stato** all'interno di questo scenario assume una posizione ambigua : il gioco d'azzardo è un'industria fiorente anche in questo momento di crisi. E' la terza industria italiana con il 1,1% del Pil nazionale e con più di 150.000 occupati. Molte le domande che possono sorgere: davvero lo Stato ha interesse a ridurre gli introiti? nel 2016 questi ammontano a più di 9 miliardi. In questa ambigua situazione lo Stato si ritrova a ricoprire sia il ruolo di medico, con il proliferare di leggi e regolamenti per frenare il gioco d'azzardo e curare la ludopatia, sia il ruolo di virus con il moltiplicarsi di pubblicità illusorie e l'offerta di bonus per attirare nuovi utenti sulle piattaforme dei giochi online. Anche l'etichetta di "giochi d'azzardo" è stata modificata, per i giochi gestiti dall'AAMS ( Amministrazione Autonoma dei Monopoli dello Stato), in giochi "leciti e responsabili".

"Gioca quindi, ma senza esagerare". In sostanza il messaggio è che lo sviluppo delle patologie legate al gioco dipenda fundamentalmente dall'individuo.

E che dire poi dei salvadanai per bambini a forma di slot machine, delle bozze di proposte di legge per i cosiddetti "mini-casinò", di Intralot sponsor ( poi non rinnovato) della Nazionale di Calcio?

Anche le valutazioni sulla **reale entità delle giocate** e il **grado di coinvolgimento e di pericolosità** rientrano nell'ambito delle luci ed ombre del fenomeno. Una ricerca Ispad infatti darebbe una chiave di lettura diversa rispetto a quella ufficiale proposta dall'AAMS. Secondo la ricerca infatti, buona parte dei 77 miliardi di vincite del grafico di pag. 3 viene rigiocata andando a incrementare di nuovo la raccolta; si arriva a ipotizzare quindi che la spesa degli italiani per il gioco d'azzardo sarebbe quasi pari alla raccolta delle giocate. E, diametralmente in contrapposizione con le tesi che sostengono la gravità del fenomeno dell'azzardopatia, il rapporto 2017 della Fondazione Bruno Visentini dell'Università Luiss di Roma sulla percezione sociale del gioco d'azzardo in Italia smentisce la pericolosità del gioco: anche se il 44% degli italiani maggiorenni ha scommesso almeno una volta nell'ultimo anno, solo lo 0,9% sarebbe un giocatore problematico a rischio ludopatia. Il rapporto sostiene non solo che la grande maggioranza degli italiani ha un rapporto sereno con il gioco, ma anche che il mercato del gioco, paragonato a quello di un prodotto tipico come il vino, rappresenta per l'Italia un volano importante da un punto di vista economico ed occupazionale.

Qual è la verità dunque?

### *1 perché di una ricerca nel territorio da parte di un sindacato dei pensionati*

Come FNP, organizzazione sindacale CISL impegnata nella tutela dei pensionati, e come Antreas, associazione di volontariato a contatto con la realtà di disagio soprattutto della popolazione anziana, abbiamo inteso aprire una finestra sulla problematica "ludopatia" limitando il campo di osservazione a



tale fascia di cittadini partendo da un dato: le persone più interessate al gioco sono le fasce più deboli e fragili della società. Sono 17 milioni gli italiani che hanno giocato almeno una volta e 2,5 milioni i giocatori abituali; giocano il 47 per cento degli indigenti, il 56 per cento delle persone appartenenti al ceto medio-basso; il 70,8 per cento di chi ha un lavoro a tempo indeterminato, l'80,2 per cento dei lavoratori saltuari, l'86,7 per cento dei cassintegrati.



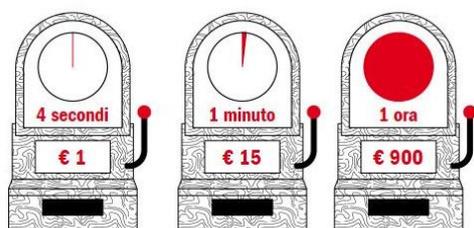
Una ricerca del Codacons fornisce dati ancora più allarmanti. Il 50 per cento dei disoccupati italiani presenta forme più o meno gravi di ludopatia, con il 17 per cento dei pensionati colpiti, il 25 per cento delle casalinghe e il 17 per cento dei giovanissimi.

L'intento della ricerca, che nella sua dimensione non ha certamente le caratteristiche della scientificità, è quella di avere un riscontro locale su problematiche più volte analizzate ( la CISL e l'Anteas promuovono da tempo “Mettiamoci in gioco” Campagna nazionale contro i rischi del gioco d’azzardo unitamente ad altre 19 associazioni e testimoniano uno specifico impegno nella rivendicazione di regolamentazione del settore e di sensibilizzazione sui rischi del gioco d’azzardo patologico (**vedi allegato 1**) e l'incidenza sul mondo degli anziani, molto spesso accomunati, in svariate ricerche, a donne e giovani senza distinzioni particolari).

Diciamo subito che il fenomeno esiste e ha una sua consistenza in termini numerici anche se non ci è stato possibile misurarlo nella sua dimensione "economica".

Una significativa componente di utenti del gioco d'azzardo è costituita da anziani , al netto del gioco on-line da noi non esplorato, ma non sembrerebbe

### **Costo medio del gioco alla slot machine**



appartenere alla categoria dei giocatori più compulsivi che si espongono con poste elevate (talvolta 600/700 € nell'arco di una giornata). E' facile comunque raggiungere cifre elevate se si pensa che già il costo medio del gioco alle slot è di un euro ogni 4 secondi, che diventano 15 in un minuto e 900 in un'ora.

*Lo strumento di indagine utilizzato è l'intervista diretta a 30 tabaccai/gestori di sale da gioco presenti in realtà diversificate nel territorio di AL e AT*

*Ma analizziamo le varie componenti:*



### **Il questionario**

Articolato su pochi punti è stato indirizzato non ai fruitori del servizio, ma agli erogatori. Quindi non sono stati intervistati i giocatori, anche se nella ricerca è presente una testimonianza diretta di un ludodipendente, ma i gestori dei locali. Le domande pertanto erano, soprattutto nella prima parte, limitate e sintetiche ( età, sesso, stato sociale, entità giocate) dando spazio nella seconda parte a valutazioni personali.

**Questionario Ludopatia**

**1) In quale proporzione, rispetto all'età, suddividi i giocatori abituali?**

	Slot %	Superenalotto 10eLOTTO Vinci casa e simili %
Sino a 40 anni		
Da 40 a 65 anni		
Ultra 65 anni		

**e rispetto al sesso?**

donne	uomini	donne	uomini

**2) la quota giornaliera di "puntata" si può attestare in**

< 5 €	
Da 5 a 10 €	
> 10 €	

**anche cifre significativamente superiori?\_\_\_\_\_**

**3) Per i giocatori pensionati, dal suo osservatorio, nei giorni di riscossione della pensione, aumentano:**

**le poste giocate?**

SI	NO
----	----

**il numero di giocatori?**

SI	NO
----	----

**4) Quali emozioni percepisce nel giocatore "incallito"?**

- gioca per vincere e non pensare a nulla
- gioca per vincere la solitudine
- nervosismo, irritabilità, ansia
- gioca perché genera un senso di onnipotenza/ presunzione
- si illude di "sentire" quando la macchinetta sta per pagare

**5) Ci sono giocatori più "esperti"?**

SI	NO
----	----

**6) L'abilità è un fattore che conta per la vincita?**

SI	NO
----	----

**7) I giocatori abituali credono nella sfortuna?**

SI	NO
----	----

**8) Ritiene che i giocatori più compulsivi abbiano coscienza dell'esistenza di una specifica malattia che si chiama ludopatia che si può curare?**

SI	NO
----	----

**9) Esprima in modo sintetico il suo pensiero sull'efficacia delle nuove norme previste per limitare la ludopatia**

---

---

---

## ***Gli intervistati***

Rispetto a ricerche da noi condotte in passato, che comunque prevedevano l'intervista diretta dell'interlocutore, ci piace sottolineare come non sia sempre stato facile superare l'iniziale ritrosia del tabaccaio/gestore di sala giochi o semplicemente titolare di un bar che "ospita" slot machines, nell'accettare l'intervista.

L'assicurazione dell'anonimato e la motivazione "tranquillizzante" che si volesse analizzare soprattutto il comportamento dei pensionati, ha consentito di registrare le opinioni di tutti gli intervistati (non si é riscontrato nessun rifiuto a sottoporsi alle domande del questionario!).

Stabilito il clima collaborativo (e accettata l'interruzione dell'intervista ad ogni ingresso di cliente) ecco che le risposte si arricchiscono di particolari e diventano coinvolgenti con la domanda finale sulle nuove norme per limitare la ludopatia.

Molto articolate e mediamente critiche le risposte, ricche di spunti per approfondire ulteriormente il tema (gioco online, slot VLT,...).

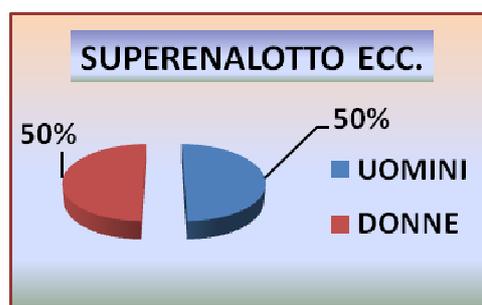
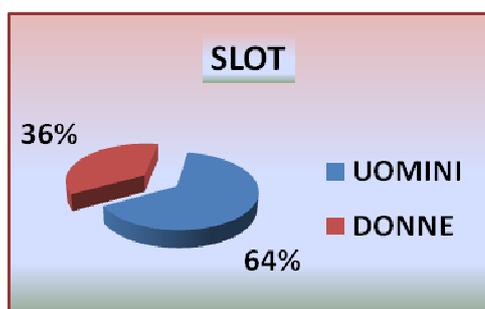
Sorprendente il caso del tabaccaio che invita l'intervistatore a "prendere un caffè" nel bar accanto dove si gioca "alla grande" con le slot, per far comprendere la diversa dimensione del fenomeno tra il "popolare" superenalotto e le fagocitanti "machines".

Interessante spaccato del variegato mondo del gioco dove la fortuna sembra farla da padrona.

## ***I risultati***

Dall'analisi dei risultati dei questionari risulta una equa ripartizione d'età dei giocatori abituali con un leggero vantaggio per la fascia d'età intermedia che va dai 40 ai 65 anni, sia per quanto riguarda le slot che gli altri giochi esaminati ( superenalotto, gratta e vinci ecc,). Si rilevano però in alcune zone picchi ( fino all'80%) di giocatori ultrasessantacinquenni dediti a entrambi le tipologie di gioco.

Nella divisione per sesso invece il primato delle slot spetta al genere maschile mentre si ritorna in parità quando si parla di superenalotto e similari.



Le giocate abitualmente superano i 10 euro per più del 50%, ma vengono segnalate anche giocate significativamente superiori.

Il dato più interessante, e da un certo punto di vista più preoccupante, riguarda l'aumento sia delle poste che del numero dei giocatori nei giorni di riscossione della pensione: i gestori infatti hanno rilevato nel 64% dei casi un aumento delle giocate e nel 69% del numero dei giocatori. Segno evidente

che anche fra gli anziani il gioco sta prendendo piede pur con motivazioni e modalità diverse che, in questi ultimi anni, sono state oggetto di studi e ricerche: solitudine, motivi economici, voglia di sentirsi attivi.

Ma qual è il profilo del giocatore che emerge dalle risposte di osservatori esterni quali i gestori intervistati? Nervoso, ansioso, gioca per non pensare a niente, si illude di “sentire” il momento favorevole per vincere, crede nella sfortuna e spesso (59% dei casi) non si rende conto che il gioco si può trasformare in una malattia.

Il profilo del “giocatore” è stato completato poi con la testimonianza diretta di un ludopatico.....

Identikit: un uomo sui 40/45 anni, cordiale, affabile, ma con una sottile nota di nervosismo ed eccitazione nel parlare. Lo chiameremo Mario.

*“ Ho cominciato a giocare a 17 anni nelle prime “macchinette” dei bar e .....ho vinto un sacco di soldi! Di lì non mi sono più fermato. Col senno di poi penso che certe vincite siano pilotate per indurmi a continuare e non smettere più. E io non ho smesso. Giocavo sempre di più e il bello è che spesso vincevo: potevo comprarmi vestiti e quanto altro mi piacesse, mi toglievo delle voglie e continuavo a giocare. Sono arrivato anche a giocare più di 1000 euro a settimana. Saltavo i pasti per andare a giocare, cambiavo bar e locali per provare altre macchine e altri giochi, inventavo scuse in casa per giustificare le spese. La forza e la voglia di fermarsi non c'è, non ti accontenti mai e vuoi sempre di più. Il gioco ti dà un senso di potere enorme, non esiste più nessuno intorno a te, solo la macchina: lei ti comanda e ti entra nella testa. Tu lo sai, ma non ne puoi fare a meno: lei comanda Ma non sempre si vince, anzi, più spesso si perde e quando si comincia a perdere si perde tanto perché c'è la convinzione di recuperare e non ti fermi. “ Prima o poi arriverà la giocata giusta e vincerò una montagna di soldi” . Così si scende sempre più in basso. Io a un certo punto ho cercato di smettere: ho avuto un grande aiuto dalla famiglia e sono stato seguito anche dalla Psicologa dell'ASL. Cercavo di non entrare più nei bar o nelle sale giochi o di entrarci con pochi soldi in tasca. Sono riuscito a restare fuori dallo strozzinaggio che circola e specula sulle difficoltà degli altri. Ho cercato anche di aiutare qualche giocatore come me con consigli e suggerimenti. Chi non gioca non può capire: il gioco è uno sfogo, ti leva ogni pensiero, ti fa sentire capace di tutto, ti fa sentire più di tutti”.*

Mario continua a giocare, non ha lavoro e ha accumulato migliaia di euro di debiti.



## La risposta della politica

Numerosi sono stati gli interventi, nel corso degli anni, sia per regolare il gioco d'azzardo, sia per controllare e limitare i messaggi pubblicitari.

La **normativa italiana** che regola il gioco d'azzardo è molto complessa, soprattutto perché coinvolge diversi livelli istituzionali (Unione Europea, Stato, Regioni, Comuni). A livello **nazionale** di particolare importanza è stato il decreto legge n. 158 del 2012 che ha stabilito non solo l'aggiornamento dei livelli essenziali di assistenza (LEA) con riferimento alle prestazioni di prevenzione, cura e riabilitazione rivolte alle persone affette da ludopatia, ma ha anche approvato il Piano d'azione nazionale e dettato disposizioni per regolare e proibire i messaggi pubblicitari di giochi con vincite in denaro. Inoltre lo stesso decreto ha istituito un Osservatorio per analizzare e valutare le misure più efficaci per combattere gli aspetti patologici del gioco d'azzardo.

A livello **regionale** le leggi sono intervenute soprattutto sugli aspetti legati alle distanze minime fra i locali da gioco e i cosiddetti luoghi "sensibili" (ad esempio, scuole, luoghi di culto ecc), agli ambiti di competenze di Comuni e aziende sanitarie per campagne di informazione, all'istituzione di osservatori regionali con compiti di analisi e di monitoraggio del fenomeno della ludopatia, alla limitazione della pubblicità delle sale da gioco che prevedono vincite in denaro.

Anche a livello **comunale** si sono avuti interventi sulla questione delle distanze minime dai luoghi "sensibili" al fine di scoraggiare il gioco da parte delle fasce di popolazione psicologicamente più vulnerabili od immature. Diversi comuni hanno inoltre approvato norme di contrasto all'apertura di nuove sale da gioco e limitazioni orarie in merito all'apertura. Occorre segnalare inoltre le misure volte a favorire la disinstallazione (o la non installazione) di slot machine all'interno degli esercizi pubblici.

Il quadro normativo sopra descritto evidenzia la definizione di una complessa serie di interventi, messi in atto da molte Amministrazioni regionali e locali, per contrastare la crescita incontrollata dell'offerta da gioco e la diffusione della ludopatia nel nostro Paese. Proprio dal proliferare di interventi di contrasto della ludopatia nelle diverse aree del territorio nazionale è scaturito un orientamento volto a formulare, facendo tesoro delle esperienze più interessanti realizzate a livello regionale e locale, un'organica normativa a carattere nazionale.

Sulla normativa in essere si sono espressi, rispondendo al questionario, **gli esercenti** dando in generale giudizi altamente negativi: il vero giocatore, come anche rilevato da numerosi articoli comparsi sulle testate giornalistiche, non è un cliente abituale, anzi cerca posti e macchine diverse. Quindi sia la distanza dai luoghi sensibili sia la diminuzione del numero della sale gioco sarebbero rimedi ininfluenti. E soprattutto, sempre secondo gli esercenti, il pericolo maggiore viene dal gioco online, facilmente accessibile e difficilmente controllabile. "Limitare il gioco legale, le macchinette e le sale giochi non significa (purtroppo) limitare il gioco patologico". Il "gioco" è entrato nella vita comune delle persone indirizzando i consumi in questo senso: la nonna regala ormai ai nipotini i "gratta e vinci, non le caramelle".

Un'ulteriore critica alle recenti normative viene dagli imprenditori del settore che, nell'ultimo Enada – Fiera Sud Europea di apparecchi da intrattenimento - hanno evidenziato come le nuove regole determinino un danno all'economia e al settore produttivo dei giochi. Una filiera in ginocchio, quella del gioco legale controllato dai Monopoli di Stato che tra apparecchi, slot machine, videolottery, scommesse, bingo, dà lavoro lecitamente nel Paese a un centinaio di costruttori di giochi, a 5mila gestori, a 110mila punti vendita e, soprattutto, a 300mila occupati. Secondo il presidente Sapar, l'associazione nazionale Servizi apparecchi pubbliche attrazioni ricreative, che rappresenta 1.500 aziende del settore, il proibizionismo e la pressione fiscale stanno spostando la spesa degli italiani verso l'online e verso il sommerso, fuori controllo.

L'argomento ludopatia è stato un pezzo forte dell'ultima campagna elettorale dove diverse forze si sono confrontate sul tema. Anche il nuovo Governo ha posto l'accento sul problema del gioco d'azzardo nel suo contratto di Governo: al punto 21 si legge infatti *“Con riguardo alla problematica del gioco d'azzardo sono necessarie una serie di misure per contrastare il fenomeno della dipendenza che crea forti danni sia socio sanitari che all'economia, reale e produttiva, tra le quali: divieto assoluto di pubblicità e sponsorizzazioni; trasparenza finanziaria per le società dell'azzardo; strategia d'uscita dal machines gambling (slotmachines, videolottery) e forti limitazioni alle forme di azzardo con puntate ripetute; obbligo all'utilizzo di una tessera personale per prevenire l'azzardo minorile; imposizione di limiti di spesa; tracciatura di flussi di denaro per contrastare l'evasione fiscale e infiltrazioni mafiose. Analogamente, si rende necessaria una migliore regolazione del fenomeno, attraverso strumenti quali, ad esempio, l'autorizzazione all'installazione delle slot machine - VLT solo in luoghi definiti (no bar, distributori ecc), limitazione negli orario di gioco e l'aumento della distanza minima dai luoghi sensibili (scuole e centri di aggregazione giovanile)*

I punti fondamentali ci sono tutti: dal divieto assoluto di pubblicità alla lotta all'azzardo che, senza limiti di accesso o identificazione, invade territori e luoghi di incontro e prossimità. Interessante inoltre il fatto che l'argomento sia stato inserito nel paragrafo relativo alla sicurezza a sottolineare l'intenzione di trattare il fenomeno come un fattore di insicurezza anche nazionale.

Recentemente è stata anche presentata un'interrogazione alla Commissione Europea in considerazione del fatto che alcuni recenti studi indicano che il fenomeno del gioco d'azzardo, la ludopatia, si sta diffondendo in modo preoccupante ovunque. Si legge, nel testo, che *“ il mercato dei giochi d'azzardo in Europa, anche grazie ai nuovi strumenti digitali e ad Internet, è in continua espansione e genera ricavi per svariati miliardi di euro all'anno. La ludopatia, cioè la dipendenza patologica dai giochi d'azzardo, costituisce un problema non soltanto per chi ne è affetto, ma anche di tipo sociale. In un mercato così in espansione il numero di soggetti a rischio ludopatia in Europa è destinato ad aumentare vertiginosamente. Troppo spesso però, anche a causa degli ingenti guadagni che i giochi d'azzardo generano, questa nuova piaga sociale viene sottovalutata ed il problema non viene affrontato in modo efficace”*

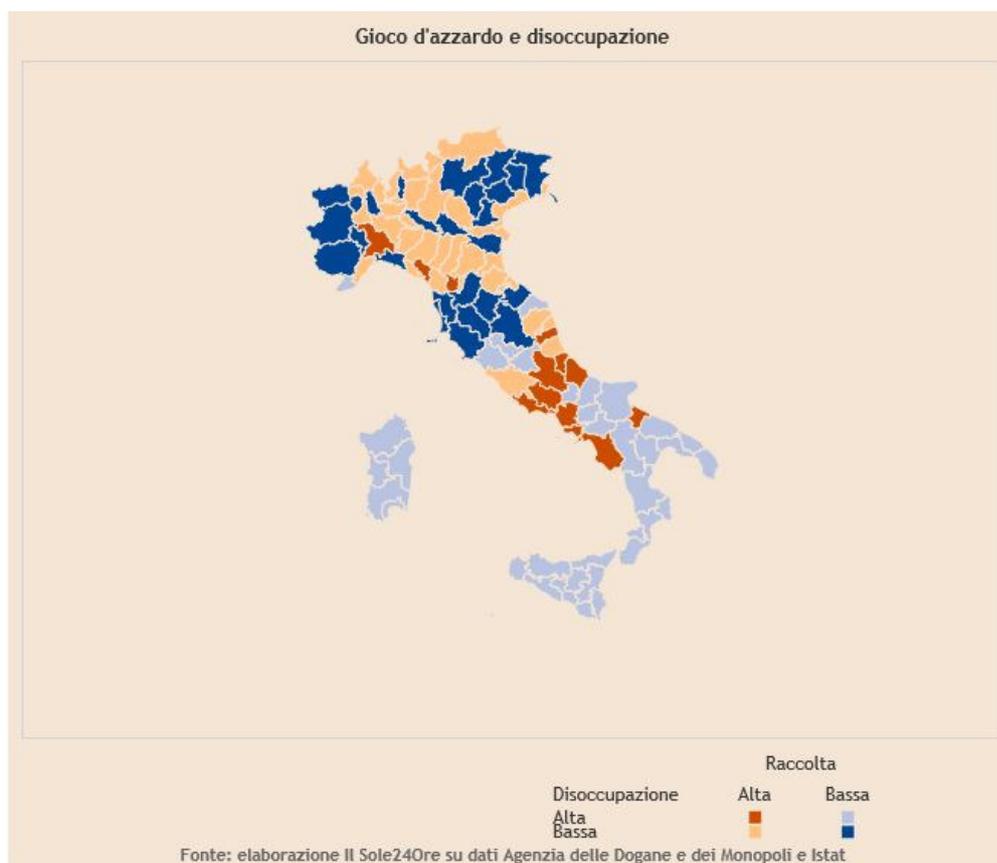
Le premesse per una seria lotta al gioco d'azzardo sembrano esserci: occorre aspettare per vedere se davvero ci sarà un cambiamento e se il problema sarà affrontato in maniera organica e decisiva.

## La Risposta del sindacato – Le Risposte alternative

Più volte nella scorsa legislatura come sindacato ci siamo confrontati con l'allora sottosegretario all'Economia, Pier Paolo Baretta, che sosteneva la necessità e l'urgenza, senza svuotare le casse dello Stato, di una riforma che prevedesse non solo la diminuzione dei punti gioco, ma anche l'adozione del sistema di controllo remoto e la limitazione della pubblicità.

A livello nazionale, come CISL e ANTEAS aderiamo all'iniziativa **“Mettiamoci in gioco”**, per rivendicare la regolamentazione del settore e di sensibilizzazione sui rischi del gioco d'azzardo patologico. Come sostiene l'iniziativa la via migliore per non alimentare artificialmente il gioco d'azzardo patologico è quella del divieto assoluto di pubblicità per tutti i giochi che prevedono una vincita in denaro (slot machines, lotterie, lotto, gratta e vinci, schedine), ivi incluso ovviamente il web (per il quale sarebbe molto utile il recepimento delle indicazioni della raccomandazione della Commissione europea), accompagnato dall'obbligo di una corretta informazione sui rischi della dipendenza dal gioco d'azzardo (ad esempio attraverso il modello della “pubblicità progresso”), a partire dai tagliandi delle lotterie istantanee.

Ma un fenomeno preoccupante è quello **della correlazione tra disoccupazione e la raccolta da gioco d'azzardo**. I dati forniti dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli per quanto riguarda la raccolta e quelli forniti dall'ISTAT per quanto riguarda la disoccupazione, illustrate dall'infografica del Sole24Ore, rivelano come in alcune zone il gioco d'azzardo viene considerato una modalità per garantirsi un reddito in mancanza di un lavoro.



Le aree colorate in arancione sono quelle dove la disoccupazione è più alta della media e la raccolta dal gioco d'azzardo superiore a quella nazionale. Spiccano regioni come il Lazio, la Campania e l'Abruzzo, ma anche province del Nord come, purtroppo, quella di Alessandria. Nella zona alessandrina la disoccupazione è pari all'11,63% e la raccolta, nei primi sei mesi del 2017, ha raggiunto quota 660 euro, più alta della media nazionale. Una situazione che deve far riflettere sugli interventi che, anche e soprattutto a livello sindacale e contrattuale, occorre fare per il rilancio dell'attività occupazionale

Ma le **strade** potrebbero anche essere **diverse e alternative**.

All'ultima Fiera Mercato di Rimini per esempio, è stata ribadita la necessità di riuscire a contemperare la tutela della salute della popolazione con i legittimi interessi di chi fa impresa attraverso il gioco. Viene riproposta pertanto la validità del gioco di puro intrattenimento il cui aumento, è dimostrato, porta alla diminuzione del gioco d'azzardo.

Anche nell'ultimo Play Festival del Gioco il “ **gioco sano**” è alla ribalta: giochi da tavolo, di ruolo, per bambini e famiglie. Il gioco torna a riappropriarsi del valore culturale che merita non solo come antidoto e contrasto all'avanzare della demenza senile, ma anche e soprattutto come reale vaccino contro l'azzardopatia.

Ma sono molte le esperienze significative nel promuovere il “gioco sano” : il progetto “Smart Play” di Udine lo riconosce come bene relazionale capace di fungere da anticorpo alla degenerazione rappresentata dal gioco d'azzardo patologico

Il progetto si rivolge non solo agli esercenti di locali (bar, ristoranti e alberghi o esercizi assimilabili), che si impegnano a dismettere e/o non installare slot machine elettroniche ma anche ai consumatori che con le loro scelte possono premiare i locali virtuosi.

Gli esercenti che aderiscono al progetto ricevono gratuitamente un set di giochi da tavolo appositamente studiato da proporre ai propri clienti. I locali aderenti sono identificati da un adesivo con il logo del progetto. In questi locali vengono organizzati eventi ludici, con la collaborazione dell'Amministrazione comunale.

Per dovere di cronaca registriamo anche un recente progetto (proposta Brambilla-Codacons) che si propone di utilizzare una forma di Pet Therapy, l'Onoterapia, ossia gli asini, per ottenere risultati sul piano della lotta alla dipendenza da gioco!

E **a livello provinciale** vogliamo ricordare un'iniziativa di slot mob organizzata in collaborazione con gli studenti delle medie superiori di Alessandria impegnati nel Progetto “Io non gioco: una scommessa vincente” : crediamo che sia importante il coinvolgimento delle scuole per educare e sensibilizzare le giovani generazioni a contrastare un fenomeno sempre più diffuso.

Questa come molte altre potrebbe essere la strada giusta per riportare il gioco alla sua vera natura e allontanare le fasce più deboli e indifese, che è compito del sindacato tutelare, dal pericolo della dipendenza.

Ma **la domanda finale** rimane la stessa di quella evidenziata nel capitolo “luci ed ombre”: esiste una reale volontà politica, sociale, economica di intervenire? O il gioco, “**l'oppio dei poveri**” di Balzac, continuerà a regalare ai cittadini emozioni e illusorie speranze e allo Stato ingenti risorse?



## Notizie dell'ultima ora

Il 2 luglio è stato approvato dal Consiglio dei Ministri il **Decreto Dignità**, che contiene misure di contrasto al fenomeno della ludopatia: l'articolo 8 stabilisce infatti il divieto totale, senza limiti orari e senza differenziazione fra i media, della pubblicità del gioco d'azzardo.

Il Decreto crea certamente apprensione nel mondo del calcio e nel mondo dei media e dei broadcasters. Nessuna preoccupazione per la RAI che dal 2017, in base alla convenzione Stato-Rai, ha vietato i messaggi pubblicitari sulle scommesse in ogni fascia oraria. I maggiori danneggiati sarebbero Mediaset che gestisce il 50% del budget annuale del gioco d'azzardo sui media tradizionali e gli sponsor del mondo del calcio. In serie A infatti ben 11 squadre su 20 hanno un partner commerciale legato al mondo delle scommesse. Un giro d'affari complessivo di circa 200 milioni di euro secondo una stima di Agipronews.

Il testo integrale dell'articolo recita:

*“ (Divieto di pubblicità giochi e scommesse)*

*1. Ai fini del rafforzamento della tutela del consumatore e per un più efficace contrasto alla ludopatia, fermo restando quanto previsto dall'articolo 7, commi 4 e 5, de decreto-legge 13 settembre 2012, n. 158, convertito, con modificazioni, dalla legge 8 novembre 2012, n. 189, e dall'articolo 1, commi da 637 a 640 della 28 dicembre 2015, n. 208, a decorrere dalla data di entrata in vigore del presente decreto è vietata qualsiasi forma di pubblicità, anche indiretta, relativa a giochi o scommesse con vincite di denaro, comunque effettuata e su qualunque mezzo, incluse le manifestazioni sportive, culturali o artistiche, le trasmissioni televisive o radiofoniche, la stampa quotidiana e periodica, le pubblicazioni in genere, le affissioni ed internet. Dal 1° gennaio 2019 il divieto di cui al presente comma si applica anche alle sponsorizzazioni di eventi, attività, manifestazioni programmi, prodotti o servizi e a tutte le altre forme di comunicazione di contenuto promozionale, comprese le citazioni visive ed acustiche e la sovraimpressione del nome, marchio, simboli, attività o prodotti la cui pubblicità, ai sensi del presente articolo, è vietata. **Sono escluse dal divieto** di cui al presente comma **le lotterie nazionali** a estrazione differita di cui all'articolo 21, comma 6, del decreto-legge 1° luglio 2009, n. 78, convertito, con modificazioni, dalla legge 3 agosto 2009, n. 102 e **i loghi sul gioco sicuro** e responsabile dell'Agenzia delle dogane e dei monopoli.*

*2. Fatto salvo quanto previsto dall'articolo 7, comma 6 del decreto legge 13 settembre 2012, n. 158, convertito con legge 8 novembre 2012, n. 189, l'inosservanza delle disposizioni di cui al comma 1, comporta a carico del committente, del proprietario del mezzo o del sito di diffusione o di destinazione e dell'organizzatore della manifestazione, evento o attività, ai sensi della legge 24 novembre 1981, n.689, l'applicazione di una sanzione amministrativa pecuniaria commisurata nella misura del 5% del valore della sponsorizzazione o della pubblicità e in ogni caso non inferiore, per ogni violazione, ad un importo minimo di € 50.000.*

*3. L'Autorità competente alla contestazione ed all'irrogazione delle sanzioni di cui al presente articolo è l'Autorità per le garanzie nelle comunicazioni che vi provvede ai sensi della legge 24 novembre 1981, n. 689, e successive modificazioni.*

*4. I proventi delle sanzioni amministrative per le violazioni di cui al comma 1, compresi quelli derivanti da pagamento in misura ridotta ai sensi dell'articolo 16 della legge 24 novembre 1981, n. 689, sono devoluti ad un apposito capitolo dello stato di previsione della spesa del Ministero della*

*Salute per essere destinati al fondo per il contrasto al gioco d'azzardo patologico istituito ai sensi dell'articolo 1, comma 946 della legge 28 dicembre 2015, n. 208, recante "Disposizioni per la formazione del bilancio annuale e pluriennale dello Stato (legge di stabilità 2016).*

*5. Ai contratti di pubblicità in corso di esecuzione alla data di entrata in vigore del presente decreto resta applicabile fino al 30 giugno 2019 la normativa vigente anteriormente alla medesima data".*

Ma, nella legislazione italiana, come è stato evidenziato in premessa, già un primo intervento in materia era stato effettuato con il cosiddetto Decreto Legge Balduzzi , citato peraltro nel Decreto Dignità, che introduceva in particolare il divieto di messaggi pubblicitari di giochi con vincite in denaro nelle trasmissioni televisive e radiofoniche nonché durante le rappresentazioni teatrali o cinematografiche. Erano anche proibiti i messaggi pubblicitari su giornali, riviste, pubblicazioni, nonché via internet, che incitassero al gioco o che non avvertissero del rischio di dipendenza. La pubblicità inoltre doveva riportare in modo chiaramente visibile la percentuale di probabilità di vincita.

La nuova normativa dunque sembra un ulteriore piccolo passo per affrontare, sulla scorta delle normative precedenti, il problema del gioco d'azzardo e del dilagare della ludopatia. E' importante attirare l'attenzione su questo problema che coinvolge giovani e anziani, ma forse più che sulle leggi e sul proibizionismo è necessario puntare sull'educazione, soprattutto delle giovani generazioni, per evitare di entrare nella trappola della convinzione di poter controllare la fortuna per prendersi una rivincita sulla vita.

Perché non bisogna mai dimenticare che **"IL BANCO VINCE SEMPRE"**

Allegato 1

## **“Mettiamoci in gioco”**

### **Campagna nazionale contro i rischi del gioco d’azzardo**

Promossa da: ACLI, ADUSBEF, ALEA, ANCI, ANTEAS, ARCI, AUSER, Avviso Pubblico, CGIL, CISL, CNCA, CONAGGA, Federconsumatori, FeDerSerD, FICT, FITEL, Fondazione PIME, Gruppo Abele, InterCear, Libera, UISP

Il gioco d’azzardo è **vietato dal codice penale**, ma la progressiva legislazione in deroga da metà degli anni '90 ad oggi ha portato a una situazione paradossale.

Viene punita una scommessa tra amici, mentre risultano legali gli oltre 79 miliardi di fatturato ricavati da lotterie, slot machines, poker, scommesse e giochi d’azzardo di natura sempre più varia che in questi ultimi anni, a ritmi sempre più frenetici, sono stati immessi sul mercato.

Di conseguenza **la platea dei giocatori si è allargata enormemente** e ormai anche giovani, casalinghe e pensionati costituiscono nuove fasce d’utenza da catturare e fidelizzare.

**I costi sanitari, sociali, relazionali e legali del gioco d’azzardo crescono in misura proporzionale**: in mancanza di rilevazioni e ricerche epidemiologiche precise le “vittime” dirette del gioco d’azzardo, **i giocatori patologici**, sono stimati tra i 500mila e gli 800mila.

Molte inchieste della magistratura ed alcune indagini economiche tendono a evidenziare non solo che il business del gioco d’azzardo costituisce **un interesse specifico di infiltrazione delle grandi organizzazioni criminali**, ma che l’espansione del gioco d’azzardo legale non contiene, ma **alimenta a sua volta il gioco d’azzardo illegale**. Non si tratta solo di intervenire ridefinendo le multe irrisorie rispetto agli ingenti profitti che si ricavano dalla manipolazione dei singoli giochi, ma di prendere atto e trarre le dovute conseguenze del **nesso tra gioco d’azzardo e usura** e delle considerazioni contenute nella Relazione della Commissione parlamentare antimafia del 2011.

Molti **conflitti di interesse** devono poter essere affrontati e regolati: a partire dallo **Stato stesso che affida al Ministero del Tesoro e delle Finanze, che fruisce di cospicue entrate economiche provenienti dal mercato dell’azzardo, il ruolo di tutelare i cittadini dai problemi sociali e sanitari correlati alle dipendenze patologiche** indotte dalla progressiva espansione del settore. Appare urgente quindi che **una diversa Autorità di pari livello** riceva mandato di dar vita e sviluppare strategie di prevenzione e cura tese a proteggere i cittadini dai danni collaterali dell’azzardo.

**Si richiede di:**

**1. Porre un freno, da parte dello Stato, al modello di “liberalizzazione controllata” del gioco d’azzardo in Italia**, che si è progressivamente trasformato in insidiosa “deregulation”, come testimoniano l’abnorme espansione delle proposte di giochi in ogni Comune di Italia.

Nel frattempo si chiede **una moratoria rispetto all’immissione di nuovi giochi**, sia per quantità che per qualità, e la rinuncia ad ampliare ulteriormente la raccolta e i ricavi derivanti dall’azzardo, anche nel caso di nuove emergenze nazionali che richiedono l’immediato introito di risorse.

**2. Restituire un potere decisionale alle comunità locali che sono espropriate di ogni funzione di “governo” del fenomeno**: i Sindaci dei Comuni non possono intervenire sulle licenze, perché totalmente scavalcate dall’attuale legge dello Stato.

**3. Impedire la pubblicità del gioco d’azzardo con appositi divieti, non diversamente da quanto avviene per il tabacco**. Si è consapevoli della normativa europea in merito, ma si ritiene che gli Stati nazionali debbano riaprire il confronto sull’intera questione all’interno della Commissione e nello stesso parlamento di Strasburgo.

Si ritiene accettabile una pubblicità del gioco d’azzardo **unicamente all’interno dei luoghi deputati alle scommesse, comunque svincolata da qualsiasi “immaginario ingannevole”** e limitata alla mera descrizione dell’offerta del prodotto.

**4. Inserire il gioco d'azzardo patologico all'interno dei Livelli Essenziali di Assistenza con una normativa volta a equiparare il diritto alle cure e l'accesso gratuito e diretto ai servizi già garantiti nelle altre forme di dipendenza patologica.**

*Al fine di rendere sostenibile i costi di tale equiparazione è necessario **devolvere l'1% del fatturato complessivo sul gioco alla riparazione dei danni, direttamente o indirettamente indotti e provocati dall'espansione del fenomeno e dall'aumento delle situazioni di dipendenza. Le risorse da reperire potrebbero essere così raccolte e ripartite: per un terzo dai pay-out, ovvero dalla riduzione delle vincite; per un altro terzo dagli introiti fiscali dello Stato, ovvero con una riduzione delle risorse destinate all'Erario; per il rimanente terzo dai profitti dei concessionari e gestori, ovvero con una riduzione della parte ad essi destinata.***

**5. Prevenzione:** oltre ad un'ufficializzazione dei Monopoli di Stato sul ritiro della campagna "Giovani e Gioco", si chiede la costituzione di un tavolo di confronto con le associazioni e i servizi impegnati nel settore, con la finalità di definire i criteri e le iniziative di una diversa campagna di educazione al gioco e di prevenzione dei rischi indotti dal gioco d'azzardo



a cura di: Daniele Malucelli (ANTEAS Alessandria)  
Clara Saladino ( FNP CISL Alessandria-Asti)

## Glossario

**RACCOLTA:**insieme delle puntate

**SPESA:** la raccolta meno le vincite

**GIOCATATA PRO-CAPITE:** Quanto spende in media ogni abitante di un Comune o di un territorio

**VLT:** Le Videolottery (o VLT) sono apparecchi che accettano anche banconote, sono presenti in locali dedicati e consentono giocate e vincite più alte rispetto alle AWP

**AWP:** Chiamate anche “New Slot”, sono apparecchi elettronici che accettano solo monete e sono presenti anche in bar e tabaccherie

**CRAVING:** bramosia, desiderio insaziabile

**GAP:** Gioco d’Azzardo Problematico

**BROADCASTER :** emittente

## Fonti

Il Sole24Ore

ISTAT

Agenzia Monopoli e Dogane

Agipronews

Ispad

Fondazione Bruno Visentini - Università Luiss di Roma

Visual Lab e gruppo Gedi

Regione Piemonte

Avviso Pubblico

Codacons

