

SLOTTIAMO **CONTRO L'AZZARDO**

I RISCHI DEL GIOCO D'AZZARDO
Considerazioni sul fenomeno e sulle sue conseguenze

Caritas Roma

**I RISCHI
DEL GIOCO D'AZZARDO**

**Considerazioni sul fenomeno
e sulle sue conseguenze**



Caritas Roma

Ufficio prevenzione contro il gioco d'azzardo

Tel. 06.888.15.80

e-mail: noazzardo@caritasroma.it

www.caritasroma.it

In copertina: Illustrazione di Lorenzo Terranera

Progetto grafico di copertina: Emanuele Ragnisco

Progetto grafico e impaginazione: Bruno Apostoli

Stampa: Trullo Comunicazione srl - Roma

Ristampa aggiornata, dicembre 2016

Le attività del progetto "(s)Lottiamo contro l'azzardo" sono finanziate grazie al Fondo CEI 8x1000.

INDICE

PREFAZIONE	5
CAPITOLO I	
GIOCO D'AZZARDO IERI E OGGI.	
COS'È E COME È CAMBIATO NEGLI ULTIMI VENT'ANNI	
UNA DEFINIZIONE DAI CONFINI VARIABILI.....	7
PROLIFERAZIONE E TRASFORMAZIONE DELL'OFFERTA DI GIOCO D'AZZARDO	8
UN CONSUMO PERICOLOSO PER TUTTI	11
IL RUOLO DELLA PUBBLICITÀ DEL GIOCO D'AZZARDO	14
LE SFIDE DI UNA "SOCIETÀ ADDITIVA"	18
CAPITOLO II	
LA DIPENDENZA DA GIOCO D'AZZARDO	
IL GIOCO D'AZZARDO COME MALATTIA.....	21
IL RUOLO DELLE "CREDENZE ERRONEE"	24
SERVIZI E PRATICHE DI INTERVENTO PER LA DIPENDENZA DA GIOCO D'AZZARDO	27
CAPITOLO III	
L'ORGANIZZAZIONE DELL'OFFERTA DI GIOCO D'AZZARDO IN ITALIA:	
POLITICA, INDUSTRIA, TERRITORI	
GIOCO D'AZZARDO, MONOPOLIO DI STATO	31
L'INDUSTRIA DEL GIOCO D'AZZARDO	33
LE AMMINISTRAZIONI LOCALI.....	35
I NUMERI DEL GIOCO D'AZZARDO	37
CAPITOLO IV	
IL GIOCO D'AZZARDO NEL LAZIO E A ROMA	
OFFERTA E CONSUMO: I DATI DISPONIBILI.....	39
LA LEGGE REGIONALE DEL LAZIO E LA SITUAZIONE A ROMA.....	41
CONSIDERAZIONI FINALI	43
APPENDICE	45



PREFAZIONE

Mons. Enrico Feroci, Direttore Caritas Roma

Più di millecinquecento euro all'anno. È la cifra che ogni romano - anche i neonati e gli infermi - spende per il gioco d'azzardo. Slot machine, gratta e vinci, scommesse, concorsi a premi e pronostici costituiscono per le famiglie una fonte di spesa che eguaglia i consumi alimentari ed è superiore al riscaldamento domestico e alle cure mediche e dentali.

Sembrerà strano, ma non è un'emergenza. Non lo è perché pochi percepiscono le storie di dolore e di sofferenza che ne conseguono: famiglie divise, povertà, indebitamenti, sfruttamento, malattia. Non lo è perché le potenti multinazionali concessionarie delle licenze hanno fatto del "gioco" un prodotto "rispettabile", che finanzia la cultura e lo sport, che fa divertire e che promette un futuro migliore. Soprattutto, ne hanno fatto la maggiore entrata pubblicitaria di televisioni e giornali, influenzando di fatto le scelte editoriali e i grandi eventi sportivi.

Non lo è perché è considerato - a torto - una posta importante del bilancio dello Stato, inserita nei documenti programmatici che presentiamo all'Unione Europea con previsioni "in aumento", quindi una risorsa che sostiene le finanze e lo stato sociale.

E invece, nel chiuso delle sagrestie e dei confessionali, tanti parroci ascoltano i patimenti e i pentimenti, le richieste di aiuto, la disperazione, la sensazione di impotenza. I centri di ascolto della Caritas incontrano famiglie finite sulla strada, sovraindebitate, pur avendo a disposizione redditi e lavori dignitosi.

Sono persone che frequentano le nostre comunità, che accompagnano i bambini al catechismo, e che trovano le loro vite sconvolte scoprendo la malattia, "ludopatia", del coniuge o del figlio. A chiamarli spesso è la banca, oppure qualche finanziaria, quando è ormai troppo tardi.

Per noi è un'emergenza. Per questo sull'azzardo la Caritas di Roma si è messa in gioco da tempo. È l'attuazione di ciò che anche Papa Francesco ci ha chiesto tante volte, come Chiesa e come comunità cristiana: "mettersi in gioco" significa **aprire gli occhi** su ciò che accade intorno a noi, essere protagonisti della vita sociale delle nostre comunità.

Dati impressionanti, che ci parlano in Italia di una spesa di circa ottantacinque miliardi di euro annui solo per il gioco legale, escluso quindi quello illegale e il gioco online. Qualcuno ha paragonato il gioco d'azzardo allo "sciaccallaggio". Altri lo definiscono una "tassa sulla povertà". Un prelievo che incide a volte pesantemente sui bilanci familiari e va ad intrecciarsi con gli effetti già pesanti della crisi economica.

Sono queste le cause o gli effetti della dipendenza dal gioco d'azzardo? È un caso che l'esplosione del fenomeno abbia coinciso con gli anni della grave crisi economica? Le difficoltà economiche, l'abbandono delle istituzioni, una società sempre più individualista ed egoista, che "scarta" chi non è più produttivo, possono aver dato ancor più forza al fenomeno? L'alienazione della slot e del videopoker non sono anche modi per fuggire da una realtà dura e in cui la sola speranza di riscatto sembra essere la vincita, il "colpaccio" che cambia la vita?

I problemi creati dalla "ludopatia" non sono solo quelli economici e finanziari e influiscono spesso sul complesso sistema di relazioni della vita quotidiana. Il tarlo del gioco penetra subdolamente nella vita della persona, in quanto vi sono opportunità dappertutto e il gioco è largamente diffuso e accettato, e perfino massicciamente pubblicizzato, in una sorta di schizofrenia in cui lo Stato da un lato invita al gioco e ne incassa parte dei proventi, dall'altro spende denaro pubblico per "disintossicare" i giocatori compulsivi.

Il gioco patologico, inoltre, non travolge il solo giocatore, ma coinvolge tutto l'insieme delle sue relazioni: la famiglia, le amicizie, il lavoro. Non sembra ci sia la giusta percezione della gravità del

problema: il giocatore non è come l'alcolista o il tossicodipendente, che sente sul suo corpo gli effetti del proprio vizio; il gioco d'azzardo non riceve lo stesso stigma sociale, come se non fosse altrettanto socialmente nefasto.

In questi ultimi due anni la Caritas di Roma ha intensificato, con propri gruppi di studio e in collaborazione con alcuni dei più qualificati esperti del settore, l'attività di indagine e monitoraggio del fenomeno. Ha inoltre promosso, in collaborazione con l'Ufficio per la Pastorale familiare della diocesi di Roma, la Consulta antiusura e l'Azione Cattolica, il Convegno "Vite in gioco ai tempi della crisi", che è stato fondamentale per far emergere il ruolo che può avere la comunità dei cristiani nella riflessione sul fenomeno e ha partecipato, su diversi tavoli istituzionali (municipi, comune, regione ecc.), a numerosi incontri al fine di trovare risposte concrete e condivise di contrasto al gioco d'azzardo patologico.

La Caritas di Roma, insieme all'Ordine dei Giornalisti del Lazio, è stato anche il primo ente a proporre un corso di formazione sull'argomento a cui hanno preso parte 130 professionisti dell'informazione.

Un lavoro di studio e testimonianza che è stato poi messo a frutto con numerosi incontri di informazione e sensibilizzazione per gli studenti delle scuole romane e con le famiglie nelle parrocchie. Anche questa dispensa vuole essere, da una parte, uno strumento che tira le somme del lavoro di studio svolto, e dall'altra, uno strumento di formazione per gli operatori e i volontari che, oltre all'umanità e alla capacità di ascolto, potranno mettere in campo consapevolezza e professionalità.

CAPITOLO I GIOCO D'AZZARDO IERI E OGGI. COS'È E COME È CAMBIATO NEGLI ULTIMI VENT'ANNI

UNA DEFINIZIONE DAI CONFINI VARIABILI

La definizione di gioco d'azzardo condivisa dagli studiosi è quella di un'attività in cui il giocatore scommette un certo importo di denaro sul risultato di un evento dall'esito incerto, con lo scopo di vincerne una quantità maggiore. Il tratto che contraddistingue il gioco d'azzardo è quindi la concomitanza tra uso di denaro e imprevedibilità dell'evento da cui dipende l'auspicata vincita.

Non è perciò gioco d'azzardo il biliardo: per giocare si paga solitamente una quota, ma non si scommette sull'esito della partita, che dipende in gran parte dall'abilità dei giocatori.

Non è gioco d'azzardo la tombola: sebbene la vincita dipenda totalmente dall'esito incerto dell'estrazione, i premi sono ripartiti equamente e lo spirito del gioco non è tanto vincere una maggior somma di denaro, quanto trascorrere tempo in compagnia. Viceversa, rientra tra i giochi d'azzardo il bingo, la cui logica è apparentemente analoga a quella della tombola, con la differenza sostanziale dell'iniquità: non tutto l'ammontare derivante dalla vendita delle cartelle, infatti, si traduce in premi. Inoltre si gioca per vincere molto più di quanto si è pagato e i ritmi serrati di estrazione - circa 7 minuti per 90 numeri - ben poco si prestano a una qualche forma di socialità. In definitiva, si considerano giochi d'azzardo nelle loro diverse tipologie e declinazioni: le lotterie, il lotto, il superenalotto, il 10-e-lotto, le scommesse sportive, le lotterie istantanee (i cosiddetti gratta-e-vinci), le *slot machines* e *videolottery* e i sempre più numerosi giochi online equivalenti. Tutti richiedono una scommessa in denaro senza che vi sia certezza di un ritorno.

Molto più sfumato è invece il confine tra sorte e abilità che il marketing dell'industria del gioco d'azzardo cerca di veicolare: del resto è l'esperienza comune a suggerire come il totocalcio e le scommesse sportive in genere richiedano un qualche tipo di conoscenza delle squadre o dei concorrenti dal cui risultato in gara dipende la vincita, per quanto sia chiaro che la componente "casuale" è determinante. Emblematico del confine non sempre netto tra gioco fondato sulla sorte e gioco d'abilità è il poker, su cui infatti esiste un acceso dibattito di settore.

A complicare ulteriormente il quadro sono i siti internet dei grandi operatori del gioco d'azzardo, che negli ultimi anni si sono dotati di piattaforme online per la disputa con scommessa in denaro di tornei di briscola, scala quaranta e altri giochi a carte tradizionali, di per sé estranei alla categoria di gioco d'azzardo.

Esistono poi opuscoli e siti internet che vantano di insegnare ai giocatori d'azzardo trucchi e strategie per vincere alle *slot machines*, nonostante in questo caso si tratti tecnicamente di un gioco del tutto aleatorio, ovvero indipendente dall'azione e dalle scelte del giocatore perché basato sull'imprevedibile funzionamento di un sistema informatico.

In sintesi, l'evoluzione che ha interessato l'offerta di gioco d'azzardo e le strategie di marketing negli ultimi anni di fatto ne rendono più complicata la definizione stessa: a maggior ragione se si considera l'esistenza di applicazioni per *tablet* e *smartphone* dedicate ai bambini che ricalcano in tutto le *slot machines*, pur non mettendo in gioco il denaro, oppure le cosiddette *ticket redemption machines* che in cambio di denaro possono far vincere ticket e dare diritto a piccoli premi. Anche se non si parla tecnicamente di "gioco d'azzardo", è importante riconoscere che si tratta

di **cultura dell'azzardo**, perché in ogni caso abitua alla logica della scommessa e del rischio, insinuando aspettative irrealistiche sulle probabilità di vincita e sulle capacità dell'essere umano di controllare eventi casuali, che anche la letteratura medica documenta come elemento di esposizione al rischio di dipendenza.

PROLIFERAZIONE E TRASFORMAZIONE DELL'OFFERTA DI GIOCO D'AZZARDO

Alla luce di quanto detto sopra, sarebbe parziale richiamare l'attenzione sulla pericolosità del gioco d'azzardo solo in ragione delle sue caratteristiche distintive - cioè scommessa in denaro e risultato dipendente dal caso - senza considerare le trasformazioni che lo hanno interessato negli ultimi venti anni. Queste trasformazioni riguardano anzitutto il dato quantitativo. Dai tempi dell'Unità d'Italia, quando esisteva solo il lotto, fino agli anni Novanta, in Italia erano ammesse solo cinque tipologie di gioco d'azzardo: il lotto, con un'unica estrazione settimanale; la lotteria Italia, introdotta negli anni Trenta e abbinata per la prima volta a un programma Rai nel 1957; la schedina del totocalcio, introdotta nel 1946; il totip, introdotto nel 1949 per le scommesse sull'ippica e sospeso per calo di interesse nel 2007; il tris, introdotto nel 1958. Tra gli anni Venti e Trenta del Novecento erano poi stati aperti o regolarizzati i quattro casinò tuttora in funzione in Italia: il casinò di Saint-Vicent, in Valle d'Aosta (1921-1940; 1946); il casinò di Sanremo, in Liguria (1927); il casinò di Campione d'Italia, in Lombardia (1933); il casinò di Venezia (1936).

È stato invece dalla metà degli anni Novanta che l'offerta di azzardo ha cominciato a moltiplicarsi esponenzialmente: pressoché ogni anno, lo Stato ha ammesso l'introduzione di una nuova tipologia o modalità di gioco che rendesse più attraente il prodotto offerto in precedenza.

Anno	Cronologia della diffusione del gioco d'azzardo in Italia
1994	introduzione della prima lotteria istantanea (antenato del gratta-e-vinci)
1997	introduzione della doppia giocata settimanale al lotto
1997	introduzione delle sale scommesse
1997	sostituzione dell'enalotto con il superenalotto
1998	riordino della disciplina relativa alle corse dei cavalli
1999	ampliamento del portafoglio delle scommesse sportive
2001	apertura delle prime sale bingo
2002	apertura del mercato delle scommesse telematiche e online
2003	introduzione delle prime <i>slot machines</i>
2004	introduzione di tre appuntamenti settimanali al totocalcio
2004	abbinamento totocalcio + totogol
2004	introduzione delle scommesse <i>big match</i>
2004	introduzione di nuove tipologie di scommessa sulle corse dei cavalli
2005	introduzione della terza giocata settimanale al lotto
2005	introduzione delle scommesse <i>big race</i> (eventi sportivi nazionali e internazionali)
2006	introduzione delle lotterie telematiche a distanza

2006	concessione delle prime licenze per i giochi di abilità online
2006	introduzione di nuovi <i>corner</i> (punti di gioco) per la raccolta di scommesse
2007	definizione di requisiti per l'esercizio della raccolta del gioco a distanza da parte di operatori esteri
2008	introduzione di giochi con scommessa in denaro che raggiungono l'utente (sms, digitale terrestre)
2009	istituzione del gioco ippico V7 in sostituzione del totip
2009	introduzione di nuove lotterie a estrazione istantanea (gratta-e-vinci)
2009	introduzione dei giochi a estrazione giornaliera (es. 10-e-lotto)
2009	introduzione del <i>win-for-life</i>
2009	bando per l'assegnazione di quasi 57.000 diritti per l'installazione delle <i>videolottery</i>
2009	abbinamento del superenalotto alla formula di gioco superstar
2010	introduzione dei giochi online senza limitazioni di budget
2010	scommesse sportive disponibili per via telematica anche su smartphone e tablet
2011	abolizione di tutte le lotterie nazionali ad eccezione della lotteria Italia
2011	<i>poker cash</i> e <i>casinò games online</i> entrano nel novero dei giochi legali
2011	introduzione di una variante del superenalotto denominata "Si vince tutto"
2011	<i>win-for-life</i> e bingo disponibili online
2011	incremento delle <i>videolottery</i> in commercio del 14%
2011	proposta di introduzione dei "giochi di sorte legati al consumo" (possibilità di convertire il resto dovuto dall' esercente a seguito di una spesa in una giocata per un massimo di 5 euro a scontrino). La proposta non ha avuto seguito.
2012	introduzione di una variante del lotto denominata lotto-più
2012	introduzione di una lotteria valida in 19 Paesi europei denominata EuroJackpot
2012	<i>slot machines</i> disponibili per via telematica anche su smartphone e tablet
2013	installazione di 60.500 unità di <i>videolottery</i> in Italia
2013	introduzione del lotto e del 10-e-lotto online
2013	gratta-e-vinci e superenalotto disponibili su smartphone e tablet
2013	introduzione del gioco del lotto su facebook
2013	introduzione delle scommesse virtuali di cani, cavalli o eventi sportivi
2014	introduzione delle scommesse su avvenimenti sportivi in corso e su fatti di cronaca, costume, attualità, ecc.
2014	introduzione delle <i>roulette</i> in casinò online e in tv
2014	bando di gara per l'affidamento in concessione di 228 nuove sale bingo
2014	introduzione del <i>betting exchange</i> , la borsa delle scommesse
2014	introduzione della variante al <i>win-for-life</i> , il <i>vinci-casa</i>

* Tratto da M.C. Perilli, *Giocati dall'azzardo. Mafie, illusioni e nuove povertà*, Roma, Sensibili alle foglie Ed., 2015.

Entro questo scenario di moltiplicazione dell'offerta, non è rilevante solo l'aspetto quantitativo: le trasformazioni hanno riguardato anche le caratteristiche del gioco a livello di frequenza e temporalità. In passato, infatti, il gioco d'azzardo si svolgeva con una cadenza limitata: si attendeva l'estrazione dei numeri sulle ruote nazionali del lotto una volta a settimana; si attendeva il 90° minuto per verificare il tredici alla schedina del totocalcio o la fine della corsa per la proclamazione del cavallo vincente; si attendeva l'esito della lotteria Italia come una sorta di rito collettivo, una volta all'anno.

Oggi invece bastano pochi secondi per consumare un gratta-e-vinci - tecnicamente si parla infatti di "lotteria istantanea" -, le scommesse su partite di calcio ed eventi sportivi riguardano non più solo il risultato finale ma decine di situazioni intermedie che rendono la pratica dell'azzardo un *continuum*; le estrazioni di lotto, superenalotto e analoghi si sono moltiplicate; le sale bingo o sale slot sono spesso aperte 24 ore su 24. Con il gioco d'azzardo online, la dilatazione del gioco d'azzardo nel tempo e nello spazio si è definitivamente compiuta: mentre per entrare nei casinò bisognava rispettare regole stringenti, in quelli virtuali chiunque può sperperare denaro nella solitudine della propria stanza, senza alcun tipo di "controllo sociale" da parte di altri, con il rinforzo di *newsletter* e *banner* pubblicitari che offrono bonus in denaro - spesso secondo modalità ingannevoli - a condizione di rimpinguare il proprio conto di gioco in un circolo vizioso senza fine.

Gioco d'azzardo ieri	Gioco d'azzardo oggi
Alta soglia di accesso (es. casinò)	Bassa soglia di accesso (es. gioco d'azzardo online)
Rituali di gioco	Consumo di gioco
Lentezza	Velocità
Sospensione dell'esperienza di gioco	Continuità tra gioco e vita quotidiana
Complessità	Semplicità
Territorialità	Globalizzazione
Riscossione non immediata	Riscossione immediata
Manualità, presenza fisica	Tecnologia, assenza di interazione

* Tratto da M. Croce, F. Rascazzo, *Gioco d'azzardo, giovani e famiglie*, Firenze, Giunti Editore, 2013.

La consapevolezza di questi cambiamenti è importante quando si tratta di prevenzione, soprattutto in riferimento ai giovani: mentre infatti gli adulti possono avere un termine di paragone nel passato, perché hanno fatto esperienza di come era prima il gioco d'azzardo, la generazione nata a partire dalla fine degli anni Novanta è cresciuta immersa in questo approccio al consumo, e spesso ha difficoltà a capirne fino in fondo le caratteristiche e l'intrinseca pericolosità.

UN CONSUMO PERICOLOSO PER TUTTI

Il tema della trasformazione qualitativa - caratteristiche, tempi, accessibilità - dell'offerta di gioco d'azzardo è tutt'altro che scollegato dal problema della dipendenza, anche se le spiegazioni correnti in proposito tendono a deviare l'attenzione a riguardo.

La pratica compulsiva del gioco d'azzardo, infatti, viene spesso giustificata da una serie di evidenze psicologiche, cognitive, neurofisiologiche riscontrabili nei soggetti che ne soffrono e che dunque sono considerate interne all'individuo: un temperamento impulsivo tendente alla ricerca del rischio e di sensazioni forti; aspetti genetici correlabili allo sviluppo di compulsione e dipendenza; disfunzioni metaboliche del sistema di ricompensa cerebrale; una maggiore frequenza di stili cognitivi alterati; la compresenza di altri disturbi psichiatrici (in termini tecnici: comorbidità) come disturbi dell'umore, disturbo post-traumatico da stress, sindrome da deficit di attenzione e iperattività, disturbo bipolare, personalità antisociali, borderline, dipendenza da sostanze, storie traumatiche soprattutto infantili che hanno alterato la formazione della personalità e le capacità di gestire lo stress e la frustrazione.¹

Questo modo di spiegare il gioco d'azzardo patologico, se da un lato ha il merito di sollevare la persona dal giudizio morale sulla sua condotta, come si trattasse di un vizio di cui è completamente responsabile, d'altra parte presta il fianco alla tesi secondo cui il rischio di sviluppare questa patologia è ristretto a una porzione limitata della popolazione, vale a dire a quella minoranza di persone che presentano condizioni preesistenti di fragilità. Non è certamente un caso che quanti accampano interessi economici nel settore dell'azzardo insistano sul fatto che i giocatori patologici in Italia siano "solo" tra 0,5-2,2% della popolazione (dati Ministero della Salute, 2012), dunque una componente residuale. Per questo, pur riconoscendo l'importanza della prospettiva medica, è importante prestare attenzione agli aspetti che esclude, e che pure hanno un ruolo nello sviluppo del *gambling* patologico. Se così non fosse, fattori come l'accessibilità e varietà dei giochi d'azzardo, il loro funzionamento, le strategie di vendita, i valori trasmessi dalle pubblicità non avrebbero alcun peso rispetto all'incidenza della malattia, al contrario di quanto numerosi studi hanno accertato e di quanto l'esperienza viva delle persone dipendenti da gioco d'azzardo testimonia.

Perché dunque possiamo dire che il consumo di gioco d'azzardo è pericoloso per tutti?

Alcuni studi hanno messo in evidenza che i giochi ad *alta frequenza di pagamento* hanno un ruolo decisivo nello sviluppo della patologia. Con alta frequenza di pagamento ci si riferisce principalmente a due elementi: 1) *la vincita frequente ma al tempo stesso incerta e irrisoria*; 2) *la riscossione immediata* (sul posto) del denaro. Basti pensare a quanto spesso la "vincita" ottenibile dai gratta-e-vinci è nulla più che l'importo speso per acquistarli e dunque coincide con la mera restituzione del costo della giocata, riscosso immediatamente e, come è noto anche per esperienza comune, per lo più rigiocato.

Questi meccanismi, di cui la letteratura scientifica documenta l'influenza sullo sviluppo della pratica compulsiva del gioco d'azzardo, sono gli stessi che l'industria del settore sfrutta per rendere il consumo più attrattivo, *addictive* come a volte si dice con un termine inglese che rimanda letteralmente proprio alla capacità di creare dipendenza!

¹ Per una sintesi, cfr: Castorina S., Mendorla G., *Ammalarsi per gioco. Socialità e patologia nelle sale scommesse*, Acireale-Roma, Bonanno Editore, 2011, pp. 147-157.

Anche il funzionamento delle *slot machines* si basa sistematicamente su queste logiche. Tuttavia, se rispetto alle *slot machines* esiste ancora un certo stigma da parte della popolazione generale (sono concordemente ricondotte alla categoria *gioco d'azzardo*), i gratta-e-vinci, il bingo e altri tipi di gioco comunque caratterizzati da alta frequenza di pagamento sono invece del tutto accettati socialmente, diffusi anche tra i giocatori “non problematici” e, nonostante la legge lo vieti, tra i minorenni, proprio perché non percepiti come giochi d'azzardo in senso stretto. Queste contingenze aumentano in modo considerevole la loro pericolosità e, a lungo andare, espongono ampie fasce di popolazione al rischio di incorrere in una pratica patologica.

Un altro elemento di rischio connaturato all'offerta stessa di gioco d'azzardo riguarda il tratto specifico delle vincite frequenti e di piccola entità e il ruolo che esse svolgono nel consolidamento di convinzioni infondate, come per esempio l'idea che una piccola vincita possa precorrere una vincita ulteriore perché fa sentire “fortunati”, “nel giro giusto” e dunque propensi a proseguire nell'azzardo.

Alcune ricerche hanno dimostrato che bastano poche vincite per strutturare queste convinzioni erranee che gli studiosi chiamano “distorsioni cognitive”.

Ancora, le piccole vincite, a differenza delle grandi vincite, aumentano il ritmo di gioco, altro fattore di rischio per lo sviluppo della dipendenza; inoltre è stato osservato che le piccole vincite hanno un effetto di costrizione maggiore rispetto alle grandi: «se il desiderio [di giocare] viene misurato durante una seconda sessione nella quale il soggetto sperimenta ripetute perdite, si osserva che sono coloro che avevano riscosso una serie di piccole vincite a persistere più a lungo in questa situazione di perdita rispetto a coloro che avevano ottenuto una singola grande vincita». ² In sintesi, esistono almeno tre dinamiche nel funzionamento dei giochi d'azzardo attualmente sul mercato che inducono alla reiterazione e dunque costituiscono un fattore di rischio rispetto allo sviluppo della dipendenza.

La psicologia comportamentale e, in particolare, lo psicologo americano Burrhus Frederic Skinner già negli anni Sessanta avevano identificato nel cosiddetto “condizionamento operante” il modo in cui si generano comportamenti dotati di una elevata resistenza all'estinzione, su cui l'individuo ha scarso potere di controllo. In base al “condizionamento operante”, quando una persona riceve una gratificazione, erogata in piccole quantità e in modo incostante (la casualità dell'esito nel gioco d'azzardo) - per esempio, quando ottiene una piccola vincita ai gratta-e-vinci o alle *slot machines* - tenderà a reiterare il comportamento che ha procurato la gratificazione anche se questa viene meno. In termini tecnici si parla dell'evento gratificante come di un “rinforzo”. Paradossalmente, se il rinforzo fosse erogato in modo certo e in grandi quantità, dopo pochi esiti negativi il comportamento appreso verrebbe più facilmente abbandonato. ³

L'assimilabilità del funzionamento dei giochi d'azzardo alle dinamiche del condizionamento operante ha spinto alcuni studiosi a definire le *slot machines* come vere e proprie “gabbie di Skinner” per esseri umani, evocando gli strumenti di cui lo psicologo americano si era servito per studiare il fenomeno su roditori e primati. Più recentemente, alcuni ricercatori canadesi hanno evidenziato le analogie tra il condizionamento operante che lo stesso Skinner aveva ravvisato nelle *slot machines* e il meccanismo dei gratta-e-vinci, arrivando a definirli “*slot machines* su carta”. ⁴

2 Castorina S., Mendorla G., *Ammalarsi per gioco. Socialità e patologia nelle sale scommesse*, Acireale-Roma, Bonanno Editore, 2011, p. 83.

3 Cfr. Skinner B. F., “The contrived reinforcer”, *The Behavior Analyst*, 5, 1977, pp. 3-8.

4 Stange M. et al., “‘I was that close’: Investigating Players’ Reactions to Losses, Wins, and Near-Misses on Scratch Cards”, in *Journal of Gambling Studies*, 4, 2015.

In definitiva, sono le caratteristiche stesse dei più popolari giochi d'azzardo a esercitare un forte potere additivo, cioè a esporre i consumatori allo sviluppo di comportamenti compulsivi, alla dissipazione di denaro e alla dipendenza. Le osservazioni di Skinner sulle *slot machines* sono state tra l'altro confermate dagli studi che ascrivono a questo tipo di apparecchi il più alto potenziale di induzione all'assuefazione, tanto che alcuni si sono riferiti alle *slot* come al "crack" del gioco d'azzardo.⁵

Gli elementi specifici di rischio veicolati dalle *slot machines* che le ricerche hanno riscontrato sono: l'alta velocità di gioco⁶, i suoni e le luci ipnotizzanti⁷, le piccole vincite e "quasi vincite"⁸, l'immediatezza della riscossione e il costo contenuto delle singole giocate⁹, l'incentivazione di distorsioni cognitive come l'illusione di poter controllare la rotazione dei rulli con la pressione del pulsante¹⁰, l'umanizzazione delle macchine agli occhi di chi gioca.¹¹ Così, «le caratteristiche strutturali delle *slot machines* spingono fortemente il giocatore a rimanere legato alla macchina attraverso il condizionamento operante che la saltuarietà e l'immediatezza del rinforzo inducono, e che è una delle modalità più efficaci di apprendimento della dipendenza».¹²

Seppur in modi diversi, l'induzione alla reiterazione è un tratto che connota tutta l'attuale offerta di gioco d'azzardo, tanto che, secondo alcuni studiosi, il rischio di sviluppare una dipendenza è più facilmente correlabile alle tipologie di gioco che non alle caratteristiche anagrafiche e sociali del giocatore.¹³ **Esistono quindi fattori contestuali e strutturali che rendono il gioco d'azzardo una pratica pericolosa per tutti**, indipendentemente dalle caratteristiche e inclinazioni personali, dalle storie di vita, ecc.

Per questo motivo, grande è la responsabilità di chi progetta e commercializza il gioco d'azzardo e di chi, attraverso scelte politiche e culturali, lo promuove come consumo di massa.

5 Nower L., Blaszczynski A., "Binge Gambling: a neglected concept", in *International Gambling Studies*, 3, 2003, pp. 23-35.

6 Griffiths M., "Fruit Machine Gambling: The Importance of Structural Characteristics", in *Journal of Gambling Studies*, 9, 1993, pp. 133-152.

7 Dixon M. J., et al., "The impact of Sound in Modern Multiline Video Slot Machine Play", in *Journal of Gambling Studies*, 7, 2013.

8 Dixon M. J., "The Frustrating Effects of Just Missing the Jackpot: Slot Machine Near-Misses Trigger Large Skin Conductance Responses, But No Post-reinforcement Pauses", in *Journal of Gambling Studies*, 10, 2012.

9 Cholz M., "Experimental analysis of the game in pathological gamblers: effect of the immediacy of the reward in slot machines", in *Journal of Gambling Studies*, 26(2), 2010, pp. 249-256.

10 Ladouceur R., Sévigny S., "Structural Characteristics of Video Lotteries: Effects of a Stopping Device on Illusion of Control and Gambling Persistence", in *Journal of Gambling Studies*, 21(2) 2005, pp. 117-131.

11 Riva P. et al., "Humanizing Machines: Anthropomorphization of Slot Machines Increases Gambling", in *Journal of Experimental Psychology: Applied*, 2015.

12 Castorina S., *cit.*, p. 44.

13 Young M. M., et al., "The Desire to Gamble: The Influence of Outcomes on the Priming Effects of a Gambling Episode", in *Journal of Gambling Studies*, 24(3), 2008, pp. 275-293.

IL RUOLO DELLA PUBBLICITÀ DEL GIOCO D'AZZARDO

Un ruolo centrale nella costruzione dell'addittività del gioco d'azzardo è svolto dalla pubblicità. Presi singolarmente, sia la pubblicità che il gioco d'azzardo rappresentano ambiti controversi: combinarli insieme, dunque, profila un dibattito doppiamente controverso.

Le multinazionali del gioco d'azzardo - in analogia a tutti gli altri business - investono cifre esorbitanti per promuovere i propri prodotti e indurre i consumatori all'acquisto. Si pensi ad esempio che nel 2013 **sono stati spesi 105 milioni di euro in pubblicità diretta** (ovvero nella reclamizzazione di nuovi prodotti o nel rilancio dei meno venduti) **e ben 87 milioni di euro in sponsorizzazioni** (molto diffuse nel settore sportivo, ma anche per promuovere eventi culturali di vario tipo).¹⁴ Tali cifre sono state impiegate per il 52% in spot televisivi, per il 26% sul web, per l'8% sulla carta stampata, per il 7% in radio e per un altro 7% in mezzi *outdoor* (cartellonistica e affini).¹⁵ Cifre importanti che, sebbene di per sé non permettano di rispondere alla domanda se la pubblicità del gioco d'azzardo possa amplificare il rischio di sviluppare una dipendenza, sicuramente aiutano a capire che **dietro al noto slogan “ti piace vincere facile” c'è una precisa strategia diffusiva** perpetrata attraverso i *mass media*, sfruttando la loro necessità di finanziamenti e, a volte, condizionandone l'attività di informazione stessa.¹⁶

Presente in modo pervasivo nella nostra società, alcuni studiosi hanno paragonato la pubblicità a una sorta di guida sociale¹⁷ che indirizza verso questo o quello stile di vita, questo o quel prodotto, questo o quel comportamento. Proprio perché socialmente accettata, essa rappresenta una forma di legittimazione di tutto ciò che propone.

La comunicazione pubblicitaria di qualunque prodotto o servizio si basa su alcune caratteristiche:

- presenta solo gli aspetti positivi, promettendo gratificazione, successo, fortuna;
- sfrutta ogni espediente per attirare l'attenzione e toccare corde emozionali in grado di influenzare atteggiamenti e comportamenti;
- è intrusiva, invadente, ripetitiva: la sua reiterazione porta a una sorta di condizionamento sociale che fa desiderare il prodotto reclamizzato.

È noto a chiunque che la pubblicità trova nel linguaggio e nelle immagini un efficace veicolo del prodotto: le parole si fanno iperbole, assumono gusto e colore; le scene ricreano fantasticherie che sollecitano a livello emozionale. Tali artifici, sono alla base di tutte le varie tipologie di pubblicità commerciale, compresa quella del gioco d'azzardo. Nel confezionare le *réclame* dei giochi d'azzardo nulla è lasciato... al caso! Alla banalità del prodotto corrispondono tecniche sofisticate pensate per emozionare, convincere a scommettere, indurre a tentare la fortuna. Si amplifica il desiderio di tentare la sorte e cambiare - finalmente - vita, creando in questo modo un mondo fittizio, fatto di chimere e illusioni. Si pensi ad esempio agli spot che puntano su *jingle* o frasi ad effetto molto semplici per far sentire ai giocatori che la vincita è a portata di mano: tutto è facile e possibile!

14 Perilli M.C., *Giocati dall'azzardo. Mafie, illusioni e nuove povertà*, Roma, Sensibili alle foglie Ed., 2015, p. 53 e ss.

15 I dati relativi agli anni seguenti documentano lievi diminuzioni, dovute in realtà alla virata verso il mondo online, che nel 2014 si è aggiudicato il 44% degli investimenti pubblicitari su un totale complessivo di 101 milioni di euro.

16 Sono esigui gli esempi di testate giornalistiche che rinunciano a dare spazio alla pubblicità del gioco d'azzardo e alle entrate che ne derivano: un esempio su tutti è quello de "L'Avvenire", che grazie a questa scelta di campo preserva la libertà di condurre una lucida analisi del fenomeno. Si veda a questo proposito il dossier sempre aggiornato "L'azzardo non è un gioco" disponibile sul sito web del quotidiano.

17 Znacchi A., "La pubblicità del gioco d'azzardo", in *La Parabola*, anno IX, n. 35, giugno 2015, p. 16

Quel “ti piace vincere facile?” appare allora come qualcosa in più di una strategia commerciale: è l'espressione di una cultura, di un ideale di vita, di un modo diffuso di guardare al senso del nostro stare al mondo e del nostro vivere (o meglio, non vivere) a contatto con gli altri, l'orientamento primario del nostro esistere: provare emozioni (“ti piace...”), emergere dalla quotidianità (“...vincere...”), limitare gli sforzi, ridurre il dolore e massimizzare a tutti i costi il piacere (“...facile”).

In altri casi, per aumentare l'*appeal* del prodotto si fa leva su aspetti emozionali o su valori condivisi, privandoli però del loro significato originario e snaturandone la finalità.¹⁸

Un esempio? La nota canzone “L'italiano” di Toto Cutugno e l'indimenticabile strofa “lasciatemi cantare con la chitarra in mano, sono un italiano” che diventa “lasciatemi sognare con la schedina in mano, sono un italiano”, oggetto di un noto spot di qualche anno fa.



Spesso poi *testimonial* famosi legano la propria immagine all'industria dell'azzardo a fronte di guadagni sicuri, sfruttando l'affidabilità e l'affetto di cui godono a livello mediatico.

Inoltre, con l'avvento di internet, la pubblicità ha trovato altri spazi di diffusione: ecco che *banner*, *pop-up*, *newsletter* e i siti internet delle multinazionali dell'azzardo diventano porte d'accesso al mondo del gioco d'azzardo online.

A cambiare non sono gli obiettivi della pubblicità, ma i termini con cui viene trattata: nel mondo virtuale si lascia meno spazio al lato emotivo; il messaggio è più concreto e diretto e si concentra su bonus e denaro, entrambi virtuali ma non per questo meno appetibili.



18 Perilli M.C., *Giocati dall'azzardo. Mafie, illusioni e nuove povertà*, Roma, Sensibili alle foglie Ed., 2015, p. 53 e ss.

Che la pubblicità debba convincere all'acquisto, in ogni caso, non significa che debba essere menzognera.

Già la Costituzione italiana, all'articolo 41, stabilisce che l'iniziativa economica privata - tra cui rientra anche la pubblicità - è libera ma «non può svolgersi in contrasto con l'utilità sociale o in modo da recare danno alla sicurezza, alla libertà, alla dignità umana».

Più in dettaglio, in Italia è vigente una specifica normativa che protegge i consumatori dalla pubblicità ingannevole: i diritti e i doveri dei consumatori per la tutela dalle pratiche scorrette sono contenuti nel Codice del Consumo.¹⁹ Il testo definisce la pubblicità ingannevole, ovvero «quella che in qualunque modo, compresa la sua presentazione, sia idonea a indurre in errore le persone fisiche o giuridiche alle quali è rivolta o che essa raggiunge o che, a causa del suo carattere ingannevole, possa pregiudicare il loro comportamento economico ovvero che, per questo motivo, sia idonea a ledere un concorrente» (art. 20). Il Codice conferisce al consumatore la possibilità di denunciare l'ingannevolezza del messaggio.

Anche l'industria pubblicitaria ha previsto un'apposita disciplina contro la pubblicità ingannevole nel cosiddetto Codice di Autodisciplina Pubblicitaria (IAP)²⁰, in cui si stabilisce che la comunicazione commerciale deve:

- essere onesta, veritiera e corretta. Essa deve evitare tutto ciò che possa screditarla (art. 1);
- evitare ogni dichiarazione o rappresentazione che sia tale da indurre in errore i consumatori, anche per mezzo di omissioni, ambiguità o esagerazioni non palesemente iperboliche, specie per quanto riguarda le caratteristiche e gli effetti del prodotto, il prezzo, la gratuità, le condizioni di vendita, la diffusione, l'identità delle persone rappresentate, i premi o riconoscimenti [...] (art. 2).

Per non valicare il confine dell'ingannevolezza, l'industria del gioco d'azzardo è tenuta per legge dal 2012 - alla fine di ogni spot televisivo o radiofonico, così come in qualsiasi pubblicità su carta stampata - a inserire la seguente frase: "il gioco è vietato ai minori e può causare dipendenza patologica". Il marchio "gioca responsabile", coniato per l'occasione, rappresenta una sorta di logo che accompagna il gioco d'azzardo a livello di campagne pubblicitarie, di eventi patrocinati, di materiale informativo, fino al supporto cartaceo dei giochi stessi - per esempio lotterie, gratta-e-vinci, tagliandi delle giocate di lotto, superenalotto - o agli avvisi esposti negli esercizi che li commercializzano. Anche in questo caso però, si tratta di un mezzo al limite dell'ingannevolezza: **cosa significa "gioca responsabile"? Perché la parola "azzardo" non è inserita nella dicitura?**

Ancora una volta, sembra trattarsi di un *escamotage*, una strategia promossa dalle istituzioni e dall'industria del gioco d'azzardo per evitare che si faccia riferimento al termine azzardo, ormai escluso dal vocabolario istituzionale e ancor di più dal gergo pubblicitario, per infondere l'idea che si stia parlando di qualcos'altro: ecco che la parola diventa schiava e menzognera.

¹⁹ Decreto legislativo 6 settembre 2005, n. 206 recante il riassetto della normativa posta a tutela del consumatore.

²⁰ Codice di Autodisciplina della Comunicazione Commerciale 60ª edizione, in vigore dal 12 novembre 2015. Il Codice ha lo scopo di assicurare che la comunicazione commerciale, nello svolgimento del suo ruolo particolarmente utile nel processo economico, venga realizzata come servizio per il pubblico, con speciale riguardo alla sua influenza sul consumatore.

COME DIFENDERSI IN CASO DI PUBBLICITÀ RITENUTA INGANNEVOLE?

Per legge, in materia di pubblicità ingannevole è competente l'Autorità Garante della Concorrenza e del Mercato (in seguito: AGCM), che ha sede in piazza G.Verdi, 6/a - 00198 Roma.

È possibile segnalare un messaggio pubblicitario ritenuto ingannevole inviando una segnalazione in formato cartaceo o elettronico (*webform* o PEC) che per essere presa in considerazione (*Delibera AGCM 1 aprile 2015, n.25411*) deve contenere:

- a) nome, cognome, denominazione o ragione sociale, residenza, domicilio o sede del richiedente nonché recapiti telefonici, indirizzo di posta elettronica e eventuale numero di fax;
- b) elementi idonei a consentire una precisa identificazione del professionista, della pubblicità o della pratica commerciale oggetto dell'istanza (in particolare data o periodo di diffusione del messaggio o dell'iniziativa promozionale, mezzo di comunicazione utilizzato, luogo e modalità di attuazione della pratica) nonché del bene o servizio interessato;
- c) ogni elemento ritenuto utile alla valutazione dell'Autorità, copia di eventuali reclami già inoltrati al professionista e l'esito degli stessi, nonché copia della corrispondenza intercorsa con il medesimo professionista e/o della documentazione contrattuale; inoltre, ove disponibile, copia dei messaggi oggetto dell'istanza di intervento.

L'AGCM fornisce inoltre assistenza qualificata al pubblico, orientamento ai consumatori sulle modalità di segnalazione di pratiche commerciali potenzialmente scorrette e informazioni ai segnalanti tramite il numero verde gratuito 800166661, attivo dal lunedì al venerdì dalle 10 alle 14.

In alternativa è possibile rivolgersi allo IAP (Istituto dell'Autodisciplina Pubblicitaria) per segnalare forme di pubblicità ritenute non conformi alle norme del Codice di Autodisciplina approvato dal suddetto Istituto, compilando il modulo online presente sul sito web.

Infine, si rimanda al sito web dell'Associazione Spettatori Onlus - AIART (www.aiart.org) che contiene una pagina dettagliata sulle modalità di segnalazione relative alle infrazioni in materia pubblicitaria.

LE SFIDE DI UNA “SOCIETÀ ADDITIVA”

Le trasformazioni delle forme, delle pratiche e dell'offerta di azzardo di cui abbiamo parlato nei paragrafi precedenti non sono casuali ma possono essere ricondotte a un preciso substrato sociale e culturale, espressione di quella che **alcuni studiosi definiscono “società additiva”:** **una società che ruota attorno alla «necessità di sperimentare, vivere, ripetere, amplificare le emozioni».**²¹ Tutto ciò con cui si entra in contatto (beni, relazioni, esperienze di vita, saperi, attività produttive, ecc.) acquista valore - e quindi è degno di nota, attrae - solo nella misura in cui produce una certa emozione, che va “consumata” in modo solipsistico, centrandosi sul proprio ego. In altre parole, il senso profondo del nostro vivere, oggi, sembra asservito all'urgenza di provare emozioni, liberarsi da ogni limite, proiettarsi in un altro mondo in cui tutto è possibile.

Ma perché questo bisogno di evasione, di sperimentare emozioni forti a tutti i costi, di “provare il gusto” di perdere il controllo, di estraniarsi dalla realtà che a volte può essere “dura” e “sterile” ma che sempre produce cambiamento, crescita, condivisione? Alcuni studiosi hanno trovato una risposta analizzando le caratteristiche strutturali dei nuovi contesti politico-sociali in cui viviamo: «è scomparsa la gran parte dei solidi e fermi punti di orientamento che formavano le fondamenta epistemologiche dell'esperienza della comunità»²² e le «nuove condizioni di vita dovute alla complessità dei sistemi sociali, e il conseguente allargamento dei confini, hanno prodotto un sempre più diffuso sentimento di perdita dei legami e di disorientamento, con un bisogno crescente di sicurezza e di controllo degli eventi».²³ Ma questa mancanza di riferimenti non è indolore per l'essere umano. Un noto lavoro di qualche anno fa ha infatti individuato nelle “passioni tristi”²⁴ la cifra portante, il *fil rouge*, della nostra epoca: depressione, ansia, senso di vuoto e di perdita, isolamento, lutto, sradicamento e bisogno costante di evasione diventano l'ambiente quotidiano in cui le persone si muovono e vivono, private come sono di un'appartenenza comunitaria, affettiva e valoriale in cui identificarsi, sviluppare e condividere le proprie potenzialità, interessi, aspettative, progetti, desideri. Da qui la tensione verso la ricerca di stimolazioni emotive e fisiche che possano alleviare la sofferenza e colmare i vuoti e le incertezze.

In effetti gli studi di psicologia argomentano che quando una persona non riesce a elaborare e integrare nel Sé esperienze dolorose come depressione, ansia, solitudine, frammentazione, ecc. perché queste diventano troppo intense e pervasive, tende a dissociarsi, a uscire dalla realtà ordinaria ricercando sensazioni piacevoli alternative: «questa difesa può essere adattiva se l'allontanamento dalla realtà che ne deriva risulta parziale e temporaneo, ma sorgono dei problemi quando l'allontanamento diventa modalità ricorsiva con cui gestire i fatti della vita e le tensioni nelle relazioni».²⁵ **La pratica del gioco d'azzardo, anche quando non evolve in dipendenza patologica, è tra quelle forme di consumo che assolvono questa funzione psicostimolante e compensatoria e si pongono in un certo senso come metodo di “autocura”** per i pervasivi sentimenti di vuoto, sradicamento e frammentazione di cui abbiamo parlato.

21 Croce M., “Consumismo e gioco d'azzardo. Dalla patologia della normalità alla normalità patologica. Riflessioni verso un modello processuale”, in Picone F. (a cura di), *Il gioco d'azzardo patologico. Prospettive teoriche ed esperienze cliniche*, Roma, Carocci, 2010, p. 42.

22 Bauman Z., *Voglia di comunità*, Roma-Bari, Laterza, 2003, p. 46.

23 Lavanco G., et al., “Shopping on line: il confine tra comodità e rischio”, *Aggiornamenti sociali*, 9-10, p. 631.

24 Benasayag M., Schmit G., *L'epoca delle passioni tristi*, Milano, Feltrinelli, 2003.

25 Caretti V., La Barbera D., *Le dipendenze patologiche. Clinica e psicopatologia*, Milano, Cortina Editore, 2005, p. 16.

L'azzardo oggi è diventato un prodotto per il consumo di massa da cui estrarre profitti aziendali²⁶ al pari di qualsiasi altro prodotto ritenuto particolarmente redditizio. Le logiche del mercato sono penetrate ampiamente in questo settore, producendo rispetto al passato «una marcata discontinuità di principi e obiettivi»²⁷ nella gestione di tale consumo. Abbiamo visto che l'offerta di questo “prodotto” è cresciuta in modo esponenziale nel periodo recente e la spesa degli italiani si è attestata ultimamente intorno agli **88 miliardi di euro annui**. Una cifra esorbitante, e in questa crescita certamente i valori, l'evoluzione dei sistemi sociali, le aspettative delle persone, i riferimenti culturali, le normali condizioni di vita e di relazione, le scelte politiche ed economiche, le responsabilità dei decisori, a più livelli, hanno un ruolo fondamentale.

In altre parole, e per il gioco d'azzardo è estremamente evidente, bisogna riconoscere che «la società agisce un ruolo patoplastico [influisce sulle forme e i sintomi di una patologia] attraverso la manipolazione della cultura: in pratica attraverso il sistema educativo, la comunicazione di massa, la forma delle leggi e delle istituzioni, la regolazione della ricchezza e la diffusione degli oggetti di consumo/gratificanti in senso narcisistico».²⁸ L'evoluzione verso forme di psicopatologia e dipendenza (nuove e “vecchie”) non sarebbe solo legata agli individui (storia familiare, temperamento, tratti di personalità, equilibrio neurochimico, genetica, ecc.) ma anche ai valori condivisi e alle scelte politiche, sociali ed economiche che vengono compiute da chi ne ha responsabilità diretta. **Non possiamo più pensare quindi che l'origine di una patologia psichica sia intrinseca alla persona ma dobbiamo ricercarne il terreno di coltura anche nell'ambito etico, socio-culturale e politico in cui viviamo.**

Una società che da una parte espone all'esperienza dell'isolamento e del vuoto e dall'altra moltiplica l'accessibilità a stimolazioni emotive reiterabili a “buon mercato” si qualifica di per sé come una società che aumenta i rischi di insorgenza di psicopatologie individuali e dissociative, in particolare le patologia di dipendenza²⁹: una società additiva, appunto.

26 Cfr., per esempio, Fiasco M., “Breve storia del gioco in Italia: tre epoche per tre strategie”, in *Narcomafie*, n. 9, pp. 22-30.

27 Fiasco M., cit., p. 22.

28 D'Egidio P.F., Lucchini L., *La società dipendente. Il sistema di competenze e responsabilità per comprendere, decidere, agire*, Milano, Franco Angeli, 2014, p. 14.

29 *Ibid.*



CAPITOLO II

LA DIPENDENZA DA GIOCO D'AZZARDO

IL GIOCO D'AZZARDO COME MALATTIA

La pratica compulsiva del gioco d'azzardo è riconosciuta dall'Organizzazione Mondiale della Sanità come vera e propria patologia sin dagli anni Ottanta. Proprio nel 1980 è stata inoltre inclusa nel novero delle malattie psichiatriche dal cosiddetto DSM-III, la terza edizione del *Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali* redatto dall'American Psychiatric Association, punto di riferimento della psichiatria clinica internazionale. Il gioco d'azzardo patologico - in inglese, *problem gambling* - era collocato nel capitolo sui "disturbi del controllo degli impulsi non altrimenti classificati", al pari della cleptomania o della piromania, e lì sarebbe rimasto ancora nella quarta edizione del DSM pubblicata nel 1994.

Un cambiamento fondamentale nell'approccio clinico al problema si è compiuto recentemente, nel 2013, quando il DSM-V ha ricollocato il "Gioco d'azzardo patologico" nel capitolo sulle Dipendenze (*Substance-Related and Addictive Disorders*), rinominandolo "Disturbo da gioco d'azzardo" (*gambling disorder*).³⁰

Da qui la classificazione ormai associata del gioco d'azzardo entro le cosiddette *new addictions*, le nuove dipendenze che non comportano l'uso di sostanze chimiche, ma che esercitano sulle persone effetti molto simili in termini di assuefazione e sperimentazione del *craving*, ossia del desiderio compulsivo di reiterare il comportamento alla ricerca di una sensazione di benessere o comunque di riduzione di uno stato di malessere interno.³¹ La letteratura che assume il gioco d'azzardo in quest'ottica si è molto focalizzata sulle alterazioni chimiche che avvengono a livello neuronale mentre gli individui giocano. Questo tipo di approccio, basato su tecniche di *neuroimaging*, che consentono appunto di osservare il cervello del giocatore in situazioni di laboratorio mentre è sollecitato dal gioco, ha aperto la strada al dibattito sull'efficacia dei farmaci per la cura di questo disturbo, a maggior ragione quando è associato ad altre dipendenze o patologie psichiatriche, comprese le depressioni. Si parla in questi casi di *comorbidità* o *comorbidità*. Entro la chiave di lettura del gioco d'azzardo patologico, inoltre, particolarmente vulnerabili risulterebbero gli adolescenti, a motivo dello sviluppo ancora incompiuto delle parti del cervello deputate al controllo delle emozioni e delle azioni.

Da un punto di vista diagnostico, il riscontro della dipendenza da gioco d'azzardo è affidato alla presenza di almeno quattro dei nove criteri identificativi annoverati dal DSM-V stesso, a differenza di quanto avveniva in riferimento al DSM-IV, che ne contemplava dieci e prescriveva il riconoscimento della patologia in caso di cinque. Secondo gli studiosi questo cambiamento dovrebbe contenere il fenomeno dei "falsi negativi", ovvero di quanti potrebbero apparire giocatori non patologici anche quando invece lo sono. Entro questo orizzonte, lo scivolamento dalla condizione di giocatore non patologico a quella di giocatore patologico si manifesterebbe nel grado di "severità" del comportamento compulsivo: "medio", nel caso siano riscontrabili 4 o 5 criteri del DSM; "moderato" in presenza di 6 o 7 segnali; "severo", quando sono constatabili nella persona tutte o quasi le manifestazioni del disturbo.

30 Nel seguito continueremo ad adottare per semplicità la vecchia denominazione "gioco d'azzardo patologico" (GAP).

31 Castorina S., Mendola G., *Ammalarsi per gioco. Socialità e patologia nelle sale scommesse*, Acireale- Roma, Bonanno Editore, 2011, p. 13.

Per spiegare il modo in cui, a livello concretamente comportamentale, si sviluppa la dipendenza da gioco d'azzardo, il modello interpretativo tuttora più utilizzato è stato elaborato negli anni Ottanta da Robert Custer e si articola in tre fasi: fase della vincita; fase della perdita; fase della disperazione. Secondo il medico statunitense, infatti, **tutti i giocatori d'azzardo patologici hanno attraversato un periodo di gioco occasionale, durante il quale si è verificata almeno una vincita, più o meno considerevole, che ha esercitato la funzione di rinforzo del comportamento, portando il giocatore a reiterarlo.** In questa fase, secondo Custer, il gioco d'azzardo ha ancora una valenza ludica e ricreativa, è percepito come un innocuo intrattenimento e questa situazione può durare anche anni, in una dinamica di progressiva intensificazione dell'attività di gioco e dell'investimento psicologico ed economico su di esso. A questo punto si configura la "fase della perdita", connotata dalla rincorsa di quanto si è dissipato nella speranza di recuperare il denaro - in termini tecnici si parla di *chasing* - e perciò da un crescente assorbimento nell'attività di gioco e dalla progressiva perdita di controllo. Entro questo quadro maturano i debiti, la ricerca dei primi prestiti e la tendenza a puntare su giochi che offrono minori probabilità di vincita ma somme più elevate. In questa fase è frequente l'illusione che una grande vincita possa risolvere tutto il danno fino a quel momento arrecato e creare le condizioni per smettere. Il passaggio successivo è rappresentato dalla "fase della disperazione", accompagnata da una totale perdita di capacità di controllo sul gioco e dal rischio che la persona commetta atti illegali pur di procurarsi il denaro necessario. Si accompagna ad alterazioni dell'umore, attacchi di panico, fantasie di fuga o anche a tentativi di suicidio, ed è la fase in cui può scattare la consapevolezza di dover chiedere aiuto.

I CRITERI DIAGNOSTICI DEL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO STABILITI DAL DSM-V (2013)

Gioco d'azzardo persistente e ricorrente che porta a sofferenza e invalidità clinicamente significative indicate dalla presenza di 4 (o più) dei seguenti segni nell'arco di 12 mesi:

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 (es. colpevole, ansioso, depresso).
6. Dopo aver perso denaro nel gioco, spesso ritorna un altro giorno per rifarsi.
7. Mente o 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 d'azzardo.
9. Fa affidamento sugli altri per procurarsi i soldi per tamponare una situazione finanziaria disperata causata dal gioco d'azzardo.

I CRITERI DIAGNOSTICI DEL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO STABILITI DAL DSM-IV (1994)

Persistente e ricorrente comportamento di gioco d'azzardo maladattivo, che compromette le attività personali, familiari o lavorative, come indicato da 5 o più dei seguenti criteri:

1. È eccessivamente assorbito dal gioco d'azzardo (per esempio, è continuamente intento a rivivere esperienze trascorse di gioco, a valutare o pianificare la prossima impresa di gioco, a escogitare i modi per procurarsi denaro con cui giocare).
2. Ha bisogno di giocare somme di denaro sempre maggiori per raggiungere lo stato di eccitazione desiderato.
3. Ha ripetutamente tentato di ridurre, controllare o interrompere il gioco d'azzardo, ma senza successo.
4. È irrequieto o irritabile quando tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo.
5. Gioca d'azzardo per sfuggire problemi o per alleviare un umore disforico (per esempio, sentimenti di impotenza, colpa, ansia, depressione).
6. Dopo aver perso al gioco, spesso torna un altro giorno per giocare ancora (rincorrendo le proprie perdite).
7. Mente ai membri della propria famiglia, al terapeuta, o ad altri per occultare l'entità del proprio coinvolgimento nel gioco d'azzardo.
8. Ha commesso azioni illegali come falsificazione, frode, furto o appropriazione indebita per finanziare il gioco d'azzardo.
9. Ha messo a repentaglio o perso una relazione significativa, il lavoro, oppure opportunità scolastiche o di carriera per il gioco d'azzardo.
10. Fa affidamento sugli altri per reperire il denaro per alleviare una situazione economica disperata causata dal gioco ("operazione di salvataggio").

IL RUOLO DELLE “CREDENZE ERRONEE”

Le fasi individuate da Robert Custer permettono di isolare specifici momenti della dipendenza da gioco d'azzardo che, tuttavia, nella concreta esperienza dei giocatori si svolgono ovviamente in un *continuum*. Prestando ascolto alle storie di vita dei giocatori compulsivi, infatti, si constata immediatamente come nella gran parte dei casi lo sviluppo della dipendenza si sia verificato in modo subdolo e progressivo, tra una giocata e l'altra, anche nel corso di anni e nell'inconsapevolezza della persona coinvolta, tanto che i terapeuti che si occupano di gioco d'azzardo patologico testimoniano come spesso la prima domanda che si sentono rivolgere dai propri pazienti riguardi il motivo della situazione in cui si trovano: “perché è capitato proprio a me?”; “come è stato possibile?”.

Gli studiosi hanno verificato che un ruolo fondamentale in questo senso è svolto dal radicamento nella mente della persona di cosiddette “credenze erranee” o “distorsioni cognitive”, ossia di qualunque pensiero sui giochi d'azzardo che vada contro i principi della razionalità e della logica.

Il tratto comune a tutte queste credenze, infatti, risiede nell'illusione di poter controllare gli eventi da cui dipende la vincita, dimenticando che sono casuali, e dunque, per definizione, impermeabili a qualunque strategia. Alcuni autori hanno addirittura concluso che proprio il tentativo di “controllare l'incontrollabile” rappresenti il nucleo motivazionale della pratica del gioco d'azzardo.³² Questa convinzione e le credenze erranee di cui si alimenta avrebbero la funzione di affermare il valore sociale della persona³³ di fronte a eventi che la espongono all'incertezza e ne mettono in crisi la soggettività.

C'è da dire, in effetti, che l'essere umano non segue le regole della matematica e della probabilità nelle decisioni che deve prendere ordinariamente; di norma fa ampio impiego di quelle che gli studiosi chiamano *euristiche*, ossia “scorciatoie di pensiero”, modalità rapide e intuitive di ragionamento, replicabili con facilità in diverse situazioni mediante il meccanismo della similarità, che esulano dalla prassi logico-razionale e consentono di operare scelte in modo rapido e senza riprocessare ogni volta i percorsi operativi da intraprendere.³⁴ Pensiamo ad esempio al percorso pedonale che tutti i giorni potremmo fare per prendere la metropolitana: abbiamo talmente assimilato il tratto di strada, le azioni da compiere, ecc. che automaticamente non pensiamo più a ciò che stiamo facendo in quel momento e la nostra mente è libera di rivolgersi ad altro, magari a qualcosa di importante che dobbiamo fare successivamente. Le euristiche, lungi dall'essere un elemento patologico, permettono di migliorare l'adattamento umano all'ambiente e di potenziarne le prestazioni in contesti prevedibili e ripetitivi.

L'aspetto che alcuni ricercatori hanno evidenziato, e che in tema di gioco d'azzardo interessa particolarmente, è che le euristiche vengono utilizzate anche e soprattutto *in situazioni di incertezza e di rischio*: «in generale queste euristiche sono a volte utili ma a volte conducono a sistematici e gravi errori».³⁵ Infatti, laddove l'essere umano si confronta con l'ignoto (come accade nel gioco d'azzardo per definizione), la mente è portata ad applicare processi mentali elaborati in situazioni di “non-rischio”, di “certezza”, di “controllo” creando così uno scollamento - che a volte può essere estremamente dannoso - tra ciò che la persona pensa e ciò che la realtà effettivamente pre-

32 Sarchielli G., Dallago P., “La seduzione del gioco d'azzardo: dinamiche personali e socio-economiche”, in Minardi E., Lusetti M. (a cura di), *Luoghi e professioni del loisir*, Milano, Franco Angeli, 1997, pp. 4-13.

33 Kusyzyński I., “The psychology of gambling”, in *Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 474, 1984, p. 77 e sgg.

34 Simon H., *La ragione nelle vicende umane*, Bologna, Il Mulino, 1984.

35 Tversky A., Kahneman D., “Judgment under Uncertainty: Heuristics and Biases”, in *Science*, vol. 185, n. 4157, 1974, p. 1124.

senta. In altre parole, in situazioni di rischio «le persone sottostimano i risultati probabili rispetto ai risultati che si ottengono con certezza».³⁶ Così si generano le credenze erranee, che discendono proprio dall'applicazione di modalità cognitive e interpretative inadeguate alla realtà in cui ci si trova ad agire: la risposta razionale a informazioni imperfette, che pure sono le uniche disponibili in situazioni di incertezza e/o casualità.

È bene precisare che questo insieme di credenze erranee non è un dato di partenza, come fosse un tratto distintivo di un individuo particolarmente “disturbato”, incline alla produzione di “errori mentali”: «tale forma di pensiero non è generata da ignoranza, ingenuità o scarsa intelligenza ma semplicemente da un automatismo che può nascere in chi si trova di fronte a circostanze particolari, quali per l'appunto il gioco ad esito imprevedibile».³⁷ L'applicazione di semplificazioni cognitive nelle situazioni di rischio è quindi un'attitudine trasversale, che riguarda tutti: «le decisioni razionali vengono accantonate anche quando a giocare non sono soggetti con problematiche di dipendenza da gioco».³⁸ Il radicamento delle credenze erranee nel pensiero delle persone, intaccandone le capacità di controllo sui comportamenti più rischiosi³⁹, è dunque un effetto della pratica stessa del gioco d'azzardo.

In altre parole, **giocare d'azzardo rinforza i processi cognitivi erronei** e l'applicazione inadeguata di euristiche a contesti che funzionano diversamente. In questo senso, in linea con quanto discusso nel primo capitolo, il gioco d'azzardo contiene in se stesso, a prescindere dalla volontà e dalle caratteristiche della persona che vi si dedica, un principio di induzione alla dipendenza.

Nello specifico, le credenze erranee più comunemente riscontrabili in chi gioca d'azzardo sono:

L'illusione di controllo: identifica l'aspettativa illusoria di controllare in qualche modo eventi fortuiti. Alcuni studiosi⁴⁰ hanno ultimamente precisato che esistono due forme di illusione di controllo: *primaria*, quando si mettono in pratica modalità di ragionamento pseudo-strategico (ne sono esempio i cosiddetti “sistemi” per il gioco del lotto); *secondaria*, nel caso in cui la persona si convinca di poter controllare gli eventi casuali affidandosi a forze, entità, elementi, ecc. come la fortuna, gli influssi cosmici, oroscopi, divinità, auree personali, oggetti o talismani, ecc. sfociando così nel vero e proprio pensiero magico.⁴¹

La fallacia del giocatore (o fallacia di Montecarlo): descritta per la prima volta nel 1972⁴², è la distorsione cognitiva che si verifica quando il giocatore tende a sovrastimare la probabilità di vincita a seguito di una serie di giocate perdenti. La conseguenza di questo stile di pensiero è la cosiddetta rincorsa della perdita, che è stata identificata da Robert Custer come una fase tipica dello sviluppo della dipendenza: il giocatore continua a scommettere, aumentando la frequenza e il denaro speso nella convinzione di ottenere prima o poi una vittoria riparatrice di quanto perso fino a quel momento. D'altra parte, al di là della patologia, la “fallacia del giocatore” riecheggia an-

36 Kahneman D., Tversky A., “Prospect Theory: an analysis of decision under risk”, in *Econometrica*, vol. 47, n. 2, march 1972, p. 263.

37 Perilli M. C., *Giocati dall'azzardo. Mafie, illusioni e nuove povertà*, Roma, Sensibili alle foglie Ed., 2015, p. 65.

38 Ferrari A., “Gioco d'azzardo tra cognizioni, emozioni e pseudo-strategie: una sfida alla razionalità”, in *State of Mind*, settembre 2015.

39 Tversky A., Kahneman D., “Availability: a heuristic for judging frequency and probability”, in *Cognitive Psychology*, vol. 5, n. 2, September 1973.

40 Ejova A., et al., “Erroneous Gambling-Related Beliefs as Illusion of Primary and Secondary Control: a Confirmatory Factor Analysis”, in *Journal of Gambling Studies*, 31, 2015, pp. 133-160.

41 Wohl M. J. A., Enze M. E., “Illusion of control by proxy: placing one's fate in the hands of another”, in *British Journal of Social Psychology*, 48, 2009, pp. 183-200.

42 Cohen J., *Psychological probability or the art of doubt*, Allen & Unwin, London, 1972.

che in modi di pensare diffusi tra quanti giocano occasionalmente - per esempio, "ho perso molte volte, prima o poi vincerò".

Il numero ritardatario: un esempio specifico della "fallacia del giocatore" è la credenza erronea del "numero ritardatario", in base alla quale se un esito non si verifica per un certo numero di giocate o di tempo acquisisce la falsa aurea della prossimità. Un caso tipico riguarda il lotto, il superenalotto o in generale i giochi d'azzardo basati su estrazioni numeriche: quando un numero non "esce" per lungo tempo, è comune pensare che sia più probabile e imminente. Nonostante tabaccherie e, ancora recentemente, quotidiani e servizi di telegiornale dessero spazio alla notizia dei "numeri ritardatari", si tratta di un pensiero del tutto infondato e irrazionale, perché la regola fondamentale degli eventi casuali, che del resto accomuna tutti i giochi d'azzardo, è proprio *l'indipendenza dall'esito che li ha preceduti*.

La quasi vincita: è l'idea che si insinua nelle persone quando il risultato conseguito è molto prossimo al risultato vincente. Si verifica, ad esempio, quando il numero estratto è 17 e il numero su cui si aveva scommesso è 16 o 18. È un meccanismo ben noto e sfruttato dall'industria di settore nella progettazione delle *slot machines* e nella predisposizione grafica dei gratta-e-vinci: basta pensare a quanto spesso manca un solo simbolo alla combinazione che consentirebbe la vincita. Secondo un recente studio sui gratta-e-vinci⁴³, infatti, mentre le vincite e le perdite secche generano un forte rilassamento nel giocatore, nel caso della *quasi vincita* si genera una forte tensione fisiologica e cognitiva che indurrebbe la persona a giocare di nuovo e con urgenza. In altre parole, la *quasi vincita* provoca effetti fortemente frustranti e al tempo stesso eccitanti che rischiano di generare nel soggetto una reiterazione difficilmente controllabile: «I nostri risultati indicano che i giocatori assegnavano alle quasi vincite una valenza negativa, un forte spinta all'attivazione (*arousal*) e uno spiccato effetto frustrante; [i giocatori] erano indotti a proseguire nel gioco più facilmente a seguito di questo esito piuttosto che a seguito di una vittoria».⁴⁴

L'attribuzione flessibile: consiste nell'attribuzione delle vincite a un qualche merito correlato all'abilità personale o, viceversa, all'attribuzione delle perdite al caso e alla poca fortuna. Questa credenza erronea alimenta l'illusione che, esercitandosi nel gioco, si acquisisca la capacità di ridurre l'influenza del caso.

L'errore di accessibilità: si verifica quando una persona valuta la frequenza di un evento in base alla sua "accessibilità" mentale, ossia alla facilità con cui viene ricordato. È il classico caso, documentato da numerose ricerche, della persona che ricorda le vincite più vividamente delle perdite.⁴⁵ Questo errore cognitivo è ampiamente sfruttato nella pubblicitaria e amplificato dall'informazione (non solo di settore, purtroppo): le notizie in circolazione, infatti, danno sistematicamente risalto a grandi vincite ma non alle centinaia di migliaia di giocate perse che avvengono ogni giorno. Lo stesso principio è alla base della disposizione spaziale delle *slot machines* nelle sale dedicate: sentire i suoni delle vincite realizzate da altri apparecchi vicini ha la funzione cognitiva di focalizzare la memoria sulle vincite stesse, sovrastimandone la probabilità.

43 Stage M. et al., "I was that close. Investigating Players' Reactions to Losses, Wins, and Near-Misses on Scratch Card", in *Journal of Gambling Studies*, April 2015.

44 Stage M. et al., cit.

45 Ladouceur R., Walker M. (eds.), *Trends in Cognitive and Behavioural Therapies*, John Wiley and Sons, Chichester 1996, pp. 89-120.

Secondo gli studiosi, la consapevolezza delle credenze erranee e l'attenzione al modo in cui vengono sfruttate dalla pubblicità e dalle caratteristiche stesse dei giochi d'azzardo configurano un importante fattore protettivo rispetto al rischio di dipendenza. Non per niente una delle modalità di intervento terapeutico sui giocatori, la cosiddetta psicoeducazione, si basa proprio sulla trasmissione di informazioni corrette in materia di gioco d'azzardo, ritenendo che «tanto più una persona è consapevole del proprio problema e delle conseguenze che esso può avere sulla propria vita e su quella degli altri, tanto più è in grado di controllarlo». ⁴⁶ D'altra parte, autorevoli psicologi hanno sostenuto che solo in presenza di una campagna di comunicazione sistematica su come funziona il gioco d'azzardo, per esempio attraverso programmi televisivi o radiofonici specificamente dedicati, acquisterebbero un senso frasi come «gioca responsabile», «gioca moderatamente» di cui, dal 2012, la legge impone l'inserimento in qualunque pubblicità di settore. Come già detto, infatti, «alcune delle principali distorsioni cognitive, che sarebbero caratteristiche degli scommettitori patologici, sono rintracciabili nella popolazione generale e risultano di difficile comprensione anche a soggetti non patologici». ⁴⁷

Per questo la psicoeducazione, così come tutti gli interventi mirati ad accrescere la consapevolezza sul funzionamento del gioco d'azzardo, ben si prestano a un'attività di dissuasione da questa pratica e di prevenzione dei rischi che comporta.

SERVIZI E PRATICHE DI INTERVENTO PER LA DIPENDENZA DA GIOCO D'AZZARDO

Il riconoscimento del gioco d'azzardo compulsivo come malattia, nonostante porti a concentrare l'attenzione sul comportamento del giocatore, mettendo da parte i fattori di contesto che influiscono sullo sviluppo della dipendenza, ha il merito di dare consistenza oggettiva al disagio sofferto dalle persone che ne sono afflitte. In questo modo, inoltre, il gioco d'azzardo patologico è diventato una questione di competenza della sanità pubblica, pur con tutte le contraddizioni che derivano dalla concomitanza tra entrate erariali che lo Stato si garantisce attraverso il monopolio sul settore - circa 8 miliardi di euro nel 2014 - e costi socio-sanitari che è costretto ad accollarsi per le conseguenze del gioco stesso - circa 6 miliardi di euro nello stesso anno.

D'altra parte, l'interessamento al problema da parte del Ministero della Salute è piuttosto recente.

Il problema del “gioco d'azzardo” compare per la prima volta in un Decreto Legge del 14 giugno 2002, dedicato a “Disposizioni di principio sull'organizzazione e sul funzionamento dei servizi per le tossicodipendenze delle aziende sanitarie locali”, in riferimento alle aree di intervento a loro attribuite in materia di “dipendenze patologiche” (art. 1), in cui si stabiliva che, nell'ambito delle ASL, la dipendenza da gioco d'azzardo dovesse essere competenza dei Ser.T. - Servizi Territoriali per le Tossicodipendenze.

È tuttavia solo nel 2012 che il cosiddetto **Decreto Balduzzi**⁴⁸ si sarebbe più diffusamente soffermato sulla questione, dedicando rispettivamente gli articoli 5 e 7 a un «Aggiornamento dei livelli essenziali di assistenza con particolare riferimento alle persone affette da malattie croniche, da malattie rare, nonché da ludopatia» e a «Disposizioni in materia di vendita di prodotti del ta-

46 Donadeo C., *Gioco d'azzardo e ludopatia. Dal divertimento alla dipendenza*, Hans & Alice Zevi Editions, 2014, p. 90.

47 Castorina S., Mendorla G., *Ammalarsi per gioco. Socialità e patologia nelle sale scommesse*, Acireale-Roma, Bonanno Editore, 2011, p. 85.

48 D.L. 13 settembre 2012, n. 158, convertito con modificazioni dalla L. 8 novembre 2012, n. 189.

bacco, misure di prevenzione per contrastare la ludopatia e per l'attività sportiva non agonistica». Per la prima volta venivano disposte misure finalizzate al contrasto del gioco d'azzardo patologico: era vietata la pubblicità del gioco d'azzardo durante programmi televisivi, radiofonici e in prodotti cinematografici prevalentemente rivolti ai giovani; qualsiasi campagna promozionale del gioco d'azzardo era tenuta a esporre, sui tagliandi delle scommesse o sui biglietti di lotterie, formule di avvertimento sul rischio di dipendenza. Inoltre, la "ludopatia" veniva inserita entro i cosiddetti LEA - Livelli Essenziali di Assistenza - dunque tra le patologie le cui cure sono a carico del Sistema Sanitario Nazionale, sebbene il mancato raccordo con il Ministero dell'Economia per garantirne la copertura finanziaria abbia scaricato gli oneri della misura sulla sanità locale.

Proprio per questo motivo, **tuttora gran parte dei Ser.T. non dispone di una specifica sezione dedicata alla presa in carico del Disturbo da gioco d'azzardo**, nonostante la legge n. 79 del 2014 ne abbia disposto la ridenominazione in Ser.D., proprio per marcare l'ampliamento del loro mandato istituzionale a tutte le forme di dipendenza. E anche quando esiste, il sottodimensionamento degli specialisti spesso genera loro malgrado una presa in carico sotto vari aspetti parziale. Ancora più difficoltoso, alla luce della ristrettezza di risorse, è l'assolvimento di altre funzioni che i Ser.T./Ser.D. sarebbero chiamati a svolgere, ovvero l'informazione, la prevenzione e anche il primo sostegno ai familiari delle persone dipendenti.

Questo potrebbe contribuire a dipanare i pregiudizi di cui spesso i giocatori compulsivi sono oggetto, ancor prima di rivolgersi ai Ser.T., in nome dell'idea che la loro situazione sia conseguenza di un comportamento moralmente riprovevole che hanno scelto. Come affermato da un'interlocutrice nel quadro di una ricerca sociologica, «se chi lo chiama vizio è la società, come posso pretendere che mia madre che ha la quinta elementare possa capire che si tratta di una malattia? [...] Perché poi devi lottare anche con la famiglia che non è in grado di capire che è una dipendenza». In questo senso, come commenta la ricercatrice, il lavoro dei Ser.T./Ser.D. «appare importante non solo nel trattamento della patologia, ma per incentivare un cambiamento culturale che dia spazio e legittimazione agli interventi in questo ambito».⁴⁹

La situazione potrà forse migliorare grazie alla Legge di Stabilità del 2015 che, recependo le istanze degli operatori sanitari, ha istituito presso il Ministero della Salute un Fondo per il Gioco d'azzardo patologico con una dotazione di 50 milioni di euro annui a decorrere dal 2016.

Nel frattempo, proprio a causa della ristrettezza di risorse, talvolta i Ser.D. affrontano la presa in carico delle persone afflitte da gioco d'azzardo patologico appoggiandosi ai gruppi di auto-mutuo aiuto dell'**Associazione Giocatori Anonimi Italia**. Ispirata all'analoga associazione per alcolisti costituita nel 1935 in America, di cui riprendeva il programma dei "dodici passi", l'associazione di mutuo aiuto dei *Gamblers Anonymus* compare per la prima volta a Los Angeles negli anni Cinquanta. Così come per la dipendenza da alcolici, infatti, la grande questione per chi cercava di offrire una via d'uscita alla dipendenza da gioco d'azzardo in quel periodo era sollevare la persona sofferente dallo stigma del vizio e della colpa per il fatto di trovarsi in quella situazione. Così, se in un primo momento i Giocatori Anonimi avevano tenuto una posizione critica nei confronti dell'approccio medico, successivamente ebbero un ruolo centrale nel suo consolidamento.⁵⁰ Fu determinante in questo senso la collaborazione con Robert Custer, lo psichiatra teorizzatore delle tre fasi dello sviluppo della dipendenza di cui si è detto.

49 Carlone T., "Gioco d'azzardo patologico: i servizi, gli interventi" in Cipolla C. (a cura di), *Le implicazioni sociali del gioco d'azzardo*, Milano, Franco Angeli, 2012, p. 138.

50 Castellani B., *Pathological Gambling: The making of a medical problem*, 2000, pp. 99.

Il modo in cui tuttora l'Associazione nazionale Giocatori Anonimi Italia presenta il proprio operato sul sito internet è emblematico in proposito. Il «gioco d'azzardo compulsivo» è definito come «una malattia, progressiva per sua natura, che non può mai essere curata, ma può essere arrestata».

Nel concreto, le riunioni dei gruppi legati all'Associazione Giocatori Anonimi seguono uno schema ricorrente: iniziano con la lettura degli scopi dell'associazione e dei dodici passi su cui si basa il programma di recupero, proseguono con le testimonianze dei giocatori e, benché si tratti di un'associazione a-confessionale, si concludono con la lettura di una preghiera formulata dal teologo protestante Reinhold Niebuhr:

I "dodici passi" si articolano come segue:

1. Noi abbiamo ammesso la nostra impotenza di fronte al gioco e che le nostre vite erano divenute incontrollabili.
2. Siamo giunti a credere che un potere più grande di noi avrebbe potuto riportarci alla ragione.
3. Abbiamo preso la decisione di affidare la nostra volontà e le nostre vite alla cura di un potere superiore come noi potremmo concepirlo.
4. Abbiamo fatto un profondo inventario finanziario e morale su noi stessi.
5. Abbiamo ammesso di fronte a noi stessi e a un altro essere umano la natura esatta dei nostri torti.
6. Eravamo completamente pronti ad accettare che questi difetti di carattere fossero eliminati.
7. Abbiamo chiesto umilmente a Dio (come noi Lo concepiamo) di porre rimedio alle nostre insufficienze.
8. Abbiamo fatto un elenco di tutte le persone che abbiamo leso e abbiamo deciso di fare ammenda verso di loro.
9. Abbiamo fatto direttamente ammenda verso tali persone, laddove possibile, tranne quando, così facendo avremmo potuto recare danno a loro oppure ad altri.
10. Abbiamo continuato a fare l'inventario personale e quando ci siamo sentiti in torto lo abbiamo subito ammesso.
11. Abbiamo cercato attraverso la preghiera e la meditazione, di migliorare il nostro contatto cosciente con Dio (come noi Lo concepiamo). Pregando solo di farci conoscere la sua volontà nei nostri riguardi e darci la forza di eseguirla.
12. Abbiamo cercato di trasmettere questo messaggio ai giocatori compulsivi e di mettere in pratica questi principi in tutte le nostre attività.

Se i gruppi di auto-mutuo aiuto legati all'Associazione Giocatori Anonimi tendono ad avere una connotazione molto marcata e uniforme, **diversificata è invece l'offerta di servizi promossi da associazioni, cooperative e, in generale, da realtà del terzo settore.**

Alcuni centri hanno ormai consolidato un'esperienza pluriennale; altre iniziative sono più recenti. Di fatto, ognuna si caratterizza per la specificità dell'approccio psico-terapeutico applicato alla cura del gioco d'azzardo, per la durata e le modalità della presa in carico che offre, per il ruolo accordato al coinvolgimento dei familiari dei giocatori.

In altri Paesi europei come il Belgio, la Danimarca, la Svizzera e il Regno Unito, già da tempo «il gioco d'azzardo patologico non viene trattato esclusivamente come una questione di tipo sanitario e le politiche di intervento vanno prevalentemente nella direzione di una sinergia e collaborazione fattiva tra i servizi sanitari e quelli socio-assistenziali».⁵¹

In questa prospettiva, il fatto che anche in Italia il terzo settore si stia attivando in materia di gioco d'azzardo patologico è certamente un dato positivo, anche se resta molto da fare in tema di prevenzione.

51 Carlone T., "Gioco d'azzardo patologico: i servizi, gli interventi" in C. Cipolla (a cura di), *Le implicazioni sociali del gioco d'azzardo*, Milano, Franco Angeli, 2012, p. 138.

CAPITOLO III

L'ORGANIZZAZIONE DELL'OFFERTA DI GIOCO D'AZZARDO IN ITALIA: POLITICA, INDUSTRIA, TERRITORI

GIOCO D'AZZARDO, MONOPOLIO DI STATO

La prima informazione utile per inquadrare il funzionamento del gioco d'azzardo in Italia è che si tratta di un Monopolio di Stato, ovvero che **lo Stato, per mezzo dell'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato,⁵² ha la titolarità esclusiva della regolamentazione dell'offerta di gioco, che infatti viene definito “gioco pubblico”**. Concretamente ciò significa che l'AAMS è tenuta a esercitare un'attività di controllo sulla produzione, distribuzione e vendita del gioco d'azzardo e che l'introduzione di nuove tipologie e modalità di gioco d'azzardo, la definizione dei luoghi in cui è possibile giocare, la definizione delle probabilità di vincita, ecc., sono oggetto di decisione politica: il primo gratta-e-vinci, ad esempio, fu previsto nel 1994 dal Governo Ciampi all'interno della Legge Finanziaria di quell'anno.⁵³

Perché è monopolio di Stato? Il motivo è che l'impostazione politica originaria in materia di gioco d'azzardo riconosceva la pericolosità di questa pratica, che quindi si proponeva di controllare e limitare. Esiste una prova lampante a riguardo: l'espressione “gioco d'azzardo” non ricorre in nessuna legge o regolamento, nei quali si parla invece di “gioco pubblico”: l'unica menzione si trova nel Codice Penale. Redatto nel 1931, il Codice Penale tutt'oggi in vigore all'articolo 718 afferma: «Chiunque in un luogo pubblico o aperto al pubblico, o in circoli privati di qualunque specie, tiene un gioco d'azzardo o lo agevola è punito con l'arresto da tre mesi a un anno e con l'ammenda non inferiore a euro 206». E mentre l'articolo 719 illustra «le circostanze aggravanti» della situazione precedente, il 720 chiarisce che è reato «punito con l'arresto fino a sei mesi o con l'ammenda fino a euro 516» anche solo partecipare ad attività di questo tipo. Cosa si intenda per gioco d'azzardo lo chiarisce l'articolo successivo (art. 721): «agli effetti delle disposizioni precedenti sono giuochi d'azzardo quelli nei quali ricorre il fine di lucro e la vincita o la perdita è interamente o quasi interamente aleatoria».

Sulla stessa lunghezza d'onda si collocava il Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza emanato nel 1931 - il cosiddetto TULPS, anch'esso ancora in vigore -, che ribadiva la rilevanza penale dell'organizzazione e della partecipazione al gioco d'azzardo e tuttavia, nel regolamentare la concessione delle licenze commerciali vietando l'installazione di apparecchi da gioco, ammetteva alcune eccezioni: «Si considerano apparecchi e congegni automatici, semiautomatici ed elettronici per il gioco d'azzardo quelli che hanno insita la scommessa o che consentono vincite puramente aleatorie di un qualsiasi premio in denaro o in natura che concretizzi lucro, escluse le macchine vidimatrici per il gioco del totocalcio, del lotto, dell'enalotto e del totip».

Il gioco d'azzardo, dunque, era considerato anzitutto un problema da *reprimere* nelle sue forme clandestine e da *contenere*, riservandone allo Stato il controllo e l'esercizio attraverso le uniche modalità allora ammesse e i quattro casinò, analogamente istituiti da un regio decreto a inizio

52 Dal 1 dicembre 2012 l'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato è confluita nell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli di Stato, anche se la sigla con cui comunemente vi si riferisce è tuttora AAMS.

53 Lo scopo del Governo era trovare 240 miliardi di lire (oggi corrisponderebbero a 123.949.655,78 di euro) per sovvenzionare il cosiddetto piano salva-lavoro del ministro Gino Giugni.

Novecento. Fu poi un decreto legge del 1948 a delineare definitivamente il Monopolio di Stato sul gioco d'azzardo in questi termini: «l'organizzazione e l'esercizio di giochi di abilità e di concorsi pronostici, per i quali si corrisponda una ricompensa di qualsiasi natura e per la cui partecipazione sia richiesto il pagamento di una posta in denaro, sono riservati allo Stato [...] il quale può effettuare la gestione o direttamente o per mezzo di persone fisiche o giuridiche che diano adeguata garanzia di idoneità» (D.L. 14 aprile 1948, artt. 1-2).

Nel corso degli anni il sistema del “gioco pubblico” in Italia è rimasto invariato ma, come si è visto, si è moltiplicata esponenzialmente l'offerta. Di fatto, “l'eccezione” è diventata gradualmente la regola. A questo proposito il sociologo Maurizio Fiasco ha individuato tre fasi nel mutamento del rapporto tra gioco d'azzardo e Stato.⁵⁴ La prima fase è riconducibile proprio ai decenni in cui tale pratica veniva associata a un disvalore etico-sociale e affrontata come questione di ordine pubblico. La seconda fase si aprì con gli anni Novanta, in concomitanza con la crisi economico-finanziaria del 1992 che impose al governo guidato da Giuliano Amato la manovra finanziaria che consentì all'Italia di sottoscrivere il Trattato di Maastricht e dunque, in prospettiva, adottare l'euro. Entro questo quadro, il gioco d'azzardo divenne una fonte di entrate fiscali necessarie a sostenere la spesa pubblica, e la rete di vendita venne estesa al di fuori delle tradizionali ricevitorie del lotto e delle rivendite di “Sali, Tabacchi e valori bollati”.

Da allora, l'attribuzione di una valenza sociale ai ricavi che lo Stato trae dal gioco d'azzardo è divenuta una costante: ne sono esempio i milioni di euro che il cosiddetto Decreto Legge Abruzzo del 2009 destinava alla ricostruzione post-terremoto attraverso molteplici misure, tra cui l'indizione di nuove lotterie a estrazione istantanea, l'adozione di ulteriori modalità di svolgimento del lotto e la possibilità di molteplici estrazioni giornaliere, l'introduzione delle *videolottery*, e in generale la tassazione sulle varie tipologie di azzardo. Sempre entro questo orizzonte si collocano le cicliche proposte avanzate da esponenti della politica di garantire la copertura finanziaria per misure socialmente rilevanti, come quelle relative alla scuola o alla sanità o alle fasce di popolazioni meno abbienti, attraverso una tassazione aggiuntiva sul gioco d'azzardo. Ultima in ordine di tempo, nel maggio 2015, su iniziativa dell'Unione Italiana dei Ciechi, è stata l'indizione di una lotteria nazionale denominata ‘Premio Louis Braille’, parte del cui ricavato è stato destinato al finanziamento di sedi e uffici dell'Associazione.

La finalità sociale delle entrate erariali ricavate dal gioco d'azzardo ha contribuito a configurare una fase ulteriore nel rapporto tra giochi e Stato a partire dagli anni Duemila: il gioco d'azzardo come mercato, come settore da cui estrarre valore aziendale.⁵⁵ Entro questo quadro l'offerta di gioco d'azzardo si è ampliata ulteriormente avvalendosi delle tecnologie *online*, e l'obiettivo dei Monopoli di Stato è passato dall'accrescere le entrate tributarie a far decollare l'economia del comparto.

54 Fiasco M., “Breve storia del gioco in Italia: tre epoche per tre strategie”, in *Narcomafie*, n. 9, 2010, pp. 22-30.

55 Fiasco M., *L'impatto del gioco d'azzardo sulla domanda di beni e servizi e sulla sicurezza urbana. Il fenomeno dei “Compro Oro” e business collegati*, Camera di Commercio Roma, 2015, p. 23 e sgg.

L'INDUSTRIA DEL GIOCO D'AZZARDO

Quando si parla di settore o industria del gioco d'azzardo in Italia ci si riferisce a un'articolata costellazione di società e aziende che sono titolari della produzione e commercializzazione delle varie tipologie di gioco ammesse dai Monopoli di Stato: i giochi numerici a totalizzatore nazionale, ovvero lotto, superenalotto, lotterie nazionali, gratta-e-vinci, win-for-life e bingo; i giochi collocati in apparecchi da intrattenimento come *slot machines* e *videolottery*; i giochi a base sportiva come totocalcio, totogol e tutte le scommesse sportive; i giochi in modalità remota (poker, casinò e tutti i giochi con scommessa in denaro disponibili online ecc.). La peculiarità del settore è che, trattandosi di un monopolio di Stato, le aziende dell'industria del gioco d'azzardo svolgono tecnicamente un "servizio pubblico". Questo aspetto è molto rilevante perché, **a differenza di qualunque altro soggetto imprenditoriale, non detengono responsabilità civili o penali in relazione alle conseguenze della propria attività sulle persone.** Per esempio, quando è stato dimostrato che le emissioni dello stabilimento Ilva di Taranto avevano concorso alla maggior incidenza di tumori nei suoi dipendenti e negli abitanti della città, il gruppo industriale è stato costretto al loro risarcimento. Se una persona si rovina economicamente e umanamente giocando alle *slot machines*, né i produttori delle macchine, né quelli dei software, né le grandi società che ne ottengono la gestione in concessione dallo Stato sono in alcun modo imputabili per i danni che il loro prodotto ha causato.

Viceversa, spesso i portavoce delle associazioni che rappresentano le varie componenti dell'industria dell'azzardo rivendicano i benefici che il settore apporterebbe all'Italia a livello economico e occupazionale. Eppure non vi sono dati attendibili in proposito, non fosse altro perché, per esempio, le aziende che risultano produttrici di *slot machines* e *videolottery* quasi sempre sono solo "assemblatori" che acquistano *cabinet* e schede software da fornitori diversi, riservando a sé la commercializzazione dell'oggetto (Censis 2009, p.45). In altre parole, la gran parte dei posti di lavoro in qualche modo connessi al settore del gioco d'azzardo riguardano la produzione di componentistica e per questo non sono attribuibili esclusivamente al gioco d'azzardo stesso.

Il dato incontestabile è invece un altro: **le grandi società concessionarie, quelle cioè che operano per conto dei Monopoli di Stato avendo vinto una gara pubblica, sono tredici e benché spesso abbiano origine in Italia, nella quasi totalità hanno spostato la propria sede legale all'estero, ovvero non pagano le tasse nel nostro Paese.** In gergo giornalistico si parla in proposito delle "dieci sorelle" - anche se sono tredici dal 2011 - e si tratta di: Gtech, meglio nota come Lottomatica; Sisal; Cogetech; Snai; Gamenet; Codere; Cirsa; Bplus; Hbg; Novomatic; Netwin Italia Spa; Intralot; NTS Network. Se si presta attenzione, di loro si trova traccia nelle città, sulle insegne luminose di sale slot o agenzie per scommesse. Dal punto di vista finanziario, si tratta di società che negli anni sono state protagoniste di acquisizioni, fusioni con società estere e, nel caso dell'attuale BPlus Giocolegale quando si chiamava ancora Atlantis, di indagini giudiziarie.

Il caso di Atlantis nel 2011 è significativo, perché testimonia la permeabilità del confine tra "gioco legale" e criminalità organizzata, nonostante numerosi politici e rappresentanti del settore si appellino alla necessaria esistenza del gioco d'azzardo regolato dai Monopoli di Stato proprio per arginare quello illegale. L'Antimafia ha evidenziato da tempo come i bandi emessi dai Monopoli di Stato per la selezione delle società concessionarie del gioco d'azzardo, dando priorità alla conformità degli assetti economico-finanziari delle società candidate, di fatto si esimersero da un serio

esame di eventuali collegamenti con persone affiliate alle mafie, dimostrando, con le parole stesse dell'Antimafia, una «grande superficialità».

Eppure, l'interesse della criminalità organizzata a penetrare nel settore del gioco d'azzardo, anche nelle sue forme legali e controllate dallo Stato, è molto forte ed è «determinato dagli elevatissimi e rapidi guadagni; dalla possibilità di riciclare ingenti somme provenienti da attività illecite; dalla penetrazione territoriale connessa alla gestione delle sale gioco, degli apparecchi da intrattenimento; e infine dai bassi rischi giudiziari previsti per le singole condotte criminose».⁵⁶

Ma quali sono i criteri per diventare società concessionarie di gioco d'azzardo per conto dei Monopoli di Stato? Il bando di gara del 2006, in virtù del quale sono state selezionate le attuali «dieci sorelle», non conteneva l'obbligo di rispetto della normativa antimafia, introdotto nel 2012, e il regime di proroga automatica fino alla decorrenza dei nove anni ha consentito loro di beneficiare delle condizioni precedenti. Nondimeno, lo «schema di convenzione» targato 2012 conferma la possibilità che a partecipare al bando siano imprese individuali, società di persone, società di capitali, società consortili, consorzi e raggruppamenti temporanei di imprese, anche con sede legale estera. Tra i criteri che le società partecipanti al bando sono tenute ad ottemperare, ricorre anzitutto la «capacità economico finanziaria» quantificata in un fatturato annuo di minimo 150 milioni di euro negli ultimi tre anni. Così, anche se l'assegnazione delle concessioni avviene alla luce del sole, la Direzione Nazionale Antimafia ha registrato che «l'estensione dello spazio del gioco lecito, pur avendo contribuito seppur marginalmente a contrastare la componente sommersa e illegale del fenomeno, ha prodotto l'effetto perverso di favorire la penetrazione dei gruppi mafiosi nel mercato legale del gioco d'azzardo».⁵⁷

Altro capitolo è rappresentato dalle garanzie che i concessionari sono chiamati a offrire in tema di «gioco responsabile»: è entro questo orizzonte che vengono annoverati l'obbligo al rispetto del divieto di gioco ai minorenni; l'impegno di promuovere iniziative volte alla prevenzione nei giocatori di «comportamenti ludopatici»; la dotazione di un bilancio sociale (articolo 5 - Obblighi generali del Concessionario). Proprio all'interno dei bilanci sociali si inserisce spesso un tema ulteriore, che potrebbe apparire inconsueto alla luce di quanto detto finora. Molte società concessionarie del gioco d'azzardo, infatti, si affannano a documentare azioni di «responsabilità sociale d'impresa», tanto in relazione ai propri dipendenti, quanto ai consumatori del gioco d'azzardo e alla società in generale. È interessante come addirittura l'associazione europea di rappresentanza delle imprese del gioco d'azzardo abbia dedicato il proprio convegno annuale 2015 alle cosiddette *best practices*, ai buoni esempi di responsabilità sociale d'impresa nel settore, e non è forse un caso che questo tipo di attenzione si stia intensificando proprio mentre in Europa molti Paesi propendono per il divieto assoluto della pubblicità del gioco d'azzardo, prospettando al comparto la necessità di ridefinire le strategie di marketing finora adottate.

Ecco dunque le iniziative di beneficenza o le sponsorizzazioni che società come Lottomatica o Sisal dedicano a finalità sociali o alla ricerca medica, sostenendo note organizzazioni e fondazioni, oppure a eventi culturali, come mostre d'arte e concerti. Ecco inoltre la dichiarazione di «cura e rispetto dei giocatori» come «valore guida dell'azienda» contenuta per esempio nel bilancio sociale di Sisal, dove viene dettagliatamente illustrato il «Programma di Gioco Responsabile» a partire dall'affermazione che «per i soggetti più vulnerabili la partecipazione senza controllo ai

56 Direzione Nazionale Antimafia, Relazione annuale 2012.

57 Direzione Nazionale Antimafia, Relazione annuale 2010.

giochi con vincita in denaro può portare allo sviluppo di una dipendenza ed essere causa di problematiche personali e sociali».

Ampio spazio all'interno del proprio bilancio sociale è riservato a un omonimo «Programma di Gioco Responsabile» anche da Lottomatica, che analogamente a Sisal assume l'idea di gioco come «un'esperienza piacevole e positiva che non rappresenta alcun rischio per la maggior parte delle persone». Nondimeno, nell'ottica della società concessionaria, «tra milioni di giocatori, ci sono anche persone per le quali giocare non è più solo un divertimento, ma può diventare un problema. Persone vulnerabili, che rischiano di farsi prendere la mano, o di essere attratte dal mondo del gioco illegale». Da qui, ancora una volta, il richiamo all'importanza di un comportamento di gioco «equilibrato e senza eccessi».

Eppure, non a torto gli studiosi che riflettono sulle connessioni tra offerta di gioco d'azzardo e incidenza della patologia additano come sospetta questa pacifica coesistenza tra interessi dell'industria dell'azzardo e il suo impegno sul fronte della patologia correlata. Secondo alcuni, la ragione è che il vero *business* del settore si fonda sul consumo dei giocatori "normali", che «riescono a non cadere nelle maglie strette della dipendenza patologica, costituendo un'area grigia». In tale ottica, è «proprio questa area grigia tra dipendenza e (presunta) indipendenza dal gioco d'azzardo che, in qualche modo, permette di tenere fermo e senza soluzione il problema».⁵⁸ E tuttavia, come si è visto, è proprio l'esistenza di questa area grigia a profilare l'urgenza di affrontare il problema, dal momento che sono le caratteristiche stesse dei giochi e dell'offerta di azzardo a esporre al rischio di dipendenza.

LE AMMINISTRAZIONI LOCALI

Chi non ha obiettivamente alcun interesse a mantenere irrisolto il problema del gioco d'azzardo, sia nelle sue espressioni patologiche, sia in quanto offerta che prolifera nei territori a svantaggio di altre attività commerciali e produttive sono le Regioni e i Comuni. È a livello locale, infatti, che la dipendenza da gioco d'azzardo si traduce in costo sanitario per le ASL ed è sempre a livello locale che sale slot e sale bingo si sostituiscono a negozi, attirando a sé frequentatori che non sempre sono garanzia di sicurezza e vivibilità della zona.

Come è stato sottolineato, «la diffusione del gioco d'azzardo ha un impatto diretto e in varie forme sulla sicurezza delle città: ha creato un tessuto di insediamento per la criminalità strutturata che controlla una parte delle installazioni e delle sale da gioco, oltre a interferire nei movimenti economici in generale legati alle scommesse».⁵⁹ L'esponentiale aumento di punti di gioco sul territorio ne ha reso sempre più difficile il controllo: secondo il sociologo Maurizio Fiasco l'aleatorietà dei controlli permette alla malavita di espandere il proprio raggio d'azione attraverso l'installazione, la manutenzione e la manomissione delle macchinette. Il territorio si indebolisce a causa dell'aumento della vulnerabilità all'estorsione, dovuta al moltiplicarsi dei soggetti che muovono denaro, cui si aggiungono l'usura e il riciclaggio collegati; inoltre, più sono i luoghi in cui si concentra denaro contante, più aumentano bersagli facili per rapine e furti e la presenza della criminalità.⁶⁰

58 Dotti M., *Slot City, Brianza-Milano e ritorno*, Roma, Round Robin Editrice, 2013, p. 86; p. 53.

59 Dal sito www.legautonomie.it, FOCUS/ Enti locali e gioco d'azzardo, i pericoli delle slot machines.

60 *Ibid.*

La grande capillarizzazione dell'azzardo sul territorio ha moltiplicato i costi legati all'ordine pubblico, alla perdita di valore di edifici e aree urbane, e ancor più alla micro-criminalità riconducibile al gioco d'azzardo: dalle rapine a bar o sale da gioco per l'incasso delle *slot machines* alle manomissioni o contraffazioni di macchinette o gratta-e-vinci; dai furti all'abbandono di minori da parte di genitori completamente assuefatti dal gioco d'azzardo.

Per tutte queste ragioni di ordine sanitario, sociale e urbano, sono sempre più numerose le amministrazioni regionali e comunali che si dotano, rispettivamente, di leggi o regolamenti mirati ad arginare la proliferazione dell'offerta di azzardo.

Come? Le amministrazioni regionali possono anzitutto dotarsi di una legge in materia, nella quale possono decidere di stanziare specifici fondi per la cura della dipendenza da gioco d'azzardo o anche per la prevenzione; possono imporre o chiedere alle amministrazioni comunali di dotarsi di regolamenti che definiscano la distanza dei luoghi del gioco d'azzardo come sale slot o sale bingo da luoghi cosiddetti "sensibili", ovvero scuole, parrocchie, ospedali. D'altra parte, le amministrazioni comunali possono decidere autonomamente di prendere iniziativa in tal senso e in effetti il cosiddetto "distanziometro" - ovvero l'imposizione di una distanza minima dai luoghi sensibili per l'apertura di nuove sale slot o simili - è il dispositivo maggiormente utilizzato, pur con il limite di non essere applicabile a sale slot, sale bingo ecc. già esistenti o ai bar e alle tabaccherie che altrettanto offrono giochi d'azzardo.

Ad oggi, le Regioni che hanno approvato una legge sul gioco d'azzardo sono: la Lombardia (legge n.8 del 2013 come modificata dalla legge n.11 del 2015); il Friuli Venezia Giulia (legge n. 1 del 2014), l'Abruzzo (legge n. 40 del 2013), la Basilicata (legge n. 30 del 2014), l'Emilia Romagna (legge n. 5 del 2013), il Lazio (legge n. 5 del 2013), la Liguria (legge n. 17 del 2012 e n. 18 del 2012), la Puglia (legge n. 43 del 2013), la Toscana (legge n. 57 del 2013, così come modificata dalla legge n. 85 del 2014), l'Umbria (legge n. 21 del 2014), la Valle d'Aosta (legge n. 14 del 2015) e, da ultimo, la legge provinciale del Trentino n. 13 del 2015. Il Piemonte ha inserito disposizioni in materia nell'ambito della legge finanziaria per il 2014 (n. 1 del 2014, art. 7) e così anche il Veneto (legge n. 6 del 2015, art. 20); la Campania le ha inserite all'interno di un provvedimento di rilancio e sviluppo dell'economia regionale (legge n. 16 del 2014, art. 1, commi 197 ss.); l'Alto Adige ne ha previsto dei rimandi nelle leggi provinciali sulla disciplina dei pubblici esercizi (n. 58 del 1988 n. 13 del 1992 e n. 17 del 2012) e più recentemente con la legge n. 10 del 2016 ha esteso la disciplina provinciale anche alle rivendite di generi di monopolio e agli esercizi commerciali (art. 7).⁶¹

Per quanto riguarda i Comuni, pur in assenza di una disciplina *ad hoc* che consenta agli amministratori di intervenire direttamente sulla materia, varie sono le misure adottate, da un lato, per contenere la diffusione nel territorio delle sale da gioco incidendo sulla loro collocazione, dall'altro, per limitare gli orari di apertura dei locali. L'azione dei Comuni spesso deve fronteggiare le forti resistenze di esercenti e gestori di apparecchi da gioco che presentano ricorso ai tribunali amministrativi regionali (TAR), con alterni risultati. Si pensi ad esempio a una sentenza del TAR della Toscana che ha appoggiato la mancata licenza per l'apertura di una nuova sala slot da parte della questura di Firenze a motivo del degrado che avrebbe potuto arrecare al quartiere o, al contrario, all'eclatante caso di Verbania, dove il restrittivo regolamento municipale in materia è stato cancellato proprio dal tribunale amministrativo competente.

61 Per ulteriori informazioni si veda: <http://www.avvisopubblico.it/home/documentazione/gioco-dazzardo/sintesi-della-normativa-in-materia-di-gioco-dazzardo-e-ludopatia/> (ultima consultazione, dicembre 2016)

Nel corso del 2016, in base alle disposizioni contenute dalla Legge di Stabilità⁶², si sarebbero dovute definire in sede di Conferenza Unificata Stato-Regioni le caratteristiche dei punti vendita di gioco d'azzardo nonché i criteri per la loro distribuzione nel territorio, al fine di garantire la tutela della salute, dell'ordine pubblico e per prevenirne l'accesso ai minori.

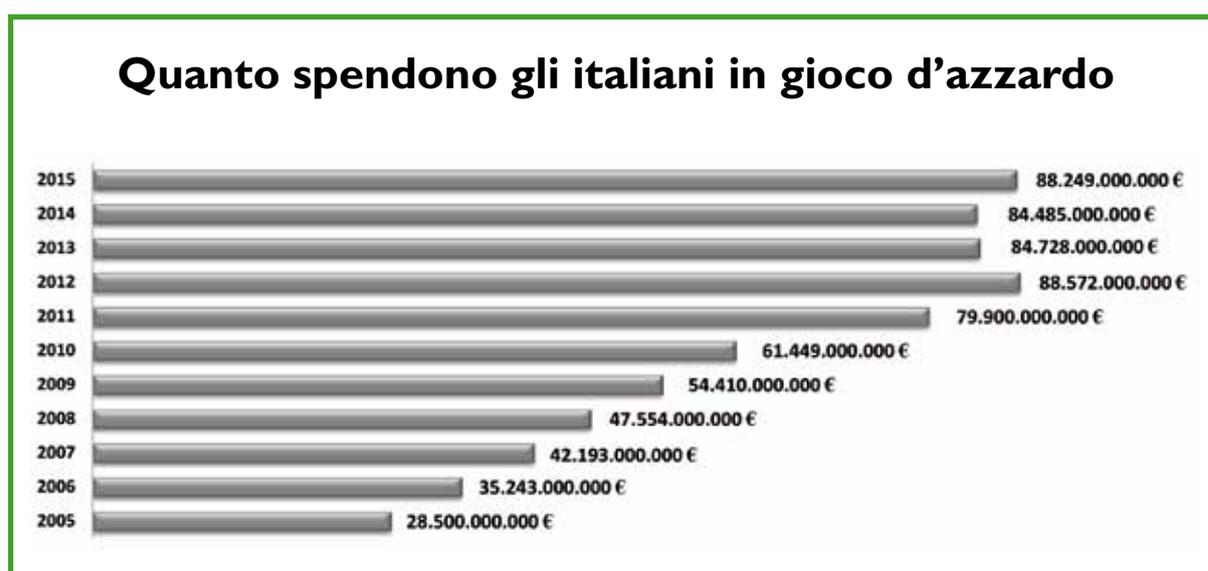
Di fatto questo accordo ha subito continui slittamenti, e ancora a fine 2016 non si è giunti ad alcun esito. Nel mese di settembre, la Conferenza Unificata ha però approvato la bozza di decreto che ripartisce il fondo di cinquanta milioni di euro gestito dal Ministero della Salute e destinato a Regioni e Province Autonome per il finanziamento di azioni di prevenzione, cura e riabilitazione a favore di persone affette da gioco d'azzardo patologico.

I NUMERI DEL GIOCO D'AZZARDO

A livello economico-finanziario, l'organizzazione del comparto del gioco d'azzardo si concretizza in una serie di **dati resi pubblici annualmente dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli di Stato, attraverso il cosiddetto Libro Blu**.⁶³ Il *Libro Blu* documenta il volume di spesa mobilitato dal consumo del gioco d'azzardo legale e i numeri della rete di vendita - sia a livello aggregato che differenziato per regione - oltre al numero di controlli effettuati durante l'anno, mettendo tutto a confronto con i due anni precedenti per poterne ricavare statistiche e andamento del settore.

Il volume d'affari complessivo del gioco d'azzardo legale nel 2015 risulta essere di 88 miliardi e 249 milioni di euro, cifra che posiziona l'Italia ai primi posti tra i Paesi in cui si perde di più al mondo (il quarto, dopo USA, Cina e Giappone).⁶⁴

Osservando il grafico, si può notare come a partire dal 2005, quando il totale della cosiddetta raccolta del settore era pari a 28 miliardi e 500 milioni di euro, si sia sviluppato un trend in continua



Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, *Dati sulla raccolta dei giochi*, www.aams.gov.it.

62 Legge n. 208 del 30 dicembre 2015, *Disposizioni per la formazione del bilancio annuale e pluriennale dello Stato*.

63 Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, *Organizzazione, attività e statistiche. Anno 2015*.

64 Dati 2015, tratti dall'articolo "The Country With The Biggest Annual Gambling Losses", della rivista americana di economia e finanza *The Forbes*.

ascesa che ha toccato nel 2012 gli 88 miliardi e 572 milioni di euro, per poi registrare una lieve flessione e risalire a 88 miliardi e 249 milioni di euro nel 2015.

È pur vero che all'ammontare delle somme complessivamente spese dai giocatori (in gergo, appunto, "raccolta" o "coin-in") – corrisponde una parte restituita per legge sotto forma di vincita (in gergo, "percentuale di restituzione" o "pay out") ma rimane sempre un punto fermo: negli ultimi dieci anni sono transitati in gioco d'azzardo quasi 700 miliardi di euro.

Secondo quanto riportato dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli di Stato, tra le tipologie di gioco d'azzardo risulta in lieve aumento il lotto: nel 2015 sono stati spesi 7 miliardi e 36 milioni di euro nella speranza dell'estrazione vincente, a fronte di 6 miliardi e 601 milioni nel 2014. Altrettanto si può dire per le scommesse sportive: da 2 miliardi e 657 milioni di euro nel 2014 a 2 miliardi e 724 milioni di euro nel 2015. Ma è sul fronte delle *slot machines* e *videolottery* – i cosiddetti "apparecchi da intrattenimento" – che si è verificata un'impennata: nel 2015 hanno raccolto 48 miliardi e 280 milioni di euro; l'anno precedente erano stati 46 miliardi e 881 milioni, con un aumento quindi di quasi 1 miliardo e mezzo.

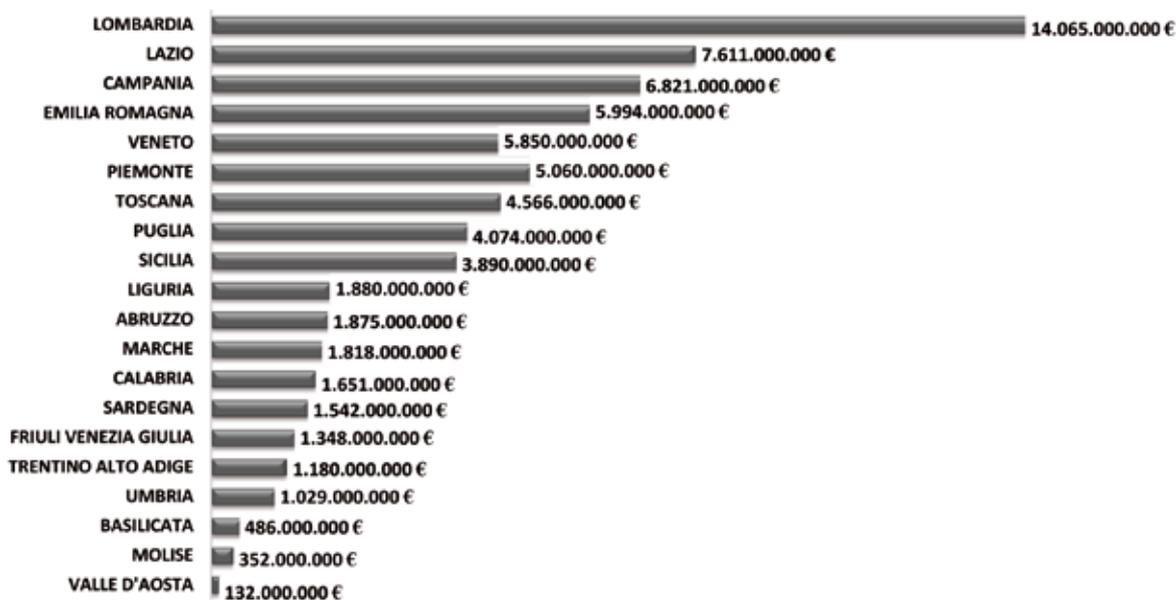
Secondo i dati ISTAT, la popolazione italiana al 1° gennaio 2016 era pari a 60 milioni 656 mila residenti. Rapportando questo dato al denaro speso per gioco d'azzardo si ottiene una spesa media annuale di oltre 1.400 euro: quasi uno stipendio, che potrebbe essere impiegato in consumi capaci di favorire la produttività e l'economia reale e che invece si perde ad alimentare i flussi finanziari delle grandi società concessionarie dell'azzardo.

CAPITOLO IV IL GIOCO D'AZZARDO NEL LAZIO E A ROMA

OFFERTA E CONSUMO: I DATI DISPONIBILI

Secondo i dati rilasciati dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli di Stato relativi al 2015, la regione Lazio è seconda in Italia solo alla Lombardia nella classifica per consumo di gioco d'azzardo. Si tratta di 7 miliardi e 611 milioni di euro spesi a favore dell'industria dell'azzardo, senza considerare il denaro speso nel gioco d'azzardo on line.

Quanto si è speso in gioco d'azzardo nel 2015 per Regione



Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, *Organizzazione, attività e statistica. Anno 2015.*

La rete dell'offerta è capillare e consta di 24.226 punti vendita registrati dai Monopoli di Stato, a cui si dovrebbe aggiungere l'offerta online, oltre al gioco d'azzardo illegale, di cui evidentemente non si conosce la portata.

L'avvento dell'azzardo di massa ha profondamente inciso anche sul territorio delle città: le periferie hanno assunto i tratti di tante losche Las Vegas e Roma ne è un esempio paradigmatico.

Nella Capitale sarebbero presenti oltre 300 sale da gioco e, secondo le stime, dalle 21.000 alle 50.000 slot machines. In tutti i quartieri - fatta eccezione per il centro storico, dove disposizioni comunali hanno escluso⁶⁵, o più correttamente limitato, l'apertura di queste atti-

⁶⁵ Attualmente le sale giochi, ai sensi dell'art.10 della delibera di consiglio comunale n. 36/2006, sono vietate in tutti i tessuti T1,T2,T3,T4,T5 e ovunque localizzati all'interno del Municipio Roma I in quanto dichiarate incompatibili con le esigenze di tutela dei valori ambientali e urbanistici e pertanto allo stato attuale sono inibiti gli effetti delle relative comunicazioni o dichiarazioni di inizio attività e rigettate domande di autorizzazione o nulla osta.

vità – proliferano i luoghi dell'azzardo. Secondo alcuni dati pubblicati online, il 2010 è stato l'anno dell'exploit: 36 sale slot e punti di gioco nel solo quartiere Prenestino, ma anche al Pigneto, in zona Ostiense, Gianicolense, su viale Marconi. Per non parlare della "Tiburtina Valley" e della Tuscolana, dove ad esempio a Piazza Re di Roma una famosa concessionaria ha aperto la sala da gioco più grande d'Europa con 900 postazioni dedicate all'azzardo.



Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, *Organizzazione, attività e statistica. Anno 2015.*

Per invogliare i giocatori a entrare in questi non-luoghi con l'obiettivo di sperperare tempo e denaro sono state studiate le formule più disparate: dall'area per bambini (da intrattenere mentre i genitori giocano a bingo) ai *video games* per gli adolescenti, alle cure per il corpo dedicate alle signore. Le sale da gioco sorgono ovunque, senza risparmiare il passato dei luoghi che le ospitano: piccole botteghe artigiane, minimarket, negozietti d'abbigliamento. Una storia di resistenza alla progressiva diffusione dell'azzardo sul territorio romano è rappresentata dall'ex cinema-teatro situato nello storico quartiere di San Lorenzo, "il Palazzo" di piazza dei Sanniti: una società che aveva stipulato un contratto di locazione per l'uso commerciale dell'immobile, avrebbe voluto trasformarlo in un "negozio di gioco legale". Una sorta di casinò mascherato da sala da gioco. Solo grazie all'intervento di cittadini, artisti, studenti e attivisti che hanno deciso di occupare l'ex cinema-teatro è stata scongiurata questa nuova apertura e oggi lo spazio è aperto a progetti e incontri per la cittadinanza: una riappropriazione dello spazio culturale che non a caso ha come logo "casiNO".⁶⁶

⁶⁶ Per maggiori informazioni, si veda: www.nuovocinemapalazzo.it

LA LEGGE REGIONALE DEL LAZIO E LA SITUAZIONE A ROMA

Per quanto riguarda la normativa sul gioco d'azzardo, le Regioni - pur sostenendo gran parte delle conseguenze sociali, economiche, urbanistiche e finanziarie derivanti dalla sempre più rapida espansione del gioco d'azzardo sul territorio - non hanno poteri di indirizzo, di regolazione o di ispezione in materia. Allo stesso modo i Comuni, pur in prima linea sulle questioni territoriali, non hanno potestà amministrativa sul "gioco pubblico".⁶⁷ Ad ogni modo, per cercare di arginare i danni sul territorio, gran parte delle Regioni e circa 670 comuni in Italia⁶⁸ hanno adottato provvedimenti in tal senso. La Regione Lazio e la città di Roma sono tra questi.

La Regione Lazio nel 2013 ha approvato uno specifico provvedimento (Legge Regionale n. 5/2013)⁶⁹ volto a prevenire il rischio di diffusione del gioco d'azzardo patologico e a contrastare la relativa dipendenza, promuovendo la consapevolezza dei rischi correlati con l'obiettivo di salvaguardare la popolazione. La normativa, in particolare, richiama il principio costituzionale della prevenzione logistica in base al quale tra i locali che prevedono l'installazione di apparecchi da gioco d'azzardo e determinati luoghi di aggregazione (ad es. luoghi di culto, istituti scolastici di ogni ordine e grado, centri giovanili, centri per anziani ecc.) deve intercorrere una distanza minima idonea che, nello specifico del Lazio, rimanda alle disposizioni nazionali e di conseguenza è pari a trecento metri. Nel linguaggio settoriale, tale disposizione ha assunto l'appellativo di "distanziometro".

Più in dettaglio, il testo prevede:

- l'istituzione di un marchio "Slot free RL", rivolto agli esercizi commerciali, ai circoli privati e ad altri luoghi destinati all'intrattenimento che abbiano deciso di non installare apparecchiature per il gioco d'azzardo nei propri locali;
- l'istituzione di un *Osservatorio regionale sul fenomeno del gioco d'azzardo* finalizzato al monitoraggio degli effetti culturali, legali, di pubblica sicurezza, commerciali, sanitari ed epidemiologici, sociali e socioeconomici;
- il divieto di qualsiasi attività pubblicitaria relativa all'apertura o all'esercizio di sale da gioco che prevedono vincite in denaro, così come la concessione di spazi pubblicitari istituzionali e la relativa attività di comunicazione istituzionale;
- l'obbligo, per i gestori delle sale da gioco di esporre all'ingresso e all'interno delle sale da gioco materiale informativo sul disturbo da gioco d'azzardo e sui servizi utili presenti sul territorio nonché il monitoraggio dell'efficacia del divieto di utilizzo di slot machines e affini ai minori;
- la promozione, a carico di Regione, Comuni, ASL e associazioni di categoria di iniziative di formazione per il personale operante nelle sale da gioco;
- l'adozione, da parte del consiglio regionale di un piano integrato socio-sanitario per il contrasto, la prevenzione e la riduzione del rischio della dipendenza da gioco d'azzardo tra cui si prevede l'istituzione di un numero verde regionale e di un osservatorio online permanente;
- il sostegno della Regione - anche tramite il finanziamento di specifici progetti - a enti e associazioni di mutuo aiuto nella presa in carico delle problematiche correlate al gioco d'azzardo e alla sensibilizzazione sull'uso responsabile del denaro;
- la previsione di sanzioni da 5.000 a 15.000 euro in caso di violazione delle disposizioni relative al "distanziometro" e all'attività pubblicitaria.

67 Dossier Legautonomie, Gioco d'azzardo ed enti locali.

68 Per il numero aggiornato, si veda: www.scuoladellebuonepratiche.it

69 Legge Regione Lazio 05 Agosto 2013, n. 5 "Disposizioni per la prevenzione e il trattamento del gioco d'azzardo patologico (GAP)".

La Legge è rimasta sostanzialmente inapplicata fino al 2016, quando alcune delle misure previste hanno finalmente potuto beneficiare di finanziamenti e tradursi in azioni a favore delle persone vittime di dipendenza da gioco d'azzardo. Sono stati attivati gli sportelli di ascolto e accoglienza finalizzati all'orientamento ai servizi socio-sanitari di presa in carico presenti nel territorio.⁷⁰

È stato reso operativo un centro d'ascolto telefonico al numero verde 800.001.133, in funzione dal lunedì al venerdì dalle 9 alle 17, presso il quale operatori debitamente formati sono a disposizione per indicare le strutture assistenziali e le associazioni di volontariato cui rivolgersi in caso di bisogno dovuto al gioco d'azzardo. È stato predisposto il sito internet "Lazio in gioco", con informazioni e mappature delle attività di contrasto al gioco d'azzardo finanziate dalla Regione. Infine la Determinazione del 20 ottobre 2016, n. G12183 ha sancito il primo passo verso la formazione dell'Osservatorio regionale sul gioco d'azzardo.

Per quanto riguarda la città di Roma, è stata recentemente depositata dai consiglieri comunali del Movimento Cinque Stelle una delibera mirata a un più netto contrasto della diffusione del gioco d'azzardo, a fronte dell'attuale situazione per cui numerosi Municipi dispongono di "linee di indirizzo per l'adozione del regolamento comunale per le sale giochi e l'installazione di apparecchi da gioco", ma non le possono applicare essendo subordinate all'effettuazione di un censimento di tutte le sale giochi, bingo, centri di raccolta di scommesse sportive, slot machines e videopoker presenti sul territorio della Capitale.⁷¹

L'amministrazione comunale ha aderito nel 2014 al Manifesto dei Sindaci contro l'azzardo promosso dalle associazioni Legautonomie e Terre di Mezzo, con cui si chiede una nuova legge nazionale sul gioco d'azzardo fondata sulla riduzione dell'offerta e il contenimento dell'accesso, con un'adeguata informazione e un'attività di prevenzione e cura; così come leggi regionali in cui siano esplicitati i compiti e gli impegni delle Regioni per la cura dei giocatori patologici, per la prevenzione dei rischi del gioco d'azzardo, per il sostegno alle azioni degli Enti locali, nonché maggiori poteri in capo ai Sindaci stessi per arginare il fenomeno.

70 Gli sportelli sono indicizzati sulla mappa di Roma e del Lazio al link: <http://www.regione.lazio.it/stopazzardo/>

71 Nel dettaglio, l'apertura non potrà essere autorizzata se la distanza da scuole, parchi, ospedali, case di cura è inferiore a 1000 metri. Dovranno essere esposti la tabella delle tariffe e dei giochi proibiti, un cartello che indichi il divieto di utilizzo ai minorenni e locandine che dissuadano dal gioco e ne indichino la pericolosità. Per quanto riguarda il numero di slot machine, tabaccherie e ricevitorie potranno averne 1, se la metratura non supera i 25 metri quadri, fino a un massimo di tre se si superano i 50 metri quadri. Bar e ristoranti, se i metri quadri sono più di 100, potranno averne al massimo 4. Stesso limite è fissato per gli stabilimenti balneari e gli alberghi. Scompaiono però dalla delibera gli sgravi fiscali, inizialmente inseriti, per i titolari che decidono di rinunciare a una slot machine già presente nel proprio locale. Nel documento viene solo sottolineata la necessità che «l'amministrazione sostenga gli esercizi commerciali che si rifiutano e/o rinuncino ad installare macchine da gioco e che tale sostegno potrebbe manifestarsi attraverso incentivi e sgravi».

CONSIDERAZIONI FINALI

“Si lotti con tutte le forze per sconfiggere le diffuse piaghe sociali dell'usura e dell'azzardo che generano continui fallimenti non solo economici, ma anche familiari ed esistenziali”. È il forte appello di Papa Francesco nel messaggio inviato dal Segretario di Stato, cardinale Pietro Parolin, al vicepresidente e segretario della Consulta nazionale antiusura, monsignor Alberto D'Urso, in occasione della Giornata di preghiera e di studio presso l'ostello “Don Luigi Di Liegro” della Caritas di Roma che si è svolta l'11 gennaio 2016.

Fino a qualche anno fa, l'attenzione al fenomeno del gioco d'azzardo e alle sue conseguenze sembrava prerogativa di specialisti e addetti del settore: nell'opinione comune questa pratica era considerata equiparabile a un passatempo e sebbene il problema della dipendenza correlata stesse entrando nell'agenda politica sanitaria, restava una generale sottovalutazione della sua diffusione trasversale, indipendentemente da condizioni socio-economiche e anagrafiche.

Oggi qualcosa sta cambiando. Parte della società civile si è mobilitata contro questo consumo e gli interessi economici che lo sostengono, promuovendo iniziative di sensibilizzazione e dissuasione rivolte alla cittadinanza. A volte, però, tutto questo sembra ammantarsi di eccessivo zelo, come se richiamare l'attenzione sui rischi legati alla frequentazione non solo di *slot machines*, ma anche di sale bingo, ricevitorie del lotto e punti vendita di gratta-e-vinci o simili, sia ingiustificato.

Eppure la più recente letteratura sul fenomeno, quando parla delle sue manifestazioni patologiche nei termini di *dipendenza sociale*, dimostra proprio che siamo di fronte a una dipendenza indotta, su cui influiscono le istanze socio-culturali che connotano questa nostra società votata al consumo e, come ci ricorda Papa Francesco, troppo facilmente incline alla *cultura dello scarto*.

Come affermato durante una delle sue prime udienze generali, infatti, **la cultura dello scarto si manifesta «quando uomini e donne vengono sacrificati agli idoli del profitto e del consumo»**; «quando se si rompe un computer è una tragedia, ma la povertà, i bisogni, i drammi di tante persone finiscono per entrare nella normalità»; quando non fa notizia che «persone senza tetto muoiano di freddo per la strada» e «al contrario, un abbassamento di dieci punti nelle borse di alcune città, costituisce una tragedia. [...] Così le persone vengono scartate, come se fossero rifiuti» (Udienza generale del Santo Padre, 5 giugno 2013).

Se ci pensiamo, nel gioco d'azzardo accade proprio questo: persone sacrificano se stesse e i propri familiari inseguendo la promessa di un profitto facile, che consenta di votarsi al consumo; è considerata notizia degna di menzione persino nei telegiornali quando qualcuno ottiene una vincita miliardaria, mentre si perdono nei rivoli secondari delle cronache locali i casi ben più numerosi di quanti si sono rovinati a causa dell'azzardo, di famiglie distrutte o anche di esercenti rapinati da criminali attirati dall'incasso dei giochi, di situazioni di illegalità e degrado che si generano nell'alveo di questo consumo.

All'ombra della pubblicizzazione martellante di lotterie, scommesse, 'gratta e vinci'; all'ombra della proliferazione di sale slot, sale bingo, agenzie per scommesse sportive; all'ombra dell'illusione di risolvere i problemi con il denaro procurato da un colpo di “fortuna”, ci sono persone, sempre più numerose, che perdono tutto: interi patrimoni, la famiglia, gli affetti, il lavoro, il controllo su sé stesse. E questo avviene nell'inconsapevolezza di tutti noi che, incoraggiati dalla pubblicità e rassicurati dalla legalità di questo consumo, non prestiamo sufficiente attenzione all'individualismo e allo svilimento della speranza di cui questa pratica si alimenta, e alle conseguenze anche collettive che comporta non solo quando diventa dipendenza.

In questo senso, **Caritas Roma rivolge un invito a tutta la comunità ad adoperarsi perché non si perda nella coscienza comune la pratica del prestare attenzione a quanto ci circonda, a coltivare uno “sguardo di fraternità”, per poter riconoscere che dietro alla continua espansione dell’azzardo c’è un bisogno, una domanda di senso che è sfociata in una risposta illusoria e nondimeno ha diritto a una risposta reale.**

Dietro alla diffusione del gioco d'azzardo si nascondono infatti problemi che richiamano la necessità di orientare non solo lo sguardo e il discernimento sulle traiettorie di vita dei singoli, ma anche sulle tendenze della società, che nel concreto si rivelano in quanto accade intorno a noi, tra le persone che conosciamo, nelle nostre città.

È necessario fare qualcosa per riconquistare la fiducia delle comunità e dare loro nuovamente speranza, riconsegnando un senso al progetto di vita che ognuno merita di portare avanti.

L'impegno di *Caritas Roma* sta proprio nella determinazione a lavorare contro l'individualismo e l'utilitarismo oggi prevalenti, di cui il gioco d'azzardo si alimenta, e a gridare l'urgenza di un risveglio dall'indifferenza e di **un'assunzione di responsabilità** contro questo fenomeno, per opporre all'ingannevolezza che propaga, la prospettiva di un futuro orientato al bene comune.

APPENDICE

SERVIZI PER LA CURA DEL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO A ROMA

L'offerta di servizi pubblici e privati finalizzati al supporto e alla presa in carico della dipendenza da gioco d'azzardo sul territorio di Roma è ancora piuttosto frammentaria.

A livello pubblico, in base alla legge del 14 giugno 2002 sull'organizzazione dei servizi per le tossicodipendenze delle aziende sanitarie locali, è proprio sulle ASL e, in particolare, sui Ser.T. che ricade la competenza della presa in carico del Disturbo da gioco d'azzardo. Il Decreto Legge 138/2012 (e conversione in Legge 189/2012) ha poi disposto l'inserimento di questa patologia entro i LEA - Livelli Essenziali d'Assistenza -, invitando i Ser.T. a dotarsi di sezioni specificamente dedicate.

Esistono inoltre gruppi di auto-mutuo aiuto legati all'Associazione Giocatori Anonimi Italia, che talvolta svolgono una funzione ausiliaria al percorso terapeutico condotto dai Ser.T.

Non contemplano la presenza di specialisti, basandosi unicamente sulla condivisione dell'esperienza dei giocatori e sul reciproco sostegno.

A livello di privato sociale, si stanno moltiplicando centri, servizi o sportelli dedicati alla cura della dipendenza da gioco d'azzardo secondo diversi approcci terapeutici.

Qui di seguito si menzionano alcune realtà.

L'elenco non pretende di essere esaustivo, ma si propone come un primo orientamento.

SER.T. CHE DISPONGONO DI SEZIONE SPECIFICA PER LA CURA DEL G.A.P.

ASL Roma I – 3° distretto

Ser.T. Largo Rovani, 5
Tel. 06 77304825

ASL Roma I – distretto 18°

Ser.T. via Fornovo, 12
Tel. 06 68353038

ASL Roma 2 – 4° distretto

Ser.T. via dei Sestili, 7
Tel. 06 763791 – Ambulatorio GAP
Tel. 06 41436539

Day Hospital di Psichiatria e tossicodipendenza
Largo A. Gemelli, 8
Tel. 30154122 – dal lunedì al venerdì
(escluso il mercoledì) – orario 9.00-13-00

Ser.T. via Teodorico, 61
Tel. 06 41436151

Ser.T. Servizi Penitenziari di Rebibbia
via Bartolo Longo, 82
Tel. 06 412213236

ASL Roma 2 – 11° distretto

Ser.T. p.zza San Giovanni in Laterano, 68
Tel. 06 51008330

Ser.T. Area Litorale di Ostia - via Tagaste, 4
Tel 06 56483312

ASL Roma 3 – 11° distretto

Ser.T. via Vaiano, 53
Tel. 06 56486323

Ser.T. Lungomare Toscanelli, 230
Tel. 06 56483312

SEDI ASSOCIAZIONE GIOCATORI ANONIMI ITALIA A ROMA

Sede "Roma 1" | via Napoli, 56
Tel. 3409218986
email: roma1@gioicatorianonimi.org

Sede "Roma 2" | via del Cottolengo, 4
Tel. 3349446545
email: roma2@gioicatorianonimi.org

Sede "Roma 3" | via Matteo Tondi, 80
Tel. 3339985473
email: roma3pietralata@gioicatorianonimi.org

Sede "Roma 4" | via Vittorio Montiglio, 18 c/o Chiesa "Gesù Divino Maestro"
Tel. 3466786423
email: roma4pinetasacchetti@gioicatorianonimi.org

Sede "Roma 5" | p.zza Madonna de La Salette, 1 c/o Parrocchia
Tel. 3349446550
email: roma5@gioicatorianonimi.org

Sede "Roma 7" | via Cavriglia, 8 c/o Parrocchia San Frumenzio
Tel. 3311567367
email: roma7@gioicatorianonimi.org

SERVIZI PROMOSSI DAL PRIVATO SOCIALE

Associazione La Promessa Onlus | via Catone 21
Tel. 06 30154122

Associazione Orthos | via del Castro Pretorio 30 int. 25
Tel. 3470568333

Associazione PrimoConsumo - Gruppi di Auto-Mutuo-Aiuto | via Caracciolo 2
Tel. 06 39762599

Centro specialistico ambulatoriale per le Dipendenze senza sostanze – CEIS | via A. Ambrosini, 129
Tel. 06 54195283 – 366.6333926

Psy+ Onlus – Area Gambling | via del Castro Pretorio 30 int. 25
Numero verde: 800910489

Società Italiana di Intervento sulle Patologie Compulsive (S.I.I.Pa.C.) | via San Tommaso d'Aquino, 5
Tel. 06 64521764

Sportelli Assistenza Gioco d'Azzardo Patologico promosso dalla Lega Consumatori e SIlPaC
- Roma Garbatella – c/o sede Lega Consumatori Lazio | via Giulio Rocco, 55-57
Tel. 06 5122630

- Roma Centro – c/o Forum delle Associazioni Familiari del Lazio | via Miranda, 1
Tel. 06 69202222

- Roma Casilina – c/o Associazione Culturale Casale Garibaldi | via R. Balzani, 87
Tel. 06 24403713

Sportello SOS Azzardo - Magliana 80 Onlus | via della Magliana Nuova, 160
Tel. 06 55282462

SPORTELLI MUNICIPALI DI ORIENTAMENTO PROGETTO LAZIO IN GIOCO

MUNICIPIO I

Circonvallazione Trionfale, 19,V piano, stanza 504
Martedì e Giovedì, ore 14.00 – 18.00
Tel. 06.69617903

MUNICIPIO III

Via Umberto Fracchia, 45
Lunedì e Venerdì, ore 8.30 – 12.30

MUNICIPIO V

Viale Palmiro Togliatti, 983
Lunedì e Giovedì, ore 9.00 – 13.00
Tel. 06.69607626

MUNICIPIO VI

Via Natale Balbiani, s.n.c. (in prossimità dell'Ufficio Postale)
Lunedì, Martedì e Giovedì, ore 9.00 – 13.00
Tel. 06.20631120

MUNICIPIO VII

Via Tommaso Fortifiocca, 71
Martedì 9.00–13.00 e 14.00–18.00; Venerdì 9.00–13.00
Tel. 06.69609216

MUNICIPIO VII

Via Tuscolana, 950
Lunedì e Giovedì, ore 9.00-12.00
06.76961278

MUNICIPIO VIII

Via Benedetto Croce, 50
1° e 3° Martedì del mese, ore 14.00-18.00; 2° e 4° Giovedì del mese, ore 9.00-13.00

MUNICIPIO XIII

Via Adriano I, 2
Lunedì e Giovedì, ore 9.00-13.00; Martedì, ore 14.00-17.00
Tel. 06.6626833



www.caritasroma.it