



Tante vite ... in gioco

a cura dell'Osservatorio delle Povertà e delle risorse
Marzo 2018

Stampato in proprio

Scaricabile dal sito:
www.caritasagrigento.it

Premessa

Perché la Chiesa Agrigentina si interessa di gioco d'azzardo?

Nonostante sia un problema spesso nascosto che viene fuori con veemenza quando ormai la famiglia si ritrova in gravi difficoltà economiche, le sale e gli esercizi commerciali sono sotto gli occhi di tutti.

Nella nostra attenzione alla persona e alla sua crescita umana si fa sempre più necessario il nostro impegno a proporre stili di vita che non si basino sul consumo di emozioni, ma stimolino le persone a ricercare il bene comune.

Alta è quindi la preoccupazione per la diffusione, soprattutto sui media, di una cultura e legalizzazione dell'azzardo e della costante esposizione ed esibizione dei giochi a premi.

Nonostante la pubblicità che presenta come sicura la vincita, i numeri dei vincitori di denaro, non possono paragonarsi a quelli, molto più alti, dei "non vincitori", diretti o indiretti (dietro ad ogni giocatore c'è sempre una famiglia che ne paga le conseguenze).

Questo opuscolo vuole semplicemente approfondire un fenomeno che interessa tante famiglie del nostro territorio - maggiormente gravate da problemi economici, che sperano nella dea bendata e dilapidano le poche risorse che possiedono - perché parlandone sempre di più si possa smascherare il mostro che si cela dietro le promesse di una vita migliore.

L'opuscolo sinteticamente prova a delineare cosa sia il gioco d'azzardo e quale sia stata la sua evoluzione, chi sono i giocatori oggi e cosa significa disturbo da gioco d'azzardo.

Attraverso la riflessione sui numeri a livello nazionale, regionale e provinciale vogliamo renderci conto della portata del fenomeno, per immaginare linee di intervento comuni.

Anche la Sicilia si è dotata nel 2015 di *Linee guida sulla prevenzione del gioco d'azzardo* e questo ci fa comprendere come sia necessario che tutti gli attori sociali (Enti pubblici e

privati, comunità ecclesiale e famiglie) debbano insieme adoperarsi perché si possa fare prevenzione.

La dipendenza da gioco infatti comporta dei costi non solo relativi alla salute del giocatore, ma anche al coinvolgimento dell'ambito familiare, lavorativo e sociale.

La recente misura strutturale per il contrasto alla povertà (il REI – Reddito di inclusione) punta sul lavoro sinergico dei vari attori sociali, ciascuno per il proprio ambito, per risanare le ferite delle famiglie italiane. Il gioco d'azzardo patologico è diventata una di queste ferite. Una nuova droga sociale che non risparmia nessuno e che si può debellare solo con la conoscenza e la prevenzione.

L'opuscolo è destinato pertanto alle nostre comunità, alle famiglie, agli operatori pastorali, agli animatori della carità... perché possano conoscere, a grandi linee, il fenomeno e ci si attivi per la prevenzione soprattutto attraverso l'informazione e l'orientamento.

Il Gioco

Il gioco è una forma di attività comune sia agli esseri umani che al mondo animale, è un'attività funzionale alla soddisfazione dei bisogni umani basilari.

La dimensione ludica riproduce le tre classiche esperienze psicologiche dell'individuo:

1. quella cognitiva che si sviluppa nel prendere decisioni;
2. quella intenzionale che si sviluppa nello scommettere
3. quella affettiva, come la speranza di vincere e la paura di perdere.

Nell'uomo il gioco è un esercizio libero delle attività psichiche, fisiche e intellettuali, che corrisponde ad un bisogno primordiale, organico e psicologico.

Assume infinite forme e svolge svariate funzioni:

- diventa un esercizio preparatorio ai diversi compiti dell'esistenza sul piano biologico, sociale, culturale;
- serve ad appagare i bisogni di controllo, di dominio, di autoaffermazione attraverso le sfide;
- serve a concedere svago, autogrificazione.

Una delle caratteristiche fondamentali del gioco è proprio l'aspetto divertente e gratificante attraverso cui il soggetto interrompe la routine quotidiana.

I giocatori rivelano una libertà di scelta, essi decidono il proprio stile di partecipazione che diventa espressione della propria esperienza personale. L'incertezza dell'esito e il rischio procurano nell'individuo stimolazioni cognitive, fisiche ed emozionali. Il giocatore si pone volontariamente nelle mani dell'incertezza, del destino e si assume la responsabilità per il risultato e la responsabilità di giocarsi il proprio denaro.

Una certa dose di rischio e il superamento dei propri limiti sono elementi propulsivi per l'evoluzione dell'essere umano. Azzardare e osare sono istinti naturali nell'uomo. Un rischio "non calcolato", fuori controllo, può tuttavia portare alla rovina un individuo.

Il Gioco d'azzardo

Il gioco d'azzardo è un'attività che ha accompagnato i popoli e le culture del mondo fin dall'antichità. Lecito o vietato, in una grande varietà di forme e con funzioni diverse, ha comunque trovato uno spazio, tra le pieghe delle dinamiche sociali, per attraversare secoli e millenni fino ad arrivare a noi.

Il termine "azzardo" deriva dall'arabo *az-zahr* che significa "dado", infatti i più antichi giochi d'azzardo si facevano utilizzando i dadi.

Tra il 1950 ed il 1960 nella maggior parte dei paesi occidentali si verifica un cambiamento nell'approccio al gioco d'azzardo.

In Italia nel 1992 l'approccio dei decisori pubblici alla "questione azzardo" cominciò a mutare e nel 1994 fu introdotta la prima lotteria istantanea. I governi, che si avvicendarono fino al 1997-'98 alla ricerca di nuove entrate, riformularono il concetto di gioco pubblico d'azzardo: una leva fiscale, strumento importante per incrementare le entrate erariali. A partire dal 2003 lo Stato passò dall'usare il gioco d'azzardo come leva fiscale, ad una politica generalizzata di sostegno all'economia dei giochi: vennero introdotte le prime *slot machines*.

Il gioco d'azzardo è quindi uscito dal luogo che gli era deputato, un luogo preciso, delimitato, con regole severe, del quale bisognava varcare la soglia, sia in ingresso che in uscita, e che in tal modo manteneva un confine nitido con il mondo esterno, per invadere il mondo della vita quotidiana. Oggi il gioco d'azzardo si trova sotto casa, praticamente in ogni bar, tabaccheria, ristorante, edicola, nelle sale slot, addirittura a casa (con internet).

La radio e la tv, i tabelloni pubblicitari, i vari banner che compaiono sui siti internet, reclamizzano i diversi tipi di gioco, dicendo che per vincere bisogna giocare e tentare la fortuna, lasciando intendere che "giocando il giusto" ci sono reali possibilità che le nostre speranze di cambiamento diventino realtà.

Gioco d'azzardo ieri¹	Gioco d'azzardo oggi
Sociale: si giocava con altri e il gioco rispondeva a bisogni di socializzazione	Solitario: esercitato da una persona contro un'organizzazione, una macchina, uno schermo, un algoritmo
Alta soglia di accesso: era necessaria una predeterminazione del soggetto al partecipare ed era richiesto superare determinate soglie (simboliche, psicologiche, fisiche) (ad es. ex casinò)	Bassa soglia di accesso: il gioco si incontra in luoghi diversi e non deputati al gioco (bar, tabaccherie, internet). Le nuove tecnologie inoltre offrono la possibilità di giocare da casa, dal posto di lavoro ecc.
Rituali di gioco: giocare faceva parte di un rito collettivo e spesso era limitato e circoscritto a determinate occasioni (es. la tombola di Natale, la Lotteria di Capodanno...)	Consumo di gioco: il gioco viene 'consumato' in occasioni diverse autonomamente 'scelte' dal soggetto o proposte dal 'mercato'
Lentezza: molti giochi d'azzardo avevano la caratteristica di essere lenti	Velocità: la maggior parte dei nuovi giochi è molto veloce e non permette momenti di pausa
Sospensione dell'esperienza di gioco: il gioco era disciplinato nei luoghi e negli orari	Continuità tra gioco e vita quotidiana: con determinati giochi (on line) è possibile giocare ininterrottamente ed a qualsiasi ora
Complessità: presentavano elementi di complessità e di Agon (competizione)	Semplicità: i giochi moderni sono sempre più semplici e caratterizzati dalla prevalenza dell'Alea (fortuna)
Territorialità: i giochi erano legati a tradizioni del territorio e le regole venivano spesso tramandate tra generazioni	Globalizzazione: i giochi sono sempre più uguali. È possibile trovare giochi simili in contesti sociali, linguistici e politici tra loro estremamente diversi.
Riscossione non immediata: la riscossione della vincita talvolta richiedeva tempo interrompendo l'eventuale compulsività	Riscossione immediata: talvolta virtuale, ciò favorisce la possibilità di continuare a giocare e di dimenticare la 'dimensione' del denaro

¹ Cfr. CNCA, Year book 2016 – Rischi di giocare, pp. 12-13.

Manualità, presenza fisica: toccare gli elementi del gioco era centrale (smazzare le carte, lanciare i dadi...)	Tecnologia, assenza di interazione: si gioca contro una macchina, un sito. L'unica attività fisica è il "cliccare"
Visibilità: era necessario registrarsi per entrare in determinati Casinò	Invisibilità: il giocatore è sempre più anonimo (ad es. gioco on line)

Si intendono come giochi d'azzardo tutti i giochi con vincite in denaro disciplinati dagli ex Monopoli di Stato. E precisamente:

- giochi numerici a quota fissa (Lotto, 10 e Lotto, MillionDay)
- giochi numerici a totalizzatore (Superenalotto, Superstar, SiVinceTutto Superenalotto, Eurojackpot, Win for life)
- giochi a base sportiva (Totocalcio e il 9, Totogol, Scommesse a quota fissa, Scommesse virtuali, Big Match, Big Race)
- giochi a base ippica (ippica nazionale, ippica internazionale, Scommesse ippiche in agenzia, V7)
- apparecchi da intrattenimento (news slot, sistemi di gioco VTL, apparecchi da divertimento senza vincita in denaro)
- giochi di abilità, carte, sorte a quota fissa
- Lotterie (istantanee, istantanee telematiche, tradizionali)
- Bingo (sale bingo e bingo a distanza)
- Giochi a distanza.

Il gioco d'azzardo si distingue, quindi, da ogni altra forma di gioco per la presenza determinante del fattore "caso" e per l'assenza del fattore "abilità".

La dipendenza dal gioco d'azzardo

Se dunque giocare l'azzardo è un fenomeno normale (la maggior parte di noi lo ha fatto almeno una volta) il gioco d'azzardo patologico è certamente una patologia dalle conseguenze molto gravi.

La disponibilità e l'accessibilità dei giochi d'azzardo piombano, non casualmente, su una società sempre più problematica, dirottando le speranze della gente sul caso e sulla fortuna. Se il nostro sistema sociale non riesce più a

darci le risposte e le sicurezze che cerchiamo, è evidente che diventa plausibile cercare altrove.

Il gioco d'azzardo è un fenomeno di così ampia portata che non può essere semplicemente demonizzato.

Il problema vero rimane la dipendenza: quando il gioco d'azzardo smette di essere un passatempo o un divertimento per trasformarsi in una droga, allora si consumano delle vere e proprie tragedie personali e familiari.

Diversi autori sostengono che questo comportamento ha un'importante funzione compensativa, che permette alle persone di estraniarsi da una realtà difficile e di vivere in modo forte la speranza di un cambiamento. Il problema nasce quando il giocatore non riesce più a vivere al di fuori di questa realtà parallela, fatta di brivido oppure di intorpidimento e cade così nel vortice di una rincorsa della vincita che ha il paradosso di portarlo sempre più vicino all'esperienza della perdita, perdita al gioco, ma anche perdita delle disponibilità finanziarie, perdita del lavoro, perdita della propria famiglia e dei propri affetti.

Solo nel 1977 il gioco d'azzardo patologico è comparso nella Classificazione Internazionale delle Malattie (ICD-9) e nel 1980 è stato inserito nella sezione dei "Disturbi del controllo degli impulsi non altrimenti classificati" del DSM-III (*Manuale Diagnostico per i disturbi Mentali*). La quarta edizione del DSM definisce il gioco d'azzardo patologico come caratterizzato da un comportamento persistente e ricorrente non funzionale (1994). Nella quinta edizione del DSM (2013), pubblicata nel maggio del 2013, la denominazione viene modificata da gioco d'azzardo patologico (GAP) a Disturbi da Gioco d'azzardo (DGA). Il Manuale elimina qualsiasi distinzione tra diagnosi di abuso e dipendenza da sostanze per unificarla in una sindrome alla quale viene assegnato un gradiente di gravità sulla base del numero di criteri che sono soddisfatti nello specifico quadro clinico.

Il nuovo DSM-5 riconosce al DGA quindi lo status di dipendenza, e come molte altre dipendenze relativamente

nuove (dipendenza dal lavoro, da internet, *sexual addiction* ecc.) si ricava un posto tra questo tipo di disturbi.

La questione ha rilevanza clinica in quanto autorizza gli operatori ad applicare al *gambling* patologico strumenti terapeutici propri dei programmi per la dipendenza patologica (*addiction*). Se da un lato appare necessario operare un adattamento di tali strumenti ed una loro integrazione con altri trattamenti più specifici per i giocatori, dall'altro si può sostenere che ogni operatore delle dipendenze possiede nel proprio bagaglio culturale e operativo adeguati strumenti per il trattamento dei giocatori.

Il GAP viene considerato, dalle linee guida nazionali del 2015, come un disturbo progressivo, caratterizzato dalla continua periodica perdita di controllo in situazioni di gioco, dal pensiero fisso di giocare e reperire il denaro per continuare a farlo, dal pensiero irrazionale e dalla reiterazione del comportamento, a dispetto delle conseguenze negative che quello produce (*Arizona Council on Compulsive Gambling 1999*)².

Il DSM-5 individua dei criteri diagnostici per l'individuazione del giocatore d'azzardo patologico:

- A. Comportamento da gioco d'azzardo problematico ricorrente e persistente che porta a stress o a un peggioramento clinicamente significativo, come indicato dalla presenza nell'individuo di 4 (o più) dei seguenti sintomi per un periodo di almeno 12 mesi:
1. Necessità di giocare una quantità crescente di denaro con lo scopo di raggiungere l'eccitazione desiderata;
 2. È irritabile o irrequieto quando tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo;
 3. Ha effettuato ripetuti sforzi infruttuosi per controllare, ridurre o interrompere il gioco d'azzardo;

² Ministero della Salute - Osservatorio per il contrasto della diffusione del gioco d'azzardo e il fenomeno della dipendenza grave, Linee guida per garantire le prestazioni di prevenzione, cura e riabilitazione rivolte alle persone affette da gioco d'azzardo patologico (GAP), 24 giugno 2015

4. È spesso preoccupato per il gioco d'azzardo (per esempio, ha pensieri persistenti di rivivere esperienze passate del gioco d'azzardo, di problematiche o di pianificazioni future, pensando come ottenere denaro con cui giocare);
5. Spesso gioca quando si sente in difficoltà (per esempio, assenza di speranza, in colpa, ansioso, depresso);
6. Dopo aver perso soldi al gioco, spesso torna un altro giorno (perdite "inseguite");
7. Racconta bugie per nascondere il coinvolgimento nel gioco d'azzardo;
8. Ha messo a repentaglio o ha perso una relazione significativa, il lavoro, lo studio o una opportunità di carriera a causa del gioco d'azzardo;
9. Si basa su altri per cercare denaro per alleviare le disperate situazioni finanziarie causate dal gioco d'azzardo.

B. Il comportamento da gioco d'azzardo patologico non è meglio descritto da un episodio maniacale.

Il DSM-5 introduce alcune specificazioni diagnostiche di decorso, gravità ed esito.

Il decorso viene definito come episodico (soddisfa i criteri diagnostici almeno una volta nel tempo, con sintomi di cedimento tra i periodi di disturbo da gioco per diversi mesi) o persistente (presenza di sintomi continui, che soddisfano i criteri diagnostici per molti anni) a seconda dell'andamento temporale del quadro clinico.

La gravità clinica viene definita dal Manuale sulla base del numero di criteri diagnostici presenti:

- Media: soddisfatti 4-5 criteri
- Moderata: soddisfatti 6-7 criteri
- Grave: soddisfatti 8-9 criteri

Riguardo all'esito si parla di remissione precoce (dopo che tutti i criteri diagnostici sono stati precedentemente soddisfatti, nessuno dei criteri è stato soddisfatto per almeno 3 mesi ma meno di 12 mesi) e remissione prolungata (dopo che tutti i

criteri diagnostici sono stati precedentemente soddisfatti, nessuno dei criteri è stato soddisfatto durante un periodo di 12 mesi o più).

Chi sono i giocatori

Con l'uscita del gioco d'azzardo dai confini dei casinò e delle bische clandestine si è assistito ad un cambiamento importante nelle tipologie dei giocatori coinvolti. L'immagine dell'uomo ricco che si concede delle interminabili e costosissime partite notturne a poker è stata surclassata da una realtà fatta di gente comune, che passa il proprio tempo e spende i soldi nel vortice del gioco d'azzardo.

Le motivazioni che spingono le persone a giocare sono le più varie, c'è chi gioca occasionalmente, per divertimento o per passatempo, chi, con le stesse motivazioni, ha ritmi di gioco più assidui; c'è chi gioca perché il gioco, soprattutto in determinati contesti, consente delle esperienze di socialità (vedi le sale scommessa) e chi gioca per assaporare il brivido della sfida.

Le linee guida sulla prevenzione presentano questa classificazione del giocatore d'azzardo.

1. il giocatore sociale: per la maggior parte delle persone il gioco rappresenta un passatempo gratificante. Si stima infatti che circa l'80-90% della popolazione adulta del nostro paese partecipi a forme di gioco d'azzardo.
2. Il giocatore "eccessivo/problematico": per una minoranza della popolazione il gioco costituisce un comportamento problematico. Questo tipo di giocatore prova eccitazione quando entra in contatto con un ambiente o una situazione in cui è possibile giocare d'azzardo e sente la necessità di fare puntate sempre più alte per vincere e/o recuperare il denaro perduto; può accadere che menta ai familiari e tenda a giocare più soldi di quanto preventivato.
3. Il giocatore patologico: avverte una necessità imperante di giocare e il desiderio irrefrenabile nel voler recuperare il denaro perduto, che lo porta a perdere la percezione sia

del tempo che del denaro impiegato nel gioco. Giocare denaro diventa il centro di interesse esclusivo della propria esistenza.

Queste categorie sono state sostituite dal DSM 5 dai vari livelli di gravità visti precedentemente.

Dai dati del sito www.giocaresponsabile.it si evince che il profilo del giocatore che contatta il servizio è maschio in prevalenza (80%). Gioca prevalentemente alle slot o a più giochi, da almeno 5 anni e più. Età media 42 anni e le fasce di età più rappresentate sono comprese tra 25 e 54 anni. Le province con il maggiore afflusso di contatti sono quelle di Milano e di Roma.

Dati italiani

L'Italia è il paese in cui monarca assoluto sono le macchinette mangiasoldi e nel gioco d'azzardo legale occupa il nono posto al mondo per perdite di denaro da parte dei giocatori. Tanto che il gioco d'azzardo ha raggiunto un costo sociale difficile da sostenere, configurandosi come una vera e propria dipendenza che ha effetti sulle famiglie e spiana la strada alla malavita, al fenomeno dello strozzinaggio, alle estorsioni.

L'azzardo è diventata la terza industria italiana dopo Eni e Fiat. Questo è stato possibile grazie alla bassa tassazione di cui gli esercenti godono rispetto ad altri beni indispensabili. Le videolottery hanno una tassazione del 5,5% e le slot del 16,5%.

Per fare un raffronto, elettricità e gas vengono tassati del 10% esattamente come i farmaci. L'affitto di immobili ha una tassazione del 22%.

Ogni anno gli italiani spendono 1.500,00 euro a testa per l'azzardo contro i 58,80 per l'acquisto di libri. Le macchine da gioco da noi sono 397.000, 1 ogni 151 abitanti. In Germania, ad esempio, il rapporto è di 1 ogni 261, mentre la Spagna si attesta a 1 ogni 245.

Il problema del gioco d'azzardo è strettamente legato a quello sociale. Il 47% degli italiani che gioca è indigente e il 56% ha un reddito medio-basso, mentre l'86% è cassa-integrato.

Sono 17 milioni gli italiani che hanno giocato almeno una volta e 2,5 milioni i giocatori abituali e, dunque, a rischio dipendenza (anche se appena 7 mila sono in cura presso le Asl).³

L'azzardo premia una minoranza e fa pagare il conto ad una stragrande maggioranza. I premi sono perlopiù di entità

³ http://www.repubblica.it/economia/rapporti/osservazioni-italia/conad/2017/10/03/news/gioco_d_azzardo_agli_italiani_il_primato_euro-peo-177268177/

minima e sono pensati per alimentare la propensione all'azzardo: più si gioca e più aumenta la possibilità di perdere.

Il modo migliore di vincere ad un gioco d'azzardo è non giocare.

Infatti le probabilità di vincita, così come descritte nel sito dei monopoli di stato, sono le seguenti:

Gioco	Evento	Probabilità⁴
Superenalotto e SiVinceTutto	6	1 su 622.614.630
Superstar	6	1 su 56.035.316.700
Eurojackpot	5+2	1 su 95.344.200
Win For Life	10+	1 su 3.695.120
Totocalcio	14	1 su 4.782.969
Totogol	7	1 su 17.297.280
Lotto	Cinquina (con cinque numeri giocati)	1 su 43.949.268

Nel 2016 sono stati raccolti 95.791 milioni di euro⁵, distribuiti come in figura.

A farla da padrona slot machine (in gergo AWP) e VideoLottery (VLT) che da sole raccolgono oltre la metà delle giocate.

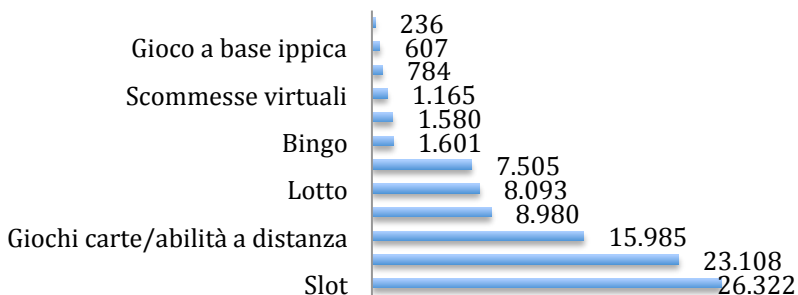
In media nel 2016 ogni italiano ha giocato il 6% del suo reddito annuale in slot machine.

Le AWP possono essere installate in tutti gli esercizi commerciali individuati dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli e possono essere bar, edicole, tabacchi, sale bingo, agenzie di scommesse ippiche e sportive, stabilimenti balneari, alberghi, ricevitorie del lotto. Il costo minimo della giocata è 1 euro e le erogazioni delle vincite, fino a un massimo di 100 euro, devono essere solo in monete.

⁴ Leggendo queste probabilità pensiamo solo che nei primi mesi del 2018 è stato stimato che le probabilità di morire per un incidente aereo, in base agli eventi del 2017, sono 1 su 7,36 milioni.

⁵ In un servizio di Sicilia Tv del 30/11/17 che presenta i dati si afferma che la cifra è paragonabile a quella che lo Stato spende per l'istruzione e che tutti gli italiani spendono per il cibo.

Raccolta 2016 per tipologia di gioco (mln €)



Le videolotterie rappresentano una sorta di "evoluzione" delle slot da un punto di vista tecnologico. Il costo della partita varia da un minimo di € 0,50 fino ad un massimo di € 10,00. Le VLT accettano monete, banconote e ticket di gioco. È possibile vincere fino a 5 mila euro e dove previsto si può vincere il jackpot nazionale (fino a 500 mila euro) o un Jackpot locale (fino a 100 mila euro). Le VLT non erogano soldi, ma un ticket da riscuotere presso il gestore, fino a € 2.999,00, per cifre superiori entra in vigore la normativa antiriciclaggio e il pagamento al giocatore avviene tramite bonifico o assegno. Questi apparecchi possono essere installati esclusivamente nelle sale bingo, agenzie e negozi di scommesse sportive e ippiche, sale giochi ed infine nelle sale dedicate.

Nel 2016 il 71,6% degli incassi è stato ritornato in vincite – di alcuni "fortunati" giocatori ovviamente che però continuano a giocare alimentando un circolo vizioso. Il restante 28,4% è ripartito tra lo Stato (17,5%), gli esercenti (6%), i gestori (4,3%) e i concessionari (0,5%). Nel 2016, il settore dei giochi ha garantito entrate erariali intorno ai 10,5 miliardi, di cui 5,8 miliardi dai soli apparecchi.

Nel primo semestre 2017 la spesa complessiva per il gioco è risultata di circa 9,3 miliardi di euro.

Ciò che preoccupa è soprattutto il dato sui giovani: il 47,1% dei giocatori ha, infatti, tra i 15 e i 19 anni.

Secondo l'Osservatorio nazionale sulla salute dell'infanzia e dell'adolescenza, il 20% dei ragazzi tra i 10 e i 17 anni frequenta agenzie di scommesse e il 25% dei più piccoli – tra i 7 e i 9 anni di età - usa la propria 'paghetta' per lotterie e 'gratta e vinci'.

In genere giocano più ragazzi (58,1%), ma il numero delle ragazze è comunque elevato (36,8%). Con queste percentuali non stupisce che tra il 4 e l'8% degli adolescenti abbia problemi di gioco e tra il 10 e il 14% sia a rischio patologia. L'8% dei bambini tra i 7 e gli 11 anni usa denaro online. Tutto questo ha delle conseguenze: il 17% dei giovani soffre, infatti, di ludopatia, e a questi si aggiungono 400.000 i bambini tra i 7 e i 9 anni.

Tra le cause di questa situazione vi è un problema culturale. I ragazzi vengono avviati fin dalla più tenera età alla rete e non sono sufficientemente controllati dai genitori. Questo fa sì che entrino presto a stretto contatto con una realtà da cui dovrebbero stare lontani.

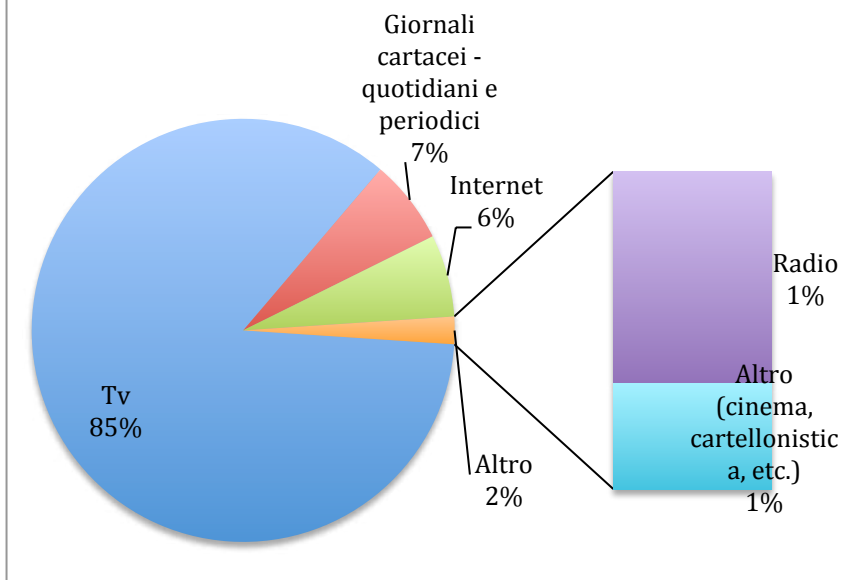
La pubblicità del gioco d'azzardo⁶

In questo mondo mediatico non bisogna trascurare la tv, che ormai annovera tra i messaggi pubblicitari anche quelli del gioco d'azzardo.

Nel 2016 l'industria dei giochi d'azzardo ha investito in pubblicità 71,6 milioni di euro. Come si evince dal grafico l'85% per la pubblicità attraverso il canale televisivo.

⁶ Dati attinti da LOSE FOR LIFE

Investimenti pubblicitari 2016



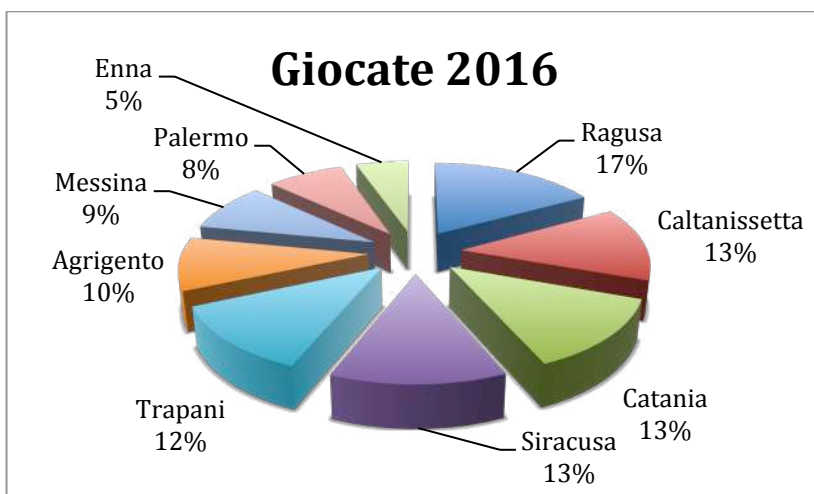
Dati siciliani

Nel 2016 in Sicilia, al nono posto tra le regioni italiane, i cittadini hanno giocato più di 4,2 miliardi (solo VLT e WPA), il settore siciliano è secondo soltanto alla Campania nell'Italia meridionale.

In Sicilia giocano maggiormente gli uomini di età compresa tra i 25 e 45 anni, in linea con quello del territorio nazionale.

Le province in cui si è giocato di più sono Palermo e Catania, mentre Enna è tra le meno affezionate al gioco.

La regione mostra poi una certa propensione per l'online, tipica comunque dell'intera area meridionale. I dati a riguardo sono discordanti a seconda delle diverse fonti, ma tutti riconoscono al Sud un leggero primato su centro e settentrione quando si parla di internet.



Complessivamente, nelle sole città capoluogo di provincia siciliane, nel 2016 le macchinette legali hanno divorato 854 milioni di euro, senza considerare le macchinette truccate che non avendo il collegamento all’Agenzia delle Entrate non sono tracciabili.

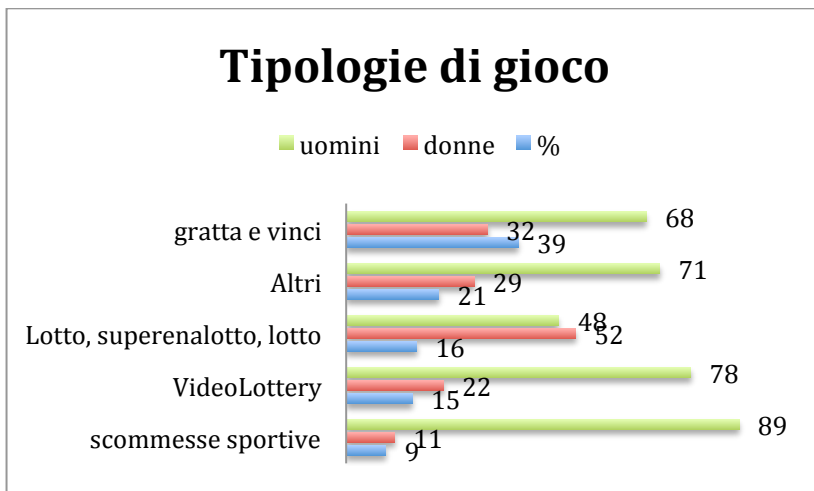
Capoluoghi di provincia	€/procapite
Ragusa	874,00 €
Caltanissetta	694,00 €
Catania	668,00 €
Siracusa	654,00 €
Trapani	631,00 €
Agrigento	496,00 €
Messina	454,00 €
Palermo	399,00 €
Enna	275,00 €

Il fenomeno del gioco minorile, associato alla diffusione dell'azzardo presso i giovani, ha spinto gli enti locali a provvedimenti di vario genere.

Dopo la pubblicazione nel 2015 delle linee guida sulla prevenzione del gioco d'azzardo (Decreto del 25 marzo 2015 pubblicato nella GURS 24/04/2015) la Regione Siciliana ha posto in essere una serie di attività e di accordi di collaborazione con enti privati.

All'interno del progetto finanziato dalla presidenza della Regione "Con l'azzardo non si gioca", è nata la rete d'ascolto delle associazioni dei consumatori Aiutoludopatia promossa da Adoc, Acu, Associazione consumatori siciliani, Cittadinanzattiva, Lega consumatori e Sicilia consumatori, tutti partner del progetto.

Gli operatori di Adoc Sicilia hanno intervistato⁷ 1.034 persone all'uscita di tabaccherie e sale gioco, e durante gli incontri di sensibilizzazione tra il 3-10 febbraio e 4-23 settembre 2017, a Palermo, Catania, Messina, Trapani, Agrigento ed Enna.



⁷ Dati attinti dal Report del progetto "Con l'azzardo non si gioca" – www.aiutoludopatia.eu

L'intervista non presentava la tipologia dei giochi così come descritta dai Monopoli di Stato, ma è interessante il dato che ne viene fuori relativamente al sesso dei giocatori.

Il gioco più diffuso è il gratta e vinci (39%), ma, tolta la voce "Altri" che rappresenta la somma di altri giochi, al secondo posto troviamo il lotto e le sue declinazioni con il 16%, ma con una percentuale quasi uguale tra uomini e donne, mentre in tutti gli altri giochi sono gli uomini a prevalere.

Per quanto riguarda i dati relativi ai giocatori patologici nelle linee guida, pubblicate nel 2015, si evidenzia che l'Assessorato della salute della Regione siciliana ha rilevato i dati relativi ai soggetti assistiti dai servizi per dipendenza da gioco.

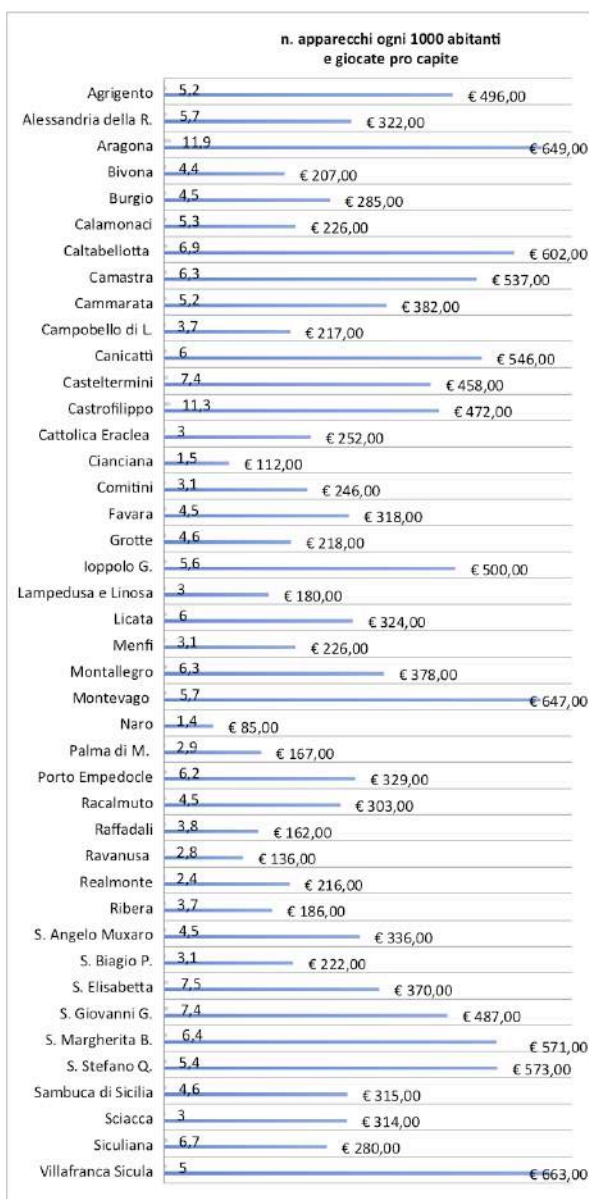
Il numero complessivo dei giocatori patologici assistiti dai Ser.T nel 2012 è quasi raddoppiato nel 2013, passando dal 2,5% a quasi il 5% del totale degli assistiti nello stesso periodo di tempo.

Dati provincia

Quanto l'Italia sia invasa dalle slot machine e quale sia la spesa a testa degli italiani è stato oggetto delle analisi di un'inchiesta dei quotidiani Gedi e del Visual Lab in collaborazione con Dataninja. Incrociando i dati di popolazione (Istat), reddito (Mef) e raccolta gioco (Aams) è stato creato un database interrogabile⁸ in grado di mostrare dove e quanto si gioca in oltre 7mila comuni italiani.

Dal grafico si può leggere quale sia la situazione della provincia di Agrigento, in riferimento al numero di apparecchi ogni 1000 abitanti e la giocata pro capite nell'anno 2016.

⁸ <http://lab.gruppoespresso.it/finegil/2017/italia-delle-slot/>



Interessante notare come nei 20 comuni fino a 5 mila abitanti è Castrolifippo ad avere una presenza di apparecchi più alta (11,3 ogni 1000 abitanti) pur essendo il quarto comune dove sono stati giocati 1.377,77 milioni di euro (prima di Castrolifippo troviamo S. Stefano di Quisquina con 2.636,37 milioni di euro e 5,4 apparecchi ogni 1000 abitanti, Caltabellotta con 2.176,23 mln di euro e 6,9 apparecchi ogni 1000 abitanti e Montevago con 1.942,29 mln euro e 5,7 apparecchi ogni 1000 abitanti).

Per gli 11

comuni dai 5.001 a 10.000 abitanti è Aragona ad avere la presenza più alta di apparecchi (11,9/1000 abitanti) e nel quale si giocano 6.196,65 mln di euro. Gli altri 10 comuni hanno giocato mediamente 2.325,24 mln € con Naro tra i più virtuosi con 1,4 apparecchi/1000 abitanti e un importo giocato di 650,93 mln €.

Per i 6 comuni dai 10.001 ai 30.000 abitanti con 6,2 apparecchi/1000 abitanti e 5.565,36 mln € giocate si piazza al primo posto Porto Empedocle, distanziandosi dagli altri 5 comuni, che in media hanno giocato 2.758,96 mln di euro e presentano 3,26 apparecchi/1000 abitanti.

Per gli ultimi 5 comuni della Provincia, dai 30.000 ai 60.000 abitanti svetta la città di Agrigento con 29.564,08 mln € giocati, ma per la presenza di apparecchi (5,2/1000 abitanti) lascia il primo posto a Canicattì e Licata dove si registrano 6 apparecchi/1000 abitanti.

Il database creato evidentemente considera solo alcune delle modalità di gioco, infatti, dai dati forniti al Comune di Agrigento dall'AAMS risulta che la raccolta da ricevitorie o macchinette, per la sola città di Agrigento, è di 58.958,64 mln € per il 2016. Dividendo queste cifre per i soli maggiorenni, che sono 52.894, si ottiene un importo giocato pro capite di € 1.114,65.

Cosa prevedono le linee guida regionali

Considerato che il gioco d'azzardo patologico è una dipendenza a tutti gli effetti, si spiega come siano gli operatori dei SerT a prendersi in carico i soggetti che lo richiedano.

Sulla scorta delle indicazioni del progetto nazionale GAP, la Regione siciliana, attraverso l'Osservatorio Epidemiologico Regionale (OER) delle dipendenze ha rafforzato la rete territoriale attraverso momenti formativi (a cascata) presso le ASP. È stato costituito un apposito tavolo tecnico regionale della prevenzione primaria sulla ludopatia, "al fine di uniformare le tecniche progettuali alle evidenze scientifiche e alle esperienze organizzative improntate alle conoscenze

territoriali, che hanno caratterizzato l'attività dei Sert negli ultimi anni”.

Tali linee guida, “inserite a pieno titolo, nell'ambito del nuovo Piano regionale della prevenzione (PRP)”, si sviluppano su più obiettivi e prevedono dal punto di vista operativo, il coinvolgimento delle ASP della Regione, il coordinamento con gli enti locali, il supporto offerto dal terzo settore e dalla società civile attivando sinergicamente interventi sulla base di programmi annuali.

Nella considerazione che il quadro nosologico del GAP è oggetto di studio continuo così come le tecniche a cui uniformare le pratiche di ogni azione preventiva e assistenziale destinate ad un progressivo affinamento sulla scorta della più attenta analisi dei dati di efficacia, le linee guida adottate dalla Regione siciliana devono essere acquisite come lo *start up* di un percorso evolutivo, che nel tempo si avvantaggi delle evidenze della più accreditata ricerca scientifica, e pertanto soggetto a periodiche revisioni e continuo monitoraggio anche alla luce delle subentranti disposizioni normative.

Nelle linee guida si fa presente che la prevenzione del GAP rappresenta uno degli obiettivi prioritari del Piano di azione locale che ogni ASL è chiamata a predisporre, e andrà svolta anche attraverso il pieno coinvolgimento dei vari soggetti pubblici e/o privati che, a vario titolo, possono espletare un ruolo positivo nell'attività di prevenzione.

Il Coordinamento provinciale permanente sul GAP (CPPGAP) è costituito da:

- 1) strutture delle ASP (SerT, U.O. della salute mentale, U.O. educazione e promozione della salute, formazione, staff ecc.);
- 2) istituzioni scolastiche;
- 3) attività produttive pubbliche e private;
- 4) prefetture;
- 5) comuni;
- 6) privato sociale organizzato e competente;
- 7) associazioni di volontariato interessate al fenomeno;

- 8) organizzazioni sindacali, di famiglie, nuclei di aggregazione, soprattutto giovanili;
- 9) una rappresentanza dei medici di medicina generale e dei pediatri di libera scelta.

Il CPPGAP, sulla base della relazione dell'osservatorio epidemiologico provinciale dell'area dipartimentale dipendenze, predispose il Piano annuale d'intervento (PAI) specifico per il Gioco d'azzardo patologico, quale strumento orientato su tutte le forme della prevenzione e finalizzato sia ad una sinergica lotta contro la diffusione del GAP che ad un'efficace terapia dei soggetti giocatori patologici indicando azioni, ruoli e risorse specifiche.

Servizi attivi

Il 18 marzo 2017, sulla Gazzetta Ufficiale è stato pubblicato il nuovo decreto sui livelli essenziali di assistenza (Lea), che comprendono anche la cura e la prevenzione del gioco d'azzardo patologico (Gap). Da quella data, quindi, il Servizio sanitario nazionale deve offrire percorsi di cura a chi ha forme di dipendenza dal gioco d'azzardo e mettere in campo anche progetti di prevenzione.

Ad occuparsi di questo servizio sono i SER.T.

Ser.T. UOC. Agrigento

Competente territoriale per i Distretti di Agrigento e Casteltermini, (Viale della Vittoria - 92100 Agrigento - tel. 0922/407604 - fax 0922/407603).

Per i Comuni: Agrigento, Aragona, Comitini, Favara, Ioppolo Giancaxio, Porto Empedocle, Raffadali, Realmonte, Sant'Angelo Muxaro, Santa Elisabetta, Siculiana, Cammarata, Casteltermini e San Giovanni Gemini.

Ser.T. UOS. Canicatti

Competente territoriale Distretto di Canicatti, (Via P. Micca, 10 - 92024 - Canicatti - tel. 0922/733628 - fax 0922/733534).

Per i Comuni: Camastra, Campobello di Licata, Canicatti, Castrofilippo, Grotte, Naro, Racalmuto e Ravanusa.

Ser.T. UOS. Licata

Competente territoriale Distretto di Licata, (C/da Cannavecchia c/o Ospedale Civile 92027 – Licata – tel - fax 0922/869116).

Per i Comuni: Licata, Palma Montechiaro.

Ser.T. UOS. Ribera

Competente territoriale per i Distretti di Ribera e Bivona, (Via Circonvallazione 1 - c/o Ospedale - Ribera – tel. 0925/562264 - fax 0925/544969).

Per i Comuni: Burgio, Calamonaci, Cattolica Eraclea, Lucca Sicula, Montallegro, Ribera e Villafranca Sicula.

Per i Comuni: Alessandria della Rocca, Bivona, Cianciana, San Biagio Platani, Santo Stefano di Quisquina.

Ser.T. UOS. Distretto di Sciacca

(Via Pompei, 32 - Sciacca - tel. 0925/27028 - fax 0925/81729).

Per i Comuni: Caltabellotta, Menfi, Montevago, Sambuca di Sicilia, Sant'Anna, Santa Margherita e Sciacca.

Sito internet: www.giocaresponsabile.it

È un servizio totalmente gratuito, gestito da professionisti che, nel rispetto dell'anonimato, offrono consulenza, orientamento e cura alle persone che hanno sviluppato problemi (psicologici, relazionali, legali) dovuti agli eccessi di gioco, a familiari e amici di persone coinvolte in problemi creati dal gioco eccessivo. Al team di psicologi è affiancato uno staff di consulenti (psichiatra, psicoterapeuta, avvocato) per trattare gli aspetti specifici.

Si accede:

- da telefono fisso e cellulare al **numero verde gratuito 800 921 121** da lunedì al venerdì dalle ore **9.00** alle ore **20.00** e il sabato dalle **9.00** alle **12.00**
- attraverso il portale www.giocaresponsabile.it sempre.

Sito internet: www.aiutoludopatia.eu

La rete di ascolto “**aiutoludopatia**” nasce allo scopo di prevenire, e quindi ridurre, la dipendenza da gioco d'azzardo

patologico (GAP), attraverso coordinate attività d'informazione e counseling (orientamento) specifiche rivolte ai cittadini. Per un primo contatto è necessario chiamare il numero verde dedicato, per ricevere le prime informazioni e le indicazioni utili per raggiungere gli sportelli "fisici" presenti nella regione.

Numero verde unico regionale: 800768019

Mail dedicata: aiutoludopatia@libero.it

CASA FAMIGLIA ROSETTA

Centri di Ascolto per le dipendenze patologiche

Licata - c/o Parrocchia S. Maria la Vetere tel. 328.9088901
mercoledì dalle 16,00 alle 19,00

Canicattì c/o Parrocchia S. Lucia – via S. Pellico tel.
340.9440110 - 347.4034273 - 389.2410598
mercoledì dalle 9,00 alle 12,30

Il giocatore e la sua famiglia

Il primo passo verso la diagnosi consiste nel dare ascolto alle preoccupazioni di familiari, amici o colleghi di lavoro circa il ruolo che il gioco d'azzardo sta assumendo nella vita di un individuo.

Le persone affette da Disturbo da Gioco d'Azzardo solitamente negano e arrivano a nascondere anche a loro stessi la gravità della loro dipendenza dal gioco d'azzardo. È molto difficile, dunque, che riescano ad essere obiettivi circa la loro condizione. Per questo è importante l'aiuto e il supporto di amici e familiari nel convincerli a rivolgersi a uno specialista.

Il ruolo assunto dalla famiglia è quindi fondamentale. Non c'è una tipologia di persona più "portata" a cadere nella dipendenza o a sviluppare un problema di gioco.

Il gioco patologico induce segreti e innalza barriere. Non si deve sapere che esiste questo problema, e per quanto possibile, la famiglia nucleare purtroppo lo serba gelosamente come una macchia da non mostrare, men che meno agli altri parenti.

È molto difficile stare accanto ad una persona con un problema di gioco poiché il dolore del giocatore diviene anche il dolore di tutto il nucleo familiare. Occorre dire che non tutte le famiglie riescono a sopravvivere al problema del gioco e purtroppo vanno in frantumi. Tuttavia, chiedendo un supporto ed adottando le strategie più efficaci, è possibile riprendere in mano la propria vita e restituire alle famiglie minate dal gioco d'azzardo patologico quella serenità e quella fiducia che erano state drammaticamente intaccate.

Una volta superata la rabbia e l'impotenza iniziale, la famiglia può contribuire ad accompagnare il proprio congiunto nel difficile percorso di recupero occupandosi anche di altri aspetti correlati al gioco quali, ad esempio, la gestione del denaro.

Se ci si accorge che un familiare o un amico si sta buttando nel mondo del gioco d'azzardo è fondamentale non colludere con lui, assecondandolo o fornendogli soldi per continuare a giocare. Spesso, infatti, i malati d'azzardo sono molto

manipolatori e richiestivi; chiedono soldi giurando che è l'ultima volta e che poi smetteranno. In realtà, assecondandoli, non si fa altro che aumentare il problema creando un circolo vizioso da cui è difficile uscire. Occorre spesso scontrarsi con chi gioca, evitare di fornirgli soldi.

La prima cosa da fare, infatti, se un familiare, un amico o un conoscente entra nel tunnel del gioco d'azzardo, è rivolgersi a un centro specializzato, per valutare l'entità del problema e progettare un intervento mirato. Contrariamente a ciò che molti credono, è possibile guarire!

Il lato economico è solo un aspetto, forse il più superficiale e il meno grave, del gioco d'azzardo patologico. In realtà viene investita tutta la sfera del soggetto, da quella lavorativa, a quella socio-relazionale ed affettiva. Una volta risolti i problemi economici, la punta dell'iceberg, rimane ancora tanto su cui lavorare: cioè i legami distrutti da ricostruire e la fiducia persa.

I centri specializzati offrono servizi diversificati:

- Gruppi terapeutici
- Supporto individuale e/o di coppia
- Supporto ai familiari
- Consulenza legale.

Per riconoscere le fasi del gioco patologico Robert Custer, già nel 1982, le illustrava identificando per ciascuna i comportamenti e gli aspetti psicosociali correlati:

- la fase vincente, caratterizzata inizialmente da gioco occasionale e da qualche vincita che motivano a giocare in modo crescente; lo scopo del gioco è il divertimento, la distrazione o l'alleviamento di tensioni o stati emotivi negativi. Questa fase durerebbe dai 3 ai 5 anni, determinando un progressivo aumento dell'attività di gioco e dell'investimento psicologico ed economico su di esso;
- la fase perdente, caratterizzata da un gioco sempre più solitario, da periodi di perdita prolungati, dall'eccessivo assorbimento e dalla progressiva perdita di controllo sul comportamento. Inizia inoltre ad aumentare il denaro utilizzato per il gioco, con il formarsi dei primi debiti e la

richiesta dei primi prestiti. Catturato dal pensiero del gioco, la persona trascura gli affetti, il lavoro, la propria salute.

- la fase della disperazione, durante la quale c'è una totale perdita della capacità di controllo del comportamento di gioco e la persona può commettere atti illegali, aumenta sempre di più il tempo trascorso a giocare con l'aggravarsi dell'isolamento sociale, le condizioni lavorative e familiari sono compromesse, tutto questo può portare a disperati tentativi di suicidio da parte del giocatore. Il giocatore inizia ad avvertire un senso di rimorso, o talvolta, di vero e proprio panico di fronte all'impossibilità di far fronte ai debiti ed alle menzogne dette ai propri cari.

La fase della disperazione può portare, però, il giocatore ad una richiesta d'aiuto per far fronte al suo problema. Secondo Custer anche il processo di cura è attraversato da delle fasi:

- la fase critica, caratterizzata dalla nascita di un sincero desiderio di aiuto, dalla speranza di uscire definitivamente dal problema, smettere di giocare, prendere decisioni, chiarirsi le idee, riprendere a lavorare, trovare una soluzione ai problemi, realizzare programmi di risarcimento;
- la fase della ricostruzione, caratterizzata dal miglioramento dei rapporti familiari, dal ritorno al rispetto di sé, dalla progettazione di nuove mete, al maggior tempo trascorso con la famiglia. Ed infine ad aver minor impazienza e una maggiore serenità;
- la fase di crescita, caratterizzata dalla diminuzione della preoccupazione legata al gioco, dal miglioramento delle capacità di introspezione, dall'aumento della capacità di comprensione degli altri e infine dalla riconquista del sentimento di affetto nei confronti degli altri.

Grazie al superamento di queste fasi si giungerebbe alla modifica dello stile di vita del giocatore e al ripristino della sua condizione professionale e familiare, che gli consentirebbe di vincere la sua dipendenza dal gioco.

Mafia e azzardo⁹: un nuovo binomio

Secondo le ultime stime, il mercato globale del gioco d'azzardo, a fine 2016, si è attestato su un valore di circa 470 miliardi di dollari, corrispondente alle riserve finanziarie di alcune super potenze mondiali, come pure al fatturato di aziende globali il cui organico supera gli 80 mila dipendenti.

Il mercato del gioco d'azzardo in Italia è gestito, per conto dello Stato, da 12 Concessionari attraverso una minuziosa rete industriale che interessa circa 7.000 imprese e coinvolge oltre 120.000 addetti, unitamente a 104 concessioni rilasciate per l'esercizio del gioco online.

Abbiamo visto dai dati precedenti che il settore che attrae con forza i giocatori è quello del gioco d'azzardo automatico: la spesa in New Slot e VLT rappresenta, infatti, ben oltre il 50% della raccolta. Anche se appare sempre più rilevante l'evoluzione che sta avendo il gioco online.

Per troppo tempo si era erroneamente creduto che se lo Stato avesse ampliato, controllato e gestito l'offerta del gioco lecito, si sarebbe contrastata la presenza dell'illegalità, sino a rendere il mercato del gioco improduttivo per la stessa.

La nutrita ed evoluta offerta di gioco on line, ha favorito la penetrazione nel comparto del gioco d'azzardo delle mafie che, a vario titolo, sfruttano la rete dei giochi per attività di riciclaggio di denaro sporco proveniente da illeciti.

L'espansione del gioco d'azzardo legale ha fatto da battistrada a quello illegale e lo ha potenziato. La pervasività delle organizzazioni criminali è stata dimostrata dalla loro capacità di organizzarsi tra loro per gestire ogni pezzo della filiera, sfruttando specializzazioni, competenze e radicamento territoriale di ognuno.

Le mafie considerano il gioco un business altamente redditizio, sia perché consente il riciclaggio di ingenti risorse provenienti dal malaffare, sia perché sapendo inserirsi nelle falle e negli interstizi del sistema normativo hanno sviluppato

⁹ Filippo Torrigiani (a cura di), *Gioco sporco, sporco gioco: L'azzardo secondo le mafie*, novembre 2017

modalità di alterazione delle regole di mercato, aggiramento, elusione ed evasione fiscale, manomissione, ecc. del sistema legale e costruendo una rete parallela per il gambling online, attraverso l'installazione dei server nei paradisi fiscali europei o internazionali per sfuggire ai controlli stringenti delle nostre autorità.

L'impegno nella lotta contro le mafie ed ogni forma di criminalità organizzata si fa concretezza nel momento in cui si afferma la consapevolezza che le istituzioni addette alla repressione – autorità giudiziaria e forze di polizia, carabinieri, finanza – da sole non bastano: le istituzioni non sono in grado con le loro sole forze di debellare il fenomeno, serve una responsabilità sociale, comune e condivisa.

I cittadini, i lavoratori devono aiutare le istituzioni segnalando i casi sospetti d'illegalità, aiutando le vittime di tali abusi e violazioni a trovare il coraggio di denunciare quanto accade, aumentando la soglia di attenzione verso tali fenomeni, spesso nascosti o che una certa cultura del disinteresse tende ad ignorare o a non voler vedere. Certo è che operando per diminuire e contrastare il "divario sociale" che separa i troppi che non ce la fanno da coloro che ce la fanno benissimo, intervenendo sui fattori di disagio sociale, anche attraverso la grande e variegata area del volontariato e della solidarietà, si possono ridurre i margini di operatività e presenza delle organizzazioni mafiose e criminali.

Ridurre drasticamente la diffusione dei punti gioco, rendere più sicuri i rimanenti, alzare l'asticella degli standard antimafia e di moralità affinché sia omogeneo per tutti gli attori della filiera del gioco pubblico e legale, dal vertice a valle, dare agli enti locali poteri straordinari per gestire le emergenze sui territori, adeguare le norme antiriciclaggio sono solo alcune delle 23 proposte conclusive della relazione.

È un impegno non più derogabile quello di corroborare, con azioni di concretezza e politiche del fare, il contrasto ai fenomeni del malaffare in questo settore. Serve una nuova

“fioritura” di responsabilità politica, etica e morale da parte di tutti gli attori. Serve ora, non domani.

Cosa possiamo fare come comunità

Le relazioni interpersonali oggi non sono solamente utili, ma sono indispensabili, perché la solitudine delle città, la freddezza burocratica dei rapporti e l'assenza di punti di riferimento oggettivamente validi pesano enormemente sul cuore al punto che spesso ci sentiamo come un numero o una cosa.

Il fenomeno del gioco d'azzardo risulta essere multidimensionale rispetto ai livelli di patologia, di persone coinvolte e di interventi, è necessario quindi un intervento di rete in cui l'aspetto normativo viene integrato da quello educativo, informativo e partecipativo.

Inoltre per il DGA, non è solo coinvolto il giocatore, bensì una molteplicità di soggetti: la famiglia nucleare, la parentela, gli amici, i colleghi, e molti altri fattori .

Dunque la rete si presenterà come un costrutto di vincoli tra soggetti che mettono in relazione una pluralità di risorse, portano una pluralità di esigenze e sono orientati ad obiettivi potenzialmente differenti.

Ecco perché è necessario:

- consolidare i luoghi di incontro, socializzazione, servizio, appartenenza, coinvolgimento, responsabilizzazione, in vista di itinerari e percorsi formativi che partano dall'esperienza di coinvolgimento, conoscenza, impegno e responsabilità;
- rinforzare la comunità e le reti educative/formative coinvolgendole in percorsi unitari e sinergici di natura preventiva e socio-educativa per una corretta informazione, responsabilizzazione e coinvolgimento;
- superare il concetto negativo di prevenzione, focalizzato sul sintomo e le conseguenze, a uno positivo dove si consolida la rete che propone e sostiene stili di vita sani ed integrati, di vita buona.

Nell'ambito della prevenzione poi, in riferimento al gioco d'azzardo è necessario:

- sensibilizzare i giovani a conoscere i rischi del gioco d'azzardo e tutti i pericoli a esso correlati;
- sensibilizzare per ridurre sul territorio in modo significativo la presenza ed esposizione delle proposte al gioco compulsivo:
 - chiedere l'applicazione di una serie di misure, in parte introdotte dalla legislazione, in maniera più capillare (revisione della collocazione degli apparecchi da gioco sul territorio, introduzione di sistemi di *stop e warning* in caso di comportamenti problematici, formazione degli operatori, incontri nelle scuole, promozione dei servizi esistenti per la cura della ludopatia, divieto di pubblicità del gioco d'azzardo.
 - Sensibilizzare gli esercenti e promuovere l'adesione alla rete No Slot;
 - Sollecitare le aziende sanitarie perché attivino/consolidino linee di azione e progetti sulla prevenzione del Gap.
 - applicare il divieto di gioco prima dei 18 anni, ridurre il numero delle sedi da gioco nel territorio, dislocandole lontano dalle scuole e dalle sedi di raduno giovanili;
 - regolamentare la collocazione delle apparecchiature da gioco negli esercizi pubblici, nonché inserire l'uso di carte prepagate controllabili e tracciabili e prevedere l'utilizzo della tessera sanitaria prima dell'inizio del gioco nelle *slot machines*.

Resta prioritaria la necessità dell'informazione circa il fenomeno e le buone prassi che si stanno sviluppando.

Conosciamo meglio...

- "Mettiamoci in gioco", la Campagna nazionale contro i rischi del gioco d'azzardo

www.mettiamociingiochi.org

- Movimento “No Slot”
www.noslot.org

Per approfondire:

BPER Banca, *Giocatori d’azzardo patologici e servizi bancari*,
Maggio 2016

Regione Siciliana, *Linee guida sulla prevenzione del gioco
d’azzardo* - Decreto del 25 marzo 2015 pubblicato nella GURS
24/04/2015

Filippo Torrighiani (a cura di), *Gioco sporco, sporco gioco:
L’azzardo secondo le mafie*, novembre 2017.

M. Croce – F. Rascazzo, *Gioco d’azzardo, giovani e famiglie*,
Firenze, Giunti Editore, 2013

Caritas Roma, *(S)lottiamo contro l’azzardo*, 2016.

Ministero della Salute - Osservatorio per il contrasto della
diffusione del gioco d’azzardo e il fenomeno della dipendenza
grave, *Linee guida per garantire le prestazioni di prevenzione,
cura e riabilitazione rivolte alle persone affette da gioco
d’azzardo patologico (GAP)*, 24 giugno 2015

Caritas Diocesane del Friuli Venezia Giulia, *Gioco d’Azzardo.
Rischio, speranza e illusione*.

Ministero dell’istruzione, dell’università e della ricerca,
*Scommettiamo che non lo sai?. Guida sui rischi del gioco
d’azzardo*, 2009

LOSE FOR LIFE

Report del progetto “Con l’azzardo non si gioca” –
www.aiutoludopatia.eu

CREDENZE POPOLARI E REALTÀ

Di solito si pensa

che...

Se conosci le regole del gioco (il poker ad esempio) le tue probabilità di vincere aumentano

Se sei abile a giocare con i videogiochi, sarai più bravo anche con le slot machine e alle videolotterie

Se annoti i risultati precedenti puoi prevedere meglio i risultati futuri

Quando scommetti su un evento sportivo, conoscere bene le squadre e i giocatori aumenterà le probabilità di vincita

Se stai perdendo non è importante. Se insisti a giocare riuscirai a recuperare i tuoi soldi

Se sei un tipo "fortunato" nella vita lo sarai anche nel gioco

Il gioco d'azzardo è sempre illegale

Il gioco d'azzardo legale è completamente sicuro

In realtà...

Conoscere le regole del gioco in parte ti può aiutare ma, dal momento che non puoi controllare le carte che vengono distribuite, le probabilità sono sempre sfavorevoli

Videogiochi e slot machine non sono la stessa cosa. Mentre i primi richiedono abilità, le seconde sono basate sul caso e non possono essere influenzate in alcun modo

Ogni evento nel gioco d'azzardo è indipendente dal precedente

Durante una partita possono succedere molte cose che non puoi prevedere (un infortunio ad esempio)

È un dato di fatto: quanto più tempo e quanto più denaro giochi, tanto più finirai col perdere

Avere un portafortuna, fare qualche "rito" propiziatorio o pregare non può influenzare in alcun modo il risultato del gioco d'azzardo

Il gioco d'azzardo è illegale solo se non rientra tra quelli regolati dallo Stato, attraverso l'AAMS (Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato)

È più sicuro di quello illegale, specie riguardo alle regole del gioco, tuttavia ogni attività di gioco d'azzardo ha per sua stessa natura un elemento di rischio di incorrere in problemi di dipendenza molto seri