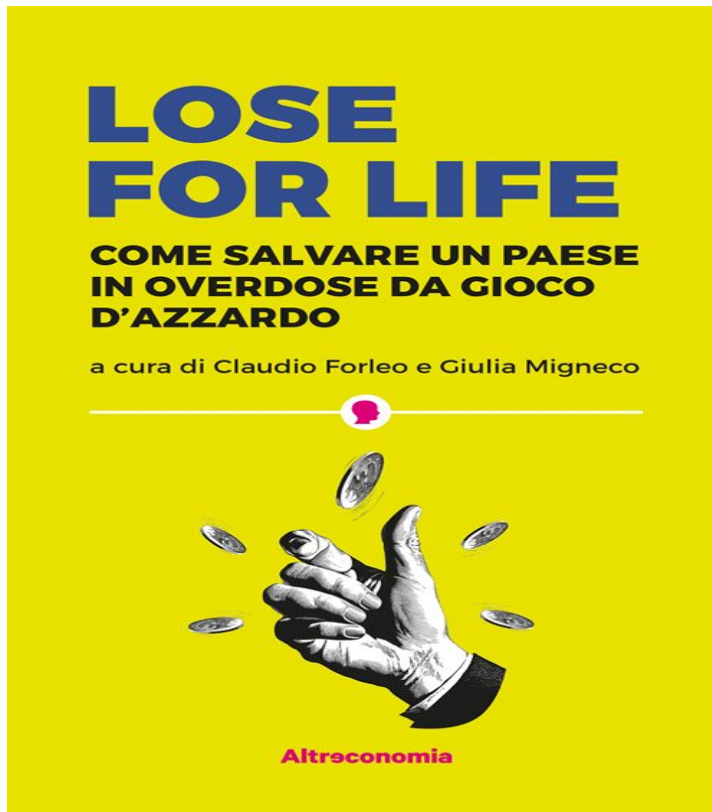


IN «OVERDOSE» DA AZZARDO Dalla dipendenza alle mafie: perché il gioco non vale la candela

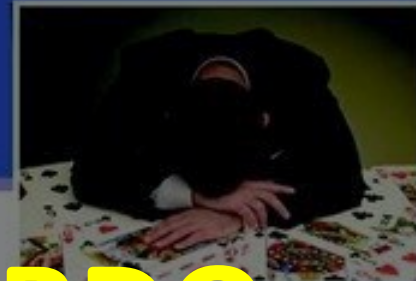


avviso pubblico *Enti locali e Regioni
per la formazione civile
contro le mafie*

*Claudio
Forleo
Giornalista*

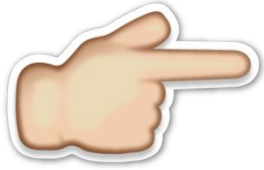
Curatore di «Lose
For Life»

I NUMERI dell'AZZARDO



(dal NAZIONALE al LOCALE)





LA

RACCOLTA

Quanto giocano i cittadini italiani? le monete che inseriamo nelle Slot,

NEL 2004 = 25 il denaro puntato sulle scommesse sportive, etc...

miliardi

NEL 2008 = 48

miliardi

NEL 2012 = 88

miliardi



NEL 2016 = 96



- Ogni maggiorenne ha giocato, nel 2016, **circa 1900**
- Ma questo dato non fotografa la realtà.
Non tutti giocano d'azzardo
- Si stima che i giocatori maggiorenni in Italia (occasionalmente, abituali, a rischio e compulsivi) siano **tra i 17 e i 25 milioni**



Un po' di

Storia...

fino al 1992= Lo Stato considera il gioco d'azzardo un tema legato al «controllo sociale della sicurezza» e un «disvalore etico»

1992 - 2003= Lo Stato cambia atteggiamento nei confronti dell'azzardo. Inizia a considerarlo **un'importante leva fiscale**, uno dei modi per ridurre il debito.

2003 - 2016= Il gioco legale diventa un settore economico. Lo Stato adotta non una politica pubblica, ma **una politica aziendale**, ne stimola la crescita. Ad ogni crisi economica i governi **si rivolgono all'azzardo per fare cassa**.

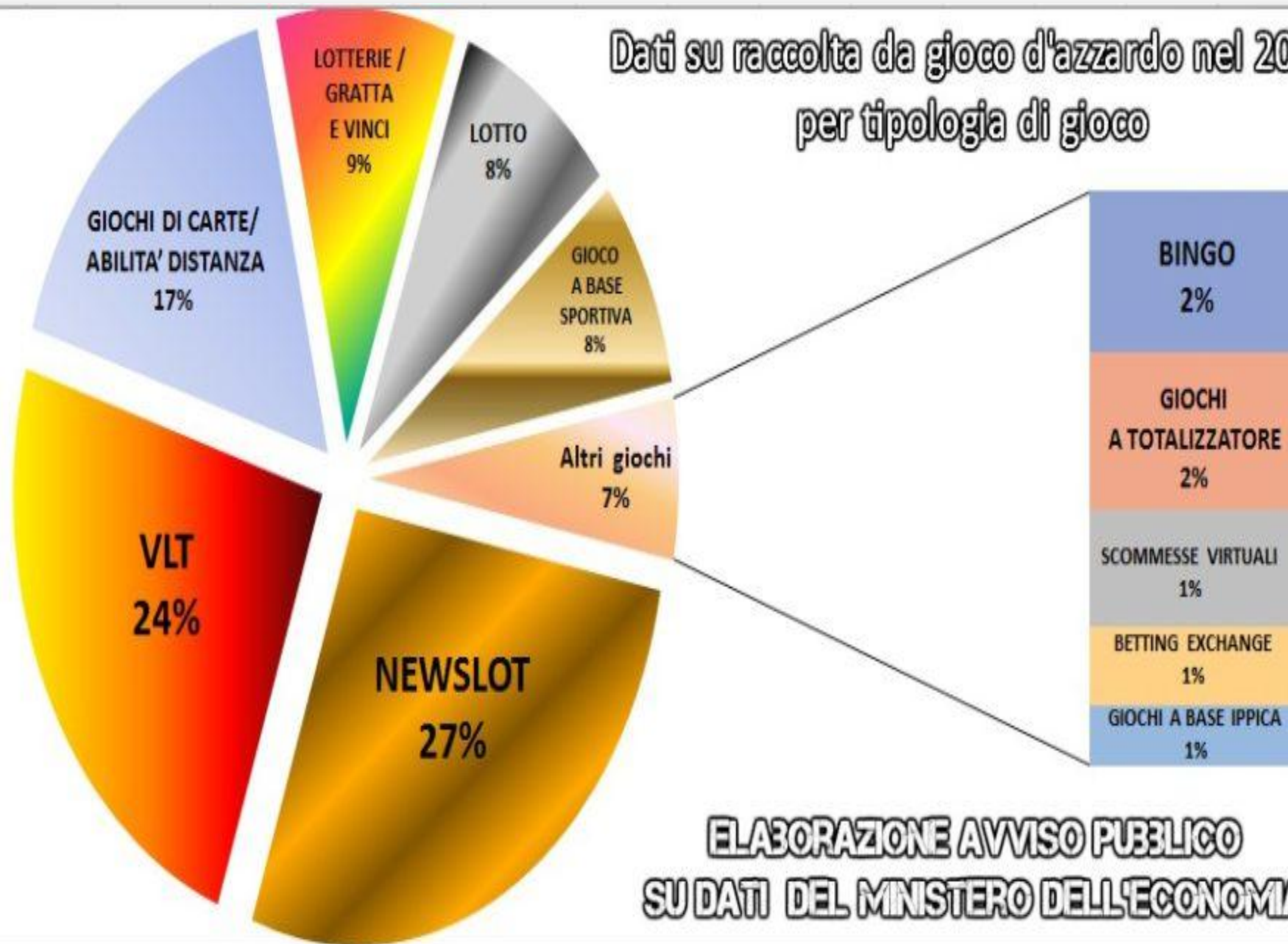
2016 - 2017= Primi, seppur non ancora decisivi, cambi di rotta: presa di coscienza di una **questione nazionale**, dialogo con gli Enti Locali, i primi ad affrontare il

avviso pubblico

Ente Regionale
per la formazione civile
contro le mafie



Dati su raccolta da gioco d'azzardo nel 2016 per tipologia di gioco



**ELABORAZIONE AVVISO PUBBLICO
SU DATI DEL MINISTERO DELL'ECONOMIA**

Differenze tra AWP e VLT

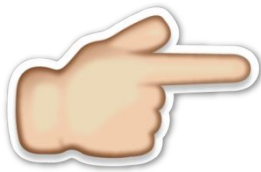
AWP



VLT



GIOcate	26 miliardi	23 miliardi
PERDITE	7,6 miliardi	2,9 miliardi
N.APPARECCHI	407.323 (in diminuzione)	54.266 (in aumento)
GIOcata MASSIMA	1 euro	10 euro
VINCITA MASSIMA	100 euro	5.000 – 500.000 euro (con jackpot)
MONETE/BANCONOTE	Monete	Banconote (anche di grosso taglio)
SISTEMA DI GIOCO	Scheda interna	Collegate ad un sistema centrale



CHI CI



GUADAGNA?

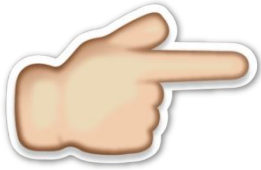
80% ritorna ai giocatori sotto forma di vincita, ma non è una distribuzione proporzionale al giocato.

Il restante 20% - la SPESA - è il ricavo lordo delle imprese.

Le imprese dell'azzardo - concessionari, gestori, esercizi commerciali - versano allo Stato parte di quel ricavo (il 54% nel 2016) per effetto di aliquote fiscali diverse, applicate a ciascuna tipologia di gioco. La base imponibile è nella maggior parte dei

IL GIOCO LEGALE IN ITALIA (2016)





SPES



Quanti soldi sono stati
realmente persi?
19,5 miliardi nel 2016

*Non esiste in Europa un Paese che perda in
azzardo quanto l'Italia, in rapporto alla
ricchezza prodotta: lo 0,85% del PIL.*

Gran Bretagna 0,75%

Spagna 0,54%

Francia 0,40%

Germania 0,31%

IL GIOCO D'AZZARDO IN LOMBARDIA



*I cittadini della
Lombardia hanno
giocato su rete fisica
nel 2016
**14,58 miliardi di
euro***

La Raccolta pro-capite (calcolata sulla popolazione
maggioirene)
è pari a 1751 euro – escluso gioco online

Raccolta per principali tipologie di gioco



- *Apparecchi da intrattenimento (AWP e VLT): 10,38 miliardi*
- *Lotterie: 1,70 miliardi*
- *Lotto: 1,28 miliardi*
- *Giochi a base sportiva e ippica: 521 milioni*
- *Giochi a totalizzatore (Superenalotto, Win For Life): 375 milioni*
- *Bingo: 199 milioni*

La Spesa in Lombardia (rete fisica)

*I cittadini lombardi
hanno perso nel 2016
su rete fisica
3,5 miliardi di euro*

**420 euro
pro-capite**

*Dal 2014 al 2016
in Lombardia sono stati
persi in gioco d'azzardo
circa **9,7 miliardi di
euro***



Spesa pro-capite AWP & VLT per provincia (18 mesi)

1. Prato	749,22 euro
2. Rovigo	508,93 euro
3. Sondrio	481,15 euro
4. Olbia-Tempio	479,99 euro
5. Brescia	437,62 euro
6. Piacenza	433,92 euro
7. Pavia	430,22 euro
8. Verbano-Cusio-Ossola	429,32 euro
9. Como	429,08 euro
10. Lodi	425,33 euro

DATI
Como



56.006.297,90 €

è la Spesa su rete fisica
nel 2016
(escluso online)

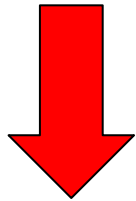
POPOLAZIONE Como (2016)

- TOTALE
84.495

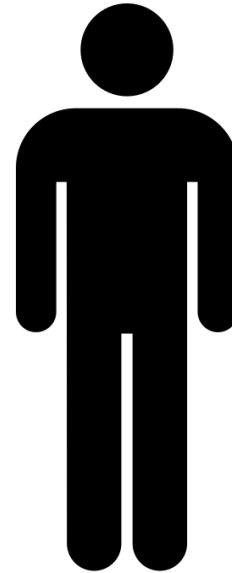
- +18 71909



SPESA
PRO-CAPITE
2016

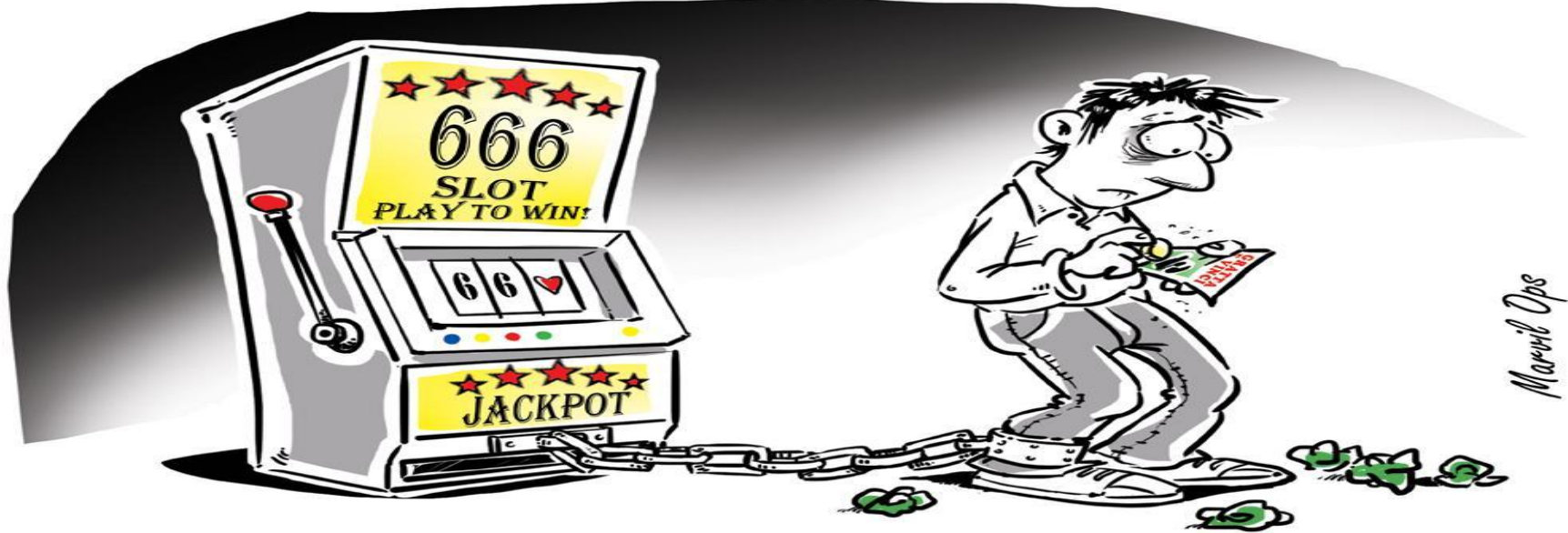


778,85
€



Spesa per tipologia di gioco a Como (2016 – dati AAMS)

APPARECCHI	24.615.185,62 €
BINGO	N.D.
GIOCHI NUMERICI A TOTALIZZATORE	1.513.335,31 €
GIOCHI A BASE IPPICA	159.476,77 €
GIOCHI A BASE SPORTIVA	923.609,35 €
LOTTERIE	23.009.020,55 €
LOTTO	5.674.123,36 €
SCOMMESSE VIRTUALI	111.546,94 €



LE CONSEGUENZE



PATOLOGIA, NON VIZIO

- Il DGA, Disturbo da Gioco d'azzardo, ha in comune con la dipendenza da sostanze il comportamento compulsivo che produce effetti sulle relazioni sociali o sulla salute seriamente invalidanti.
- Il gioco d'azzardo può assumere la connotazione di un vero e proprio disturbo psichiatrico, così come ufficialmente riconosciuto dall'American Psychiatric Association (APA) nel 1980
- Nel 1994, il gioco d'azzardo patologico (GAP) è stato classificato nel DSM-IV (manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali) come "disturbo del controllo degli impulsi".
- Il DSM-IV ha definito il GAP come un "comportamento persistente, ricorrente e maladattativo di gioco che compromette le attività personali, familiari o lavorative". Nel 2013 l'APA ha elaborato una nuova definizione più aggiornata e scientificamente corretta ovvero: "Disturbo da Gioco d'Azzardo" (APA - DSM V 2013).

TESTIMONIANZE

- «Casa mia era peggio di una camera mortuaria. Almeno lì ci si abbraccia, ci si scambia qualche parola. Invece quando tornavo a casa i miei figli mangiavano silenziosamente quello che la madre era riuscita a portare in tavola, poi trovavano una scusa per andare in un'altra stanza. Mia moglie mi guardava con pena e rabbia insieme, e ogni notte piangeva» **(Mario)**
- «Quando un giocatore patologico esce dal suo percorso di distruzione, è quasi sempre troppo tardi per avere aiuto, tardi per avere l'affetto che si è giocato. Io, per esempio, sono 5 anni che non vedo mio figlio, che lo spio, che lo vedo crescere senza di me» **(Daniel)**
- «Non guardavo in faccia a nessuno, ero diventato un killer spietato. Ho fatto di tutto per giocare, ho rubato, ho truffato, ho detto bugie. Non rispettavo nessuno, neanche mio figlio che aveva bisogno del latte e io invece in una sera mi giocavo anche 5mila euro» **(Vincenzo)**
- «Il gioco era un piacere, poi pensi che sia un modo facile per fare i soldi. Ma era un'illusione. Lavoro al centralino dei giocatori anonimi e mi chiamano tanti che non sanno come aiutare un proprio familiare. Io l'ho capito da poco che finché non accetti di essere dipendente non cerchi aiuto. Vorrei fare di più, vorrei urlare per fermarli in tempo». **(Carla)**

LE PAROLE DEGLI ESPERTI – FULVIA PREVER

- «Diventare una giocatrice per una donna è un problema più grande rispetto a un uomo, perché il suo ruolo sociale è centrale. Lavoro, figli, accudimento degli anziani e dei nipoti ruotano intorno a lei. Il gioco si può inserire in tutti i momenti di fragilità: difficoltà o malattie familiari, dopo una gravidanza, quando si arriva alla pensione, se si è in crisi col partner, in seguito a un lutto.
- «Il gioco diventa una stampella: è sempre a portata di mano, per iniziare basta 1 euro. A creare la dipendenza è la velocità: lo stimolo-risposta è molto rapido. Ci vogliono 2 secondi per raschiare la patina grigia del Gratta e vinci; ancora meno per vedersi comparire i 3 simboli uguali sulla slot machine. Nessuna vuole vincere per arricchirsi ma per prolungare una situazione di “non-pensiero”. spesso Si cerca di anestetizzarsi dalla solitudine»

LE PAROLE DEGLI ESPERTI – MAURO CROCE

- «Ciò che è avvenuto in Italia è stata una progressiva ed inarrestabile e capillarizzata offerta di gioco sostenuta da una pubblicità intrigante pressante, indirizzata ai target più diversi e costruita sull'illusione della soluzione dei propri problemi attraverso una vincita fortunata. Ed il mondo del gioco sempre più sta diventando il luogo ove imbrigliare ed incanalare molte frustrazioni derivate dall'irraggiungibilità delle mete di successo, dalla crescente caduta sul piano sociale, dalla frammentazione dei legami sociali e dal bisogno di trovare un luogo "altro" dove rifugiarsi e pensare di essere vincitori .
- Un gioco che ha prodotto ed amplificato fragilità e vulnerabilità. rivelandosi nei fatti, un moltiplicatore di povertà: economica, relazionale, culturale. Non è un caso che le "categorie" maggiormente a rischio appaiono i giovani, le donne, gli anziani»

Categorie a rischio/1 – I giovani



Nel 2017 oltre **580mila minorenni** hanno giocato almeno una volta d'azzardo.

La facilità di accesso ai luoghi di gioco è confermata dal dato che **solo il 27,1% ha avuto problemi a giocare d'azzardo** in luoghi pubblici perché minorenne. Il 51,3% dei giocatori 15-19enni è convinto che sia possibile diventare ricchi se si è bravi al gioco

(Studio CNR 2018)

Categorie a rischio/2 – Gli



Gli studi indicano quali motivazioni il bisogno di **fuggire dalla noia e dalla solitudine**, l'aver tempo libero e l'aver vissuto eventi dolorosi e luttuosi. Appaiono poi il bisogno di fuggire dalla tristezza di una giornata vuota ed elementi specifici quali la sensazione di essere stigmatizzati in quanto anziani e infine problemi di tipo neurologico, legati ad alcune patologie cronico-degenerative

(Mauro Croce, psicologo, «La banalizzazione dell'azzardo»)

Categorie a rischio/3 – Le



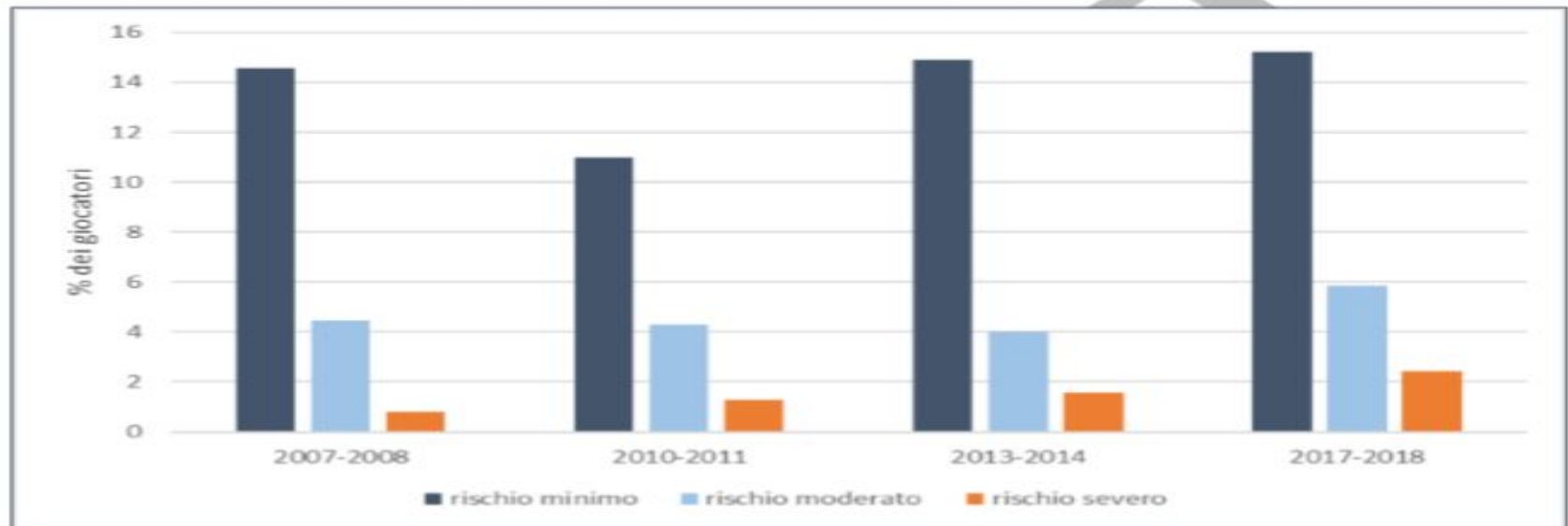
A differenza di quanto avviene per gli uomini, nei quali sembra prevalere la ricerca di uno stato di azione, eccitazione e di sfida, **il gioco “al femminile” rivela un bisogno di fuga, una sorta di anestesia da problemi quotidiani, familiari e personali e anche bisogno di socializzazione.** È il caso ad esempio del Bingo, la cui pratica, come mostra una ricerca canadese su un campione di giocatrici anziane, è spesso vista come occasione per socializzare.

«CONSUMI D’AZZARDO», LA RICERCA DEL CNR/1

Secondo i dati sono **in aumento i giocatori d’azzardo nella popolazione adulta** (15-64 anni), infatti nel corso del 2017 hanno giocato almeno una volta oltre 17 milioni di italiani (42,8%), contro i 10 milioni del 2014 (27,9%).

Tra i giocatori **aumentano i problematici**, quadruplicati negli ultimi 10 anni, dai 100.000 (0,6% dei giocatori) stimati nel 2007 ai 400.000 stimati nel 2017 (2,4% dei giocatori). La quota dei giocatori con profilo “a rischio severo” è in costante aumento dal 2007.

Figura 1.9 – Distribuzione percentuale dei profili di gioco tra i giocatori di 15-64 anni (2007-2008 / 2017-2018)

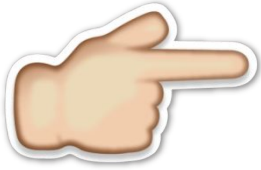


«CONSUMI D’AZZARDO», LA RICERCA DEL CNR/2

I giocatori con problematicità si distinguono secondo il CNR anche rispetto a contesti e luoghi di gioco. **Una netta maggioranza di giocatori a rischio moderato/severo riferisce di giocare online, sale scommesse, sale bingo, sale giochi dedicate e casinò.**

Sempre nella stessa categoria, solo il 2% ha dichiarato di aver chiesto aiuto per smettere di giocare, il 9,5% di aver praticato giochi illegali, il 62% di essere in rosso tra somme giocate e somme vinte. Infine, l’89% dei giocatori che rispondono a questo profilo dichiarano un reddito lordo personale annuo fino a 36mila euro, con una preponderanza (47%) nella fascia da 15 a 36mila euro.

Nel 2017 circa 1,4 milioni di italiani hanno giocato on-line, mentre per il gioco fisico il 58% degli intervistati nella fascia d’età 15-64 anni riferisce di poter raggiungere un luogo dove poter giocare **in meno di 5 minuti a piedi.**



QUANTI SONO I GIOCATORI

PATOLOGICI?
*Nel 2015 circa 2,1 mila persone in cura
presso SerT/SerD e strutture del privato
sociale*

*Il Dipartimento delle Politiche Antidroga
stima un numero di giocatori patologici da
300mila a 1.300.000*

**Sono stati stanziati 150 milioni di euro per
tre anni,**

ma questi fondi sono al momento

avviso pubblico Enti locali e Regioni
per la formazione civile
contro le mafie **«congelati»**

Un affare per le mafie

- Il gioco d'azzardo rappresenta per le mafie una fonte di profitto e un sistema **per riciclare il denaro frutto di attività illecite.**
- **60 clan attivi dal Piemonte alla Sicilia. I proventi del gioco d'azzardo hanno finanziato la latitanza di Matteo Messina Denaro. Pagano le famiglie dei Casalesi detenuti al 41bis**
- Il settore del gioco è particolarmente appetibile perché considerato **a «basso rischio»** (l'accertamento giudiziario dei reati è complesso, sanzioni amministrative e penali piuttosto basse) e **ad «elevato profitto»** (**Relazione Commissione Antimafia, 2016**)
- ~~«Quello del gioco d'azzardo, assieme al traffico di sostanze stupefacenti, oggi appare l'affare più lucroso con il quale rimpinguare le casse delle cosche» (Federico Cafiero De~~

Azzardomafie

METODI ILLECITI

- Abbattitori
- Distribuzione «slot» dei clan, di fabbricazione estera (200mila euro l'anno per slot)
- Usura
- Match fixing
- Gioco illegale e clandestino

NEL CIRCUITO LEGALE

- Attraverso «prestanome»
- Inserendo uomini di fiducia nelle compagini societarie
- Acquisto «Gratta e Vinci» vincenti
- Ticket Videolottery
- Banner nascosti

Rischiatutto, Normandia 2, Black_Monkey, Jonny, Gambling, The Imitation Game, Stige, Beta, Talea, Clean Game, New Line, Criminal Games, Curacao, Fast, Elite 12 Argo, Morsa 2, Last Bet, Hermes, Calipso, Cartagine, Aemilia, Jackpot, Doppio jack, Game over.

Il gioco online

«A latere del circuito legale si rileva una sempre più rilevante attività svolta mediante la gestione su piattaforme illegali delle scommesse sportive e dei videopoker, con l'utilizzo di server ubicati in paesi esteri. D'altro canto il gioco on line è per natura transfrontaliero, i siti di gioco alternativi a quelli autorizzati sono facilmente accessibili attraverso la rete. Ne deriva la possibilità di un'offerta illegale di gioco on line, la cui entità è difficilmente stimabile»

(BANCA D'ITALIA, «Paper» del Gennaio 2018)

Esempio: «Malta ha la più alta concentrazione di operatori del gioco d'azzardo d'Europa fiscalmente domiciliati sull'isola, cui garantiscono il 12 per cento del PIL»

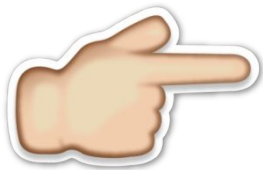
Le proposte dell'Antimafia

- **Revisione del sistema delle concessioni/licenze** e ampliamento dei reati che pregiudicano la possibilità di ottenerle
- Estensione dei requisiti previsti dalla normativa antimafia ai concessionari delle reti on line di raccolta di gioco a distanza
- Previsione dell'obbligo di concessione o autorizzazione di polizia -con l'assoggettamento ai medesimi controlli - anche per gli operatori di società aventi sede all'estero.
- **Aumento delle pene** per i reati connessi allo svolgimento di attività illecita nel settore del gioco e delle scommesse
- Sanzioni amministrative: decadenza in caso di condotte illecite, confisca degli apparecchi utilizzati per commettere il reato
- Rafforzamento delle **misure antiriciclaggio**

IL GIOCO NON VALE LA CANDELA



A fronte dei 10 miliardi di gettito erariale, **i costi sociali** causati dalla dipendenza (ancora sommersi, ma **stimati in almeno 5-6 miliardi di euro**) e criminali (non quantificabili con precisione) sono superiori.



Le principali azioni intraprese da parte dello Stato e degli Enti Locali:

1. Contenimento del numero delle slot machine;
2. Regioni ed Enti locali: ordinanze e regolamenti comunali per il contrasto al gioco patologico;
3. Inserimento nei Livelli Essenziali di Assistenza della cura del gioco patologico;
4. Introduzione di alcuni limiti di



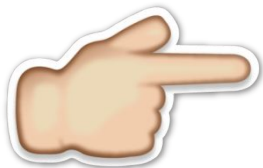
LEGGE REGIONALE LOMBARDIA/1

La legge n. 8 del 2013 (“Norme per la prevenzione e il trattamento del gioco d’azzardo patologico”, così come **modificata dalla legge n. 11 del 2015** – poi abrogata - e **dall’art. 13 della legge n. 34 del 2016**) **interviene su alcuni aspetti. Tra cui**

- **divieto di installazione di apertura di nuove sale da gioco e installazione di apparecchi di gioco (esclusi quelli che distribuiscono premi consistenti in prodotti di piccola oggettistica) entro un ambito di 500 metri dai “luoghi sensibili”**
- **divieto di qualsiasi attività pubblicitaria relativa all’apertura o all’esercizio di sale da gioco o all’installazione di apparecchi per il gioco lecito presso esercizi commerciali o pubblici;**
- **attribuzione di un osservatorio regionale sulle dipendenze con compiti di studio del gioco d’azzardo, di monitoraggio e proposta e di individuazione di buone prassi;**

LEGGE REGIONALE LOMBARDIA/2

- *previsione di un marchio “No slot” per i circoli e gli altri luoghi di intrattenimento che scelgono di non installare nel proprio esercizio le apparecchiature per il gioco d’azzardo;*
- ***obblighi di informazione a carico dei gestori** delle sale gioco sul fenomeno del G.A.P. e sui i rischi connessi al gioco ed attività di formazione del personale che lavora all’interno;*
- ***istituzione di un numero verde regionale** per le segnalazioni e le richieste di aiuto, i cui riferimenti sono affissi su ogni apparecchio per il gioco d’azzardo lecito;*
- ***riduzione dell’Irap** a vantaggio degli esercizi che provvedono volontariamente alla completa disinstallazione degli apparecchi da gioco con corrispondente aumento dell’aliquota per gli altri esercizi con tali apparecchi;*



COSA BISOGNA

FARE...

1. **Una legge nazionale** che regolamenti il consumo di gioco d'azzardo e che attui una reale e concreta riduzione dell'offerta di gioco d'azzardo sui territori
2. Ampliare il **divieto di pubblicità**: pubblicità Zero
3. **Investire nel Servizio Sanitario Nazionale** per garantire un'adeguata rete di assistenza alle migliaia di giocatori patologici e a quelli a rischio
4. Dare un maggior **sostegno economico ai territori** e dare a Comuni e Regioni la possibilità di regolamentare il gioco
5. **Educare e formare** gli esercenti e i cittadini sui rischi del gioco d'azzardo
6. Istituire **tavoli di lavoro** sul gioco d'azzardo a

avviso pubblico Enti Locali e Regioni
per la formazione civile
contro le mafie

7. Ricepire i 12 punti del Ministero della Salute e





Grazie per l'attenzione