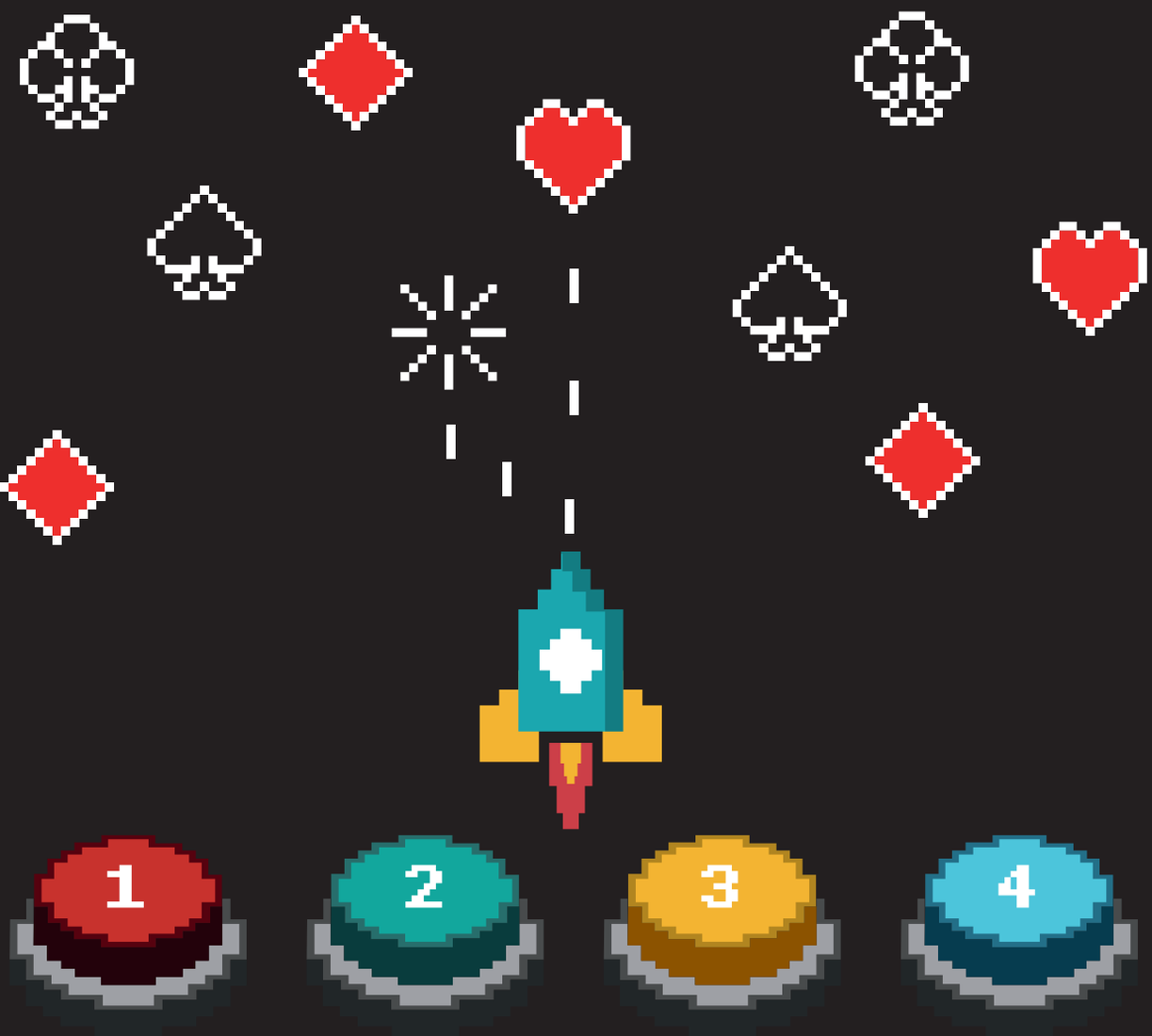
LIBERA
ASSOCIAZIONI, NOMI E NUMERI
CONTRO LE MAFIE

GIOCHIAMO LA NOSTRA PARTITA



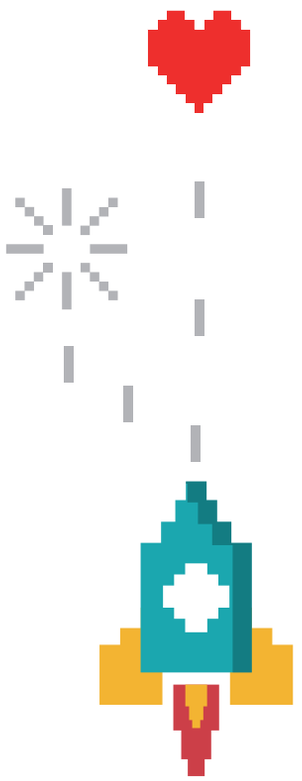
corso di formazione gratuito per docenti, sulla prevenzione al gioco d'azzardo patologico.

Con il sostegno di

CONSIGLIO REGIONALE DEL PIEMONTE

OSSERVATORIO REGIONALE SUL FENOMENO DELL'USURA

GIOCHIAMO LA NOSTRA PARTITA



corso di formazione gratuito per docenti, sulla prevenzione al gioco d'azzardo patologico.

Con il sostegno di

CONSIGLIO REGIONALE DEL PIEMONTE

OSSERVATORIO REGIONALE SUL FENOMENO DELL'USURA

INDICE

1 LA LUNGA (E CONTRADDITTORIA) STORIA DELLA LEGISLAZIONE ITALIANA SUL GDA .. pag 6

2 DIAMO I NUMERI ..... pag 8

3 IL PIEMONTE ..... pag 9

4 LE CONNESSIONI TRA GIOCO LEGALE E GIOCO ILLEGALE ..... pag 10

5 LUDOPATIA: RIFLESSIONI, DATI, ESPERIENZE ..... pag 12

5 BIBLIOGRAFIA, FILMOGRAFIA, SITOGRAFIA ..... pag 14

INTRODUZIONE

L'idea di proporre come Libera Piemonte un corso di formazione e di approfondimento in questo anno scolastico 2022/2023 sul tema del gioco d'azzardo e sulle sue implicazioni, è legata alla convinzione che sia necessario ed urgente moltiplicare gli sforzi per offrire quanti più strumenti possibili di comprensione sul tema, a docenti e operatori socio-culturali che lavorando sul nostro territorio.
Come scrive infatti don Luigi Ciotti **"Il gioco d'azzardo non è un gioco, è un virus molto contagioso da cui non è facile guarire.** (...). È una piaga sociale a cui bisogna dare un nome appropriato, che dichiari senza ipocrisie cosa rischia di perdere chi si dedica all'azzardo: la libertà, la dignità, a volte la vita".
Quella del gioco d'azzardo è definibile come una vera e propria industria che, sfruttando la fragilità delle persone fattura 100 miliardi l'anno, di cui 10 vanno allo Stato e il resto alle ditte concessionarie.
Segnalando **"l'ombra di guadagni sporchi e il conseguente sviluppo di mercati illegali e criminali"**, don Ciotti evidenzia anche che "a oggi sono state condotte indagini da undici Procure antimafia e operazioni di polizia hanno interessato ben 22 città".
È evidente che a fronte di tale scenario non sia sufficiente solo reprimere e vietare.
È indispensabile comprendere, per provare ad esercitare un'efficace azione culturale ed educativa di contrasto: la fame dell'azzardo cresce proprio là dove 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".

In questa dispensa riportiamo una sintesi essenziale degli incontri di formazione intitolati ***"Giochiamo la nostra partita"*** svoltisi dall'autunno del 2022 alla primavera del 2023 (grazie al contributo della segreteria di Libera Piemonte, dell'associazione Gruppo Abele e della Guardia di Finanza) integrati dalla proposta (anch'essa sintetica) di una bibliografia/sitografia/filmografia di riferimento per tutti quei docenti e operatori culturali che volessero approfondire e rielaborare in chiave di proposta didattica un tema così essenziale per l'educazione alla cittadinanza attiva come quello della prevenzione al gioco d'azzardo patologico.

1 LA LUNGA (E CONTRADDITTORIA) STORIA DELLA LEGISLAZIONE ITALIANA sul GDA

È importante avere una visione d'insieme dello sviluppo della legislazione italiana sul gioco d'azzardo per ricavare immediatamente evidenza della complessità del tema e della mancanza di una legge quadro aggiornata e definita. Il gioco è infatti disciplinato dal Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza (T.U.L.P.S.), dalle leggi statali, dai regolamenti di funzionamento delle amministrazioni, come L'Agenzia delle dogane e dei monopoli, dalle leggi regionali e dai regolamenti e ordinanze comunali.
Per comprendere meglio le vicende della regolamentazione italiana in materia di GdA può essere utile suddividerle in quattro fasi:

1. **1897- 1992:** il gioco è inteso come un RISCHIO SOCIALE, LEGALE E FINANZIARIO l'obiettivo è limitarlo e reprimerlo. Contemporaneamente però nel 1863 viene introdotto il Lotto, nel 1946 il Totocalcio, nel 1948 il Totip, le lotterie nazionali, le offerte popolari e vengono aperte le prime case da gioco legali (i Casinò di Sanremo, Venezia, Saint-Vincent e Campione d'Italia)

2. **1992- 2002:** sono gli anni della deregolamentazione del gioco d'azzardo. A causa della forte crisi economica il gioco pubblico è diventato una leva fiscale per ridurre il debito pubblico. In questo periodo si riorganizzano le autorizzazioni, le concessioni e la gestione dei giochi, che nei 1992 vengono esternalizzati.
Nel 1994 vien introdotto il "Gratta e Vinci", la prima lotteria istantanea che permette al giocatore di conoscere nell'immediato l'esito del gioco. Dal 1997 lo Stato ogni anno introduce nuove offerte di gioco: aumenta il numero delle estrazioni del Lotto e nasce il "SuperEnalotto". Nello stesso anno viene utilizzata per la prima volta la parola "ludopatia" sui giornali.

3. **2003 – 2010:** lo Stato italiano vuole rendere il gioco d'azzardo un settore economico indipendente.
All'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (AAMS) sono affidate le attività di organizzazione, esercizio e controllo dei giochi, delle scommesse e dei concorsi pronostici.
Contemporaneamente con il Decreto del Ministero dell'Economia e delle Finanze (31 maggio 2002) si accettano le scommesse effettuate per via telematica sugli eventi sportivi. Il Legislatore ammette due percorsi di gioco: il gioco tradizionale e il gioco a distanza.
A partire dal 1° maggio 2004, tutti i videopoker devono essere sostituiti con nuove slot machine (AWP o New Slot)[1] al fine di contrastare i fenomeni di infiltrazioni criminali e giochi illegali.
Le nuove slot machine devono possedere precise caratteristiche tra cui, forse la più importante, è quella che riguarda il funzionamento dell'apparecchio: esso può funzionare solo se collegato alla rete telematica dell'AAMS.
In seguito alla diffusione di internet e, di conseguenza, alla possibilità di giocare on line, i bookmakers esteri videro un incremento delle scommesse provenienti dall'Italia. Il D.lg 4 luglio 2006, n.223 ha permesso agli operatori esteri di entrare nel mercato italiano del gioco d'azzardo:

1 Le **AWP O NEW SLOT** sono apparecchi elettronici che erogano vincite in denaro Non è prevista una giocata minima, mentre il costo massimo di una partita è pari a 1 euro. La vincita massima è di 100 euro e non esiste un Jackpot.
Le **VLT** (video- lottery) sono considerate un'evoluzione delle tradizionali **AWP**.
La giocata minima è pari a 0,10 euro e la giocata massima pari a 10 euro. La vincita massima prevista è di 5.000 euro e sono previsti il Jackpot Nazionale (fino a 500.000 euro) e i Jackpot locali (fino a 100.000 euro).

vengono eliminate le concessioni per i giochi on line, ma prevendendo comunque una licenza rilasciata dall'AAMS come strumento di controllo degli operatori che offrono tali giochi.
Il D.lg 28 aprile 2009, n. 39, conosciuto come Decreto Abruzzo, estende l'offerta di giochi regolamentati dall'AAMS al fine della ricostruzione della regione Abruzzo colpita dal terremoto con la legalizzazione delle poker room on line e i giochi di carte in modalità cash in forma diversa dai tornei. Il suddetto decreto prevede, inoltre, la sperimentazione e l'introduzione degli apparecchi VLT.e l'introduzione del Win for Life ovvero una lotteria quasi istantanea che a distanza di cinque minuti eroga un'estrazione.

4. **2011 - oggi.** Il gioco on line è liberalizzato e l'AAMS acquisisce maggiore autonomia[2]. La Legge 15 luglio 2011, n. 111 ribadisce il divieto ai minori alla partecipazione ai giochi in cui è prevista una vincita in denaro. La suddetta legge, *"avvia procedure di analisi e verifica dei comportamenti di gioco volti ad introdurre misure di prevenzione dei fenomeni ludopatici"*.
Questa legge contemporaneamente espande la rete di raccolta delle scommesse sportive ed ippiche e introduce nuove forme del gioco del Lotto.
Nel 2012 la ludopatia viene riconosciuta come patologia da gioco d'azzardo. Con il D.lg. 13 settembre 2012, n. 158 per la prima volta questa patologia viene riconosciuta tra i Livelli Essenziali di Assistenza (LEA),
La Legge 28 dicembre 2015, n.208, conosciuta come legge di Stabilità 2016 affida al Ministero della Salute, coadiuvato dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca il compito di organizzare e divulgare presso gli istituti scolatici, campagne di informazione e sensibilizzazione sui potenziali rischi del gioco d'azzardo.[3]
Il D.lg. 12 luglio 2018, n. 87 (Decreto Dignità), convertito in Legge 9 agosto 2018 n. 96, vieta la pubblicità di giochi o scommesse dove sono previste vincite in denaro. Sono però escluse le lotterie nazionali ad estrazione differita, le manifestazioni di sorte locali e i loghi su cui è riportata la dicitura sul gioco sicuro e responsabile.
La Legge 30 dicembre 2018, n.145 (Legge di Bilancio 2019) prevede alcune misure con l'obiettivo di rendere effettive le norme degli enti locali che impongono gli orari di funzionamento degli apparecchi AWP e VLT presenti sul loro territorio
Nel 2019 viene trattato il tema del contrasto della criminalità organizzata e dell'evasione fiscale, della diffusione del gioco illegale e la tutela dei minori; infatti, dal 2020, nasce il Registro unico degli operatori del gioco pubblico, uno strumento abilitativo per coloro che svolgono attività in materia di giochi pubblici.

Reprimere, controllare, prevenire, limitare l'abuso dell'azzardo nella consapevolezza che la ludopatia sia una forma drammatica di dipendenza, dagli effetti sociali ed economici catastrofici...ma contemporaneamente, da parte del legislatore, il non poter o voler rinunciare ad un'entrata considerevole.

2 essa può *"introdurre nuovi giochi; indire nuove lotterie, anche ad estrazione istantanea; adottare nuove modalità di gioco del Lotto, nonché dei giochi numerici a totalizzazione nazionale; variare l'assegnazione della percentuale della posta di gioco a montepremi ovvero a vincite in denaro; variare la misura del prelievo erariale unico, nonché la percentuale del compenso per le attività di gestione ovvero per quella dei punti vendita"* .
3 Al fine di garantire attività di prevenzione, cura e riabilitazione ai soggetti affetti da dipendenza da gioco d'azzardo, è stato creato il fondo per il Gioco d'Azzardo Patologico per il quale, a decorrere dal 2016, è stata autorizzata la spesa di 50 milioni di euro

I GIOCATORI E IL GIOCATO

Il settore del gioco legale in Italia negli ultimi anni, fino all'inizio della pandemia Covid19 ha registrato una **crescita** significativa tanto che complessivamente, secondo una ricognizione realizzata dall'Ufficio parlamentare di bilancio nel focus *La fiscalità nel settore dei giochi,*[4] **le imprese** operanti **sono circa 6.600**, con oltre **100.000 occupati**, di cui il 20 per cento della filiera diretta e l'80 per cento della filiera indiretta (punti vendita, tabaccherie, bar, autogrill, edicole).
Secondo i dati presentati nello studio del CNR *Consumi d'azzardo* 2017[5] il **42,8% della popolazione adulta** (15-64 anni), corrispondente a circa **17 milioni di persone**, ha partecipato a giochi con vincite o perdite di denaro **almeno una volta nel corso del 2017**, in **aumento di quasi 15 punti percentuali rispetto alla precedente rilevazione del 2014**.
Tale crescita è testimoniata anche dai dati sull'andamento del **giocato totale**, ossia dell'ammontare complessivo delle somme giocate, che in un decennio è quasi **triplicato**, passando da circa **35 miliardi di euro nel 2006 a 101.7 miliardi di euro nel 2017** (ultimo anno disponibile dai dati dell'Agenzia dogane e monopoli).

RACCOLTA (= PUNTATE) E SPESA (= PERDITE)[6]

L'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli ha presentato il 26 ottobre 2022 la pubblicazione annuale che riporta i dati principali – Raccolta, Spesa, vincite, incassi erariali – sul mercato del gioco d'azzardo legale in Italia.
Il volume di denaro giocato in Italia nel 2021 è aumentato del 21%, attestandosi sul valore di 111,17 miliardi di euro, facendo segnare un nuovo record storico. Il dato del 2020 era stato profondamente influenzato dalla pandemia e dalle chiusure al gioco fisico imposte per limitare la diffusione del Covid-19. Nell'arco di appena 12 mesi la Raccolta è tornata ai livelli pre-pandemici – furono 110 i miliardi di euro giocati nel corso del 2019 – ma con una ripartizione diversa fra gioco fisico e gioco online.
La Raccolta pro capite – calcolata sulla popolazione maggiorenne residente in Italia censita dall'ISTAT nel 2021 – è pari a circa 2.229 euro. Aumentano, di conseguenza, anche **la Spesa (15,49 miliardi: + 19%) e gli incassi erariali (8,40 miliardi: + 16%).**
Il Covid-19 ha imposto una forte accelerazione ad un trend già in atto prima della pandemia: il progressivo aumento del gioco d'azzardo online. **Nel 2019 il 67% della Raccolta si concentrava sulla rete fisica. Nel 2021 la percentuale è crollata a poco meno del 40%**, mentre il gioco telematico ha superato il 60%. Nel 2021 **la Raccolta online ha toccato quota 67,17 miliardi di euro** (+36% rispetto al 2020).
Il 2021 ha fatto segnare anche un notevole aumento per le **Lotterie**, comprese quelle istantanee – i cd. Gratta e Vinci – con oltre 12 miliardi di euro giocati e le varie tipologie di **Lotto**, 8,1 miliardi di euro giocati

4 https://www.avvisopubblico.it/home/home/cosa-facciamo/informare/documenti-tematici/gioco-dazzardo/la-fiscalita-nel-settore-dei-giochi-uno-studio-dellufficio-parlamentare-di-bilancio-scheda-di-sintesi/
5 https://www.avvisopubblico.it/home/wp-content/uploads/2018/06/Consumi-dazzardo-2017.pdf
6 Per **"Raccolta"** si intende l'ammontare complessivo delle puntate effettuate dalla collettività dei giocatori. La **"Spesa"** corrisponde alle perdite dei giocatori ed è data dalla differenza tra "Raccolta" e **"Vincite"**. Corrisponde inoltre al "Ricavo" della filiera (al lordo delle somme destinate all'Erario). L'**"Erario"** costituisce l'ammontare totale dell'imposizione fiscale e del differenziale residuale tra Raccolta e Vincite dei giochi che entra nelle casse pubbliche.

A fronte della mancanza di un disegno di legge chiaro a livello nazionale le Regioni si sono mosse negli anni, in ordine sparso, per immaginare un piano d'azione di contrasto e di prevenzione. L'analisi della legislazione in vigore in Piemonte ci permette di dare ancora maggior concretezza a quanto approfondito a livello nazionale e generale: in Piemonte si sono succedute due leggi sulla regolamentazione del gioco d'azzardo, una nel 2016 e una nel 2021.

La legge regionale 9/2016 a oggetto *"Norme per la prevenzione e il contrasto alla diffusione del gioco d'azzardo patologico"* introduce interventi di carattere regolativo, finalizzati a ridurre l'offerta di gioco, e contemporaneamente di prevenzione e cura. Si cerca di promuovere una corretta educazione al gioco consapevole e responsabile, per formare gli operatori sanitari, sensibilizzare i commercianti del settore, ma anche regolare l'effettiva distribuzione e disponibilità sul territorio di punti gioco, tutelando le fasce più deboli e vulnerabili della popolazione e limitando al contempo i costi sanitari e sociali che derivano dal gioco d'azzardo patologico.
Nei primi anni di applicazione vi è stata una riduzione significativa dei volumi di gioco, delle perdite dei giocatori e dei casi patologici presi in cura dal sistema sanitario.

La legge regionale 19/2021[7] abroga la precedente, introducendo nella nuova norma una riduzione delle distanze minime degli apparecchi da gioco e consentendo ai titolari degli esercizi pubblici e commerciali, presso cui alla data del 19 maggio 2016 erano collocati apparecchi per il gioco dismessi per quanto disposto dalla legge 9/2016, di rivolgere istanza al soggetto competente e reinstallarli. Sostanzialmente con la legge del 2021 si abolisce il carattere retroattivo del provvedimento precedente, permettendo così di poter reinstallare slot o riaprire luoghi di gioco, spente o chiusi con l'entrata in vigore della legge del 2016.

Considerando grave e socialmente pericoloso (tanto più in un periodo di difficoltà economica come quello presente) moltiplicare le offerte di gioco d'azzardo, Libera Piemonte insieme ad oltre 40 realtà del terzo settore si è fatta promotrici della proposta di legge regionale di iniziativa popolare *"Norme per la prevenzione e il contrasto alla diffusione del gioco d'azzardo patologico"* a sostegno della quale sono state raccolte oltre 12000 firme in 6 mesi.[8]

7 https://www.avvisopubblico.it/home/home/cosa-facciamo/informare/documenti-tematici/gioco-dazzardo/la-nuova-legge-della-regione-piemonte-di-contrasto-del-gioco-patologico-n-19-del-2021/
8 Tutta la documentazione inerente alla proposta, con le questioni pregresse e i dati analizzati è reperibile a link: https://liberapiemonte.it/cosa-fare-con-noi/le-nostre-campagne/giochiamo-la-nostra-partita/

4 LE CONNESSIONI TRA GIOCO LEGALE GIOCO ILLEGALE

Dall' analisi dei tentativi di regolamentazione legislativa (regionale e nazionale) sicuramente emerge con chiarezza che proibire non è la soluzione. D'altro canto è altrettanto evidente che c'è una forte relazione tra l'aumento nell'offerta di gioco d'azzardo legale e la crescita di domanda di gioco anche illegale: lo scrive con chiarezza l'ex Procuratore nazionale antimafia Cafiero de Raho.
"Pensare di intervenire vietando di fatto di giocare legalmente, per un verso non garantisce una libertà che deve essere comunque rispettata, per l'altro spalanca praterie per il gioco illegale. Una cosa è certa: il proibizionismo, in questo come in altri settori, ha sempre dimostrato di non essere una soluzione." (C. de Raho in Eurispes, Gioco pubblico e dipendenze in Piemonte, 2019, p. 27).

Una grande offerta di gioco legale allarga la popolazione dei giocatori; anche di quelli che potenzialmente passeranno dal gioco legale a quello illegale, che promette maggiori margini di guadagno. Senza considerare lo stimolo che proviene dal gioco legale alla crescita indotta di altri fenomeni criminali. Secondo un recente studio curato da un consulente della Commissione Parlamentare Antimafia è la stessa offerta di gioco legale a costituire un'appetibile occasione di profitto e di infiltrazione per la criminalità organizzata.
"I tentacoli dell'illegalità prosperano benissimo su un binario 'parallelo' e con un giro di affari difficilmente quantificabile; la realtà incontrovertibile evidenzia come, a fronte di una maggiore offerta del 'gioco legale' sia più semplice per i clan malavitosi trarre profitti attraverso pratiche di usura, riciclaggio, estorsione, imposizione, ecc. [...]
Il comparto dei giochi riveste particolare interesse per le associazioni mafiose quale strumento per operazioni di riciclaggio e di contatto con persone che hanno disponibilità economiche, occupano determinate posizioni sociali e che possono rivelarsi strumentali per il perseguimento di altre finalità illecite. La criminalità di stampo mafioso non si è lasciata sfuggire l'opportunità di penetrare in un settore dal quale derivano introiti ingenti e attraverso il quale possono essere riciclate ed investite, senza gravi rischi, elevatissime somme di denaro" (F. Torrigiani, Gioco sporco, sporco gioco. L'azzardo secondo le mafie, 2017).

Si tratta peraltro di un fenomeno che viene sottolineato anche dalle parole, riportate nel rapporto dell'Eurispes già citato, dello stesso Procuratore Cafiero de Raho.
"Prima dell'emersione del gioco da illegale a pubblico/legale, le bische e gli allibratori clandestini lucravano elevate percentuali sulle giocate e sulle scommesse, e generavano un business parallelo, quello dell'usura. Quando il gioco è diventato "pubblico", il volume dell'illegale si è certamente ridotto, ma la criminalità organizzata, infiltrandolo, ha iniziato a utilizzare l'area grigia ad esso collegata come clamorosa opportunità per riciclare denaro sporco proveniente da altre attività illecite, soprattutto dalla droga". (C. de Raho in Eurispes, Gioco pubblico e dipendenze in Piemonte, 2019, p. 25)

Infine, la Relazione DIA secondo semestre 2021 scrive testualmente:

«Le mafie tradizionalmente opportuniste e costantemente alla ricerca di nuove modalità di arricchimento considerano' il settore del gioco d'azzardo 'fonte primaria di guadagno verosimilmente superiore al traffico di stupefacenti, alle estorsioni e all'usura' e 'uno strumento che ben si presta a qualsiasi forma di riciclaggio'. Sono affermazioni che confermano l'enorme affare dei clan su slot e scommesse, e la loro forte presenza nel mercato legale dell'azzardo. Infatti, aggiunge la Dia, *"al fine di riciclare denaro provento da altre attività illecite, infiltrano l'economia legale attraverso l'apertura e la gestione diretta di 'punti scommesse', sia intestandoli a prestanome sia attraverso la compartecipazione delle società concessionarie, titolari dei 'nulla osta' dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli "*.

La criminalità organizzata, denuncia la Dia, è ben presente nel mercato legale dei giochi e delle scommesse in concessione dello Stato che genera elevati e rapidi guadagni a fronte di bassi rischi. Continua a investire consistenti capitali attraverso la gestione diretta o indiretta di società concessionarie di giochi e di sale scommesse o mediante l'imposizione di slot machine, riuscendo così a realizzare un controllo diffuso sul territorio di competenza nel mercato legale dei giochi e scommesse on line, sfruttando società di bookmaker con sede formale all'estero'.
L'azzardo illegale è stato quindi favorito dell'aumento esponenziale del mercato legale. Anche qui le parole della Dia sono chiarissime. *'Non trascurabile poi l'interesse mafioso verso la gestione del gioco illegale, un settore che negli ultimi decenni ha avuto un notevole sviluppo grazie all'ampliamento dell'offerta di gioco da parte dello Stato a partire dalla fine degli anni '90 del secolo scorso. In tale 'giro d'affari' inevitabilmente, si creano 'nuove opportunità' per la criminalità organizzata sempre pronta ad infiltrarsi nella filiera del gioco lecito'*.[9]

Questa dinamica vale tanto per il Nord Italia come per il Sud. Come confermato dai collaboratori di giustizia 'il ruolo della criminalità organizzata nel settore delle scommesse illegali si evidenzia nel Sud Italia perché la camorra ha i contatti sul territorio e quindi può imporre il gioco illegale ai bar ed anche quello legale, diversamente da quanto avviene nei territori del Nord Italia dove la diffusione sul territorio delle piattaforme illegali avviene per il tramite di una contrattazione diretta con il singolo esercente il quale riceve una parte del guadagno. Allo stesso modo per le piattaforme legali al Nord la trattativa avviene con ogni singolo esercente.

Così gli uomini di Matteo Messina Denaro sfruttano tutto il settore dell'azzardo *'attraverso la tradizionale attività estorsiva ai danni delle società concessionarie oppure infiltrando e controllando direttamente società, punti scommessa e sale da gioco mediante l'intestazione fittizia a prestanome'*. Ancora una volta legale e illegale in mano alle mafie. Con un'ulteriore grave conseguenza: *'Il fenomeno dell'usura - denuncia la Dia - si conferma tra le forme delittuose più ricorrenti e spesso collegato allo sfruttamento della 'ludopatia' favorita dal sistema delle piattaforme online di gioco e scommesse'*. E il perverso cerchio delle azzardomafie si chiude.[10]

9 La Dia cita come esempio l'operazione 'Game Over II' della Polizia contro la mafia siciliana che ha confermato *'l'esistenza di una forte compenetrazione tra l'attività dell'organizzazione mafiosa e la gestione e distribuzione sul territorio delle sale gioco e scommesse in seno alle quali, quotidianamente, si muove una mole di denaro, spesso sottratta a qualunque forma di controllo legale e fiscale, di non facile quantificazione, che va a rimpinguare significativamente le 'casse' della associazione mafiosa fino a diventarne la più cospicua fonte di reddito degli ultimi anni.'*
10 Cfr La relazione della Dia. «Azzardo prima fonte di ricavo dei clan» di Antonio Maria Mira martedì 4 ottobre 2022 – Avvenire.it

Alla crescita del gioco d'azzardo corrisponde un aumento di consumatori, e tra questi, va da sé, anche l'aumento di persone affette da gioco d'azzardo patologico (GAP), una vera e propria dipendenza comportamentale
La storica esperienza del Gruppo Abele e del suo Centro studi offre una grande ricchezza di spunti, di materiali di studio e di approfondimento, oltre che una mappatura aggiornata dei centri di supporto, per mettere in rete coloro che di questa dipendenza si occupano, in modo da meglio supportare quelli che se ne ammalano[11].
Il giocatore patologico è una persona che ha perso il controllo sulla sua attività di gioco ed evidenzia alcuni sintomi, che secondo il *Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali* possono essere sintetizzati così:

- È eccessivamente assorbito nel gioco d'azzardo
- Ha bisogno di giocare d'azzardo con quantità crescenti di denaro per raggiungere l'eccitazione desiderata
- Ha ripetutamente tentato, ma con insuccesso, di controllare, ridurre o interrompere il gioco d'azzardo.
- È irrequieto o irritabile, quando tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo.
- Gioca d'azzardo per sfuggire a problemi o per alleviare un umore distonico
- Dopo aver perso denaro al gioco spesso torna un altro giorno per giocare, rincorrendo le proprie perdite.
- Mente ai famigliari, al terapista o ad altri per nascondere l'entità del proprio coinvolgimento nel gioco.
- Ha commesso azioni illegali per finanziare il proprio gioco d'azzardo
- Ha messo a repentaglio o ha perso una relazione significativa, il lavoro, o opportunità scolastiche e di carriera per il gioco d'azzardo
- Fa affidamento sugli altri per reperire denaro o alleviare una situazione finanziaria disperata.

In presenza di almeno cinque di questi criteri, si può parlare di gioco patologico.

11 http://centrostudi.gruppoabele.org/?page_id=3139

Per docenti e operatori socio-culturali può essere estremamente importante riflettere anche su alcune altre tendenze, che possono indicare una propensione più facile alla dipendenza da gioco in modo da poterle riconoscere e prevenire.
La dipendenza infatti spesso si fonda su credenze erronee, eppure molto forti:

- ILLUSIONE DEL CONTROLLO (*"Quel tabaccaio ha più gratta e vinci vincenti di altri. Li compro lì!"*)
- SUPERSTIZIONI (*"Metto la maglia rossa perché vinco sempre se la indosso"*)
- FREQUENZA DI GIOCO (*"Dopo cinque volte CROCE, deve uscire TESTA!"*)
- RINCORSA DELLA VINCITA, detta chasing (*"Ho già perso tanto, devo almeno recuperare qualcosa."*)
- VALUTAZIONE DISTORTA DEI RISULTATI (*"Ho giocato il 56 ed il 70 e sono usciti il 57 e 69, che sfortuna c'ero quasi!"*)

Va da sé l'importanza di un lavoro di tipo culturale e psicologico di tipo globale, di fronte questo tipo di atteggiamenti.
Curare la ludopatia inoltre è una risorsa per la collettività, sia a livello sanitario che economico: chi ne è affetto costituisce un costo sociale che tutti noi condividiamo: una cifra che non si può calcolare con precisione, ma solo stimare. Secondo Ce.R.Co. (Centro Studi Ricerche Consumi e Dipendenze) e FeDerSerD (Federazione Italiana degli Operatori dei Dipartimenti e dei Servizi delle Dipendenze) i giocatori costano 2,7 miliardi di euro l'anno. Fanno perdere al settore produttivo circa 1 miliardo e mezzo di euro e costano al sistema giudiziario e carcerario oltre 800 milioni di euro. Anche i costi sanitari sono elevati: il trattamento di questa forma di dipendenza costava più di 60 milioni di euro nel 2014 e aumenta proporzionalmente con il fatturato del settore.

Bibliografia, filmografia e sitografia

BIBLIOGRAFIA

Il trattamento del gioco d'azzardo patologico: una nuova sfida per i SER.T. Bellio G. e Fiorin A. "Personalitàdipendenze", 9 (2003), n.1, p.71-82

Il gioco d'azzardo problematico. Capitanucci D.,"Prospettive sociali e sanitarie", 30 (2000), n.15-16, p.9-14

Tossicodipendenza e gioco d'azzardo: risultati di una ricerca preliminare. Capitanucci D. e Biganzoli, "Personalitàdipendenze", 6 (2000), n.3, p.23-33

I Ser.t e l'ultima cenerentola delle dipendenze: ipotesi di un intervento istituzionale nell'ambito del gioco d'azzardo patologico. Capitanucci D. ," Itaca", 5 (2001), n.15, p.68-73

Gioco compulsivo e vite in azzardo. Caroni U., "Personalitàdipendenze", 8 (2002), n.3, p.375-380

L'offerta di gioco in un mondo privo di passioni. Croce M., "Itaca", 5 (2001), n.15, p.29-34

Le difficoltà nel riconoscere e trattare le dipendenze non da sostanze. Croce M., "Personalitàdipendenze", 9 (2003), n.1, p.43-53

Il caso del gioco d'azzardo: una droga che non esiste, dei danni che esistono. Croce M., "Personalitàdipendenze", 7 (2001), n.2, p.225-243

Le nuove dipendenze. Del Miglio C. e Corbelli S. " Attualità in psicologia", 18 (2003), n.1-2, p. 9-36

Il gioco d'azzardo patologico: inquadramento diagnostico e valutazione. Del Miglio C. e Vallecoccia S., "Attualità in psicologia", 18 (2003), n.1-2, p. 37-56

Gioco compulsivo e vite in azzardo. Fiorino V.,"Personalitàdipendenze", 8 (2002), n.3, p.361-373

Fenomenologia, ipotesi biologiche e trattamento farmacologico del gioco d'azzardo patologico. Giannelli G. e Smeraldi G., "Personalitàdipendenze", 9 (2003), n.1, p.23-32

Giocarsi ...la vita: L'azzardo, il rischio, la sfida ed il pericolo: combinazione magica o tragica? Iraci Sareri G.,"Personalitàdipendenze", 8 (2002), n.1, p.381-387

Il gioco d'azzardo patologico. Perinelli S., "Personalitàdipendenze", 9 (2003), n.1, p.55-70

La persona nell'interazione dipendente con il gioco d'azzardo. Posa M.F.,"Attualità in psicologia", 18 (2003), n.1-2, p. 87-94

Gioco d'azzardo ed organizzazioni cognitive. Reda M.A. e Pilleri M.F., "Personalitàdipendenze", 9 (2003), n.1, p.33-41

Dipendenze: l'azzardo come stile di vita. Toniaccini S., Paolieri E. e Iraci Sareri G., "Itaca", 5 2001), n.15, p.59-

Il gioco tra libertà e condanna. Zerbetto, R.,"Itaca", 5 (2001), n.15, p.14-27

La dipendenza da gioco: come diventare giocatori d'azzardo e come smettere. Mark G. Dickerson; a cura di Mauro Croce; presentazione di Gaetano De Leo. - Torino: Edizioni Gruppo Abele, 1993. - 168 p.; 21 cm. (Trad. di Cristina Naldoni)

Gioco d'azzardo. Angela Willans. - Roma: Editori riuniti, 2000.

FILMOGRAFIA

Lo spaccone, R. Rossen, 1961
Lo scopone scientifico, L. Comenicini, 1972
La stangata, G. R. Hill, 1973
Febbre da cavallo, Steno, 1976
Regalo di Natale, P. Avati, 1986
Il colore dei soldi, M. Scorsese, 1986
Rain man, B. Levinson, 1988
Casino, M. Scorsese, 1995
Rounders – il giocatore, J. Dahl, 1998
La rivincita di Natale, P. Avati, 2004
The gambler, R. Wyatt, 2014
Il collezionista di carte, P. Schrader, 2021

SITOGRAFIA

"Fate il nostro gioco" Fate il Nostro Gioco™ nasce da un obiettivo e da una precisa convinzione. L'obiettivo è quello di svelare le regole, i piccoli segreti e le grandi verità che stanno dietro all'immenso fenomeno del gioco d'azzardo in Italia. La convinzione è che il modo migliore per farlo sia usare la matematica e la psicologia come una specie di antidoto logico, per creare consapevolezza intorno al gioco e svelare i suoi lati nascosti. https://www.fateilnostrogioco.it/
https://www.youtube.com/@FateilnostrogiocoIt
Roberto Saviano sul gioco d'azzardo (2013) Roberto Saviano, giornalista e scrittore, ospite di Gad Lerner, Roberto Saviano racconta come le mafie hanno approfittato della liberalizzazione del gioco d'azzardo per diventare più potenti, utilizzando "gli strumenti legali per riciclare denaro".
https://www.youtube.com/watch?v=8tGuycEK6D8
"Via delle storie" – RAI 1 (2022) Programma di Rai 1, che ha dedicato la puntata del 28/3/2022 al tema del gioco d'azzardo patologico. Link a un estratto e alla puntata completa.
https://www.youtube.com/watch?v=oAo9TxO9_Dk
https://www.raiplay.it/video/2022/03/La-dipendenza-dal-gioco---Via-delle-Storie---28032022-50adf62d-69b0-46e1-a5ae-62a352db4f0b.html

Gruppo Abele
https://www.gruppoabele.org/
Libera Piemonte
https://liberapiemonte.it/
Guardia di Finanza
https://www.gdf.gov.it/it

LIBERA
ASSOCIAZIONI, NOMI E NUMERI
CONTRO LE MAFIE

Per sostenere il
Comitato Beni Confiscati Libera Piemonte Onlus
è possibile effettuare un bonifico bancario all'IBAN
IT41G0501801000000011312816
inserendo come causale
"Donazione liberale Comitato Beni Confiscati"
o su Satispay

LIBERA PIEMONTE - Corso Trapani 91/B - 10141 Torino - Tel. 0113841081 - Fax. 0113841031
Orario Segreteria Regionale: dal Lunedì al Venerdì (9.30 / 12.30 - 14.00 / 17.30)
www.liberapiemonte.it - info@liberapiemonte.it