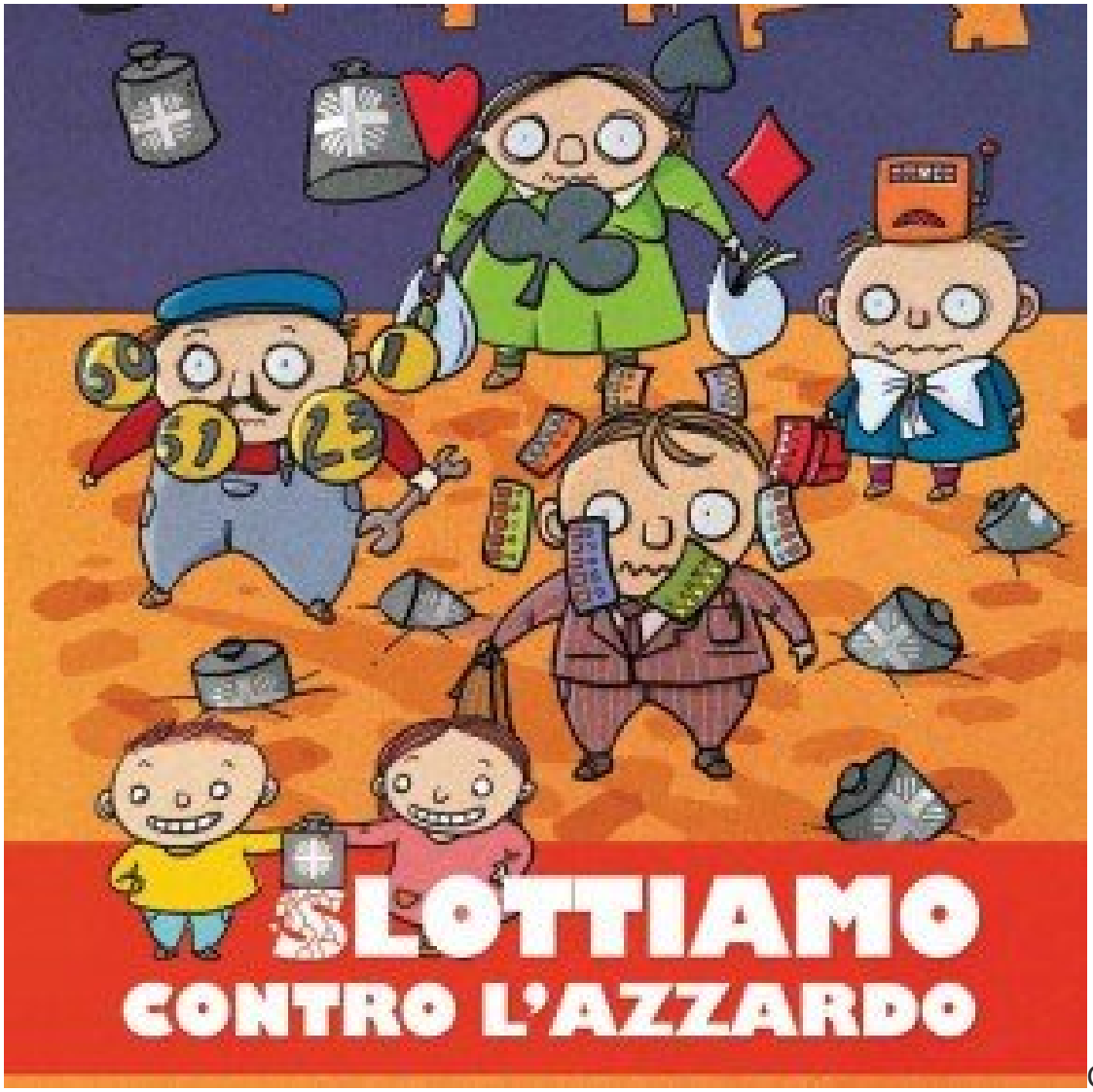
volerelaluna LA POLITICA PUNTOACAPO

# Azzardopoli, il paese del gioco d'azzardo

**Autore:** Giovanni Caprio

Non c'è crisi che tenga: il **gioco d'azzardo – soprattutto quello online – cresce**. A dirlo è l'Agenzia delle Accise, Dogane e dei Monopoli (ADM) che stima che **nel 2022 gli italiani per le varie tipologie di gioco arriveranno a spendere fino a 140 miliardi di euro,** con un aumento del 30%. Nei **primi sei mesi di quest'anno** la **raccolta complessiva del settore dei giochi** si è attestata infatti ad **oltre 65,7 miliardi di euro** (erano stati 48 miliardi nel 2021 e 55 miliardi nel 2019). La **spesa**, ovvero le giocate meno le vincite, è stata di 9,9 miliardi, contro i 9,7 miliardi del semestre precedente. In crescita anche quanto arriva **nelle casse dello Stato:** quasi 5,5 miliardi nei primi sei mesi del 2022 contro i 5,4 miliardi del secondo semestre del 2021. Miliardi di euro che arrivano nelle casse dello Stato e che alimentano almeno qualche contraddizione di fronte a quei tentativi dello stesso Stato di contrastare il fenomeno dell'azzardopatia. D'altra parte, l'incessante crescita del settore giochi era già stata ratificata dal Libro Blu 2021 di ADM (https://www.adm.gov.it/portale/libro-blu-organizzazione-statistiche-e-attivita-anno-2021) che aveva evidenziato come la raccolta dal gioco, dopo la flessione nel 2020, sia di nuovo risalita. Ammontava infatti a 110,4 miliardi di euro nel 2019, era scesa a 88,2 miliardi di euro nel 2020 per poi **risalire nel 2021 a 111,17 miliardi di euro**, in aumento di oltre il 25% e superiore anche al periodo pre-pandemia. **Un aumento dovuto soprattutto all'o*nline***, passato da 36,3 miliardi di euro del 2019 a 49, 2 miliardi del 2020 a **67,1 miliardi del 2021**. Il gioco fisico scendeva invece dai 74 miliardi del 2019 ai 39 miliardi del 2020 per poi risalire a **44 miliardi nel 2021**.




Con l'aumento esponenziale del gioco d'azzardo **aumenta drammaticamente la ludopatia** nel nostro Paese, con il suo enorme carico di disperazioni, di crisi familiari e personali, di perdita del lavoro, di debiti, di attività illegali e di usura. **La ludopatia**, come riconosce l'Organizzazione Mondiale della Sanità, **è una vera e propria malattia mentale**, con sintomi specifici, con impulsi incontrollabili a giocare d'azzardo o a fare scommesse in denaro. Sul sito del Ministero della Salute si legge che la ludopatia è «*l'incapacità di resistere all'impulso di giocare d'azzardo o di fare scommesse, nonostante l'individuo che ne è affetto sia consapevole che questo possa portare a gravi conseguenze*». Da qualche tempo la ludopatia è entrata nei LEA, i Livelli Essenziali di Assistenza del Servizio Sanitario Nazionale. Si tratta di una patologia che interessa tutte le fasce anagrafiche, dal pensionato ai giovani e giovanissimi, con una **media nazionale di spesa pro capite di oltre 1.400 euro**. Secondo l'Istituto Superiore di Sanità in Italia vi sono **1,5 milioni di giocatori "problematici", 1,4 milioni di giocatori considerati "a rischio moderato" e due milioni di giocatori "a basso rischio.** L'Osservatorio Giochi d'azzardo 2021 di Nomisma ha certificato che nel 2020 il

42% dei ragazzi tra i 14 e i 19 anni ha fatto **giochi d'azzardo/di fortuna**, sviluppando nel 9% dei casi pratiche di gioco problematiche, con ripercussioni negative sulla sfera socio-emotiva e relazionale. **Maschio**, **maggiorenne**, frequenta **istituti tecnici o professionali** con **rendimento scolastico insufficiente**, **residente al Sud**, con familiari o amici anch'essi giocatori: questo è l'*identikit* del giovane "giocatore problematico". L'Osservatorio Nomisma sul Gioco d'Azzardo ha passato in rassegna anche le attitudini di gioco della **Silver Age, sottolineando come n**el corso del 2020 sia stato il 25% degli *over 65* a fare giochi d'azzardo o di fortuna, il 16% con una frequenza almeno mensile. Tra i *playe*r della Silver Age, è il 12% ad aver sviluppato un **approccio problematico** al gioco**,** mentre il 5% del target è considerato *a rischio*. L'Osservatorio di Nomisma mette inoltre in evidenza aspetti *sentinella* di possibili situazioni problematiche legate alle pratiche di gioco degli over65. Il 13% dei *player* dichiara di aver **giocato col proposito di recuperare soldi persi** e il 10% di **sentirsi di colpa per aver giocato** mentre l'1% **ha chiesto prestiti o venduto qualcosa per aver i soldi da giocare (**https://www.nomisma.it/gioco-dazzardo-in-italia-osservatorio-nomisma/).

**Gioco d'azzardo** che mentre impoverisce e porta alla disperazione tante famiglie, fa contemporaneamente la **fortuna delle mafie**, le uniche che ci guadagnano, oltre allo Stato. È la Direzione Investigativa Antimafia a dirlo nella sua relazione semestrale presentata dal Ministro dell'interno e relativa all'analisi sui fenomeni di criminalità organizzata di stampo mafioso del secondo semestre del 2021, sottolineando come lo specifico settore oltre che **fonte primaria di guadagno verosimilmente superiore al traffico di stupefacenti, alle estorsioni e all'usura**, rappresenta uno strumento che ben si presta a qualsiasi forma di riciclaggio (https://www.senato.it/service/PDF/PDFServer/DF/420671.pdf). Come sottolinea l'Associazione Libera, quella del gioco d'azzardo: «È "la terza impresa" italiana, l'unica con un bilancio sempre in attivo e che non risente della crisi che colpisce il nostro paese. Benvenuti ad Azzardopoli, il paese del gioco d'azzardo, dove quando il gioco si fa duro, le mafie iniziano a giocare. Ben 41 clan che gestiscono "giochi delle mafie" e fanno saltare il banco. Da Chivasso a Caltanissetta, passando per la via Emilia e la Capitale… Le mafie sui giochi non vanno mai in tilt e di fatto si accreditano ad essere l'undicesimo concessionario "occulto" del Monopolio di Stato».

Non sono pochi, per fortuna, gli **interventi regionali e comunali** messi in atto in questi anni sul territorio per cercare di contrastare una diffusione selvaggia del gioco d'azzardo e non mancano interventi, soprattutto dell'**associazionismo, del volontariato** e **del terso settore**, sul fronte della prevenzione, dell'informazione, della formazione, del supporto (anche in caso di **sovraindebitamento** e di rischio usura) e della cura nei confronti di chi cade nel vortice del gioco d'azzardo patologico. Ad essere drammaticamente inerte rispetto al tema è invece la politica.

Il settore del gioco d'azzardo sconta una diffusa frammentazione delle misure di limitazione del fenomeno adottate negli anni da Regioni e Comuni nell'ottica della

prevenzione e del contrasto della diffusione dei disturbi da gioco d'azzardo (*in* www.avvisopubblico.it è possibile rinvenire la normativa regionale sul gioco d'azzardo). Da tempo si discute di **una legge delega di riordino del settore** che dia certezze rispetto ad alcuni interrogativi ancora aperti, per esempio sulle concessioni per gli operatori del gioco, con bandi che consentano di **superare l'attuale regime di continue proroghe, realizzando una pianificazione quantitativa e territoriale del gioco in Italia**. Una pianificazione che non può non considerare che la **proliferazione dell'offerta di gioco a cui si è assistito negli ultimi anni è il primo elemento di rischio rispetto alla diffusione dei disturbi da gioco d'azzardo** e partire quindi dalla **riduzione dell'offerta di gioco, dal distanziometro e dalla limitazione degli orari di gioco**. Interventi necessari per tutelare soprattutto quelle fasce di popolazione che, per condizione socio-economica o per età, si rivelano più fragili di fronte al gioco d'azzardo. L'obiettivo deve essere quello di garantire una maggiore omogeneità a queste misure, pur garantendo in ogni caso a Comuni e Regioni la possibilità di intervenire con misure più restrittive, cogliendo gli spazi di interventi che da almeno un decennio la giurisprudenza amministrativa riconosce agli enti territoriali, i primi a fronteggiare anche le conseguenze del gioco sulla salute. Sulla necessità di intervenire per una legge di riordino è di recente intervenuta anche la **Campagna Mettiamoci in gioco** che sollecita Regioni e Comuni affinché chiedano a Governo e Parlamento una legge di settore attesa da almeno un decennio: https://www.mettiamociingioco.org/**. Una legge in grado di intensificare i controlli sulle società e di inasprire le pene per società non autorizzate e per il gioco illegale, di recidere i collegamenti che legano le attività del gioco d'azzardo alle attività tipicamente oggetto della criminalità organizzata (quali, ad esempio, prestiti a tassi usurari e riciclaggio di denaro proveniente da attività illecite), di** rendere effettivo il divieto di gioco d'azzardo per i minorenni (anche con un'attenzione particolare al fenomeno del *gaming*), ma una legge in grado anche di considerare un forte investimento culturale ed educativo, perché – come sottolinea Libera **–** la fame dell'azzardo cresce laddove mancano da un lato concrete e dignitose opportunità di benessere, dall'altro la voglia d'impegnarsi per costruirle, a beneficio proprio e di tutta la comunità.

C'è però da domandarsi: **ma uno Stato che lucra – e tanto – sull'azzardo avrà interesse a dotarsi di una tale legge?**