



**Paratissima**

Presentano nell'ambito della  
Campagna di promozione sociale contro il gioco d'azzardo

**L U D O C R A Z Y**

NON IMPAZZIRE PER IL GIOCO

- Contest per artisti emergenti •

# ALLEGATO A

## COS'È IL GIOCO D'AZZARDO?

*A cura dell'Opera Sociale Avventista*

Nella terminologia ludica corrente si definisce “d’azzardo” ogni gioco il cui esito è interamente affidato alla sorte, anche qualora non vi siano puntate in denaro o fine di lucro. Diversa invece la considerazione del Codice Penale italiano che all’articolo 721 definisce giochi d’azzardo “quelli nei quali ricorre il fine di lucro e la vincita o la perdita è interamente o quasi interamente aleatoria”.

Il gioco d’azzardo in tutte le sue forme, legali e illegali, rappresenta un fenomeno emergente in Italia, tanto da poter parlare a ragion veduta di azzardo di massa. Si tratta di una emergenza sociale che ha implicazioni e conseguenze macroscopiche e che investe fenomeni di: indebitamento e usura, violenza, dipendenza patologica e criminalità. I dati raccontano di una realtà che riguarda tutti, tanto che per ogni giocatore indebitato e/o patologico sono almeno 8 le persone coinvolte nel cerchio caldo del suo disagio. Eppure è un fenomeno che sfugge dalle mani in quanto non abbiamo armi istituzionali per combatterlo, ma principalmente la buona volontà della società civile e le azioni locali dei Comuni e talvolta delle Regioni. Non esistono neppure dati e ricerche epidemiologiche a tappeto e super partes. Si tratta inoltre di un fenomeno che mette in campo apparati economico-finanziari e strumenti di marketing e di sociologia applicata molto influenti. Ormai l’azzardo ha colonizzato, subdolamente, l’immaginario pubblico, spacciando per ordinario ciò che tale non è. Basti pensare alla pubblicità capillare che si incontra per strada e che domina tutti i media, online e offline. In particolare quella legata ai grandi eventi sportivi e al calcio che ha grande appeal fra i giovani. Mentre le slot machine hanno invaso il nostro Paese: luoghi completamente accessibili (il design for all è diventato game for all) e studiati con suoni, colori e un isolamento spazio temporale tali da favorire un’esperienza immersiva. Oggi fra le categorie più a rischio sono gli anziani e i giovani. Il gioco è mediato tecnologicamente, non solo online. Le slot machine sono regolate da algoritmi che consentono una vincita di un massimo di 100 euro ogni 140.000 giocate. L’algoritmo ha ingabbiato l’alea, cioè la sorte (predatory gambling). Si stanno addirittura studiando algoritmi predittivi che con l’aiuto della biomedicina, per esempio rilevando il sudore dei polpastrelli, capiscono quando il giocatore è più vulnerabile. Gamification e gambification si basano proprio su automatismi comportamentali. L’azzardo è dunque diventato un fenomeno di erosione e aggressione del legame sociale, perché, prima ancora di essere un prodotto, è stato trasformato un fattore culturale, fatto entrare nella normalità quotidiana. Tutto questo c’entra con l’etica, perché il cittadino viene preso in giro e reso schiavo. Ecco perché i movimenti noslot scendono in piazza, oltre a muoversi sui social che non bastano. Serve andare a casa della gente, incontrarla, informarla, fare rete a livello territoriale, instaurando sinergie, perché l’azzardo ormai riguarda tutti. Se non se ne parla non ci si rende consapevoli e dunque è come se il problema non esiste. Nessuno invece è immune dall’azzardo, proprio a causa di come è strutturato.

Dagli anni Novanta del secolo scorso l’azzardo è entrato prepotente nella vita quotidiana colonizzando l’immaginario della sfida e del rischio, diventando di massa e affinando le caratteristiche di velocità e istantaneità, in un flusso aperto e accessibile

24 ore su 24. Infatti, più capillare e diffusa è l'offerta di azzardo, maggiore è la possibilità che la popolazione superi il confine tra gioco e patologia. Ricordiamoci inoltre che gli spazi aperti dalla legalità offrono all'illegalità occasioni di business, e viceversa. Come scrive il professor Maurizio Fiasco: "Nel decennio scorso si è passati a sostituire i giochi pubblici che consentivano una ripartizione dell'utile in simmetria con attivo per lo Stato (giochi dove l'Erario incamera di più della filiera: concessionari-gestori-esercenti) con giochi pubblici dove è vistosa una asimmetria in passivo (dove è la filiera a drenare somme maggiori)". Quindi lo Stato per far fronte al debito è costretto ad alimentare la crescita del fenomeno tanto che per tutto il primo decennio del nuovo secolo la crescita dell'azzardo è raddoppiata ogni tre anni. Fiasco precisa che "il meccanismo infernale del gioco pubblico d'azzardo potrebbe sopravvivere con l'immissione di risorse illegali nella filiera delle attività imprenditoriali: finanziamento ai concessionari, partecipazione alla gestione dei punti di gioco, protezione agli esercizi pubblici e alle aziende che operano verso il pubblico, usura verso i giocatori patologici".

### **Non parliamo di ludopatia ma di Gioco d'Azzardo Patologico. Che cosa è il GAP?**

Il GAP è un disturbo del comportamento rientrante nella categoria diagnostica dei disturbi del controllo degli impulsi. Il GAP ha una forte attinenza con la tossicodipendenza in quanto il giocatore d'azzardo patologico mostra una crescente dipendenza nei confronti del gioco d'azzardo, aumentando la frequenza delle giocate, il tempo passato a giocare, la somma spesa nell'apparente tentativo di recuperare le perdite, investendo più delle proprie possibilità economiche e trascurando gli impegni che la vita gli richiede. In genere il giocatore affetto dal gioco d'azzardo patologico è assorbito dal gioco ed è continuamente intento a rivivere esperienze trascorse di gioco e pianificare la prossima impresa di gioco; ha bisogno di giocare somme di denaro sempre maggiori per raggiungere lo stato di eccitazione desiderato; tenta di ridurre le giocate ma senza successo; mente alla propria famiglia sul gioco d'azzardo; fa affidamento sugli altri per reperire denaro per alleviare la situazione economica difficile causata dal gioco. Con la digitalizzazione il fenomeno patologico è in continua evoluzione e secondo una stima del Cnr di Pisa sono circa tre i milioni di italiani a rischio GAP, con un giocatore su due dal profilo critico. Secondo studi recenti, inoltre, una delle principali cause della crescita di questo fenomeno sarebbero riconducibili alla presenza di macchinette e slot machine nei bar ed in altri punti di ritrovo. Nell'elenco delle dipendenze patologiche, assieme a droghe, alcol e fumo, troviamo anche il GAP (**Il DSM-5 -Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders-** sposta la patologia da gioco d'azzardo nella sezione delle dipendenze intitolata "disturbi correlati a sostanze e da addiction). Tale patologia porta a drammatiche conseguenze personali, familiari e dunque sociali: rovesci finanziari, divorzio, perdita del lavoro, dipendenza da droghe o da alcol fino al suicidio. In particolare chi è affetto da GAP facilmente rischia l'indebitamento, fino a cadere nel circolo vizioso di spaccio, prostituzione e soprattutto usura. Come più volte sottolineato dalla Direzione nazionale antimafia, in questo settore le mafie hanno effettuato ingenti investimenti anche con riferimento ai giochi legali. Come fare a combatterlo? Il Governo (lo stesso che trae profitto da lotterie e gratta e vinci!) di anno in anno registra dati sempre più allarmanti, dedicando tempo e risorse. Per esempio con il sito [www.giocaresponsabile.it](http://www.giocaresponsabile.it), dedicato al Gioco d'Azzardo Patologico – GAP, per aiutare chi ne è affetto.

Alcuni esperti sostengono che la GAP sia la patologia da dipendenza a più rapida

crescita tra i giovani e gli adulti. In Italia ne sono colpite circa 800.000 persone, ma ufficialmente in cura sono solo 7.000 pazienti. Si stima, tuttavia, che il trend sia in continua crescita, soprattutto grazie al web. Secondo gli ultimi dati forniti da uno studio del ministero dell'Interno in Italia la stima dei giocatori d'azzardo problematici varia dall'1,3% al 3,8% della popolazione generale, mentre la stima dei giocatori d'azzardo patologici varia dallo 0,5% al 2,2%. Gli Italiani che giocano d'azzardo sono 30 milioni.

### **I numeri della disperazione**

Sono 95 i miliardi di euro spesi nel 2016 dagli Italiani nel gioco. Significa: più o meno il 4,4% del Pil italiano. Più del doppio di quanto le famiglie italiane spendano ogni anno tra tasse, rette, lezioni private trasporto scolastico. Più di quanto - il 4,1% del prodotto interno lordo - lo Stato spenda ogni anno per l'istruzione. Poco meno del crollo degli investimenti in Italia tra il 2007 e il 2015, pari a 109 miliardi di euro. Non molto di meno dei 129 miliardi all'anno che spendiamo, noi tutti 60 milioni di italiani, per mangiare. Numeri da record, che surclassano gli 88 miliardi del 2015 - +7%, nemmeno il Pil cinese cresce a questa velocità - e doppiano i 47,5 miliardi del 2008. 95 miliardi che alimentano le casse dello Stato con un gettito anch'esso da record. 18,5 miliardi. Un extragettito sontuoso alimentato soprattutto da giovani adulti con prole e con stipendi bassi. 95 miliardi vogliono dire 260 milioni al giorno, 3.012 euro al secondo. Soprattutto, sono 1.583 euro a testa, per ogni italiano.

380.000 slot machine in 96.000 luoghi più 65.000 rivendite di lotterie istantanee e simili presenti nei 7.998 comuni di questi 96 miliardi giocati (+8% rispetto al 2015) 77 miliardi le vincite e 19 miliardi la spesa netta dei giocatori; di questi 19 miliardi 9 sono di imposte e 10 i ricavi delle aziende. 30.000 sono gli addetti diretti dell'industria dell'azzardo legale più gli esercenti ecc. si arriva a 140.000. La Consulta nazionale delle fondazioni e associazioni antiusura ha calcolato che il settore dell'azzardo complessivamente non ha prodotto posti di lavoro, ma, drenando dall'economia reale circa 20 miliardi di euro negli ultimi anni, ha impedito la creazione di 115.000 nuovi posti di lavoro, 90.000 nel commercio e servizi e circa 25.000 nell'industria 800.000 la stima dei giocatori patologici, 1,7 milioni di giocatori a rischio e 12.376 pazienti affetti da GAP in trattamento nel 2015 Oltre 25 milioni il fatturato delle newslot seguito dagli oltre 20 milioni delle Vtl, mentre Gratta e Vinci e Lotto non raggiungono il milione infatti l'azzardo è un ottimo affare per le multinazionali che gestiscono il settore e che hanno visto crescere i loro profitti tra il 2005 e il 2016 del 330% mentre le entrate erariali soltanto del 30% Procura nazionale antimafia ha stimato i costi sociali e sanitari e giudiziari del gioco in 30 miliardi (calo produttività sul lavoro, usura, peggioramento stato di salute, indebitamento, aumento della criminalità)