



## RISCHI DA GIOCARE

Rischi da giocare è un progetto finanziato al CNCA dal Ministero del lavoro e politiche sociali a valere sui fondi della legge 383/2000 anno finanziario 2014, iniziato nel settembre 2015 ed è terminato l'8 novembre 2016. Avendo come finalità il contrasto del gioco d'azzardo, si è cercato di sviluppare e diffondere la cultura della prevenzione e della promozione della salute, attraverso un mix di strategie (comunicative e di sensibilizzazione, d'intervento psicosociale e di sviluppo di comunità) articolate su base territoriale nelle 18 regioni dove sono presenti le Federazioni regionali del CNCA partner di progetto. Per questo, gli interventi preventivi più efficaci, come suggeriscono dati di letteratura, sono quelli che mirano a creare precocemente consapevolezza dell'esistenza di un eventuale problema nelle persone a rischio, in modo da indurre comportamenti di autoregolazione e autodeterminazione. Tali comportamenti possono ridurre il rischio evolutivo e, nel caso di presenza di patologia già sviluppata, indurre un accesso precoce ai servizi sanitari pubblici di diagnosi e cura. Le strategie di prevenzione attivate sono state precedute e sostenute da un'attività di ricerca, che ha avuto il compito di orientare l'azione preventiva, fornendo un quadro conoscitivo sulla consistenza e le caratteristiche del problema in Italia, con specifico riferimento ai contesti locali dove sono presenti e attivi i gruppi associati alla Federazione, sulle principali evidenze scientifiche in letteratura riguardo la prevenzione e sulle risorse territoriali presenti e attivabili a livello locale per mezzo della rete degli associati al CNCA. I principali esiti del progetto sono stati:

- la realizzazione di una indagine nazionale sul gioco d'azzardo problematico e le strategie di prevenzione attivate a livello locale in 18 regioni d'Italia dai gruppi associati alle Federazioni regionali del CNCA;
- un dossier documentale di supporto all'elaborazione di attività di prevenzione e la sua diffusione presso gli operatori della prevenzione;

- la definizione di un piano di prevenzione nazionale articolato su base regionale e la realizzazione di interventi locali in 18 regioni riconducibili a un insieme coordinato di strategie di prevenzione universale e ambientale (campagne informative e di sensibilizzazione), indicata e selettiva (moduli di formazione da rivolgere o a operatori della prevenzione o a studenti delle scuole medie e superiori; somministrazione di test autovalutativi del rischio sul gioco d'azzardo; coordinamento help line telefoniche);
  - un convegno finale per la diffusione dei risultati. In generale, il progetto ha generato:
  - una diminuzione del numero di persone esposte a rischio di sviluppare condotte di gioco d'azzardo problematico e patologico;
  - una maggiore diffusione della cultura della prevenzione e promozione della salute presso gli operatori di settore;
  - l'incremento della sensibilità sul fenomeno e della sua rilevanza sociale nell'opinione pubblica locale, al di fuori da logiche di stigmatizzazione e pregiudizio;
  - una migliore visibilità e maggiore accessibilità dei percorsi di cura per la popolazione target a rischio. I materiali prodotti nell'ambito del progetto sono tutti consultabili al link \*
- Il giorno 26 ottobre 2016, presso la sala consiliare del Comune di San Martino di Lupari, alla presenza di alcuni amministratori e di operatori del servizio pubblico e del terzo settore, in collaborazione con l'Associazione Maranathà è stato realizzato un incontro sull'argomento condotto dal dott. Matteo Iori, presidente del CONAGGA
- Coordinamento Nazionale Gruppi per Giocatori d'Azzardo.

Riportiamo brevemente alcune informazioni fornite dallo stesso Iori nel corso dell'incontro. Iori ha esordito con una breve carrellata sul gioco d'azzardo nella "storia", evidenziando come le attuali leggi sul gioco d'azzardo risalgono ai primi decenni del secolo scorso. Di gioco d'azzardo si tratta nel Codice Penale (del 1930), agli articoli 718 e seguenti e nel Codice Civile (del 1942) agli articoli 1933 e seguenti, e nel Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza (TULPS) del 1931 nell'articolo 110. Tutte queste leggi definiscono i limiti del gioco d'azzardo e ruotano intorno al concetto di «alea» (cioè «il caso») nel gioco: dove il risultato del gioco dipenda totalmente o in modo prevalente dalla fortuna rispetto all'abilità, e dove su questo risultato si scommettono soldi, vi è gioco d'azzardo. I legislatori ritennero che questi tipi di giochi dovessero essere vietati dalla legge. Elenchiamo i dati del gioco in Italia della popolazione 15-64 anni (dati IPSAD 2010-2011 «Italian Population Survey on Alcohol and other Drugs» del Consiglio Nazionale delle Ricerche): Lotto/Superenalotto (67,2%); Gratta e Vinci e Lotto istantaneo (56,5%); Scommesse sportive (16,2%); Giochi con le carte (10,5%); Slot machine (6,7%) Nell'anno 2015, la spesa totale per il gioco è stata di € 88,25 miliardi. La considerazione che sorge spontanea è: se è vero che solo il 6,7% dei giocatori ha giocato agli apparecchi, e visto che gli apparecchi fatturano oltre il 50% di tutto ciò che si muove sul gioco d'azzardo... (ossia 48 miliardi di euro nel 2015)... Quanto ha speso quel 6,7% di giocatori? Impressionano quindi i dati sulla raccolta complessiva delle Slot nel 2015 (dal «libro blu» dei Monopoli di Stato maggio 2016, dati in milioni di euro): raccolti 25.963, payout 19.279, erario 3.375, filiera 3.308 e anche quelli sulla raccolta complessiva delle VLT nel 2015 (anche in questo caso dal «libro blu» dei Monopoli di Stato maggio 2016, dati in milioni di euro): raccolti 22.198, payout 19.534, erario 1.110, filiera 1.554. Al 31/12/2015 le licenze sono: 418.210 per le slot e 52.349 per le vlt. Facendo quindi un veloce calcolo risulta che: 6.683.000.000 (quota erario + filiera) di euro divisi per 418.210 slot = 15.980 euro persi ad ogni slot; 2.664.000.000 (quota erario + filiera) di euro divisi 52.349 vlt = 50.889 euro persi ad ogni vlt. Possiamo quindi chiederci quali: sono gli apparecchi in cui si perde di più? Ogni vlt fa perdere più del triplo di soldi delle slot dei bar, quale macchina è più pericolosa? Quella che è sotto gli occhi di tutti e crea scandalo o quella che è meno visibile e di cui ben pochi si lamentano?

## LA LEGGE DELLA REGIONE VENETO

In Veneto, la legge regionale n 6 del 27 aprile 2015 si compone di 71 articoli che trattano di:

### Programmazione.

Piano integrato socio sanitario per il contrasto, la prevenzione e la riduzione della dipendenza da gioco d'azzardo patologico;

### Prevenzione.

Numero verde regionale per un primo servizio di ascolto,

assistenza e consulenza per l'orientamento ai servizi; predisposizione e diffusione di documenti e materiale informativo sul gioco d'azzardo patologico; obbligo per i gestori di esporre nel loro locale depliant informativi e un test di verifica per una rapida autovalutazione; sviluppo di gruppi di auto aiuto.

## DIPENDENZA DA GIOCO D'AZZARDO

### Secondo un'elaborazione del CNR sui dati della ricerca ipsad italia 2013-2014 emerge che:

- in Italia 17 milioni di persone fra i 15 e i 64 anni hanno giocato almeno una volta nell'ultimo anno;
- che la maggior parte dei giocatori non è a rischio;
- che 2 milioni di italiani sono a rischio minimo;
- che quasi 1 milione di persone sono giocatori d'azzardo ad alto rischio o già patologici;
- (su questo milione sono stimabili in circa 700.000 mila i giocatori ad alto rischio e 250.000 mila i patologici);
- è aumentato il numero dei giocatori (i cosiddetti «giocatori sociali», che giocano senza essere a rischio);
- è aumentato però anche il numero dei cosiddetti giocatori problematici o a rischio (coloro in cui non si è ancora instaurata una dipendenza, ma con una possibile progressione verso una forma di malattia);
- è aumentato il numero dei «giocatori d'azzardo patologici»: coloro che hanno instaurato una dipendenza che compromettere lo stato di salute fisica e psichica. La diagnosi di questa patologia si basa rispondendo ai criteri diagnostici descritti nella Classificazione Internazionale delle malattie dell'Organizzazione Mondiale della Sanità (ICD10, F63.0) e nel DSM-V dell'American Psychiatric Association.

Purtroppo la ricerca IPSAD Italia è fatta sui canoni della ricerca europea ESPAD e indaga la popolazione fino ai 64 anni d'età; cosa accade alle persone più anziane? I giocatori patologici, a differenza dei consumatori di sostanze illegali, si trovano anche ad età ben più avanzate. Basti considerare che fra tutti i giocatori patologici in carico ai Sert della Regione Emilia Romagna, ben il 10,9% delle persone ha più di 64 anni (gli utenti più anziani in carico hanno 78 anni). Il CNR si è invece occupato di indagare il rapporto tra studenti e gioco d'azzardo (Ricerca del CNR Consiglio Nazionale delle Ricerche - ESPAD 2011-2014 - pubblicata marzo 2015): negli ultimi 12 mesi hanno dichiarato di avere giocato il 44% degli studenti (15-19 anni), soprattutto maschi (55% contro il 33% delle femmine). Pari ad una stima di un milione di studenti italiani, dei quali 630mila sarebbero minorenni. Rispetto ai minorenni hanno dichiarato di giocare: il 43% dei diciassetenni, circa il 40% dei sedicenni, il 36% dei quindicenni.

### Massimo Gelain,

Presidente cooperativa Impronte