

(S)LOTTIAMO

CONTRO L'AZZARDO

gioco d'azzardo di massa
e ruolo delle comunità



NUOVA EDIZIONE 2019



(S)LOTTIAMO CONTRO L'AZZARDO

gioco d'azzardo di massa
e ruolo delle comunità

CARITAS ROMA

Ufficio prevenzione contro il gioco d'azzardo
Tel. 06. 888. 15. 80
e-mail: noazzardo@caritasroma.it
www.caritasroma.it

Stampa: Mastergrafica srl - Teramo
finito di stampare nel mese di agosto 2019

Le attività del progetto “(s)Lottiamo contro l'azzardo” sono finanziate grazie al fondo CEI 8x1000



INDICE

PRESENTAZIONE	6
---------------------	---

CONOSCERE L'AZZARDO: illusioni, consumi, danni sociali

Cos'è il gioco d'azzardo?	8
Quali sono i giochi d'azzardo in commercio?	9
Il ruolo del caso nel gioco d'azzardo: ogni giocata è indipendente dall'altra	9
Quali sono le credenze erronee nel gioco d'azzardo?	11
Ma in realtà il gioco d'azzardo non è neanche un gioco!	12
L'azzardo in Italia	14
Come funziona in breve il settore?	14
Quanto spendiamo in azzardo?	17
È sempre stato così?	20
Ma lo Stato ci guadagna veramente?	22
Ti piace perdere facile?	23
Un limite alle illusioni: verso il divieto assoluto della pubblicità dell'azzardo	26
Il gioco d'azzardo legale è davvero sicuro?	28
Se si supera il limite: quando l'azzardo diventa malattia	30
Sintomi del disturbo da gioco d'azzardo	31
Perché il gioco d'azzardo crea dipendenza patologica?	33
Il cammino graduale verso la dipendenza	34
Piccoli scommettitori crescono	36
I danni dell'azzardo	38

REGOLARE L'AZZARDO: criticità e questioni aperte

Lo stato attuale della normativa in Italia	40
Amministratori locali e azzardo	44
Gestori di esercizi commerciali in cui si vende l'azzardo	45
Società civile e movimenti di base	47

CONTRASTARE L'AZZARDO: dalla solitudine alle relazioni autentiche

Lo sfondo culturale	50
Prevenzione ovvero farsi prossimi	53
Il ruolo curativo della comunità	54
Costruire relazioni autentiche	55
Il possibile ruolo delle comunità parrocchiali	58

APPENDICE

Servizi per la cura del Disturbo da Gioco d'Azzardo a Roma	61
---	----

PRESENTAZIONE

Don Benoni Ambarus

Direttore Caritas di Roma

Quando la Caritas di Roma ha deciso di impegnarsi ormai quattro anni fa in un'attività sistematica di studio e sensibilizzazione contro il gioco d'azzardo, il tema sembrava ancora appannaggio per "addetti ai lavori". Eppure, al di là dei tecnicismi, dei dati e delle interpretazioni di parte, i volontari e gli operatori dei Centri d'Ascolto diffusi nel territorio stavano constatando un inquietante aumento di persone e famiglie che, dietro alle richieste di aiuto motivate da povertà e indebitamento, rivelavano un problema di gioco d'azzardo.

Non eravamo gli unici a cogliere questi segnali. Anche in altre diocesi italiane, il gioco d'azzardo stava rivelando i connotati di una piaga sociale, per quanto ancora in parte sommersa e colpevolmente sottovalutata. Troppo spesso, infatti, il comportamento di chi si dedica compulsivamente a *slot machines*, gratta e vinci, scommesse sportive e simili, è frettolosamente etichettato come un vizio, una debolezza personale, e come tale attribuito a mancanza di volontà e autocontrollo, per cui le persone e le famiglie si trovano ad affrontarlo in silenzio, quasi con vergogna, finché non arrivano al punto di non ritorno, che spesso coincide con la rovina economica, separazioni, divorzi, sofferenza. Per chi è coinvolto non è facile riconoscere che si tratta di una malattia, una dipendenza al pari dell'alcolismo o della tossicodipendenza, nonostante a monte non ci sia una sostanza riconoscibile come le droghe o l'alcol, bensì un'offerta che negli anni è dilagata con il consenso generale, a partire dallo Stato. E non è semplice far capire che le innumerevoli tipologie di gioco d'azzardo esibite in tabaccherie, edicole e bar sono progettate per indurre alla ripetizione del comportamento di gioco, in una spirale che può degenerare più facilmente di quanto si pensi. Decine di miliardi di euro vengono dissipati ogni anno in Italia nell'illusoria rincorsa della fortuna, spesso sostenuta da superstizioni e dalla falsa promessa che il denaro possa risolvere i problemi. Sembra anzi che proprio là dove si soffrono solitudini ed emarginazione, maggiore è la propensione a scommettere il proprio denaro.

Ecco allora che in un contesto come quello romano, in cui le disuguaglianze si intrecciano con la geografia della città e in cui abitare nelle periferie spesso comporta una maggiore esposizione a sale slot, sale bingo e simili, è necessario tenere alta l'attenzione. A livello politico, le intenzioni contro il gioco d'azzardo si traducono infatti troppo spesso in misure prive di fermezza, in cui divieti e limitazioni sono resi tiepidi a suon di proroghe, eccezioni e contraddizioni.

Alcuni affermano che serve tempo per arginare una situazione ormai sfuggita di mano e in effetti lo Stato per primo è ormai dipendente dal gioco d'azzardo, dalle entrate erariali che garantisce. Così questo consumo è stato incentivato ed è entrato nelle abitudini di tanti anziani, adulti, giovani, trovando sponda nel consumismo dilagante, nell'individualismo, nell'incapacità di coltivare una speranza vera, che non delude e non si perde dietro a falsi idoli.

Anche bambini e adolescenti, che per legge non dovrebbero avere alcun accesso al gioco d'azzardo, spesso rivelano invece una familiarità preoccupante, a cui sembrano contribuire anche tutte quelle modalità subdole, che pur non rientrando nel novero del gioco d'azzardo, ne riproducono i meccanismi: dai "gratta e vinci" che mettono in palio buoni spesa, distribuiti in supermercati e persino nei negozi di giocattoli, alle macchinette diffuse in centri commerciali e sale giochi, in cui i bambini inseriscono gettoni per vincere ticket e ottenere piccoli oggetti, proprio come gli adulti inseriscono denaro nelle slot per ottenere altro denaro. La quotidianità è ormai permeata dal gioco d'azzardo.

Per questo la comunità ha un ruolo fondamentale nell'opera di sensibilizzazione che Caritas Roma conduce contro il gioco d'azzardo. In modo particolare le parrocchie, in quanto comunità di fedeli chiamate ad aprirsi ai bisogni del territorio che la Chiesa affida loro, possono essere luogo di attenzione e ricomposizione delle fratture che connotano il nostro tempo e la nostra società, facendosi prossime alle persone che soffrono gli effetti di questa insidiosa dipendenza e che vengono prese in carico nei percorsi di accompagnamento e cura.

Questo opuscolo, giunto alla sua seconda edizione e aggiornato secondo gli ultimi sviluppi in materia di gioco d'azzardo, ha la funzione di un primo orientamento su un tema troppo spesso sottovalutato, perché crediamo che la conoscenza sia un antidoto all'indifferenza e il terreno su cui costruire un rinnovato impegno per il bene della nostra città e di quanti la abitano.

CONOSCERE L'AZZARDO: illusioni, consumi, danni sociali

Cos'è il gioco d'azzardo?

Il gioco d'azzardo è un'attività in cui una persona impiega del denaro per ottenerne altro affidandosi al verdetto del caso senza poter controllare in alcun modo il risultato finale (una combinazione di simboli, l'estrazione di numeri, ecc.) sul quale ha scommesso. Per riconoscere se siamo di fronte ad un gioco d'azzardo abbiamo quindi bisogno di tre elementi imprescindibili:

- la presenza del **caso** come elemento sovrano e determinante;
- l'impiego di **denaro** con lo scopo di vincere altro denaro (il fine di lucro);
- l'**impossibilità di controllare** il risultato finale.

Per questo dobbiamo essere ben consapevoli che **l'abilità, la conoscenza o l'esperienza di una persona non possono in alcun modo influire sull'esito della scommessa.**

Da sempre infatti il gioco d'azzardo «nega il lavoro, la pazienza, la destrezza, la qualificazione; elimina il valore professionale, la regolarità, l'allenamento. [...] Appare insomma come un'insolente e sovrana derisione del merito»¹. Una società che non fonda se stessa sul merito ma sull'azzardo - quale sembra essere, come vedremo, l'Italia oggi - non può che essere una società precaria e insicura, fondata sull'arbitrio, sull'ingiustizia, sull'incompetenza.

¹ CAILLOIS R., *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano, 2013 (ed. or. 1967), p. 34.

Quali sono i giochi d'azzardo in commercio?

A partire dalla definizione che abbiamo dato, ad oggi possono essere considerati giochi d'azzardo nelle loro diverse tipologie e declinazioni tutti quelli elencati qui sotto:

le lotterie

il lotto

il superenalotto

il 10 e lotto

il bingo

il gratta e vinci

le slot machines

le videolotteries

le scommesse sportive

le scommesse su eventi virtuali

i casinò online

i giochi online equivalenti a quelli appena ricordati

In tutte queste attività ricorre la presenza determinante del CASO o di combinazioni di elementi che LA PERSONA NON PUÒ INFLUENZARE o comprendere in anticipo; inoltre viene impiegato DENARO per ottenerne altro.

Il ruolo del caso nel gioco d'azzardo: ogni giocata è indipendente dall'altra

Abbiamo quindi capito che tutti i giochi d'azzardo si basano sul caso, e il caso non può essere controllato da niente e nessuno. Ma spesso non mostriamo di credere fino in fondo a questo: esiste infatti un principio cardine che non viene riconosciuto o compreso come meriterebbe. Si tratta del principio dell'**indipendenza degli eventi** il quale recita molto semplicemente che **in una serie di eventi casuali l'evento A non è in alcun modo collegato all'evento successivo B né può in alcun modo condizionarlo.**

Ad esempio, si prenda il gioco del 10 e lotto: vengono estratti in sequenza, nell'arco di una manciata di secondi, 10 numeri;

ebbene queste estrazioni non hanno alcun legame tra di loro, non obbediscono a nessuna legge, regola, direzione o norma né tantomeno a collegamenti interni di qualche tipo.

Anche se a primo impatto può sembrarci un concetto scontato, gli studiosi hanno scoperto che la maggior parte dei giocatori non comprende fino in fondo questo principio o – fatto ancora più grave – lo mette in discussione mentre gioca d'azzardo. Per esempio, **quante volte ci siamo lasciati ammaliare dal famigerato “numero ritardatario”?** Abbiamo infatti l'impressione – del tutto errata – che un numero che non viene estratto da tanto tempo sia prossimo ad “uscire”. È una convinzione completamente irrazionale ed è un classico caso di come spesso mostriamo di non credere al principio dell'indipendenza degli eventi. Quella del numero ritardatario, come molte altre, è una superstizione bella e buona e non ha alcun fondamento. Eppure... molti continuano a crederci.

Questo è solo un esempio di come potremmo ragionare in occasione di una puntata d'azzardo. Tutti i giocatori d'azzardo, chi più chi meno, col passare del tempo tendono a sviluppare una sorta di **illusione di controllo**, ossia la vana credenza di poter controllare, influire, modificare o scoprire una presunta (e inesistente) “legge nascosta” che governa gli eventi casuali ². Questa convinzione, su cui dobbiamo sempre vigilare perché nessuno ne è immune, ha il potere di generare, a lungo andare, delle vere e proprie **credenze erronee**, alcune davvero bizzarre, altre invece in apparenza plausibili che possono impedire di renderci conto della spirale lungo la quale stiamo progressivamente scivolando.

² WHOL M.J.A., ENZLE M.E., *The development of personal luck: illusory control in games of pure chance*, in *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28, 2002, pp. 1388-1397.

Quali sono le credenze erranee nel gioco d'azzardo?

Le credenze erranee sono pensieri legati al gioco d'azzardo che fanno credere di poter controllare eventi che in realtà non si possono controllare. Esse vanno contro i principi della razionalità e della logica e sono:

La fallacia del giocatore:

il giocatore tende a sovrastimare la probabilità di vincita a seguito di una serie di giocate perdenti. Un classico esempio è l'illusione del numero ritardatario: "dato che il numero X non viene estratto da molto tempo, è più probabile che uscirà nelle prossime estrazioni."

La quasi vincita:

il giocatore pensa di essere prossimo ad una vincita se il simbolo o il numero finale di una giocata è vicino a quello da lui posseduto. Si pensi a quando in un gratta e vinci il proprio numero è il 17 e il numero vincente è il 16 o il 18: questa esperienza, secondo gli studi di fisiologia e psicologia, provoca una forte e complessa attivazione interiore, sia neurologica che cognitiva, che crea l'urgenza di giocare di nuovo.

La correlazione illusoria:

il giocatore crede, sbagliandosi, che due azioni siano collegate tra di loro. Per esempio qualcuno potrebbe pensare che premere il tasto di una slot machine in un certo modo aumenti la probabilità che esca il simbolo desiderato; oppure alcuni potrebbero credere che scegliere personalmente un biglietto della lotteria, un gratta e vinci o una squadra su cui scommettere possa aumentare la probabilità che si verifichi un risultato favorevole.

L'errore di accessibilità:

il giocatore ritiene inconsciamente che gli eventi che ricorda meglio siano quelli che si verificano con più probabilità. Se si crede che sia facile vincere ad un gioco d'azzardo è perché si ricordano in modo selettivo le vincite rispetto alle perdite, che comunque si sono verificate e sono state numerose.

L'attribuzione flessibile:

il giocatore crede che le vincite siano legate alla sua bravura e le perdite al caso. In questo modo è convinto che se si impegna di più potrà sconfiggere il verdetto della sorte.

Ma in realtà il gioco d'azzardo non è neanche un gioco!

Finora abbiamo sempre parlato di gioco d'azzardo. Ma **l'azzardo è davvero un gioco?** Molti studiosi sostengono fermamente di no. Questo può sembrare strano perché i due termini li troviamo quasi sempre insieme (parliamo infatti di “**gioco d'azzardo**”); in realtà **l'azzardo non possiede le caratteristiche fondamentali del gioco** e si discosta da esse in modo netto.

GIOCO	non è	AZZARDO
Il gioco è un'attività libera e disinteressata, cioè praticata senza sentirsi in qualche modo costretti: «gioco davvero perché mi piace il gioco che sto praticando», competenze, capacità pratiche e teoriche, quindi come risorsa per se stesso e per la comunità. Il gioco è un'attività separata, cioè circoscritta entro limiti di tempo e spazio precisi: «non si può giocare per sempre».		L'azzardo è un'attività “interessata”: il mio scopo è il lucro, ossia ottenere denaro, e per di più senza alcuno sforzo. Inoltre le persone che sviluppano la dipendenza dall'azzardo non sono più libere anche perché materialmente non riescono a sottrarsi all'impulso irrefrenabile di scommettere. L'azzardo travalica ogni confine ragionevole di tempo e di spazio: è potenzialmente presente dappertutto e a tutte le ore, basta avere una connessione internet (azzardo on line); inoltre è presente non solo in casinò e sale slot ma anche in tabaccherie, supermercati, edicole, uffici postali, ecc. In aggiunta gli esercizi commerciali autorizzati alla vendita di azzardo spesso non hanno limiti orari ben precisi di apertura e chiusura.

GIOCO

non è

AZZARDO

Il gioco è un'attività **fittizia**, ossia ben distinta da ciò che faccio e vivo normalmente, nella quotidianità: «quando gioco ho la percezione netta di fare qualcosa per finta».

Il gioco, a differenza del lavoro, è un'attività **improduttiva**, nel senso che non produce beni o ricchezza, non ha alcuna ricompensa se non il divertimento: «gioco per divertirmi, mettermi alla prova, sentirmi in grado di risolvere un compito».

Il gioco è un'attività **regolata**, in quanto fondata su regole note a tutti i giocatori, ben distinte dalle regole di vita ordinarie: «mi hai imbrogliato, non gioco più».

L'azzardo non è affatto un'attività separata dalla realtà quotidiana, anzi, spesso i giocatori si convincono di investire energie in modo positivo per il miglioramento materiale della propria vita, come se l'azzardo fosse una specie di vero e proprio lavoro. Il “come se”, il “per finta” che caratterizza il gioco, nell'azzardo in qualche misura diviene **ambiguo e confuso**.

L'azzardo ci spinge a fare l'esatto opposto: si scommette non per il gusto di scommettere ma per vincere denaro e cambiare la propria vita. Ecco che lo scopo per cui intraprendo questa attività va **oltre il gioco** stesso.

Il gioco d'azzardo non ha regole perché si basa sul caso e anche se possiamo credere di conoscere le “regole di funzionamento” del Superenalotto, in realtà ne conosciamo solo una parte, quelle più superficiali: il modo in cui “funzionano” le estrazioni rimarrà in ogni modo oscuro perché **il caso non ha regole**.

L'azzardo in Italia

Quello dell'azzardo oggi è un vero e proprio settore economico, una fetta di mercato che funziona come tutti gli altri segmenti di mercato: segue la legge della domanda e dell'offerta e **si basa su un sistema di investimenti e di promozione che hanno l'obiettivo di migliorare la vendita dell'azzardo tra i consumatori**. Da una parte c'è un insieme di persone che domandano un "prodotto" (l'azzardo) e dall'altra c'è un gruppo di soggetti che offrono questo prodotto, lo immettono nel mercato e cercano strategie efficaci per aumentarne la vendita e, attraverso di essa, i loro profitti.

Da una parte quindi ci siamo noi, cittadini italiani, potenziali consumatori di azzardo; dall'altra una "filiera" ossia un certo numero di soggetti che si occupano di fasi specifiche del processo di produzione e di offerta dell'azzardo.

Chi sono questi soggetti? Lo **Stato Italiano** e il **Monopolio di Stato** (oggi denominato Agenzia delle Dogane e dei Monopoli di Stato, ADM³), le **società concessionarie** (di solito gruppi internazionali), la **rete dei gestori** (che opera per conto dei Concessionari) e gli **esercenti**.

Come funziona in breve il settore?

All'origine di questo settore di consumo troviamo lo **Stato** il quale mantiene un atteggiamento profondamente contraddittorio in tema di gioco d'azzardo: da un lato, infatti, ne affida il controllo all'ADM, al pari di alcol e tabacco, perché si riconosce a questa pratica una pericolosità su cui è necessario vigilare. D'altra parte, poiché le tasse sul gioco d'azzardo garantiscono allo Stato entrate di miliardi di euro all'anno – anche se in media l'80% vengono impiegate per le spese sanitarie di cura, presa in carico e trattamento dei giocatori patologici – è come se lo Stato stesso fosse diventato dipendente.

Questo denaro, infatti, è fondamentale al bilancio pubblico, tanto è vero che il tema del gioco d'azzardo torna alla ribalta puntualmente, ogni anno, in prossimità dell'approvazione della Legge di Stabilità e della Legge di Bilancio, ovvero i documenti con cui, in estrema sintesi, il governo dispone

³ A volte ci si riferisce all'ADM con la vecchia denominazione di Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato, abbreviato nella sigla AAMS.

la propria politica economica, programmando le spese e introducendo nuove entrate.

Come abbiamo anticipato, l'**Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM)** ha tra le altre funzioni quella di **regolamentare, amministrare, controllare e coordinare l'offerta di azzardo in Italia per conto dello Stato Italiano e in particolare del Ministero dell'Economia e delle Finanze**. In altre parole, tramite regolamenti e leggi fissa le regole e controlla che tutto vada secondo quanto previsto. Secondo alcuni osservatori però il fatto che il Ministero dell'Interno e il Ministero della Salute siano stati esclusi dal sistema di controllo del business dell'azzardo ha reso col tempo la funzione regolativa dello Stato sempre più marginale e inefficace, lasciando del tutto "scoperte" alcune aree estremamente importanti come quelle della salute e della pubblica sicurezza su cui, come vedremo, ricadono i maggiori costi sociali dell'azzardo.

I Concessionari sono alcune grandi società private multinazionali che hanno vinto i bandi di gara indetti dall'ADM per la gestione dell'azzardo in Italia. Anche il mercato italiano dell'azzardo fa quindi parte di un sistema globalizzato quotato in borsa; per di più le società concessionarie, per aumentare i loro profitti, scelgono spesso di avere sede fiscale in paradisi della finanza o in aree del pianeta (Antille, Lussemburgo, Svizzera, Gumpoldskirchen in Austria, Malta, Gibilterra, ecc.) o fortemente defiscalizzate. Inoltre l'istituto della concessione pubblica, secondo quanto ricordato da Maurizio Fiasco ⁴, funziona come scudo "giudiziario" per i concessionari i quali, in veste di soggetti che svolgono una funzione pubblica, non possono essere perseguiti in materia civile, penale e amministrativa per eventuali danni imputabili ai consumatori (gli scommettitori) a seguito dell'acquisto del "prodotto" (l'azzardo).

La rete di esercenti rappresenta il punto di contatto diretto tra l'azzardo, i territori e le persone. Si tratta di una rete di esercizi commerciali davvero estesa che comprende innanzitutto negozi "specializzati" come le sale slot, le sale VLT, le sale scommesse in cui i "prodotti" venduti sono solo ed esclusivamente le attività di azzardo.

⁴ FIASCO M., intervista a Città Nuova a cura di Cefaloni C., 19 dicembre 2016, <https://www.cittanuova.it/stato-e-azzardo-intervista-a-maurizio-fiasco/>

A questi punti vendita si aggiungono poi esercizi commerciali controllati direttamente dai Monopoli di Stato come i tabaccai, i quali, oltre al Superenalotto, 10 e Lotto, lotterie nazionali, gratta e vinci, ecc. possono avere al loro interno anche le slot machine, diventando così, a tutti gli effetti, delle vere e proprie “sale di azzardo” in cui però l'ingresso ai minori non è vietato nè controllato, come prevede la normativa per i negozi specializzati.

A questi punti vendita se ne aggiungono poi anche numerosi altri che potremmo definire “insospettabili” perché fino a qualche anno fa completamente esenti dalla vendita di azzardo: bar, uffici postali, edicole, supermercati, autogrill, ristoranti, centri aggregativi, ecc.

L'offerta di azzardo si insinua così in modo incontrollato nelle pieghe del quotidiano, tanto che alcuni studiosi parlano di “azzardo di prossimità”, esponendo tutti noi al rischio di sviluppare una dipendenza o di creare squilibri economici nel nostro bilancio familiare, con conseguenze nefaste in termini di benessere personale, sociale, urbano e di sicurezza pubblica.

LO SAPEVI CHE...

Inutile stupirsi: Monopoli di Stato, società concessionarie, operatori del settore... non si esprimono mai parlando apertamente di “gioco d'azzardo”. I termini utilizzati sono: “gioco lecito”, “gioco pubblico”, “gioco con alea con vincita in denaro”. Insomma, una serie di espressioni che in un modo o nell'altro evitano il termine “azzardo”.

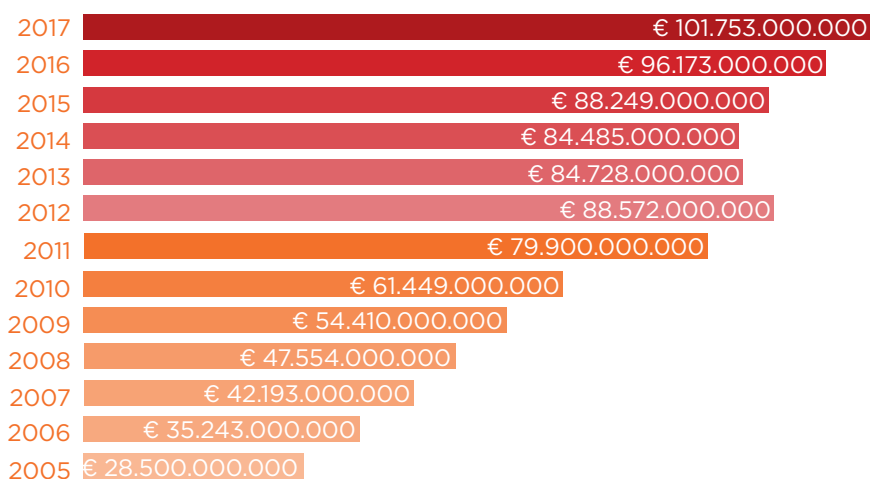
Ma perché questi giri di parole? Perché in realtà il gioco d'azzardo in Italia è vietato dal Codice Penale ed è un reato, in qualunque forma e in qualunque luogo (pubblico o privato) esso venga praticato, proprio perché fin da subito ci si è accorti del potenziale di rischio sociale insito in questa attività. Uno dei massimi esperti in tema di azzardo e usura, Maurizio Fiasco, ha spiegato che «il gioco d'azzardo in Italia resta un consumo/commercio vietato dal codice penale e confliggente con il dettato costituzionale, salvo il suo cambiamento di denominazione: con un artificio linguistico si è trasformato un comportamento ritenuto illegittimo dall'ordinamento giuridico in attività assolutamente rispettabile».

Quanto spendiamo in azzardo?

I dati sul consumo di gioco d'azzardo in Italia con dettaglio relativo alle diverse tipologie di gioco e alle singole Regioni sono pubblicati dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli in un testo noto come **"Libro Blu"**, disponibile online.

L'edizione diffusa a dicembre 2018 contiene i dati riferiti all'anno precedente⁵. Sappiamo così che **nel 2017 sono stati spesi in azzardo quasi 101,8 miliardi di un euro**, la cifra più alta mai registrata, superiore di circa sei miliardi rispetto al 2016 e di tredici miliardi rispetto al 2015, a conferma dell'inarrestabile coinvolgimento degli italiani nel gorgo dell'azzardo e del triste primato dell'Italia tra i Paesi europei. Di tutto questo denaro, 49 miliardi sono stati dissipati in slot machines e videolottery; 9 miliardi in lotterie; 7,3 miliardi nel lotto; 4,3 miliardi in scommesse e pronostici sportivi. Seguono poi il bingo con 1,5 miliardi di euro, al pari dei cosiddetti "giochi numerici a totalizzatore" come superenalotto, eurojackpot, winforlife e simili; poi ancora 1,4 miliardi per le scommesse virtuali, da non confondere con le scommesse e il gioco d'azzardo online, non compresi in queste cifre.

I consumi sono cresciuti negli ultimi anni a fronte di un'offerta di azzardo abnorme: il *Libro Blu* documenta la presenza di 366.399 slot machines e 55.824 videolottery in funzione; 63.603 punti di vendita di lotterie e gratta e vinci; 34.421 punti vendita di giochi numerici a totalizzatore; 34.040 ricevitorie del lotto; 6.772 punti per scommesse sportive, a cui si aggiungono sale bingo, ippodromi, punti di raccolta scommesse di altri tipi, ecc.



⁵ AGENZIA DELLE DOGANE E DEI MONOPOLI, Organizzazione, Statistiche, Attività 2017, pag. 73 e segg.

Poiché i dati sono fondamentali per monitorare il fenomeno, associazioni, movimenti, realtà civili ed ecclesiali impegnate contro il gioco d'azzardo si sono appellate alla politica e all'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli affinché fossero resi noti anche i consumi registrati nei Comuni, ovvero là dove concretamente si scaricano i costi sociali e sanitari di questa pratica. L'ADM ha così rilasciato per la prima volta i dati relativi alla spesa per azzardo sostenuta tanto nei capoluoghi di provincia quanto nelle più piccole frazioni.⁶ Con il termine *spesa*, si identifica tecnicamente la differenza tra quanto le persone scommettono – che i Monopoli di Stato definiscono *raccolta* – e quanto viene rimesso in circolo attraverso le vincite. La *spesa* costituisce quindi una quota parziale del consumo di azzardo, perché è chiaro che se pure le vincite restituiscono qualcosa, ciò non avviene in modo redistributivo, cioè riguarda solo una minima parte di quanti hanno puntato denaro illudendosi di un guadagno. È comunque preoccupante osservare come anche questi dati parziali evidenzino una particolare incidenza della pratica dell'azzardo nei Comuni di piccole dimensioni, periferici, ai margini delle città metropolitane o in aree rurali o montane. Proprio i territori socialmente ed economicamente più fragili sembrano subire con più intensità i contraccolpi dell'azzardo, dilagante in esercizi commerciali come tabaccherie, bar, edicole che un tempo erano presidio di socialità e prossimità. Ciò dimostra come gli enormi guadagni del settore si generino, silenziosamente e quindi pericolosamente, soprattutto dove si riscontrano carenza di infrastrutture, limitata offerta culturale, alta incidenza delle fasce di popolazione più vulnerabili.

⁶ Dati relativi al 2016 e al primo semestre del 2017.

Le **slot machine** (conosciute anche come AWP, NewSlot, apparecchi con vincita in denaro o "apparecchi comma 6a") e le loro gemelle più "tecnologiche" **VLT** (ovvero: videolotteries o "apparecchi comma 6b") sono le forme di "gioco" che rendono di più ai signori dell'azzardo, assorbendo circa la metà di tutti i soldi spesi dagli italiani in un anno. Gli studiosi ritengono che proprio queste due forme di azzardo siano quelle **con più alto potenziale di rischio per lo sviluppo di una dipendenza**: in altre parole, sono "giochi" molto pericolosi, tanto che alcuni li hanno paragonati al crack, la nota droga diffusasi soprattutto negli anni '80 in grado di provocare effetti immediati sull'organismo, fino a produrre in tempi brevi i sintomi della tossicodipendenza.

Ma perché le slot machine sarebbero così pericolose per chi vi gioca? Essenzialmente per il modo in cui sono pensate, progettate, costruite⁷.

Per lo sviluppo della dipendenza sono state individuate alcune **caratteristiche particolarmente pericolose** delle slot machine e delle VLT:



RISCOSSIONE IMMEDIATA
DELL'EVENTUALE VINCITA



BREVE DURATA DELLA PARTITA
(4 SECONDI NELLE SLOT)



POSSIBILITÀ DI APRIRE
PIÙ SESSIONI DI SCOMMESSA
CONTEMPORANEAMENTE



INCERTEZZA DELLA VINCITA
CHE SPINGE A PROVARE
E RIPROVARE



PRESENZA DI TASTI MULTIPLI:
IMPRESSIONE ERRONEA
DI AVERE CONTROLLO SUL GIOCO



PRESENZA DI JACKPOT
ELEVATI (NELLE VLT)



PRESENZA DI PSEUDO
NARRAZIONI E PERSONAGGI
CHE APPASSIONANO



PRESENZA DI SUONI
IN CONCOMITANZA
DI UNA VINCITA



UTILIZZO
DELLA "QUASI VINCITA"
CHE INDUCE A SCOMMETTERE DI NUOVO



PRESENZA DI LUCI
IN PARTICOLARI MOMENTI
DELLA SESSIONE DI GIOCO



PRESENZA
DI AMBIENTAZIONI
IN STILE VIDEOGAME



⁷ DOW SCHULL N., *Architetture dell'azzardo. Progettare il gioco, costruire la dipendenza*, Luca Sossella Editore, Bologna 2015.

È sempre stato così?

Il sistema dell'azzardo in Italia è mutato negli ultimi quindici anni, segnando la **trasformazione degli italiani da risparmiatori a scommettitori**, con gli altissimi costi sociali che ne derivano.

Alcuni pensano che di mezzo ci sia stata la crisi economica, che abbia spinto gli italiani ad una progressiva sfiducia verso il futuro e ad affidarsi ciecamente al caso. Tutte cose vere e ben conosciute, ma non bastano a spiegare questa “mutazione genetica” in tema di consumo di azzardo. Il cambiamento ha una radice molto più complessa: **dipende in gran parte dal modo in cui l'offerta e la disponibilità di azzardo sono aumentate in questi anni a causa di scelte politiche precise**. Possiamo parlare di 3 fasi fondamentali⁸:

⁸ FIASCO M., *Breve storia del gioco in Italia: tre epoche per tre strategie*, in Narcomafie, Settembre 2010, pp. 22-30.

PRIMA FASE

1870-1992

REPRIMERE
L'AZZARDO PERCHÈ
PERICOLOSO

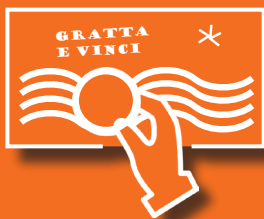


L'azzardo veniva associato a un disvalore etico-sociale e affrontato come una minaccia per la sicurezza pubblica; l'approccio era semplice: tutto illegale, tranne poche occasioni, strettamente controllate dal Ministero dell'Interno e dagli organi di Polizia ma in nessun modo incentivate da forme di pubblicità o di promozione. In sostanza si poteva giocare d'azzardo solo attraverso il Lotto, la Lotteria Nazionale, le scommesse su calcio e cavalli (introdotte però solo dopo la Seconda Guerra Mondiale), i quattro casinò (Campione, Venezia, Sanremo, Saint-Vincent) posti ai confini d'Italia e caratterizzati da rigide regole di ingresso - i residenti di quei Comuni per esempio non potevano entrarvi.

SECONDA FASE

1992-2002

INTEGRARE
LE ENTRATE
DELLO STATO



La fase inizia nel 1992, in concomitanza della crisi economico-finanziaria, con un debito pubblico che si attestava intorno al 40%.

In questa situazione i governi dell'epoca iniziarono a pensare al gioco d'azzardo non più come ad un problema di ordine pubblico ma come ad una possibile fonte di entrate fiscali. Il segno tangibile di questo nuovo modo di guardare l'azzardo fu l'introduzione del primo gratta e vinci nel 1994 cui si deve licenza di vendita non solo alle tradizionali ricevitorie del lotto e delle rivenute di "Sali, Tabacchi e valori bollati", ma anche ai bar.

TERZA FASE

2002-OGGI

CREARE
UNA VERA E PROPRIA
INDUSTRIA DI MASSA

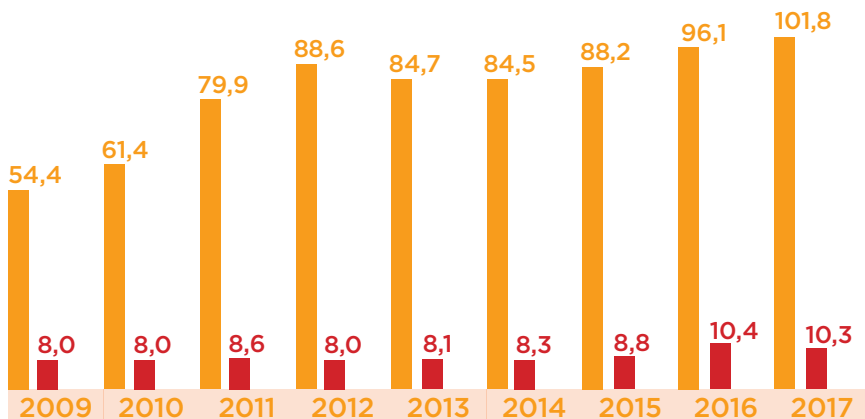


Il gioco d'azzardo viene inteso come una vera e propria industria, come un settore dell'economia da far decollare, su cui puntare per investimenti e quotazioni in borsa e per massimizzare i profitti delle imprese coinvolte e dello Stato. Entro questo quadro l'offerta di gioco d'azzardo si è ampliata ulteriormente avvalendosi della rete online, di una serie infinita di dispositivi di "gioco" sempre più tecnologici ed attrattivi, di una pervasiva promozione attraverso la pubblicità, di una serie di strumenti di diffusione e fruizione sempre più all'avanguardia. Il gioco d'azzardo è diventato così un consumo di massa, indirizzato a tutte le fasce di popolazione.

Ma lo Stato ci guadagna veramente?

Spesso si dice che “lo Stato guadagna sul gioco d'azzardo”. La conclusione a cui arriviamo è che in fondo l'aumento del consumo di azzardo è ben visto dalla politica perché, attraverso la tassazione, assicura al bilancio pubblico ingenti entrate. In realtà i dati mostrano che negli anni **l'aumento della spesa degli italiani in azzardo non si è tradotto in un'equivalente crescita delle entrate erariali**: dal 2009 ad oggi, queste ultime si sono infatti attestate tra 8 e 10 miliardi di euro a fronte dell'impennata del consumo di azzardo dai 54,4 miliardi del 2009 ai già ricordati 101,8 miliardi del 2017. A livello percentuale, nel 2009 lo Stato incassava il 14,7% del volume di gioco; nel 2017 il 10,1%.

È quindi evidente la sproporzione tra quanto guadagnano le grandi società concessionarie e gli operatori economici dell'industria dell'azzardo e quanto rientra effettivamente nelle casse pubbliche. D'altra parte, la tassazione è bassa proprio sulle tipologie di azzardo più diffuse. Come è stato evidenziato: «molti giocatori, in questi ultimi anni, sono migrati dai giochi tradizionali a slot machine e VLT e anche per questo motivo è aumentato il volume di denaro giocato ma non le entrate erariali»⁹.



■ Consumo azzardo (miliardi di Euro)

■ Entrate Erario (miliardi di Euro)

⁹ PELLERANO F., *Azzardopatia. Smettere di giocare d'azzardo*, Edizioni Amrita, Torino 2015, p. 86.

A ciò si aggiunge il fatto che, secondo i più autorevoli studiosi, slot machines e VLT rappresentano la forma di azzardo che più espone al rischio di dipendenza. Si verifica così il paradosso per cui, **mentre lo Stato attinge al gioco d'azzardo per sostenere il proprio bilancio, il gioco d'azzardo scarica costi sulla sanità pubblica**, oltre che sulle persone coinvolte e sull'intera società. In definitiva, si può dire che lo Stato si illude di guadagnare sul gioco d'azzardo ma di fatto ne è diventato dipendente senza alcun vantaggio.

Ti piace perdere facile?

Per legge, a partire dal 2012 **chi produce e mette in commercio giochi d'azzardo è obbligato a rendere note agli scommettitori le probabilità di vincita legate ad ogni singolo gioco d'azzardo**, pubblicandole sul sito dell'ADM. Invitiamo tutti a prendere visione di queste informazioni per rendersi materialmente conto di quanto scarse siano le probabilità di vincere un premio di qualche valore. Si pensi che per fare 6 al Superenalotto abbiamo solo 1 probabilità su 622.614.630. La probabilità è talmente bassa da risultare praticamente impossibile: si tratta infatti del gioco ad estrazione numerica con probabilità di vincita più bassa in Europa¹⁰.

Anche se sul sito dell'ADM possiamo trovare tutte le tabelle relative alle probabilità di vincita dei singoli giochi d'azzardo in commercio, il modo in cui queste sono riportate contribuisce a confondere più che a chiarire i pensieri degli scommettitori. Vediamo in pratica quanto stiamo affermando e analizziamo la tabella delle probabilità di vincita di un noto "gratta e vinci" del costo di 20 euro, pubblicata sul sito dell'ADM.

¹⁰ CANOVA P., RIZZUTO D., *Fate il nostro gioco. Gratta e vinci, azzardo e matematica*, Add Editore, Torino 2016, pp. 72 e sgg.

Tabella delle probabilità di vincita di un noto “gratta e vinci” del costo di 20 euro, pubblicata sul sito dell’ADM.

IMPORTO VINCITA €	N. BIGLIETTI VINCENTI PER LOTTO INIZIALE DI BIGLIETTI N. 60.000.000	PROBABILITÀ DI VINCITA
5.000.000	8	1 ogni 7.500.000,00 biglietti
100.000	8	1 ogni 7.500.000,00 biglietti
50.000	88	1 ogni 681.818,18 biglietti
10.000	760	1 ogni 78.947,37 biglietti
1.000	63.000	1 ogni 952,38 biglietti
500	310.000	1 ogni 193,55 biglietti
200	550.000	1 ogni 109,09 biglietti
100	1.200.000	1 ogni 50,00 biglietti
50	4.000.000	1 ogni 15,00 biglietti
20	16.000.000	1 ogni 3,75 biglietti
	22.123.864	1 biglietto ogni 2,71 è vincente e può contenere uno o più premi



NUMERO TOTALE DI BIGLIETTI AUTORIZZATI ALLA VENDITA

ATTENZIONE!

Non è detto che siano tutti in commercio:
una parte di essi si troverà nei magazzini in attesa
di essere immessa sul mercato.

NUMERO TOTALE DI BIGLIETTI VINCENTI

ATTENZIONE!

Su 60 milioni di biglietti solo 22 milioni sono vincenti.
La maggior parte, il 65%, sono biglietti perdenti.

PREMI IN PALIO

ATTENZIONE!

La maggior parte dei biglietti vincenti (20 milioni su 22)
permette una vincita corrispondente al costo del biglietto
(falsa vincita) oppure di massimo 30 € (alla vincita di 50 €
bisogna infatti sottrarre 20 €, ossia il costo del biglietto).

PROBABILITÀ DI VINCITA

ATTENZIONE!

Le probabilità di vincita sembrano così alte perchè
vengono conteggiate anche le probabilità di effettuare
le false vincite di 20 € (costo del biglietto).

NUMERO DI BIGLIETTI VINCENTI PER TIPOLOGIA DI PREMI

ATTENZIONE!

Non è detto che nel momento in cui si acquista
il biglietto i premi in tabella siano realmente disponibili:
potrebbero essere già stati vinti oppure non essere in commercio.

Un limite alle illusioni: verso il divieto assoluto della pubblicità dell'azzardo

Le società che gestiscono l'offerta di azzardo in Italia hanno fatto largo uso in questi anni della pubblicità per incentivare i consumi: si pensi che nel 2016 sono stati investiti 71,6 milioni di euro, con un aumento del 39,6% rispetto all'anno precedente, indirizzati soprattutto alla pubblicità televisiva (86% del totale degli investimenti)¹¹.

L'industria dell'azzardo ha utilizzato tutte le forme e i mezzi possibili: spot e jingle televisivi e radiofonici, réclame sulla stampa, sponsorizzazioni di eventi culturali o sportivi, internet, social network, ecc. L'importanza del marketing dell'azzardo si comprende bene se si considera che la pubblicità, incentivando il consumo di un determinato prodotto, lo legittima, lo fa percepire come desiderabile, accessibile a tutti, innocuo.

Nel caso specifico dell'azzardo, questi obiettivi comunicativi sono stati perseguiti in modo ambiguo, facendo leva su distorsioni e illusioni, come quella del “vincere è facile” mentre di fatto le probabilità di vincita mostrano che i premi di una certa consistenza sono eventi matematicamente «quasi impossibili»¹².

Sono numerosi i casi di pubblicità dell'azzardo sanzionate dall'Antitrust fino alla sottoscrizione da parte dello IAP (Istituto dell'Autodisciplina Pubblicitaria) delle Linee di indirizzo per la comunicazione commerciale dei giochi con vincita in denaro (2015) in cui, tra l'altro, si vietano i messaggi che inducono i consumatori in errori valutativi o sottostime delle reali probabilità di vincita. È inoltre emblematica una sentenza del TAR Lazio del 2017 in cui si stabilisce che «proprio in un simile settore, ove i consumatori spesso esercitano scelte “d'impulso”, il loro comportamento può essere maggiormente condizionato dall'uso di *claims* perentori e ingannevoli sul reale contenuto delle regole del gioco e sulla effettiva possibilità di successo» (*sentenza del Tar Lazio n. 1877 del 2017*).

A fronte di tutto questo, da tempo la politica discute di possibili limitazioni alla pubblicità del gioco d'azzardo. In un primo momento, la cosiddetta Legge Balduzzi (L.189/2012) ha introdotto l'obbligo di inserire l'avvertimento sul rischio di

¹¹ Studio Agimeg su dati Nielsen, marzo 2017.

¹² Cfr.: CANOVA P., RIZZUTO D., *Fate il nostro gioco. Gratta e vinci, azzardo e matematica*, Add Editore, Torino 2016.

dipendenza sia negli spot, sia direttamente su gratta e vinci, schedine di lotto, superenalotto ed estrazioni numeriche, slot machines e VLT e nei locali o siti internet dedicati all'azzardo. Si tratta della dicitura "il gioco può causare dipendenza patologica" e simili, di cui molti hanno comprensibilmente messo in dubbio l'efficacia.

Si è dovuto attendere fino alla legge di stabilità 2016 (L.208/2015, art.1, commi 937-940) perché fossero introdotte vere e proprie restrizioni. Nel caso specifico, si trattava del divieto della pubblicità in radio e televisione limitatamente alla fascia oraria dalle 7 alle 22 nei canali cosiddetti generalisti e totale nei canali prevalentemente rivolti a minori. Ne erano quindi esentate le televisioni a pagamento, le radio e televisioni locali, i canali tematici sulle piattaforme, le sponsorizzazioni. Anche queste misure sono state giudicate insufficienti da molti, e il tema è rimasto al centro dell'attenzione. Si è arrivati così al Decreto Legge n. 87 del 12 luglio 2018 – cosiddetto Decreto Dignità – e relativa conversione in Legge n. 96/2018, che finalmente, seppur con l'eccezione delle lotterie nazionali, ha sancito il divieto assoluto della pubblicità su qualsiasi mezzo di comunicazione.

Non mancano le contraddizioni. La legge contiene infatti una clausola di salvaguardia per i contratti di sponsorizzazione stipulati in data antecedente. Questo spiega perché in televisione, radio, sui giornali, in internet continuano tuttora a circolare pubblicità di scommesse sportive, gratta e vinci, ecc., anche perché sembra che prima dell'approvazione della legge vi sia stata una corsa alla sottoscrizione di nuovi contratti, su cui il Codacons ha infatti chiesto verifiche. Si dovrà quindi vigilare perché il divieto sia confermato e al più presto applicato completamente. Nonostante le incertezze relative alla prossima applicazione del Decreto, il divieto assoluto di pubblicizzare l'azzardo va comunque perseguito in quanto, anche secondo gli studi di settore, rappresenta uno strumento di prevenzione strutturale, di comprovata efficacia nel contenere il rischio di sviluppare danni sociali o patologie soprattutto tra i soggetti più a rischio come giovani e anziani.

LO SAPEVI CHE...

Il **gratta e vinci** è una delle forme di azzardo più insidiose e genera molti danni in chi vi gioca. Recenti ricerche in ambito clinico infatti hanno dimostrato che **produce in chi vi gioca molti effetti simili a quelli causati dalle slot machine in termini di sviluppo di una dipendenza** patologica: per questo i noti tagliandi colorati sono stati definiti delle vere e proprie «slot machine su carta» (Stange M., Graydon C., Dixon M.J., *I was that close: Investigating Players' Reactions to Losses, Wins, and Near-Misses on Scratch Cards*, *Journal of Gambling Studies*, 32, 2016).

Questa pericolosità è inoltre accentuata dal fatto che le persone spesso non hanno percezione che il gratta e vinci sia un gioco d'azzardo (a differenza per esempio delle slot machines, che ne rappresentano invece il simbolo) e in molte occasioni sono gli adulti stessi che propongono ai bambini di comprare qualche "grattino" e "grattarlo" insieme a loro, come forma di intrattenimento e di condivisione.

Il gioco d'azzardo legale è davvero sicuro?

Potrebbe capitare di sentir dire che l'azzardo legale, cioè quello regolamentato dallo Stato tramite ADM, consente di arginare la diffusione dell'azzardo illegale, ossia quello praticato dalle diverse organizzazioni di stampo mafioso, sostenendo quindi che il gioco d'azzardo legale sia per questo sicuro. Infatti si ritiene che se vengono fornite maggiori opportunità di azzardo gli scommettitori diminuiranno la loro propensione a rivolgersi a bische clandestine e ad attività di azzardo organizzate dalla malavita e si rivolgeranno al mercato legale dell'azzardo. Ma vediamo da vicino cosa ci dice la realtà dei fatti: nel biennio 2014-2015 sono pervenute 1.736 segnalazioni di operazioni sospette inoltrate dalle case da gioco e dagli operatori del settore, ossia quasi cinque segnalazioni per ogni giorno dell'anno. Nel solo 2015 la Guardia di Finanza ha effettuato 5.765 controlli e nel 30% di essi sono state riscontrate irregolarità, denunciato alle procure 6.103 soggetti, sequestrato 576 apparecchi irregolari e individuato 1.224 postazioni clandestine di raccolta scommesse.

Sembra proprio che l'assunto secondo cui l'azzardo legale è un disincentivo per l'infiltrazione criminale non sia affatto vero: **il mercato lecito dell'azzardo** di fatto non solo non impedisce alla criminalità di organizzare bische clandestine

ma **rappresenta un nuovo (e redditizio) spazio di penetrazione** tramite soprattutto lo sfruttamento dell'azzardo on line, l'introduzione di apparecchi clandestini, l'interruzione dei flussi di comunicazione telematici, l'alternazione del sistema di gioco delle "macchinette" abbassando ulteriormente la probabilità di vincita del giocatore.

Inoltre, «tutte le condotte sopra descritte sono purtroppo diffusissime e di non agevole accertamento: la manomissione dell'apparecchio può essere accertata solo intervenendo sulla singola macchina e sottoponendola a verifica, lunga e dispendiosa»¹³. Stiamo parlando insomma di organizzazioni criminali caratterizzate da un alto livello di specializzazione tecnologica e informatica, che rendono davvero complicato il controllo di tutti gli apparecchi (tra l'altro numerosissimi) presenti nei territori.

La penetrazione delle mafie nel settore dell'azzardo legale non avviene solo con la manomissione delle "macchinette" ma anche attraverso¹⁴:



Attività estorsiva a danno di chi frequenta le sale di azzardo o gli esercenti stessi (per esempio, il "pizzo")



Infiltrazioni di esponenti della criminalità organizzata in punti scommessa, società e sale da gioco che hanno ottenuto regolare concessione



Riciclaggio di denaro



Usura



Utilizzo di **prestanome** o sodali per l'apertura di punti vendita di azzardo



Esercizio di **scommesse clandestine** accanto alle scommesse legali



Piattaforme on line di scommesse con **server in paesi stranieri** e privi di concessione in Italia



Corruzione di pubblici ufficiali che devono effettuare controlli



Imposizione di macchinette presso esercenti che non le vorrebbero



Controllo e gestione di **attività commerciali secondarie** (ristoranti, servizi nei casinò, alberghi, locali di intrattenimento, ecc.)

¹³ COMMISSIONE PARLAMENTARE DI INCHIESTA SUL FENOMENO DELLE MAFIE E SULLE ALTRE ASSOCIAZIONI CRIMINALI ANCHE STRANIERE, *Relazione sulle infiltrazioni mafiose e criminali nel gioco lecito e illecito*, 7 luglio 2016, p. 15.

¹⁴ *Ibidem*.

Il mercato legale dell'azzardo quindi diventa proprio lo spazio privilegiato attraverso cui le mafie conseguono le loro finalità criminali: «l'espansione del gioco d'azzardo legale fa da battistrada a quello illegale e lo potenzia»¹⁵. Il gioco legale quindi - soprattutto per quanto riguarda slot machine, VLT e azzardo on line - non garantisce un argine alle attività mafiose ma al contrario le favorisce e in qualche modo le “specializza”, rendendone sempre più difficile l'individuazione da parte degli organi di controllo. Quando giochiamo d'azzardo legalmente, anche on line, siamo davvero sicuri di non essere entrati in questo giro di affari criminali? Il dubbio a riguardo dovrebbe essere un ulteriore elemento di dissuasione per tutti noi.

Se si supera il limite: quando l'azzardo diventa malattia

Il gioco d'azzardo può trasformarsi in dipendenza, cioè in una vera e propria malattia per la cui cura è necessario il ricorso a specialisti medici, psichiatri e psicoterapeuti. L'azzardo quindi, quando diventa un problema, non è semplicemente una questione di vizio o di abitudine di fronte alla quale si può reagire con la propria forza di volontà come molti credono ancora oggi; si tratta di una specifica malattia, riconosciuta come tale sin dal 1980 quando venne inserita nel cosiddetto DSM-III, manuale di riferimento per la psichiatria a livello internazionale.

Oggi siamo arrivati alla quinta edizione (il DSM-5) e i medici e gli psichiatri a questo proposito parlano di “Disturbo da gioco d'azzardo”, definito come una pratica “persistente e ricorrente che porta a sofferenza e invalidità clinicamente significative”. Il disturbo si manifesta quando nell'arco di 12 mesi, il giocatore d'azzardo presenta **almeno quattro** tra i seguenti **segni**:

¹⁵ *Ibidem*, p. 21.

Sintomi del disturbo da gioco d'azzardo



1. Ha bisogno di puntare una quantità crescente di soldi per ottenere l'eccitazione desiderata.

2. Mostra irrequietezza e irritabilità quando tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo.

3. Ha più volte tentato, senza successo, di controllare, ridurre o interrompere il gioco d'azzardo.

4. È spesso assorbito dal pensiero del gioco d'azzardo.

5. Spesso gioca quando si sente sofferente (colpevole, ansioso, depresso).

6. Dopo aver perso denaro nel gioco, spesso ritorna un altro giorno per rifarsi.

7. Nasconde il suo coinvolgimento con il gioco d'azzardo.

8. Ha messo in pericolo o perso una relazione significativa, il lavoro, opportunità di carriera a causa del gioco.

9. Fa affidamento sugli altri per procurarsi i soldi per tamponare una situazione finanziaria disperata.

Il disturbo da gioco d'azzardo è insidioso perché graduale: può impiegare anni prima di manifestarsi in modo inequivocabile, di solito quando la situazione economica, sociale e lavorativa del giocatore d'azzardo è ormai compromessa e dunque non è più possibile nascondere a familiari e amici il problema. Se infatti è chiaro che procurarsi denaro chiedendo prestiti o anche ricorrendo all'usura è segno estremo di una condizione già ampiamente degenerata in dipendenza, **vi sono comportamenti tutt'altro che rari e che denotano comunque l'inizio di un problema serio:** il ricorso al gioco d'azzardo per non pensare ai problemi o alleviare sentimenti negativi, sostituendoli con l'eccitazione che la scommessa produce; l'eccessiva focalizzazione del pensiero sui numeri del lotto o superenalotto su cui puntare, sulle scommesse sportive o sul gratta e vinci da acquistare; discutere spesso con amici e parenti sul proprio modo di scommettere; provare vergogna e nascondere l'entità delle perdite economiche. Esistono quindi atteggiamenti verso il gioco d'azzardo che pur non configurandosi come patologia conclamata, sono indicatori di una condizione problematica che potrebbe portare in seguito ad una dipendenza vera e propria.

DISTURBO DA GIOCO D'AZZARDO O LUDOPATIA?

Anche se il termine corretto per riferirsi alla dipendenza da gioco d'azzardo è "Disturbo da gioco d'azzardo", nei giornali o anche in pubblicazioni di settore è frequente imbattersi nella dicitura ambigua di "ludopatia". Perché? Anzitutto, c'era una motivazione politica: poiché si riferisce a una pratica vietata dal codice penale, la parola "azzardo" è stata a lungo evitata nella documentazione ufficiale, soprattutto laddove si trattasse di decisioni politiche e amministrative. D'altra parte, la parola "ludopatia", contenendo in sé il riferimento al termine latino *ludus* (gioco) ha l'effetto di edulcorare la distinzione tra azzardo e gioco, accostando a slot machines, VLT, gratta e vinci ecc. l'immagine più rassicurante e innocua di un semplice gioco. La Legge n. 96/2018 ha finalmente recepito questa criticità, che autorevoli studiosi da tempo portavano all'attenzione, disponendo la sostituzione della parola "ludopatia" con "disturbo da gioco d'azzardo" in tutti gli atti, le normative e le comunicazioni ufficiali. È importante infatti che le parole siano utilizzate in modo corretto, perché non siano strumentalizzate a favore di una cultura dell'azzardo, che ne promuove il consumo nascondendone i pericoli.

Perché il gioco d'azzardo crea dipendenza patologica?

Giocare d'azzardo non è un'azione tra le altre ma vuol dire adottare **un comportamento che produce nell'organismo le medesime reazioni chimiche e fisiologiche di quelle prodotte dal consumo di una droga o di una sostanza "intossicante" come alcol e tabacco.**

Per queste ragioni gli studiosi, ormai da tempo, considerano il gioco d'azzardo come un comportamento a rischio per la salute, con drastici effetti sulla società e sulla qualità delle relazioni umane. **Ma come si verifica tutto ciò?**

Il più noto meccanismo fisiologico che il comportamento del gioco d'azzardo condivide con il consumo di sostanze tossiche riguarda la stimolazione di un neurotrasmettitore chiamato **dopamina**, in grado di aumentare le sensazioni di piacere. Senza entrare troppo nei dettagli, diciamo che giocare d'azzardo aumenta nel cervello la presenza di questa sostanza e facilita allo stesso tempo la memorizzazione di tutte quelle occasioni in cui si è fatta esperienza di questo aumento di piacere (in termini tecnici tali occasioni si definiscono "**stimoli salienti**").

In altre parole, se utilizzo un gratta e vinci o una slot machine, il mio cervello inizierà a produrre una quantità enorme di dopamina che mi farà provare un intenso piacere e allo stesso tempo immagazzinerà tutti gli elementi esterni (luci, suoni, contesto ambientale, persone incontrate, stimoli tattili, olfattivi, ecc.) ed interni (pensieri, ricordi, sensazioni, speranze, aspettative, ecc.) legate a questa esperienza appagante.

Quando poi mi ricapiterà di incrociare per strada le stesse luci, lo stesso contesto ambientale, gli stessi odori o di fare lo stesso pensiero o incrociare le stesse persone, sarò molto probabilmente spinto sempre di più a ricercare il gioco d'azzardo (anche se non è in quel momento fisicamente presente). Questa spinta forte alla ricerca ossessiva della "sostanza" o del prodotto che hanno provocato un'esperienza pregressa di piacere intenso è nota a tutti gli studiosi di dipendenze patologiche e quando raggiunge livelli considerevoli è definita *craving*, uno degli aspetti fondamentali che caratterizzano la sindrome da dipendenza patologica.

Per tutte queste ragioni allora possiamo ben comprendere perché **il gioco d'azzardo non è una normale attività tra le altre ma un comportamento rischioso per la salute.**

Il cammino graduale verso la dipendenza

La dipendenza da gioco d'azzardo non è immediata ma si sviluppa nel tempo, spesso senza che ce ne rendiamo conto: lo scommettitore attraversa diverse fasi di gioco prima di iniziare ad accusare i sintomi della malattia. Queste fasi si distinguono per la presenza di specifici elementi che riguardano:

- la frequenza delle scommesse
- la quantità di tempo dedicato alle “giocate”
- le somme spese
- l'intensità con cui questi comportamenti vengono messi in atto
- la motivazione al gioco d'azzardo (per esempio: da passatempo a modo per fare soldi o per recuperare quanto perduto)
- le conseguenze negative che si ripercuotono a diversi livelli sulla persona

Il confine tra giocatore sociale, giocatore problematico e giocatore patologico è davvero molto sottile: la stessa persona, in fasi diverse della vita, può trovarsi ad attraversare questo confine e ad avviarsi verso la dipendenza. Non è detto quindi che un giocatore sociale sia in grado di mantenere questa “posizione” per tutta la vita. Quasi sempre il passaggio a forme più problematiche di azzardo è graduale e non viene avvertito da chi ne è coinvolto.



Giocatore d'azzardo sociale

Gioca per divertirsi e dichiara di poter smettere in qualsiasi momento. La vincita o la perdita non influenzano né danneggiano la vita quotidiana ed i valori personali. Il gioco è visto come un modo per rilassarsi e a volte il giocatore sociale è stimolato dall'incentivo del guadagno facile ma non se ne lascia condizionare in modo assoluto. Quando perde infatti abbandona il gioco, così come quando vince non ama rischiare molto.



Giocatore d'azzardo problematico

Inizia a trovarsi in una zona "grigia" in cui sono presenti alcuni sintomi della vera e propria malattia ma non tutti. Di solito la persona inizia ad avere pensieri fissi sulle scommesse da realizzare, inizia a dire bugie e a nascondere l'entità del denaro perso ad amici, parenti, familiari, si assenta dal lavoro o da scuola, inizia a vivere alcune forme di ansia e di rabbia. Sente anche che tutto sia sotto controllo e che non ci sia bisogno di chiedere aiuto.



Giocatore d'azzardo patologico

Uno dei tratti che caratterizzano questa fase è la cosiddetta "rincorsa delle vincite": si gioca nel tentativo disperato di recuperare quanto perso. Non è presente nessuna forma di autocontrollo: il tempo ed il denaro impiegati aumentano a dismisura. Nonostante tutto permane l'illusione che "prima o poi si vince". Trascura totalmente la vita familiare, lavorativa e sociale per dedicarsi al gioco e ha perso qualsiasi interesse affettivo e materiale. Le conseguenze possono essere quindi devastanti: isolamento, debiti, difficoltà coniugali, problemi legali, rischio di suicidio, problemi sociali, licenziamento, problemi a lavoro.

Piccoli scommettitori crescono

Negli ultimi anni si osserva una crescente diffusione di prodotti ludici (sia meccanici che multimediali) destinati ai giovani che riproducono i meccanismi di funzionamento del gioco d'azzardo pur non prevedendo vincite in denaro: si tratta di quelli che sono stati chiamati **giochi d'azzardo simulati**.

La ricerca ha indicato che queste forme di intrattenimento sono in tutto e per tutto strutturalmente identiche ai giochi d'azzardo tradizionali, sia per quanto riguarda le modalità di “puntata” e di vincita (sotto forma di punteggio anziché di denaro) sia per il ruolo determinante del caso nell'esito della partita¹⁶.

Come è stato osservato, questi giochi d'azzardo simulati sembrano avere l'effetto di rendere “normale” un comportamento che in realtà è rischioso, **stimolando nei giovani il desiderio di provare i giochi d'azzardo con soldi veri una volta raggiunta la maggiore età**¹⁷. Inoltre contribuiscono a far maturare in loro alcuni equivoci, incomprensioni e percezioni erranee sulla natura e sui meccanismi del gioco d'azzardo¹⁸.

Questo tipo di gioco d'azzardo simulato viene **diffuso in gran parte sui social network e giocato anche su piattaforme sociali on-line**¹⁹ sfidando altri coetanei e rendendo così queste attività non solo facilmente accessibili ma anche più accettate dai genitori rispetto ai giochi d'azzardo tradizionali²⁰. È stata osservata anche una particolare **evoluzione nello**

¹⁶ KING D.L., DELFABBRO P.H., KAPTSIS D., ZWAANS T., *Adolescent simulated gambling via digital and social media: an emerging problem*, in *Computers in Human Behavior*, 31, 2014, pp. 305-313. Si tratta di un importante studio che riporta anche i tassi di gioco d'azzardo simulato da parte di un campione di 1.287 adolescenti (Adelaide, South Australia).

¹⁷ ALLENK., MADDEN J., BROOKS K., NAJMAN J., *The virtual jackpot! The socio-cultural and environmental context of youth gambling. Report prepared for the Queensland Treasury*, 2008.

¹⁸ KING D.L., DELFABBRO P.H., *Early exposure to digital simulated gambling: a review and conceptual model*, in *Computers in Human Behavior*, 55, 2016, pp. 198-206.

¹⁹ GRIFFITHS M.D., *Adolescent gambling and gambling-type games on social networking sites: issues, concerns and recommendations*, in *Aloma*, 33(2), 2015, pp. 31-37.

²⁰ KING D.L., DELFABBRO P.H., *Adolescents' perceptions of parental influences on commercial and simulated gambling activities*, in *International Gambling Studies*, 2016, pp. 1-18.

sviluppo dei videogames che alternano sempre più spesso situazioni di strategia, abilità e previsione, a momenti di puro azzardo e casualità, in cui l'influenza del videogiocatore è del tutto azzerata²¹. Altra forma di rischio è l'elevata diffusione di **“demo” di giochi d'azzardo scaricabili on-line**, versioni dimostrative (“demo” appunto) reperibili in modo del tutto gratuito, in particolare slot machine e casinò virtuali. Per esse non esistono restrizioni e limiti di accesso per i minori: una ricerca statunitense ha infatti registrato che il 30% dei giovani intervistati (12-15 anni) aveva giocato ad almeno una di queste demo nell'anno precedente; «in questo modo - conclude lo studio - i bambini vengono introdotti ai principi e all'eccitazione del gioco d'azzardo»²².

Spesso, inoltre, le probabilità di vincere nelle versioni “demo” sono molto più alte rispetto a quelle programmate poi nelle versioni integrali con impiego di soldi veri²³, facendo nascere così l'equivoco che vincere sia facile.

Tutte queste forme simulate legali e non vietate ai minori **contribuiscono in ogni caso a creare una cultura dell'azzardo familiarizzando il bambino o il giovane adolescente con la logica della scommessa e del rischio**. Per gli adulti è importante quindi tenere in considerazione la questione dei giochi d'azzardo simulati e la diffusione di forme di gioco che si basano sulla scommessa e sul caso, soprattutto per le conseguenze negative che può avere sui giovani e sulla loro “iniziazione” al gioco d'azzardo vero e proprio.

²¹ MONAGHAN S., DEREVENSKY J.L., SKLAR A., *Impact of gambling advertisements and marketing on children and adolescents: policy recommendations to minimize harm*, in *Journal of Gambling Issues*, 22, 2008, pp. 252-274.

²² GRIFFITHS M., WOOD R., *Adolescent internet gambling: preliminary results of a national survey*, in *Education and Health*, 25(2), 2007, pp. 23-27.

²³ SEVIGNY S., CLOUTIER M., PELLETIER M., LADOUCEUR R., *Internet gambling: misleading payout rates during the “demo” period*, in *Computers In Human Behavior*, 21(1), 2005, pp. 153-158.

I danni dell'azzardo

L'azzardo di massa, così come lo conosciamo oggi, provoca numerosi danni a livello individuale, familiare e comunitario. In genere si ritiene che **per ogni persona che sviluppa un comportamento di azzardo problematico, almeno altre 7 persone vivono una situazione di sofferenza.** In termini monetari **in Italia per il solo 2011 sono stati stimati tra i 12 e i 19 miliardi di euro di costi sociali legati agli effetti negativi del gioco d'azzardo, di cui ben 8-13 miliardi derivanti dalla cura di chi ha sviluppato una dipendenza²⁴.**

Depressione

Stress e ansia

STATO DI SALUTE PSICO-FISICA

Assenteismo

LAVORO E FORMAZIONE

Indebitamento

LAVORO E FORMAZIONE

Infiltrazioni
criminali

LEGALITÀ

Infiltrazioni
criminali

Spese
ambito giuridico

SPESA PUBBLICA

²⁴ Dati presentati da LUCCHINI F., *Costi sociali del gambling* al Convegno FederSerd Gioco d'azzardo: Società Istituzioni Servizi, Milano 11 Novembre 2015.

**Divorzi
e separazioni**

**Abuso
di sostanze**

**Conflittualità
familiare**

Salute precaria

**Rischio
suicidio**

Licenziamenti

**Perdita
di produttività**

**Scarso
rendimento**

**Abbandono
scolastico**

Bancarotta

**Riduzione del
reddito disponibile**

Usura

Furti

**Violenza
domestica**

**Spese sistema
sanitario nazionale**

**Spese ambito
previdenza sociale**

**Spese per le
campagne di
prevenzione**

**Spese
per la ricerca**

REGOLARE L'AZZARDO:

criticità e questioni aperte

Lo stato attuale della normativa in Italia

L'ascesa del gioco d'azzardo come consumo di massa è iniziata a metà degli anni Novanta con l'introduzione dei gratta e vinci per poi culminare negli anni Duemila con la liberalizzazione di slot machines e VLT. Durante la XVII legislatura, si è tentata una riforma del settore, che tuttavia non è andata in porto a fronte delle divergenti posizioni e degli interessi economici sollevati. Il gioco d'azzardo è quindi tuttora privo di una regolamentazione organica a livello nazionale. Esistono però alcune leggi che contengono misure in materia.

DECRETO LEGGE 158/2012 (DECRETO BALDUZZI)

- inserisce tra i livelli essenziali di assistenza (LEA) anche la prevenzione, cura e riabilitazione della dipendenza da azzardo;
- vieta la pubblicità di azzardo in trasmissioni televisive e radio, spettacoli o stampa quotidiana o periodica rivolte ai minori o che hanno al loro interno minori;
- impone la pubblicazione di avvertimenti sul rischio di dipendenza e sulle probabilità di vincita relative ad ogni tipo di gioco d'azzardo anche on line (schedine, tagliandi, slot machines, VLT, scommesse, lotterie, ecc.);
- ribadisce il divieto di accesso ai minori nelle sale di azzardo (sale slot e VLT o aree in cui esse sono installate, sale bingo, sale scommesse sportive);
- consente di intensificare i controlli per il contrasto del gioco minorile;
- promuove (ma non definisce nei dettagli) una ricollocazione delle sale slot aperte dopo il novembre 2012 che si trovano vicino a luoghi sensibili (scuole, strutture sanitarie e ospedaliere, luoghi di culto, centri socio-ricreativi e sportivi);
- istituisce un osservatorio nazionale per il contrasto della dipendenza da gioco d'azzardo.

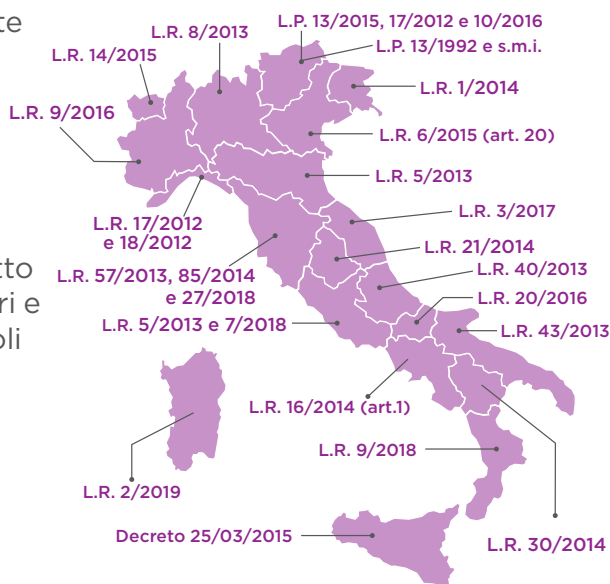
LEGGE 208/2015 (LEGGE DI STABILITÀ 2016)

- aumenta il prelievo fiscale (tassazione) sui soldi raccolti da slot machine e VLT;
- riduce del 30% le slot machine attive al 31 luglio 2015 fino alla completa dismissione entro il 31 dicembre 2019;
- sostituisce al contempo le vecchie slot machine (di cui sopra) con slot machine operanti da remoto, tecnologicamente più avanzate e più efficienti a partire dal 1 gennaio 2017;
- introduce nuovi divieti per la pubblicità dell'azzardo: dalle 7 alle 22 di ogni giorno ma solo nelle televisioni generaliste (i canali televisivi dall' 1 al 9).
- definisce le caratteristiche dei punti vendita dell'azzardo e della loro distribuzione territoriale mediante accordo in Conferenza Unificata Stato Autonomie Locali (accordo concluso il 7 settembre 2017).

DECRETO LEGGE 87/2018 (DECRETO DIGNITÀ) E LEGGE 96/2018, CAPO III

- introduce il divieto assoluto di pubblicità dei giochi d'azzardo – con eccezione delle lotterie nazionali – su qualunque mezzo (televisione, radio, stampa, internet, social media, ecc.) incluse le forme indirette, come la sponsorizzazione di eventi sportivi, culturali, artistici e tutte le altre forme di comunicazione promozionale, come le citazioni visive e acustiche e la sovraimpressione del nome, marchio, simboli, attività riconducibili al gioco d'azzardo;
- elimina, negli atti, nelle normative e nelle comunicazioni ufficiali, le diciture “ludopatia”, “gioco patologico” e simili e le sostituisce con la locuzione “disturbo da gioco d'azzardo” (DGA), più precisa da un punto di vista scientifico e rispondente ai criteri della ricerca in psichiatria;
- impegna il Governo ad elaborare una riforma complessiva in materia di gioco d'azzardo entro sei mesi dall'entrata in vigore della legge;
- introduce la dicitura “Questo gioco nuoce alla salute”, con espliciti riferimenti alle lotterie istantanee (gratta e vinci), alle slot machine, alle VLT e alle aree e ai locali dove vengono installate;
- impegna il Ministero delle Finanze d'intesa con il Ministero della Salute a produrre annualmente una relazione di monitoraggio sull'offerta di gioco d'azzardo da presentare alle Camere, con particolare attenzione alle aree geografiche più soggette al rischio di concentrazione di giocatori affetti da disturbo da gioco d'azzardo;
- introduce l'utilizzo della tessera sanitaria per l'accesso alle slot machines e alle VLT al fine di impedirne l'utilizzo ai minorenni, con la dismissione entro il 1° gennaio 2020 di tutti gli apparecchi non adeguati al nuovo dispositivo;
- istituisce il logo identificativo “No Slot”, rilasciato dai Comuni ai titolari di pubblici esercizi o di circoli privati che eliminano o si impegnano a non installare slot e VLT.

Dal 2012 a oggi tutte le Regioni Italiane hanno adottato una legislazione in materia di gioco d'azzardo, per regolarne e tentare di arginarne l'impatto negativo sui territori e permettere ai singoli Comuni di agire autonomamente per il contrasto ai danni dell'azzardo.



LA LEGGE REGIONALE LAZIO 5 AGOSTO 2013, N.5 “DISPOSIZIONI PER LA PREVENZIONE E IL TRAT- TAMENTO DEL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO” AFFRONTA TUTTI I PRINCIPALI TEMI LEGATI ALLA PREVENZIONE E AL CONTENIMENTO DEL GIOCO D'AZZARDO NEI TERRITORI.

- introduce la distanza minima²⁵ delle sale da gioco da aree sensibili quali istituti scolastici di qualsiasi grado, centri giovanili, centri anziani, luoghi di culto, strutture residenziali o semi-residenziali di tipo sanitario o socio-sanitario;
- istituisce la possibilità, demandata ai Comuni, di stabilire agevolazioni fiscali per gli esercizi commerciali privi di slot machine e VLT;
- introduce il marchio “Slot free-RL” da apporre ai negozi che non possiedono apparecchiature per il gioco d'azzardo;
- istituisce un Osservatorio regionale sul fenomeno del gioco d'azzardo;
- introduce il divieto assoluto di pubblicità relativa sia ai giochi d'azzardo che all'apertura o all'esercizio di sale da gioco, anche su spazi pubblicitari istituzionali;
- stabilisce alcuni obblighi per i gestori delle sale da gioco, tra cui quello di esporre all'ingresso e all'interno delle sale da gioco il materiale informativo sul fenomeno del Disturbo da gioco d'azzardo e sui centri di cura;
- raccomanda di monitorare l'efficacia del divieto di utilizzo ai minori;
- introduce la formazione del personale operante nelle sale da gioco per il riconoscimento delle situazioni di rischio;
- prevede la predisposizione di un piano integrato socio-sanitario per il contrasto, la prevenzione e la riduzione del Disturbo da gioco d'azzardo.

²⁵ Definita recentemente nella misura di 500 metri (L.R. Lazio 7/2018, art.77)

A livello comunale invece la realtà attuale è fortemente differenziata. Numerosi sono i Comuni, anche molto piccoli²⁶, che si sono dotati o si stanno dotando di regolamenti, normative, provvedimenti che tendono a contenere la diffusione dell'azzardo (per approfondire, vedi paragrafo successivo "Amministratori locali e azzardo").

Per quanto riguarda il Comune di Roma, nel giugno 2017 è stato approvato il Regolamento Sale da Gioco e Giochi Leciti e nel giugno 2018 l'ordinanza di limitazione degli orari di funzionamento di slot machines e videolottery. Anche altre amministrazioni comunali del Lazio hanno tentato di arginare l'offerta di azzardo adottando analoghe misure di contenimento, scontrandosi però con gli interessi di gestori dell'industria del settore, come nei casi di Formia e Anzio.

A Roma, a partire dal 9 giugno 2017, è in vigore il Regolamento Sale da Gioco e Giochi Leciti (Deliberazione n.31). Nel 2013 la Giunta Marino, con la proposta del "Regolamento del gioco d'azzardo" presentato dal Consigliere Nanni e mai approvato, portò all'attenzione del Consiglio Comunale il problema della diffusione dell'azzardo in città. Nel 2016, la **Giunta Raggi** ha depositato una Proposta di delibera di iniziativa consiliare per l'adozione del regolamento che ha visto la luce, appunto, all'inizio di giugno 2017.

L'attuale "Regolamento Sale da Gioco e Giochi leciti" prende in considerazione i punti nevralgici per tenere a freno la diffusione e l'esposizione dei cittadini all'offerta di gioco dilagante sul territorio romano. L'attenzione si è concentrata in particolare sui cittadini considerati più fragili proponendo azioni mirate, quali: distanze dai luoghi sensibili, cartelli informativi sui rischi, tutela dei minori, prescrizioni di esercizio per i gestori, divieti, ecc.

Esistono alcune criticità e questioni che non è possibile aprire ed approfondire in questo spazio ma che necessiterebbero di una discussione chiara e approfondita. Per esempio, la proposta della Giunta Raggi ha inserito una clausola secondo cui sarebbe vietata la presenza delle sale slot nel Centro storico e nelle aree pedonali del centro. Questa decisione però sta facendo discutere per un possibile effetto collaterale: la concentrazione delle sale slot nelle periferie, luoghi dove spesso si condensa il disagio cittadino e l'eventualità di affidarsi all'illusione dell'azzardo è più alta. L'ordinanza n.111 del 26 giugno 2018 ha introdotto anche limitazioni orarie al funzionamento di slot e VLT. Secondo le disposizioni in vigore, questi apparecchi potranno essere accesi e accessibili solamente nelle fasce orarie 9.00-12.00 e 18.00-23.00 di tutti i giorni, festivi compresi.

²⁶ Nel sito internet dell'Associazione Avviso Pubblico - associazione di enti locali e regioni per la formazione civile contro le mafie -, è disponibile l'elenco aggiornato dei provvedimenti approvati da Regioni ed Enti Locali in materia di gioco d'azzardo <https://www.avvisopubblico.it/home/home/cosa-facciamo/informare/documenti-tematici/gioco-dazzardo/>

Amministratori locali e azzardo

Quando nel dibattito pubblico sentiamo parlare di amministratori locali di solito si fa riferimento a tutti quei soggetti istituzionali che hanno varato regolamenti o provvedimenti di contenimento dell'azzardo. In particolare per quanto riguarda i sindaci, tra i loro mandati istituzionali vi è l'obbligo di tutelare la salute dei cittadini e l'ordine pubblico delle città da loro governate. Ed è proprio appellandosi a questi principi che **sempre più numerosi sindaci si stanno impegnando nella promulgazione di Regolamenti comunali che hanno lo scopo di controllare l'offerta di azzardo sui territori**. Di solito è la Regione che “dà il la” agli interventi dei Comuni, piccoli e grandi, promulgando una sorta di “legge quadro” che applica i principi del Decreto Balduzzi (di cui abbiamo parlato); all'interno di questa cornice poi i sindaci prendono iniziative, secondo le loro competenze.

Spesso però i regolamenti comunali non hanno vita facile: numerose realtà che hanno interessi economici nel mondo dell'azzardo, prime tra tutte le società, le aziende e gli esercenti che gestiscono l'offerta sui territori, si muovono per ottenere l'annullamento di tali regolamenti ricorrendo ai Tribunali Amministrativi Regionali (TAR) e richiedendo spesso risarcimenti milionari. Il principio generale cui ci si appella per contrastare le iniziative dei sindaci è di solito quello della libera iniziativa economica privata e del danno economico che deriverebbe dalla restrizione delle occasioni di gioco d'azzardo a seguito dell'entrata in vigore di quegli stessi provvedimenti.

C'è inoltre da ricordare che questi provvedimenti sono efficaci riguardo le sale d'azzardo aperte dopo l'entrata in vigore delle leggi regionali cui i Comuni fanno capo ma **non influiscono sugli esercizi già autorizzati precedentemente** (principio della irretroattività delle sanzioni amministrative).



Gestori di esercizi commerciali in cui si vende l'azzardo

Se finora abbiamo considerato ruoli e possibilità di azione contro il gioco d'azzardo che rimangono comunque sullo sfondo della quotidianità delle persone, quando si parla di esercenti di tabaccherie, bar, edicole, autogrill, supermercati, ecc. si tocca il piano di chi, con la propria scelta, determina l'effettiva presenza del gioco d'azzardo nei luoghi che frequentiamo.

Le tabaccherie, in quanto rivendite dei Monopoli di Stato, sono il principale punto di riferimento per la commercializzazione di lotterie, gratta e vinci, per le estrazioni di lotto, superenalotto, 10 e lotto, ecc., per cui però è necessario richiedere una autorizzazione.

Una volta ottenuta, sono chiamati ad adeguarsi all'offerta di gioco d'azzardo che ne consegue: per esempio, nel sito internet dell'associazione di categoria, la Federazione Italiana Tabaccai, si esplicita che **non è possibile per un esercente rifiutare lo schermo del 10 e lotto** – quella tipologia di lotto i cui numeri vengono estratti ogni cinque minuti, senza interruzione lungo tutto il corso della giornata. Si dice precisamente che “il 10 e lotto è una modalità di gioco del lotto e non un gioco opzionale. Pertanto la raccolta deve essere sempre garantita da tutti i tabaccai che hanno ottenuto la concessione”²⁷.

Se il tabaccaio sottoscrive il contratto che lo autorizza a vendere i gratta e vinci, in occasione del lancio di ogni nuova lotteria, sarà tenuto ad accettare almeno un pacco di tagliandi, e successivamente sarà contattato dal personale incaricato per l'acquisizione degli ordini a cadenza settimanale, bisettimanale o mensile a seconda del volume di vendite.

²⁷ www.tabaccai.it – sezione F.A.Q.



Ogni ordinazione dovrà consistere in un minimo di 8 pacchi per ciascuna tipologia di tagliando, che l'esercente dovrà pagare alla società concessionaria entro il giorno della ricezione, dunque prima di averli venduti ai consumatori.

In definitiva, anche per gli esercenti il gioco d'azzardo è una spirale: una volta che si è entrati nel meccanismo, non se ne esce facilmente, e anzi si è costretti a cercare di venderne sempre di più.

Le tabaccherie, previa richiesta di autorizzazione, **possono dotarsi anche di slot machines**. Siccome molti esercizi commerciali hanno licenza sia di bar, sia di tabaccheria, la situazione che capita di osservare più spesso è quella di locali che contengono tutte queste tipologie di gioco d'azzardo.

Altrettanto spesso la presenza di macchinette non si accompagna al rispetto dei regolamenti che le istituzioni pubbliche locali emanano per limitarne la diffusione e il funzionamento: talvolta si tratta di metrature minime che gli esercizi commerciali devono garantire per poter installare una o più macchinette; talvolta di fasce orarie di rispetto, in cui le macchinette devono restare spente; in altri casi si tratta dell'obbligo di separare lo spazio dedicato alle macchinette dal resto dell'attività commerciale.

La scelta di vendere o meno il gioco d'azzardo resta comunque anzitutto una scelta dell'esercente.

Spesso non si presta attenzione alle differenze, ma esistono bar privi di slot machines e gratta e vinci ed è molto probabile che dietro a questa assenza ci sia una meritoria assunzione di responsabilità da parte dei titolari.

Esistono inoltre bar che, allettati dal guadagno sicuro che deriva dai gestori delle macchinette, ovvero da quella quota che è una sorta di affitto dello spazio occupato dalle slot all'interno dell'esercizio commerciale, hanno dapprima accettato l'installazione di slot machines, ma successivamente hanno constatato gli effetti deleteri su chi vi trascorre il suo tempo e deciso di rinunciarvi.



Società civile e movimenti di base

La società civile subisce in modo diretto gli effetti negativi e i costi sociali del gioco d'azzardo di massa, sia in termini di relazioni e sicurezza sia in termini di salute e di benessere, di qualità degli spazi urbani, di inquinamento acustico e di viabilità²⁸. Numerose sono le iniziative e le realtà associative, i movimenti, i comitati, i cittadini, gli intellettuali, gli studiosi, gli sportivi e gli uomini di spettacolo che si sono schierati, in modi e tempi diversi, contro l'azzardo.

Anche se si tratta di una realtà molto diversificata al suo interno, **la società civile che si adopera per contrastare le logiche dell'azzardo di massa condivide alcune prospettive di azione**: la limitazione della penetrazione dell'azzardo nei territori; la riduzione o l'eliminazione totale della pubblicità; la tutela delle fasce sociali più a rischio, dei luoghi sensibili e del patrimonio storico-artistico nei quartieri delle città; la riscoperta di un modo nuovo di stare insieme improntato alla condivisione degli spazi e dei tempi di vita; la riscoperta dello sport e del gioco sani; la socialità e la costruzione di reti significative.

Il terreno sul quale questi diversi movimenti ed espressioni di pensiero sembrano convergere sono le cosiddette “**economie civili**”, cioè un insieme di pratiche di tipo economico improntate alla sobrietà e all'utilizzo responsabile e informato del denaro, in particolare nella scelta dei prodotti da acquistare, negli esercizi commerciali da privilegiare e nei canali di risparmio da selezionare (per esempio, alcune banche rispetto ad altre).

²⁸ Cfr. per esempio la sentenza del Consiglio di Stato n.579/2016 del 10 febbraio 2016.



Alcuni studiosi ed intellettuali, soprattutto economisti, parlano da anni di “economia di felicità”²⁹, “economia di comunione”³⁰, “economia del bene comune”³¹ cioè di modi diversi di interpretare il rapporto tra umanità e ricchezza materiale, tra uomini, donne e denaro, recuperando all’interno dei rapporti economici una dimensione etica e di prossimità che sembra essersi smarrita nelle logiche del capitalismo attuale, improntate alla velocità e all’iperconsumo³².

Numerose sono poi le iniziative dei servizi sociali e del Terzo Settore nell’ambito dell’informazione, della prevenzione, della presa in carico e della riabilitazione delle persone con dipendenza patologica e delle loro famiglie. Anche le **scuole** svolgono un ruolo essenziale nella diffusione della cultura anti-azzardo non solo per le iniziative di prevenzione ma anche perchè sono un campo aperto in cui sperimentare buone pratiche che favoriscono la partecipazione della società civile e il dialogo tra la politica e i giovani.

Spesso infatti i ragazzi si fanno portavoce di iniziative che, prendendo piede da percorsi iniziati nelle scuole durante le ore di lezione, travalicano poi le mura delle aule e si concretizzano in “oggetti artistici” rivolti a tutta la cittadinanza, diventando quindi azioni pubbliche come spettacoli teatrali, manifestazioni, creazione di manufatti, di slogan anti-azzardo, cartellonistica, giochi, laboratori, app scaricabili sui dispositivi smart e tablet, filmati, racconti, fumetti, ecc.

Un altro esempio concreto di partecipazione civile possiamo indicarlo nella pratica degli **slotmob**, cui la Chiesa di Roma ha aderito. Si tratta di iniziative di contestazione pacifica e non violenta nate nel 2013 a Biella che contribuiscono non solo a mantenere alta l’attenzione sulle tematiche del gioco d’azzardo ma creano anche occasioni per mettere in pratica i principi dell’economia civile. Gli slotmob, nati sul modello dei flashmob, hanno la finalità di promuovere la cultura del gioco sano, del divertimento svincolato dai fini di lucro, della

²⁹ BECCHETTI L., *Il voto nel portafoglio. Cambiare consumo e risparmio per cambiare l’economia*, Il Margine, Trento 2008.

³⁰ BRUNI L., *Ricchezze. Beati quelli che investiranno in economie di comunione*, San Paolo, Milano 2014.

³¹ ZAMAGNI S., *L’economia del bene comune*, Città Nuova, Roma 2007.

³² LIPOVETSKY G., *Una felicità paradossale. Sulla società dell’iperconsumo*, Raffaello Cortina, Milano 2007.

socialità di corto raggio e del consumo critico attraverso manifestazioni che si svolgono in contemporanea in diverse piazze e luoghi significativi delle città di tutta Italia, favorendo occasioni di gioco tradizionale o creativo in una sorta di ludoteca a cielo aperto in cui tutti, bambini e adulti, sono chiamati a cimentarsi.



CONTRASTARE L'AZZARDO:

dalla solitudine alle relazioni autentiche

Come abbiamo visto il gioco d'azzardo oggi non è più considerato un comportamento discutibile che produce squilibri sociali ma è diventato un **consumo di massa**, praticato da un numero crescente di persone, uomini, donne anziani, giovani anche minorenni (nonostante la legge lo vieti). Un consumo che provoca ingenti danni sociali e che causa anche una forma specifica di dipendenza patologica. Nonostante questo però alcune imprese multinazionali gestiscono per conto dello Stato e con la sua ambigua approvazione questo “prodotto” secondo logiche di puro mercato, pubblicizzandone la vendita, sminuendone i rischi sociali e sanitari tentando di migliorarne l'attrattività mediante l'impiego di tecnologie sempre più avanzate e strategie pubblicitarie invasive e ingannevoli. Ma **qual è il contesto sociale, culturale, relazionale che ha permesso e permette una simile diffusione del consumo di azzardo?**

Lo sfondo culturale

Molti studiosi sostengono che la società odierna si basa sul rischio e sull'incertezza³³. Si parla infatti di **società del rischio che non garantisce le sicurezze “solide” su cui le generazioni precedenti avevano fondato la fiducia nel futuro, la progettazione della vita adulta, la crescita e l'educazione dei più giovani**. Oggi invece a partire dal lavoro, ma anche le relazioni di coppia, la famiglia, il rapporto con i figli, i beni posseduti tutto sembra poggiarsi su **basi liquide**³⁴, che non tengono, che cedono sotto il peso della complessità del mondo globale, dell'incertezza e della precarietà. Questo clima culturale e sociale di smarrimento potrebbe risultare astratto e lontano dalle nostre esistenze ma in realtà possiede una ricaduta molto concreta sui nostri sentimenti, sulle nostre emozioni, sul modo in cui ci poniamo nei confronti degli altri, sul grado di violenza crescente che registriamo nei nostri rapporti, sul livello di egoismo che guida le nostre scelte e i nostri obiettivi: in sostanza sul tipo di vita che conduciamo quotidianamen-

³³ BECK U., *La società del rischio. Verso una seconda modernità*, Carocci, Roma 2000; BAUMAN Z., *La società dell'incertezza*, Il Mulino, Bologna 1999.

³⁴ BAUMAN Z., *Modernità liquida*, Laterza, Roma-Bari 2000.

te³⁵. Insomma, la gran parte delle angosce e delle patologie che viviamo a livello individuale hanno un'origine culturale e sociale che orienta poi le scelte politiche ed economiche fino a toccare la vita di tutti.

Il gioco d'azzardo, così come praticato e diffuso oggi, si colloca in questo sfondo: non può essere più considerato una semplice forma di svago - posto che lo sia mai stata - ma diventa una delle forme in cui le paure, le depressioni, il senso di isolamento, la sfiducia nel futuro si manifestano, esprimendosi in atteggiamenti distruttivi e auto-distruttivi. Sfidare la sorte avversa e ricercare la "grande vincita" che magicamente si ritiene possa sistemare tutto diventano il mezzo attraverso cui cercare un riscatto e recuperare una dimensione di stabilità e certezza nella nostra vita. In altre parole, possiamo dire che assumere un **«rischio volontario rappresenta il modo attraverso il quale molti soggetti cercano se stessi»**³⁶: sfidare il caso, la sorte non ha forse il senso profondo di ribellarsi contro ciò che non possiamo controllare, contro l'incertezza e la precarietà dilagante che creano un sentimento diffuso di profonda angoscia?

Il gioco d'azzardo diventa quindi sintomo di un disagio profondo, di un clima globale di incertezza, rischio, sfiducia, perdita di legame e disorientamento. Insieme ad esso anche altri comportamenti che prima potevano essere considerati normali, sempre più spesso oggi assumono le forme della dipendenza patologica (lo shopping, internet e videogames, il lavoro, l'allenamento, le relazioni affettive, il sesso, l'alimentazione, ecc.).

In altre parole, il gioco d'azzardo diventa «luogo di compensazione dove spostare e imbrigliare molte frustrazioni. Dove costruire il proprio mondo di illusioni, dove poter staccare la spina e raccontarsi che si tornerà vincitori»³⁷. La domanda che dobbiamo porci è: perché le persone di oggi hanno bisogno di vivere ed esprimere le proprie frustrazioni, il proprio smarrimento, il proprio disagio di fronte a questa società attraverso forme di consumo compulsivo fino a spingersi alla dipendenza vera e propria? Perché non si riescono più a percorrere vie come quella della condivisione, della relazione,

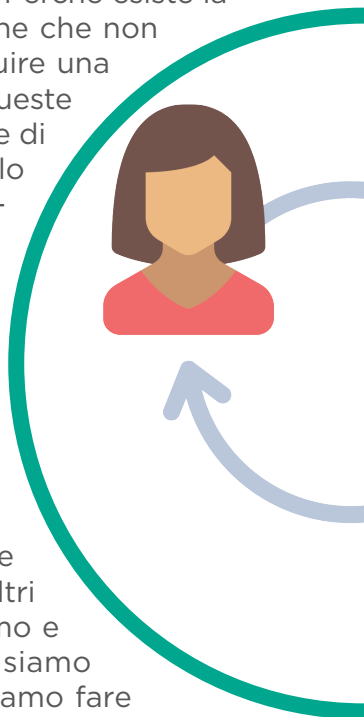
³⁵ BENASAYAG M., SCHMIT G., *L'epoca delle passioni tristi*, Feltrinelli, Milano 2004.

³⁶ LYNNG S., *Edgework. A social psychological analysis of voluntary risk taking*, in *The American Journal of Sociology*, 95, 4, 1990, pp. 851-886.

³⁷ CROCE M., RANDAZZO F., *Gioco d'azzardo, giovani e famiglie*, Giunti, Firenze 2013, p. 123.

dell'apertura fiduciosa, del limite, della speranza? Sembra che attraverso la pratica del gioco d'azzardo di massa le persone si ritrovino in una sorta di «**sprofondamento asociale**»³⁸ del vivere quotidiano. Forse ciò avviene perché non esiste più un tessuto comunitario di relazioni certe, un contesto di fiducia in cui consegnare le speranze, le paure, i desideri personali?

Nonostante questo scenario desolante sentiamo ancora il bisogno di prendere in mano la situazione e di reagire. Le domande che ci abitano sono in fin dei conti universali e, anche se è difficile trovarvi risposte, sono sempre presenti nel nostro intimo: come si può essere felici? Perché esiste la disuguaglianza (si pensi ai milioni di persone che non riescono a trovare un lavoro)? Come costruire una società più giusta? Non trovando risposte a queste domande né spazi condivisi in cui elaborarne di nuove, in vari modi cerchiamo di reagire allo smarrimento che può ricoprire le nostre giornate come una cortina grigia, forse anche attraverso il gioco d'azzardo. Ma in questo caso, quando scegliamo di affidare la rinascita delle nostre esistenze alla vincita di un Jackpot, sbagliamo decisamente bersaglio. Scegliamo di salvarci noi a discapito di altri; crediamo che attraverso una scommessa possiamo dare una svolta alle nostre vite; crediamo che il denaro possa risolvere la questione profonda della nostra esistenza ("come essere felici?") perché non abbiamo molti altri punti di riferimento oltre i valori del consumo e della ricchezza propinati dai mass media; siamo convinti che giocando con regolarità possiamo fare a meno del lavoro normale che manca o che è troppo precario e dequalificato. Ma non è così: il gioco d'azzardo è un'illusione che distoglie le nostre energie e le nostre risorse economiche da un impiego costruttivo e finalizzato al miglioramento della società in cui viviamo, al suo ri-orientamento valoriale e culturale, al funzionamento di un'economia più equilibrata in cui l'investimento di denaro porti crescita reale, fino all'impegno per migliorare la qualità delle relazioni.



³⁸ DAL LAGO A., QUADRELLI E., *La città e le ombre*, Feltrinelli, Milano 2003, p. 127.

Prevenzione ovvero farsi prossimi

Prevenire le derive sociali, sanitarie e psicologiche che discendono dal consumo di gioco d'azzardo vuol dire uscire da una logica esclusivamente proibizionista (cioè imporre un divieto assoluto ad un certo comportamento o consumo) e affiancare tale approccio ad un'alternativa di vita, ad una possibilità diversa di guardare al futuro, di desiderare il vivere sociale e lo stare insieme. **Prevenire vuol dire permettere un sano e completo sviluppo del nostro essere uomini e donne attraverso la proposta di valori ed orizzonti di senso alternativi**, che siano cioè in grado di «aiutare le persone a

realizzare il più compiutamente possibile il proprio personale progetto di vita»³⁹ e a credere nel desiderio

profondo che le abita senza lasciarsi schiacciare dal non-senso, dalla sfiducia, dall'incertezza e dalla solitudine dilaganti. Ma le parole e i buoni propositi da soli non bastano. Cosa possiamo

fare oggi allora, come cittadini e ancor di più come cristiani in cammino? Innanzitutto riconoscere che contro cause di disagio che emergono da uno sfondo culturale ampio e "impalpabile", possiamo (e dobbiamo) reagire cambiando modo di vedere le cose, ossia recuperando il senso letterale della parola evangelica "conversione". La parola infatti, così come l'hanno riportata i Vangeli (Mc 1,15), indica non tanto l'abbandonare una serie di credenze per abbracciarne altre quanto piuttosto un **cambiare**

mentalità, acconsentire e rendere possibile una trasformazione personale profonda che ha l'effetto

di incidere anche all'esterno, modificando la qualità e lo stile del mio essere presente in una comunità, in un territorio, in una città insieme agli altri. Alla logica dell'individualismo sfrenato, alla mancanza di fiducia verso il futuro, alla ricerca ossessiva della fuga dalla realtà (attraverso emozioni forti, o nel caso del gioco d'azzardo, attraverso la vincita di soldi); contro tutto questo dobbiamo rispondere **orientando in senso contrario le nostre vite quotidiane**, con scelte che vadano verso la riscoperta della comunità e della sua importanza per lo sviluppo e la tutela di ogni persona, verso

³⁹ POLLO M., *Per un intervento educativo: l'educazione come prevenzione, in Animazione sociale*, 8, 2011, pp. 61-65.

la valorizzazione del senso di fiducia attiva in un futuro buono. In altre parole, **è necessario riscoprire per noi e per gli altri che l'agire comunitario può essere una forma non violenta ma efficace attraverso cui contrastare il disagio di questa nostra epoca.** Può essere anche l'occasione per trovare un modo concreto e praticabile di opporsi alla mercificazione delle nostre esistenze, alla dittatura del denaro e al fascino illusorio del guadagno, incarnato in modo esemplare dal gioco d'azzardo di massa. Occorre che come cittadini ci impegniamo concretamente in due direzioni:

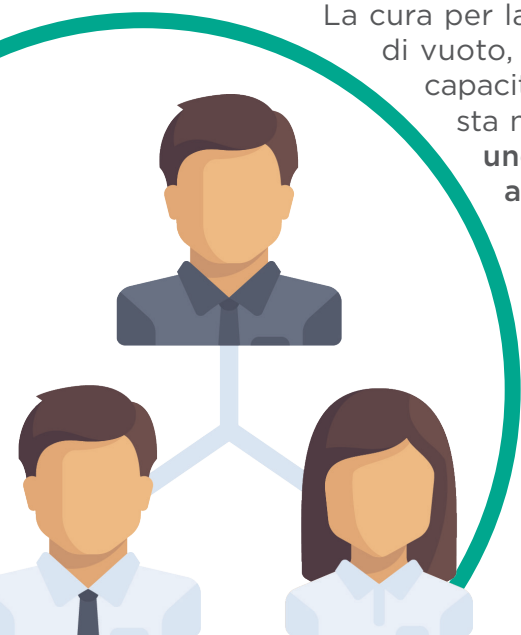
- recuperando il **potere curativo dell'essere comunità** (parrocchiale, di quartiere, cittadina, ecc.);
- ricostruendo lo spazio e il tempo necessari allo **sviluppo di relazioni autentiche.**

Il ruolo curativo della comunità

La prima “medicina” contro l'azzardo sta nel **dare spazio alle potenzialità rigenerative dell'appartenenza ad una comunità, aperta e in ascolto di quanto avviene negli spazi del quartiere, lungo le vie nelle quali ci muoviamo tutti i giorni, spesso sommersi dall'anonimato e dalla frenesia.** Un insieme di persone che possa sentire ancora la responsabilità verso l'altro; possa costruire un senso e un orizzonte positivo da contrapporre, fermamente ma allo stesso tempo con semplicità e gioia, allo sfondo sociale e culturale odierno.

La cura per la sofferenza sociale, per il senso di vuoto, per lo smarrimento della nostra capacità di desiderare un futuro positivo sta nel **recuperare, nella nostra città, uno spazio concreto di incontro e appartenenza.**

Costituirsi come comunità matura è un cammino tutt'altro che lineare e semplice. Non bastano le parole ma è necessaria la volontà di mettersi in discussione, di affrontare un percorso che attraversa varie fasi la cui riuscita può essere più o meno agevole e non sempre sicura. È



una vera e propria avventura umana che però pensiamo valga la pena vivere, soprattutto per gli orizzonti positivi che dischiude, per sé e per la qualità del nostro vivere quotidiano, per la città e per i suoi bisogni. Crediamo che si tratti quindi di un percorso umano necessario perché può far maturare i frutti utili per sviluppare vigilanza e capacità di accoglienza. Una volta che un gruppo di persone avrà attraversato tutte queste fasi e sarà stato in grado di uscirne in modo positivo, allora avrà raggiunto uno stato di maturità tale da permettere l'accoglienza, l'ascolto disinteressato e l'apertura nei confronti dell'altro allargando lo sguardo ai problemi del quartiere e della società attuale fino all'auspicabile adozione di stili di vita e di consumo consapevoli e alternativi, in grado di modificare dal basso l'assetto economicistico dei rapporti sociali come vengono promossi dallo sfondo culturale dominante.

Costruire relazioni autentiche

La maturazione di una comunità richiede allo stesso tempo il costituirsi di **relazioni autentiche** tra le persone che la compongono: senza l'esistenza di questa nuova qualità relazionale non possiamo parlare di comunità vera e propria. Impegnarsi quindi, come singoli, per un sincero e aperto interesse verso l'altro, verso il suo vissuto, la sua storia, la sua unicità, le sue richieste, le sue risorse affinché si costituisca uno spazio comunitario di appartenenza, che può avere la concretezza della parrocchia, del quartiere, del circondario, del municipio, ecc. Un luogo in cui potersi fermare a pensare, a circoscrivere i problemi, ad individuare risorse del territorio, fino a sfociare in proposte di rigenerazione urbana (che presuppone sempre una umanizzazione delle relazioni). Nel favorire e promuovere questo processo crediamo che le parrocchie possano avere un ruolo fondamentale.





Ma quali sono i passaggi per favorire le relazioni autentiche e quindi la costituzione di una comunità?

Secondo alcuni, essi «non possono essere considerati solo degli accorgimenti tecnici perché richiedono anche e soprattutto delle “conversioni” personali»⁴⁰. Si tratta quindi di un cammino che richiede un impegno concreto che si riflette necessariamente in un cambiamento prima di tutto del nostro modo di pensare e di vivere.



Il primo passo da fare consiste nel **conoscersi per quello che si è, nell'accettare la propria identità personale, ossia il progetto di vita, le aspettative, i desideri**. Riguarda in sostanza la comprensione del modo in cui la persona vede, percepisce e interpreta se stessa e la realtà sociale e relazionale nella quale è immersa.



Il secondo passo è **riconoscere che la realtà ha dei vincoli, che noi abbiamo dei limiti e che i desideri e i progetti personali devono dialogare con gli aspetti “limitati” della nostra esistenza**. Si tratta quindi di sviluppare una concezione realistica della vita, senza sentirsi abbattuti per questo aspetto di “finitezza” della vita ma recuperando gradualmente la responsabilità di agire con consapevolezza.



Il terzo passo invece richiede di **imparare gradualmente a comprendere i sentimenti, le reazioni e i modi di vedere degli altri**; di immedesimarsi nei loro vissuti come se fossimo nei loro panni. In altre parole, si tratta di apprendere e mettere in pratica gradualmente l'empatia.



Il quarto passo consiste invece nella scelta consapevole di cooperare con gli altri, di sentire nel profondo che da soli non si va da nessuna parte, che in altre parole “nessun uomo è un’isola”⁴¹.

⁴⁰ POLLO M., *La caduta dell'angelo: sacro e tossicomania nella modernità. Un approccio di psicopedagogia culturale*, Franco Angeli, Milano 2013, p. 237.

⁴¹ I quattro passi appena descritti sono tratti da POLLO M., *Ivi*, p. 237 e sgg.

Le relazioni autentiche sono alla base della formazione dell'essere umano come persona, del suo sano sviluppo e della crescita fisica, emotiva, cognitiva, relazionale. Senza relazione, senza comunità, senza uno spazio reale di appartenenza, senza un luogo sicuro in cui sentirsi accolti e in cui mostrarsi per quello che si è, l'essere umano non può vivere. Il consumo di merci, d'altra parte, non è forse un sostituto della nostra incapacità o impossibilità di intessere e sostenere relazioni significative e autentiche con gli altri in carne ed ossa? In fondo la dinamica psicologica che sta alla base delle dipendenze è proprio questa: assegnare ad un oggetto – che sia una sostanza o un comportamento come il gioco d'azzardo – il ruolo di un Tu con cui entrare in relazione. L'uomo e la donna non possono farne a meno: per crescere e vivere si ha bisogno dell'altro, di uno spazio concreto in cui incontrarsi e di tempo da dedicare a se stessi per poterlo fare. Riusciamo, oggi, nelle nostre città, nei nostri quartieri, a trovare questi spazi, a ritagliarci questo tempo? E soprattutto: sappiamo ancora come fare per entrare in relazione con l'altro rispettandone la diversità, le scelte, le esigenze che quasi sempre sono diverse dalle nostre? Quando ci incontriamo, nelle nostre comunità, nei nostri quartieri, nei luoghi che frequentiamo tutti i giorni, ci sentiamo ascoltati e ci chiediamo se con i nostri comportamenti mettiamo l'altro in condizione di aprirsi, di rivelarsi per quello che è, di mostrare – magari col tempo – le angosce e le ansie che lo abitano? Porsi queste domande vuol dire in sostanza costruire una relazione, un insieme di relazioni, che confluiscono in uno spazio concreto denominato **comunità**.



Il possibile ruolo delle comunità parrocchiali

Il gioco d'azzardo è uno dei consumi di massa su cui la Chiesa ha invitato a vigilare. Soprattutto ultimamente la presa di posizione è stata netta: rifiuto totale del consumo di azzardo sia come fonte di intrattenimento sia come possibile strumento per incrementare le entrate dello Stato o come settore dell'economia attraverso cui creare posti di lavoro. Papa Francesco ha parlato a questo proposito di “mercato ipocrita” nel senso che se da una parte il gioco d'azzardo viene descritto come un nuovo ambito economico attraverso cui creare nuove occasioni di lavoro; dall'altro molti osservatori fanno notare che ciò avverrebbe comunque a spese del benessere sociale, della salute e dell'equilibrio delle famiglie e dei singoli, in particolare dei più emarginati e dei più fragili.

Tra questi lo stesso Papa Francesco di recente ha espresso parole nette: «gli aerei inquinano l'atmosfera, ma con una piccola parte dei soldi del biglietto planteranno alberi per compensare parte del danno. Le società dell'azzardo finanziano campagne per curare i giocatori patologici che esse creano. E il giorno in cui le imprese di armi finanzieranno ospedali per curare i bambini mutilati dalle loro bombe, il sistema avrà raggiunto il suo culmine. Questa è l'ipocrisia» .

La Chiesa si è espressa anche su tematiche specifiche riguardanti il problema dell'azzardo: ha ribadito la necessità di eliminare completamente ogni forma di

pubblicità che ne incentivi il consumo;

ha confermato la connessione perversa tra gioco d'azzardo

legale, usura e criminalità organizzata;

ha sostenuto attivamente la società civile;

ha parlato di gioco d'azzardo nei termini di un vero e proprio “cancro sociale” studiato per far

perdere e produrre malattia e povertà;

ha sottolineato la profonda contraddizione tra sport e azzardo (nella forma delle scommesse sportive);

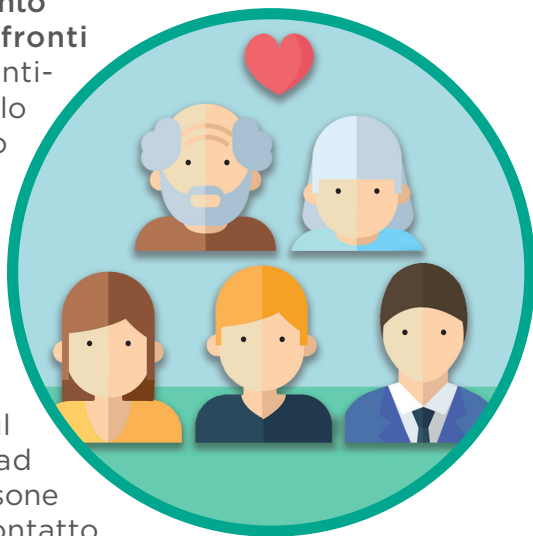
ha ribadito la necessità di svincolare i



finanziamenti delle iniziative culturali e ricreative dai proventi dell'azzardo; ha sottolineato la contraddizione interna di un settore economico che lucra sulle debolezze delle persone più povere, in una sorta di "sciacallaggio" sociale senza scrupoli; ha evidenziato i rischi estremi che corrono fasce sociali particolari come i giovani e gli anziani.

Le **parrocchie**, come chiesa locale, sono chiamate a rispondere a questo appello, ad essere in prima linea nel contenimento dell'azzardo, per la tutela dei territori e dei cittadini innanzitutto con iniziative di tipo formativo, **offrendo spazi concreti di informazione** in cui potersi confrontare sulla realtà sommersa eppure così devastante del gioco d'azzardo.

Le parrocchie possono apportare un contributo fondamentale anche sul piano educativo favorendo iniziative in cui **si recuperi il ruolo di orientamento e cura degli adulti nei confronti dei giovani**, sollecitati di continuo da consumi - tra cui quello dell'azzardo - che alimentano ingiustizie e malessere sociale, false speranze e disvalori. Questo aspetto può essere fortemente promosso dalle parrocchie, sia mettendo a disposizione momenti di ascolto tra le generazioni che momenti di informazione sul gioco d'azzardo realizzati ad hoc per i giovani o per le persone e gli operatori pastorali a contatto con loro (capi scout, catechisti, genitori, nonni, ecc.).



Ma innanzitutto è doveroso recuperare ciò che da sempre fonda e rende credibile ogni iniziativa pedagogica: **il buon esempio**. Gli adulti dovrebbero avere il coraggio di confrontarsi con la concretissima realtà della scelta, non cedendo a forme di consumo discutibili o ad atteggiamenti che, anche se in buona fede, possono essere percepiti come ambigui e contraddittori. L'appartenenza ad una comunità (anche quella parrocchiale) può funzionare da cassa di risonanza nei confronti delle giovani generazioni e fornire così l'ambiente di vita

in cui si sperimentano modelli e scelte (anche economiche e di consumo) orientate verso la solidarietà, la condivisione e la comunione.

Un altro fondamentale aspetto su cui le parrocchie possono intervenire è la **tutela del territorio** in cui sono ubicate: innanzitutto informandosi sulla presenza o meno di un regolamento cittadino o municipale sul gioco d'azzardo ma anche essere attenti a ciò che accade per le strade, al rispetto dei regolamenti – laddove vigenti – in materia di gioco d'azzardo di cui abbiamo parlato, con un occhio di riguardo su tematiche come la distanza dai luoghi sensibili, il rispetto degli orari di apertura e funzionamento dei punti-gioco (sale slot ma anche slot machine possedute da altri esercizi commerciali: bar, circoli, ecc.); la presenza di cartelli di avvertimento sul divieto ai minori di 18 anni ben visibili.

Infine, le comunità parrocchiali potrebbero fare una scelta forte che orienti i consumi quotidiani verso circuiti economici “etici”, attraverso iniziative di **consumo critico** che sostengano, in una logica premiale, tutti quegli esercizi commerciali del quartiere (se ve ne sono) che rinunciano alla vendita di gioco d'azzardo. L'obiettivo potrebbe essere quello di creare e rendere stabili a livello territoriale gruppi di acquisto che possano ricucire relazioni e diffondere un messaggio eticamente forte attraverso il buon uso del denaro, in cui esso ritorni ad essere uno strumento – uno dei tanti – a servizio del bene comune e della socialità, piuttosto che dei loro contrari.

APPENDICE

Servizi per la cura del Disturbo da Gioco d'Azzardo a Roma

SERVIZI DELLE ASL TERRITORIALI (Ser.T e Ser.D)

Informazioni utili

La presa in carico prevede una fase di accoglienza e valutazione medico-psicologica e sociale, a cui possono seguire un trattamento psicologico e/o farmacologico o l'invio ai gruppi di auto-mutuo-aiuto o associazioni del territorio. L'accoglienza, la valutazione ed il trattamento si attuano secondo modalità diverse in ogni ASL.

Il servizio è **GRATUITO** e vi si accede direttamente previo contatto telefonico e appuntamento.

SERVIZIO/TERRITORIO	INDIRIZZO/RECAPITI	GIORNI E ORARI
ASL Roma 1 Distretto 3	Ser.D. - Via Rovani 1 Tel. 06.77.30.48.25	martedì e venerdì 08:30-12:30
ASL Roma 2 Distretto 4	Ser.D. - Via Teodorico, 61 Tel. 06.41.43.61.51 06.41.43.61.58/53 06.41.43.61.55	giovedì 14:00-18:30 venerdì 14:00-19:00
ASL Roma 2 Distretto 7	Ser.D. - Via dei Sestili, 7 Tel. 06.41.43.65.42	dal lunedì al venerdì 8:15-12:00 giovedì 8:15-18:00
ASL Roma 2 Distretto 8	Ser.D. - Via Appia Antica, 220 Tel. 06.51.00.83.30	lunedì, mercoledì, sabato 8:00-13:00 martedì e giovedì 8:00-18:30 venerdì 8:00-12:00
ASL Roma 3 Distretto 11 Distretto 12	Ser.D. - Via Vaiano, 53 Tel. 06.56.48.63.23 sert.direzione@aslroma3.it	dal lunedì al venerdì 8:30 - 13:30
Day Hospital di Psichiatria e Tossicodipendenza	Largo A. Gemelli, 8 Tel. 06.30.15.41.22	lunedì, martedì, giovedì, venerdì 9:00-13:00 mercoledì 16:00-19:00
Ambulatorio Specialistico Gioco d'Azzardo Patologico Asl Roma 1	Via Fornovo, 12 Tel. 06.68.35.30.75	dal lunedì al venerdì 8:00-13:00 mercoledì 8:00-11:00 dal lunedì al giovedì 14:00-18:00

SEDI DI ASSOCIAZIONI GIOCATORI ANONIMI ITALIA A ROMA

Informazioni utili

Le associazioni di Giocatori Anonimi Italia svolgono attività di accoglienza e inserimento in gruppi di auto-mutuo-aiuto con cadenza settimanale, destinati a persone con problematiche di gioco d'azzardo.

Il servizio è **GRATUITO** e vi si accede direttamente previo contatto telefonico.

ASL/TERRITORIO	INDIRIZZO/RECAPITI	GIORNI E ORARI INCONTRI
Asl Roma 1	Via Napoli, 56 Tel. 392 46.96.241 roma1@giocatorianonimi.org	domenica 16:30-18:30
Asl Roma 2	Via del Cottolengo, 4 c/o Parrocchia San Gregorio VII Tel. 334 94.46.545 roma2@giocatorianonimi.org	giovedì 20:00-22:00
Roma 3 - Pietralata	Via Matteo Tondi, 80 Tel. 333 99.85.473 roma3pietralata@giocatorianonimi.org	martedì 20:00-22:00
Roma 4	Via Montiglio, 18 c/o Chiesa "Gesù Divino Maestro" Tel. 334 76.59.246 roma4pinetasacchetti@giocatorianonimi.org	venerdì 20:00-22:00
Roma 5	Piazza Madonna de La Salette, 1 c/o Parrocchia Nostra Signora de La Salette Tel. 334 94.46.550 roma5@giocatorianonimi.org	lunedì 18:30-20:30
Roma 6	Via Duilio Cambellotti, 18 Tel. 391 17.21.591 roma6torbellamonaca@giocatorianonimi.org	sabato 17:00-19:00
Roma 7	Via Caviglia, 8 c/o Parrocchia San Frumenzio Tel. 331 15.67.367 roma7@giocatorianonimi.org	giovedì 20:00-22:00
Roma 8	Via Napoli, 56 Tel. 392 46.96.241 roma8@giocatorianonimi.org	domenica 16:30-18:30
Acilia 1 Roma D	Via Ludovico Antomelli, 1 c/o Parrocchia San Leonardo Tel. 339 43.56.471 aciliamattina@giocatori anonimi.org	giovedì 10:00-12:00
Acilia 2	Via Ludovico Antomelli, 1 c/o Parrocchia San Leonardo Tel. 349 30.66.538 acilia@giocatori anonimi.org	martedì 19:30-21:30

SPORTELLI DI ASCOLTO, ORIENTAMENTO E ANIMAZIONE SOCIALE

Informazioni utili

Gli sportelli GAP costituiscono un servizio rivolto a persone con problematiche di gioco d'azzardo e/o ai loro familiari. Nascono per informare e orientare circa i servizi di presa in carico socio-sanitaria e legale attivi sul territorio. Il servizio è **GRATUITO** e vi si accede su appuntamento telefonico, tramite email o recandosi presso le sedi. CONTATTI: gap@fondazioneromasolidale.it

ASL/TERRITORIO	INDIRIZZO/RECAPITI	GIORNI E ORARI
MUNICIPIO VII	Via Tuscolana, 950 Tel. 06.76.96.12.78	lunedì e mercoledì 8:30-12:00 martedì 8:30-12:00 ; 14:00-16:00 giovedì 8:30-16:00
Centro La Famiglia Consultorio familiare	Via della Pigna, 13/a Tel./Fax. 06.67.89.407	Lunedì, mercoledì, venerdì 9:30-13:30; 16:00-19:30 martedì 11:00-15:00; 16:00-19:30 giovedì 15:30-19:30

SEDI GAM ANON – Associazione di FAMILIARI E AMICI DI GIOCATORI COMPULSIVI

Informazioni utili

Il servizio offre gruppi di auto-mutuo-aiuto per familiari, partner e amici di giocatori. Il servizio è **GRATUITO** e vi si accede direttamente previo contatto telefonico.

ASL/ TERRITORIO	INDIRIZZO/RECAPITI	GIORNI E ORARI INCONTRI
Asl Roma 1	Via Napoli, 56 Tel. 320 68.64.024 napolivia@yahoo.it	domenica 16:30-18:30
Asl Roma 2	Via del Cottolengo, 4 c/o Parrocchia San Gregorio VII Tel. 340 19.86.447 gamanonrm@yahoo.it	giovedì 20:00-22:00
Roma 3 – Pietralata	Via Matteo Tondi, 80 Tel. 320 68.64.024 gruppopietralata@yahoo.it	martedì 20:00-22:00
Roma 5	Piazza Madonna de La Salette, 1 c/o Parrocchia Nostra Signora de La Salette Tel. 347 73.84.265 gamanonrm@yahoo.it	lunedì 18:30-20:30
Acilia	Parrocchia San Leonardo – Via Antomelli 1 - Acilia – Roma Tel. 320 85.64.236 gamanonrm@yahoo.it	martedì 19:30-21:30

SERVIZI PROMOSSI DAL PRIVATO SOCIALE

Informazioni utili

Le associazioni, a diverso titolo, offrono servizi diversificati (cura, tutela e sostegno legale e psicologico) alle persone e le famiglie vittime di Dipendenza da Gioco d'azzardo.

ASSOCIAZIONE/ SPORTELLLO	INDIRIZZO/RECAPITI	GIORNI E ORARI
Associazione La Promessa Onlus	Via Catone, 21 Tel. 06.39.73.91.06	dal lunedì al venerdì 9:30-19:30
Orthos Roma	Via del Castro Pretorio, 30 int. 25 Tel. 347 05.68.333	tutti i giorni 9:30-18:00
Associazione Psy plus Onlus	Via del Castro Pretorio, 30 Numero Verde Tel.800 910 489	dal lunedì al sabato 9:00-20:00
Centro Specialistico Ambulatoriale per le Dipendenze Senza Sostanza - CEIS	Via A. Ambrosini, 129 Tel. 366 63.61.477	martedì 9:00-18:00 giovedì 14:00-19:00 venerdì 9:00-14:00
FAI-Antiracket Antiusura ROMA AGISA Onlus	Via Marco Dino Rossi, 9 Tel. 06.72.90.14.12 06.72.18.960	dal lunedì al venerdì 9:30-13:00
Fondazione Adventum - Fondo per la Solidarietà e l'Antiusura ONLUS - ROMA	Via G. Savonarola, 39 Tel. 06.39.72.58.88 info@adventum.org	dal lunedì al giovedì 10:00-12:00
Sportello legale CODICI	Via Giuseppe Belluzzo, 1 Roma Tel. 06.55.71.996	dal lunedì al venerdì 9:00-13:00 e 14:00-17:00
Associazione Primo Consumo Gruppi di Auto - Mutuo - Aiuto	Via Caracciolo, 2 Tel. 06.39.73.82.39	mercoledì e venerdì 14:30-18:30

SPORTELLI ASSISTENZA GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO PROMOSSO DALLA LEGA CONSUMATORI E S.I.I.Pa.C.

Centro Self Sportello SOS Azzardo - Magliana 80 Onlus	Via della Magliana Nuova, 160 Tel. 06.55.28.24.62 Tel. 333 76.81.088	Si può telefonare tutti i giorni dal lunedì al venerdì
Lega Consumatori Regione Lazio	Via Cutilia, 17 Tel. 06.83.51.34.97 Tel. 06.51.22.630	lunedì 10:00-13:00



www.caritasroma.it