

Viaggio al centro dell'azzardo.



L'azzardo

“ Studiato
per far perdere,

non è

produce povertà
e malattia.

un gioco!

Se
smettessimo? ”

Dati, analisi, ricadute, scenari

> **Maurizio Fiasco** - Azzardo: industria di massa > **Gianfranco Calabrese** - Chiesa e azzardo. Il peccato di chi sfrutta > **Giorgio Schiappacasse** - Elevato rischio di inquinamento. Smettere di puntare > **Cristiana Busso** - Ammalarsi d'azzardo. C'è una cura? > **Maria Carla Italia** - 2017: Genova città slot free? > **Fondazione Antiusura** - Il vero pericolo è on line

Azzardo: industria di massa

di Maurizio Fiasco
sociologo

Storia di un disastro annunciato

Per almeno dieci anni è rimasta una “evidenza invisibile”. Vale a dire una realtà imponente, che però passava inosservata sebbene avesse consistenza materiale da macrofenomeno. Che oggi si riassume così: **il gioco d'azzardo**, promosso e dato in concessione dallo Stato, **impegna 88,250 miliardi di euro** (anno 2015), che si consumano in scommesse, slot machine, lotterie e casinò on line. Per spendere questa cifra colossale (corrisponde a più del 12 per cento del totale dei consumi privati italiani) occorre un tempo “fisico” di vita pari a oltre **70 milioni di giornate lavorative**.

Tante quante ne impiegano uomini e donne, sia giovani e sia anziani, davanti all'apparecchio della slot machine a gettone o a banconota, raschiando un tagliando del Gratta e Vinci o puntando soldi “a mitraglia” sulle roulette on line, eccetera. Traduciamo ancora in valori naturali questi numeri e ci accorgiamo che 70 milioni di giornate corrispondono a circa un terzo di quelle che le famiglie si regalano per le vacanze.

Com'è stato possibile, però, che questo gigantesco giro di consumo di giochi (diciamolo chiaramente: con denaro, per denaro e a fini di lucro) sia stato osservato, analizzato e segnalato come rischioso per molti anni solo da una piccola minoranza

di studiosi, di clinici e da pochissime associazioni? E perché indicazioni e denunce, pur vigorose, insistenti e autorevoli, sono scivolate come acqua fresca per almeno due lustri sui responsabili delle istituzioni, governative, parlamentari e locali, fino a quando non si sono sentite le ripetute deflagrazioni? In breve, niente si è mosso fino al comparire sulle strade, nelle abitazioni private e negli spazi pubblici delle macerie di questo bombardamento a tappeto di richiami e macchine dell'azzardo “in pubblico”. Famiglie ridotte sul lastrico, aggressioni e rapine, furti, ammanchi, corruzione, estorsioni e masse di giocatori che vagano come zombie tra una sala di scommesse e una di videolottery e altri locali. Dal sottobosco degli ippodromi di un tempo (che oggi sono in gran parte chiusi o demoliti) alle comuni strade dei quartieri delle città. **Il “gioco d'azzardo industriale di massa” ha infatti occupato i luoghi della quotidianità urbana.**

Mentre questo via via lievitava, “stavamo tutti al buio”, per citare Tommaso Campanella. Tutti al buio. Meno qualcuno. Per fare un solo esempio. Il rischio della deviazione dello Stato dal suo ruolo, tradizionalmente contenitivo sull'azzardo, era stato individuato dalle **Fondazioni Antiusura** fin dall'anno 1999. Vale la pena di ricordare come, nel 2003, proprio a Genova e alla presenza del Cardinale



“
Com'è stato possibile
che questo gigantesco
giro di giochi in denaro
sia stato segnalato come
rischioso per molti anni
solo da una piccola
minoranza?”

Tettamanzi, si tenne uno dei primi, e partecipatissimi, convegni sui nuovi scenari del gioco d'azzardo. A seguire i lavori, convocati dalla **Fondazione Antiusura Santa Maria del Soccorso** nel salone di rappresentanza della Camera di Commercio, vi erano decine di dirigenti d'azienda e imprenditori liguri, centinaia di partecipanti al volontariato, autorità di governo. L'Arcivescovo pronunciò un discorso molto puntuale e analitico (in seguito pubblicato insieme a una riedizione de “*Il Giocatore*” di Dostoevskij).

Eppure, nulla. Nel 2002 il governo, infatti, prese delle decisioni cruciali – il lancio delle slot machine ovunque (oggi siamo a 420mila, alle quali si sono aggiunte 50 mila cosiddette VLT - *Video Lottery Terminal*, ndr) – seguitando con un'offerta aggressiva.



Chi è

Maurizio Fiasco

Sociologo, è uno dei massimi esperti sul tema “azzardo”, tra i primi ad aver segnalato il problema, restando per molti anni inascoltato. È presidente di “ALEA – Associazione per lo studio del gioco d’azzardo e dei comportamenti a rischio”. Recentemente è stato insignito dell’onorificenza di “Ufficiale dell’Ordine al Merito” dalla Presidenza della Repubblica per il suo impegno nella ricerca sui fenomeni del gioco d’azzardo e dell’usura.

Che “ha fatto risultato”, **quadruplicando i numeri** rispetto all’offerta di inizio del nuovo secolo.

Evidenza invisibile, impatto sociale tangibile e drammatico. **Macos’è, inbreve, l’attuale gioco d’azzardo?** Lo abbiamo già definito sopra, più congruamente, “gioco d’azzardo industriale di massa”, perché dobbiamo proporre un paradigma chiaro, dalle non poche conseguenze pratiche. Dunque se il preteso gioco legale dello Stato (che soavemente i concessionari provano a denominare “*gioco con alea con posta in denaro*”) è inquadrato correttamente qual “gioco d’azzardo industriale di massa”, si può cogliere la radicale diversità con il fenomeno “*quo antea*”. Le caratteristiche essenziali sono date:

a) **dalla combinazione di alea e tecnologie avanzate**, con le seconde che hanno incorporato quasi completamente la “funzione del caso”;

b) dalla sostituzione di giochi ad alta remunerazione promessa e a bassa frequenza di svolgimento con altri giochi a **remunerazione “bassa ma raggiungibile” dal cliente e ad altissima frequenza di svolgimento**;

c) dall’aver soppresso la funzione compensatoria della ricerca della Fortuna con la **gratificazione attesa, esperita e ripetuta** mediante erogazione di **piccole**

somme “non risolutive”;

d) dall’impiego su larga scala e ad alta intensità delle acquisizioni delle neuroscienze e del behaviorismo per il “**condizionamento**” operante;

e) dal dispiegamento del **marketing** e della stabilizzazione della domanda di alea puntando alla **fidelizzazione** mediante *addiction*;

f) da una struttura del business interdipendente con un **mercato finanziario** derivato dall’andamento dei conti dell’azzardo.

Un gioco industriale di massa è dunque **un’esperienza di azzardo a bassa soglia**, che occupa progressivamente sempre maggiore porzione del tempo sociale di vita ed interpola gli itinerari dell’esistenza quotidiana delle persone, impegnandole per molte ore della loro giornata. Tutto questo accade poiché l’attuale “gioco” è supportato da **tecniche di rinforzo del comportamento e d’induzione alla compulsività**. In generale il gioco d’azzardo industrializzato di massa ingaggia e stabilizza i comportamenti dell’utente con un sistema bidirezionale di versamento di denaro e di attesa di ricompensa qual è reso possibile da una tecnologia, sia on-line e sia fisica, che attiva le sequenze “input / altro investimento / ricompensa attesa”.

Per riassumere: il gioco d’azzardo oggi commercializzato, su larghissima scala, si presenta come un insieme di “prodotti” che funzionano però con una sequenza simile in tutte le tipologie. Creano a intermittenza una gratificazione (con piccoli premi); sono velocissimi e inducono a ripetere molte volte; si basano su un rinforzo positivo (l’attesa di ricompensa). Ma con questo “algoritmo” creano e sfruttano una dipendenza di massa, come aveva ben descritto, fin dagli anni Cinquanta del secolo scorso, lo psicologo comportamentista americano Burrhus Skinner.

In **assenza di un quadro giuridico** che tutelasse i cittadini dall’uso di simili metodologie “industriali”, un popolo di risparmiatori è stato trasformato in un **popolo di giocatori d’azzardo con abitudini davvero eccessive**. E il punto oggi è come si esce dal cerchio vizioso di questo sistema. E non è un problema tecnico, perché la scienza e la pragmatica degli operatori più onesti hanno elaborato le contromisure. **Si richiede però un’assunzione di responsabilità**, peraltro da condividere: tra chi interviene alla base, chi si muove in postazioni intermedie e chi ha il mandato istituzionale di decidere, con atti di legge e di governo. Finora “al vertice” dello Stato non è accaduto. Ma il pessimismo è un lusso.

Chiesa e azzardo.

Il peccato di chi sfrutta

Un nuovo idolo e cosa dobbiamo fare per liberarci.



Con le persone non si gioca. Il valore di ogni uomo è sempre superiore ad ogni ragionamento e finalità economica, scientifica e sociale. Per questo motivo la Chiesa ha sempre condannato duramente l'azzardo e la falsa illusione che si possa parlare di "gioco" d'azzardo. Per la Chiesa e per i cristiani non è un gioco, non è uno scherzo, non è divertente: è sempre una dipendenza. Anche se l'azzardo, nella forma del gioco, è un'attività che provoca una tensione emotiva coinvolgente e agisce sulle dinamiche dell'uomo tese a voler gareggiare e voler vincere, di fatto è sempre un'azione tossica, che rovina e condiziona la vita personale e familiare. Esso, lentamente, sgretola la convivenza umana e distrugge le fondamenta della vita civile, oltre ad introdurre a pericolose e fuorvianti attività, come l'usura e la corruzione. Il gioco d'azzardo rovina la gente, soprattutto i bisognosi e le persone fragili, psicologicamente e moralmente,

i soggetti senza veri legami sociali e familiari che sono più in difficoltà.

Fin dal Medioevo la Chiesa indicava i peccati che avevano origine dall'azzardo: furto, usura, menzogna, blasfemia, corruzione del prossimo, scandalo e ozio. Davanti alla difficoltà di porre un divieto assoluto, la Chiesa ha sempre cercato, durante il Rinascimento e nell'età Moderna, di influire sui diversi governi, che si servivano dell'azzardo per "battere cassa" e recuperare denaro, e per questo indurli a regolarizzarlo con regole ristrettissime. Molti religiosi e predicatori hanno incessantemente continuato a condannare duramente le varie forme di gioco d'azzardo.

La spesa per l'azzardo divisa per tutti gli italiani, compresi i neonati, si attesta tra 1.500 e 1.700 euro a testa. Questo dato ci dice l'illusione di chi pensa di servirsi del gioco d'azzardo per guadagnare. L'azzardo

di don Gianfranco Calabrese
direttore Ufficio Catechistico Diocesi
Genova; promotore di iniziative anti-azzardo

“

Non è possibile essere cristiani e non sentire la responsabilità di usare gli altri uomini per vili interessi economici e finanziari

”

crea sempre una pericolosa dipendenza e manifesta il volto di uno Stato non solo cinico ma anche poco attento al vero bene dei cittadini. La Chiesa cerca di influire sulle leggi, riguardanti il gioco d'azzardo, permissive e pericolosamente slegate da ogni fine morale e civile. La sua azione è capillare, costante e, in alcune occasioni solitaria, ma porta avanti una campagna di sensibilizzazione dell'opinione pubblica, collaborando con tutte le istituzioni, associazioni e strutture sanitarie che non sono compromesse, in modo manifesto o nascosto, con i circoli mafiosi e le lobbies del gioco d'azzardo. Queste ultime con il volto pulito e sorridente del "gioco responsabile", di fatto, riescono a condizionare i politici, che su questa questione sono riusciti veramente a realizzare larghe intese, al fine di bloccare o condizionare le proposte di legge, regionali e nazionali, che sono state presentate, con l'intento di proteggere i cittadini e tentare di eliminare la piaga tumorale del gioco d'azzardo. In questo senso, allora, la Chiesa con le sue molteplici e lodevoli iniziative, non ha mai voluto colpire e colpevolizzare coloro, che per varie ragioni, sono caduti nella piaga

L'azzardo nei dati

e nella dipendenza del gioco d'azzardo, ma, invece, condannare duramente e smascherare le multinazionali e le società, che attraverso una falsa e tendenziosa campagna di stampa, cercano di lucrare sulle debolezze e le necessità delle persone, per aumentare il mercato del gioco e il proprio guadagno. In definitiva, come cristiani, secondo le diverse competenze, in modo personale o associato, dobbiamo moltiplicare le iniziative di sensibilizzazione e di educazione dell'opinione pubblica, per rendere coscienti sia chi organizza e gestisce il gioco d'azzardo sia chi lo realizza nella propria attività commerciale, che, se è cristiano, commette, di fatto, un peccato grave che richiede una reale conversione, rovina se stesso e sporca l'immagine di Dio, ma soprattutto contribuisce a rovinare gli altri e a distruggere la loro dignità. Non è possibile essere cristiani e creature di Dio, e non sentire la responsabilità di usare gli altri uomini, soprattutto i più deboli, per vili interessi economici e finanziari. D'altronde, la poca attenzione agli altri, anche se può produrre un ritorno economico immediato, di fatto, distrugge il bene della persona e il fine generale della società e, prima o poi, distrugge anche coloro che fanno il male e usano gli altri. Il denaro, come ci ricorda la vicenda di Giuda, conduce al suicidio, che se non è fisico è certamente morale e sociale. Una politica che gioca d'azzardo sui bisogni della gente finisce per perdere, proprio come accade a chi si lascia stregare dall'illusione di poter vincere. I sogni e i bisogni delle persone

sono sacri e uno Stato deve rispondere alla solitudine, alla povertà, alle debolezze e ai bisogni dei cittadini attraverso percorsi umani, civili e buoni, altrimenti finisce per perdere la propria ragion d'essere e di operare. Chi gioca finisce per giocarsi ciò che ha di più importante: la dignità e la libertà. Non rovina solo se stesso,

ma anche le persone che ama di più. La Chiesa vuole difendere il bene integrale dell'uomo e della società: per questo con la parola, la stampa e, soprattutto, con la testimonianza generosa di una moltitudine di operatori, cerca di combattere questa terribile piaga del nostro millennio: il gioco d'azzardo.

- Nel 2015 le **entrate fiscali** dalle varie forme di gioco d'azzardo hanno superato gli **88 miliardi di euro**, di cui 8,7 miliardi sono rimasti allo Stato (fonte: Camera dei Deputati).
- Oltre il 55% delle entrate deriva da **newslot** e **VLT**, a cui fa seguito il **gioco on line**, che rappresenta ormai la seconda voce dell'intero mercato, più dei Gratta e vinci e di altre lotterie tradizionali.
- Nel 2015, la **Lombardia** guida la classifica della raccolta complessiva del gioco d'azzardo, con 14 miliardi e 65 milioni, mentre gli ultimi posti sono occupati da Basilicata, Molise e Valle d'Aosta. La **Liguria** ha "raccolto" 1 miliardo e 880 milioni.
- Secondo le stime più recenti i **giocatori a rischio** variano dall'1,3 al 3,8 per cento della popolazione, cioè tra i 750 mila e i 2.300.000 italiani in età adulta. I **giocatori patologici** oscillano tra lo 0,5 e il 2,2 per cento, tra 300 mila e 1 milione e 300 mila persone.
- Un'indagine ispettiva del Dipartimento Politiche Antidroga del 2012/2013 ha attestato che quasi il **50% degli studenti** pratica il gioco d'azzardo: tra questi, il 7,2 è costituito da giocatori a rischio, più del 3% da giocatori patologici.
- Risultati simili emergono per il 2015 dallo studio **ESPAD@Italia**, condotto dall'**Istituto di fisiologia clinica del Cnr** su un campione di **30mila ragazzi tra i 15 e i 19 anni**. Nel 2015 la percentuale di chi punta somme di denaro è cresciuta dal 39% (2014) al **42%**, con un 7% che riferisce di giocare 4 o più volte alla settimana.

Quando si mobilita la società (civile...)

Sono molteplici le **iniziative popolari**, nate dalla capacità di cittadini, gruppi e associazioni di lavorare in rete per protestare e sensibilizzare. Tra le sigle più importanti attive sul territorio nazionale: il **Conagga** (Coordinamento nazionale gruppi giocatori d'azzardo), la **Consulta nazionale antiusura**, la campagna **"Mettiamoci in gioco"**, che mette insieme espressioni delle amministrazioni locali, realtà sociali ed ecclesiali; **And** (Azzardo e nuove dipendenze), **Alea** (Associazione per lo studio del gioco d'azzardo e dei comportamenti a rischio), l'associazione Movimento **No Slot** (rete nata su iniziativa di "Vita" e della Casa del giovane di Pavia) e il Movimento **Slot Mob** (che promuove la liberazione dei bar dalle slot).

Le sigle appena citate sono anche le principali firmatarie di un **appello contro l'azzardo** sostenuto da **Avvenire** (che dedica al tema un dossier sempre aperto sul quotidiano e sul sito, dal titolo "L'azzardo non è un gioco"). Sottoscritto nell'Aprile 2015, l'appello chiede a Governo e Parlamento 4 iniziative essenziali per cominciare ad invertire la rotta: **divieto totale di pubblicità**; libertà delle amministrazioni locali di introdurre **"ulteriori e più forti argini"** sui territori; **cura dei giocatori patologici** a carico dello Stato; **moratoria** su un'ulteriore diffusione dei punti gioco.



Elevato rischio di inquinamento. Smettere di puntare.

Tra pubblicità e latitanze socio-culturali, l'azzardo ci avvelena.

di Giorgio Schiappacasse

Direttore SerT Ponente,

ASL 3 Genovese



Un fatturato legale stimato in **88 miliardi di euro**, a cui si devono aggiungere, mantenendoci prudenti, i **10 miliardi** di quello illegale. L'azzardo è **“la terza impresa” italiana**, l'unica con un bilancio sempre in attivo e che non ha risentito della crisi economica. Tanto per capirci: 88 miliardi è una cifra 2 volte superiore a quanto le famiglie spendono per la **salute** e, addirittura, 8 volte di più di quanto viene riversato sull'**istruzione**. Per contro, in Italia si stimano **800mila persone dipendenti** da gioco d'azzardo e quasi **2 milioni di giocatori a rischio**.



“

Quando parliamo di azzardo, il debito educativo e quello etico-spirituale sono più pesanti e pericolosi di quello economico”

Questo stato di cose ha le sue ragioni. La prima è la **pubblicità**. Siamo un paese drogato di pubblicità. Sì, la pubblicità è la vera droga degli ultimi 30 anni. Parliamo di una pubblicità che tende a indicare false direzioni e a manipolare costantemente e in modo sempre più spudorato la “comunicazione”. Ci avvelena e, cosa

ancora più grave, sta intossicando i nostri giovani fin dalla prima infanzia! Quali **valori** veicola? Quali **informazioni**? Chi le pone **limiti, regole, sanzioni**? E intanto i nostri figli vengono su a merendine e pubblicità (e chi si occupa di adolescenti se ne accorge tutti i giorni!). **Questo è vero e grave inquinamento!**

Tutte le direzioni della nostra cultura sociale indicano l'esterno, l'apparenza, l'immagine, quasi mai l'interiorità, l'accettazione di sé e dei propri limiti, la valorizzazione delle proprie capacità, la consapevolezza dell'interdipendenza come realtà e necessità primaria dell'uomo. E l'etica e la spiritualità? Che dire? Via, via, siamo progressisti...mica si vendono, queste cose! Cosa facciamo? Cosa

trasmettiamo alle generazioni future? Che “ambiente sociale” gli lasciamo? Quali debiti stiamo caricando sulle loro spalle? **Il debito educativo e il debito etico-spirituale sono in realtà più pesanti e pericolosi di quello economico.**

In questo ambiente di coltura (e non certo di cultura) abbiamo assistito in questi ultimi 10 anni prima con stupore, poi con rabbia ed infine con dolore per l'indifferenza di quasi tutti, all'emergere di questa **nuova forma di “inquinamento” e di “avvelenamento” ambientale: l'azzardo**. L'azzardo ha trasformato i nostri quartieri in bische e casinò, vere **fabbriche di povertà** economica e spirituale! Lo slogan su cui è cresciuto è **“tutto e subito”**, evitando le fatiche e il



dolore (ma anche il gusto vero) della vita. E intanto ci “rubano” la prospettiva di un domani, di un futuro...

La società nel suo complesso ha in tutta evidenza “**disertato**” in molti modi **dai suoi compiti educativi collettivi**. Ognuno di noi, al là degli schieramenti di parte, dovrebbe sentire il dovere di una moderna “**chiamata all’azione**” che nasca questa volta dalla nostra dignità di cittadini attivi e consapevoli e combatta i veri nemici: l’inerzia, l’ipocrisia, la delega, la falsità, l’indifferenza. Dovremmo recuperare “**valori**” sociali quali la reciprocità, la responsabilità, la vicinanza territoriale, la solidarietà, la promozione e la protezione della nostra e altrui salute in una ottica ecologico-sociale che vede nell’interazione tra individuo-famiglia e società il fulcro di un agire “politico” responsabile.

Riflettere e “agire” sul tema dell’azzardo deve diventare un “**primus movens**” per far scattare in ognuno di noi un’**indignazione costruttiva collettiva** per come abbiamo abbandonato il “nostro territorio etico-educativo”. Ad essa dovrà far seguito un’**alleanza educativa collettiva** che, partendo dal basso e non avendo altro interesse se non la promozione e protezione attiva della salute delle nostre comunità e dei nostri figli, possa “dar vita” a movimenti in grado di incidere concretamente anche a livello legislativo ed organizzativo. Torniamo ad essere “protagonisti” nei nostri territori come cittadini liberi e responsabili.

A Genova...

L’azzardo non è un gioco!

“**L’azzardo non è un gioco**” è il titolo dell’iniziativa di sensibilizzazione promossa fin dal 2014 dal **Dipartimento di Salute Mentale e Dipendenze del SerT Ponente** (ASL 3 Genovese), in collaborazione con **Associazione Giocatori Anonimi**, **Fondazione Antiusura S.M. del Soccorso**, **Caritas** Diocesana, **Fondazione Auxilium**, **ARS - Avvocati in Rete per il Sociale**, **Ceis - Centro di Solidarietà** di Genova. Il Gatto, la Volpe e un credulo Pinocchio sono i testimonial della campagna, che si articola in **un manifesto, un pieghevole e un libretto**. Il manifesto deve essere esposto obbligatoriamente sulla porta di tutti i locali ove sia possibile ricorrere all’azzardo, per avvertire il cliente dei rischi che quella pratica comporta. Il pieghevole e il libretto, con un diverso grado di approfondimento, offrono **tutte le informazioni utili** per riconoscere il problema e capire a chi rivolgersi per contrastarlo o prevenirlo. Sono strumenti pensati per la **buona informazione di tutti** così come per il primo orientamento di chi si trova a vivere questa circostanza in prima persona, come **giocatore o familiare**.

L’iniziativa di sensibilizzazione ha prodotto inoltre una **Carta dei Valori** a cui possono aderire liberamente persone, associazioni, enti e istituzioni che ne condividano i principi e le proposte operative. L’obiettivo è quello di far crescere una maggiore consapevolezza sul tema e di favorire scelte di partecipazione.

Tutti i **materiali** dell’iniziativa sono disponibili sul sito www.eticaoazzardo.it



Tutte le fregature dell’azzardo

- **Il primo imbroglio è nel nome.**

Diciamolo forte e chiaro: l’azzardo non è un gioco, mai! È veleno che inquina gravemente le falde educative lasciateci dalle generazioni precedenti!

- **La matematica non è un’opinione, la legge delle probabilità neanche!!!**

Tutto è costruito scientificamente (e senza rischio d’impresa) per farti perdere! Vuoi farti del male?

- **L’azzardo ruba ai poveri.** È proprio dove c’è più povertà che si gioca di più!

- **L’azzardo sottrae soldi all’economia reale:** quale valore aggiunto c’è in un Gratta e vinci? Il lavoro, quello vero, è un’altra cosa!

- **L’azzardo mina i valori fondanti dell’educazione:** impegno, fatica e gratificazioni reali, sviluppo delle proprie

capacità, coscienza del limite e del merito, responsabilità collettiva.

- **Concetti come “gioca responsabilmente” o “giocatore patologico” sono trappole.** È il gioco a produrre i malati, non il contrario! “Azzardo” e “responsabilità” sono incompatibili. Tutti siamo esposti allo stesso rischio di ammalarci, non esistono persone più predisposte e altre no.

Ammalarsi d'azzardo. C'è una cura?

L'impegno di SerT e Giocatori Anonimi.

di **Cristiana Busso**

Dirigente Psicologa e Psicoterapeuta presso
SerT Centro Levante, ASL 3 Genovese

“L'azzardo veniva vissuto come un 'vizio', rispetto al quale sarebbe bastata un po' di forza di volontà. Invece è una vera e propria dipendenza”

BUONE NOTIZIE

- Con la pubblicazione in Gazzetta Ufficiale lo scorso 8 Agosto, è diventato operativo **lo stop alla pubblicità** di giochi con vincite in denaro, nella fascia **dalle 7 alle 22**, sulle **tv generaliste** Rai, Mediaset, La7, Tv8, la Nove e sui **canali dedicati ai minori**. Chi trasgredisce è multato dall'Agcom con pene pecuniarie tra i 100mila e i 500mila euro. Possono fare pubblicità “gli altri media ‘specializzati’, i canali tematici, le piattaforme a pagamento, le emittenti locali e i canali radiofonici.”
- I **nuovi LEA** (Livelli Essenziali di Assistenza) recentemente approvati comprendono per la prima volta anche **la cura delle persone affette da gioco d'azzardo patologico**, sia l'assistenza ambulatoriale che quella residenziale presso strutture del privato accreditato.
- A settembre la **Conferenza Stato-Regioni** ha approvato la ripartizione tra le Regioni dei **50 milioni del Fondo Anti Azzardo** previsto dalla **Legge di Stabilità 2016**. Alla Liguria vanno circa 1.350.000 euro. Sono fondi da destinare alla cura e alla prevenzione.

A partire dagli anni 2000 ho iniziato ad occuparmi, insieme ad una collega psichiatra, delle prime situazioni di gioco compulsivo. Gradualmente hanno cominciato a rivolgersi a noi le prime persone che avevano problemi di gioco d'azzardo e/o i loro familiari. Era il periodo in cui iniziavano a diffondersi in Italia le macchinette da video poker. Inizialmente le persone non erano sicure di essere nel posto giusto (SerT). A volte avevano precedentemente cercato aiuto dal loro medico di base o presso il Servizio di Salute Mentale o da professionisti privati; a volte era stata data loro una risposta farmacologica (ansiolitici, antidepressivi) senza esiti significativi. Non era chiaro, anche culturalmente, se il gioco d'azzardo fosse una vera e propria dipendenza. Veniva spesso vissuto nell'immaginario come un “vizio”, rispetto al quale sarebbe bastata un po' di forza di volontà.

Nell'ascoltare le persone che portavano queste problematiche risultava evidente incontrare **forti analogie** con le sofferenze e le dinamiche presenti nelle situazioni di **tossicodipendenza** o di **problemi alcolcorrelati**. I familiari avevano lo stesso senso di impotenza, lo stesso bisogno di controllo, lo stesso bisogno di fare cose per la persona, per cercare di aiutarla,

dominati dalla paura. Spesso avevano cercato di aiutare l'altro saldando i debiti, dandogli i soldi, nel timore che incontrasse pericoli più grandi (con la legge, con gli usurai) o che facesse qualche gesto inconsulto. Il giocatore oscillava tra il senso di colpa, la vergogna, l'illusione di gestire il gioco (gioco meno) e di smettere da solo quando lo avesse voluto, incastrato in un mondo di bugie e in una progressiva perdita di controllo della sua vita. Come in ogni dipendenza **le relazioni affettive e familiari** erano compromesse

così come **l'attività lavorativa**. Proprio ascoltando le persone ci siamo rese conto di avere davanti gli stessi problemi di qualsiasi dipendenza patologica con l'aggravante di una generalizzata non conoscenza del fenomeno, di una mancata sensibilizzazione culturale, con il rischio di una sottovalutazione e banalizzazione del problema. Inoltre erano completamente assenti sul territorio quelle risorse che consideravamo fondamentali per il trattamento delle dipendenze e cioè i **Gruppi di Auto Aiuto specifici**.

Consapevoli della preziosità di tali gruppi a livello sia individuale e familiare, sia sociale e culturale, **stimoliamo la nascita di tali realtà sulla problematica del gioco d'azzardo**, partendo dal nostro Servizio, ma per traghettarle poi sul territorio e renderle autonome. Abbiamo quindi offerto la possibilità di un'esperienza di gruppo settimanale, separatamente, per i giocatori da un lato e per i familiari dall'altro. La conduzione di questi gruppi da parte di noi professionisti si ispirava alla metodologia dei **Dodici Passi**, programma di auto aiuto, derivato dagli A.A. (Alcolisti Anonimi).

Nei nostri gruppi presso il SerT, durati circa due anni, oltre a favorire un clima di **non giudizio** e di **condivisione**, introducemmo alcuni concetti: il gioco compulsivo è una **malattia progressiva** che non può essere curata definitivamente, ma che **può essere fermata**; la persona deve averne cura sempre e deve **astenersi dal gioco** senza pensare di poterlo controllare o di poter tornare a giocare normalmente o moderatamente; chi ha valicato il confine verso un gioco irresponsabile e incontrollato non riuscirà mai a riprenderne il controllo.

Ammettere la propria impotenza nei confronti del gioco e che le nostre vite sono divenute ingovernabili: questo è il primo dei 12 passi. Oggi può sembrare relativamente facile condividere questo concetto, ma anni fa circolavano ancora molti pregiudizi o false concezioni sia tra i professionisti che tra i non professionisti. Così, analogamente, all'interno del gruppo dei familiari non era facile spostare il focus dal giocatore a loro stessi, aiutandoli ad abbandonare l'ossessione del controllo e a riconoscere che il gioco d'azzardo è una malattia che coinvolge tutta la famiglia e che un **cambiamento di atteggiamenti** può favorire un **processo di recupero**. L'esperienza all'interno di questi gruppi è stata molto ricca e significativa e ha portato come primo frutto alla fine del **2002** la costituzione a **Genova** del **primo gruppo di Giocatori Anonimi** e successivamente a quella del **gruppo dei familiari**. Tali associazioni sono oggi autonome e svincolate dal SerT: gli uni per gli altri siamo una reciproca risorsa nel programma verso il recupero. Le persone che lo intraprendono **possono davvero cambiare** non solo i loro comportamenti ma anche al loro interno, divenendo **sempre più responsabili**.

Occuparci oggi del gioco compulsivo all'interno di un Servizio per le Dipendenze implica **conoscere e sapere collaborare con queste realtà territoriali**; implica supportare le famiglie e i giocatori indicando la strada dei gruppi, trasmettendo il valore e l'importanza di tali risorse, facendo capire quanto ci crediamo e che siamo disposti ad accompagnarli in quella direzione. Il SerT resta un punto di riferimento e talvolta le persone che intraprendono il programma di recupero a un certo punto del loro percorso chiedono di essere accompagnate da un punto di vista psicologico per approfondire alcuni aspetti personali. I percorsi (personali e quelli in gruppo) si integrano e si rafforzano reciprocamente.

Essere soggetti del proprio cambiamento, essere responsabili di sé, delle proprie azioni, dei propri sentimenti, essere capaci, per quanto riguarda la propria vita, e non onnipotenti, riconoscere di poter cambiare se stessi e di non poter cambiare l'altro: questi sono a mio avviso i principi comuni sia al programma dei Dodici Passi sia a un percorso terapeutico che sia fondato eticamente sul valore della persona nella sua individualità.

La prevenzione inizia da piccoli.

La diffusione tra i giovani della problematica del gioco d'azzardo costituisce da un lato ancora un fenomeno sommerso e poco quantificabile, dall'altro si configura come la nuova **emergenza** che prevede la messa a punto di strategie specifiche, soprattutto di prevenzione. Ecco perché negli ultimi anni il SerT del Levante genovese ha strutturato un progetto di **prevenzione primaria alle dipendenze rivolto ai genitori di bambini** molto piccoli su alcune tematiche educative. Il progetto si chiama **"Incomincio da...3"** ed è realizzato in collaborazione con il privato sociale.

"L'emergenza gioco d'azzardo - commenta la dott.ssa Busso (autrice dell'articolo in questa pagina) - ci ha spinto a sviluppare una particolare attenzione alle **correlazioni tra le modalità educative odierne e i fattori di rischio** specifici di tale problematica. Ad esempio, tra i temi che affrontiamo con i genitori c'è quello dell'**anticipazione**: a volte si chiede ai figli di crescere in fretta, di bruciare le tappe e i bambini entrano in contatto con strumenti e tecnologie troppo precocemente e non supportati a livello emotivo. C'è poco spazio per il pensiero e poca tolleranza per la frustrazione e la noia, c'è un bisogno continuo di riempirsi di stimoli, sempre nuovi e sempre diversi. Altra tematica significativa è quella dell'**a tutti i costi** che può riguardare il consumo, la visibilità, l'essere vincenti, aspetti della cultura dominante che rappresentano dei possibili fattori di rischio per futuri comportamenti disfunzionali, specie nell'area della **compulsione**, e possono favorire lo sviluppo delle dipendenze patologiche."



2017: Genova città slot free?

L'anno prossimo il test sull'efficacia del regolamento comunale contro l'azzardo

di Maria Carla Italia
Assessore Coesione Sociale
Municipio I Centro Est -
Comune di Genova

Se è vero che le parole hanno un ruolo importante nella percezione di ciò che definiscono, dovremmo smettere subito e definitivamente di chiamare l'azzardo 'gioco' e i suoi protagonisti 'giocatori'. Lo ha stigmatizzato recentemente anche l'**Autorità garante per l'infanzia e l'adolescenza, Filomena Albano**: "Parlare di 'gioco d'azzardo' non solo è fuorviante, ma eticamente non corretto nella prospettiva di milioni di bambini ed adolescenti". Una terminologia non solo impropria, ma pure dannosa, perché le suggestioni evocate dalle valenze educative e ricreative insite nella parola 'gioco' condizionano la corretta percezione del fenomeno, diluendone la gravità sul piano individuale e sociale e favorendo non di rado, nei suoi attori, la sottovalutazione di comportamenti che si configurano invece come vere e proprie dipendenze, attuali o potenziali. Una ulteriore conferma, questa, di come la lotta all'azzardo vada combattuta non solo sul piano delle regole, ma anche su quello culturale e sociale.

Una battaglia che **le amministrazioni locali - Regioni e Comuni - combattono contro lo Stato** e ad armi impari, nel tentativo di arginare gli effetti di una legislazione nazionale fondata sul presupposto - ma a quali costi? - della necessità dei proventi dell'azzardo per il bilancio statale: un giro di affari che, lo scorso anno, ha portato nelle casse del Tesoro ben 88 miliardi di



euro. **Contro l'azzardo Genova è stata apripista**, un esempio virtuoso in Italia: suo il merito di non aver sottovalutato la diffusione dell'azzardo nel contesto urbano e di averne tempestivamente compreso la gravità, quando ancora stentava a formarsi la consapevolezza della sua crescente affermazione quale emergenza sociale e sanitaria, oltreché economica; suo il merito di aver individuato, nella realizzazione di sinergie tra lo straordinario tessuto associativo della città e gli enti locali, una modalità possibile di attenzione al fenomeno, che mettesse a sistema e potenziasse le esperienze individuali dei diversi soggetti.

Nasceva così nel 2012, dalla proposta dell'allora consigliera comunale **Maria Rosa Biggi**, la "Consulta comunale permanente sul gioco con premi in denaro", un organismo permanente - composto dal

Comune di Genova, dai nove Municipi, dall'ASL e da numerose associazioni, tra cui Fondazione Antiusura Santa Maria del Soccorso, Arci, Acli, Forum Terzo Settore, C.S.I., Confcommercio, Confesercenti, Sindacato Consumatori, Libera, Comunità di San Benedetto - con il compito di creare nella collettività consapevolezza e assunzione di responsabilità condivisa, e di formulare proposte alla Civica Amministrazione per il suo contrasto. Sulla salute del corpo sociale come bene comune, la Consulta ha lavorato elaborando proposte e realizzando azioni concrete che, grazie alla presenza e al coinvolgimento dei Municipi, hanno portato sui territori iniziative e progetti. Tra i più significativi, ricordiamo **le giornate annuali contro l'azzardo**, con momenti di riflessione e studio e iniziative diffuse nei diversi quartieri; la realizzazione della **vetrofanìa "Non Azzardatevi"**, che gli esercizi no slot possono apporre per essere riconosciuti e privilegiati da acquirenti e consumatori; la **mappa cittadina dei locali slot free** (vedi box), aperta alle segnalazioni di tutti i cittadini. Accanto a queste, si ricorda la campagna informativa del Comune all'indirizzo www.comune.genova.it/content/azzardo-campagna.

“

Contro l'azzardo Genova è stata apripista, un esempio virtuoso in Italia

”

Nel frattempo, sul piano delle regole e del contrasto al proliferare dei luoghi dell'azzardo nella nostra città, veniva varato nel 2014 il "**Regolamento del Comune di Genova su sale da gioco e giochi leciti**" il quale, beneficiando delle prescrizioni della precedente legge regionale del 2012, ha imposto numerose e coraggiose **restrizioni all'apertura di sale VLT e all'installazione di slot** nei pubblici esercizi, tra cui la previsione di un'apposita autorizzazione, a carattere temporaneo, in aggiunta a quella rilasciata dalla Questura e la **distanza minima di 300 metri** da una serie di luoghi definiti sensibili. Sostanzialmente

vittorioso nei ricorsi contro il Tar presentati da alcune società che gestiscono sale giochi; scongiurato il rischio, nel 2015, che una nuova normativa nazionale più indulgente potesse togliere agli enti locali la possibilità di incidere sui procedimenti di autorizzazione, annullando di fatto la validità e l'efficacia delle disposizioni genovesi, il Regolamento si appresta ad affrontare **la data cruciale del prossimo maggio 2017**, quando scadranno le ultime licenze ad oggi in vigore e il loro rinnovo sarà subordinato ad una nuova autorizzazione, nel rispetto dei parametri imposti dal Regolamento stesso. I dati della Polizia Municipale dicono che su 702 attività controllate, **ben 639 non avrebbero, nel 2017, la possibilità di rinnovare la licenza.**

A partire da maggio 2017, dunque, l'azzardo a Genova dovrebbe risultare praticamente impossibile e **Genova potrebbe sperare in un futuro "slot free"**. Se poi venissero confermate le previsioni governative della riduzione di almeno il 30% delle slot, già contenuta nella Legge di Stabilità 2016, eliminando l'offerta di macchinette dagli esercizi generalisti secondari, riducendola in modo significativo nei bar e nelle rivendite di tabacchi, un ulteriore passo avanti potrebbe essere compiuto. Sperando, naturalmente, che la regolamentazione dell'attuale disciplina dei **Casinò**, che l'esecutivo vorrebbe avviare, non vada di fatto a consentire nuove forme di sale diffuse sul territorio.

D'altra parte, altri canali, incontrollabili e virali, stanno monopolizzando attenzione e risorse, soprattutto tra i più giovani: **penso al mondo dell'offerta on line**. E in quel contesto, nel silenzio del legislatore, **solo la battaglia culturale, forse, ci salverà.**

Fondazione Antiusura

"Il vero pericolo è on line"

La **Fondazione Antiusura "S. Maria del Soccorso"** (FAU), che nel 2016 ha compiuto **20 anni di vita**, ha il merito di essere stata tra i primi soggetti liguri ad aver focalizzato l'attenzione sui pericoli dell'azzardo, tra i quali appunto il rischio usura. "Nel 2003 – spiega il **vicepresidente Alberto Montani** - fummo il primo soggetto in Liguria a proporre un convegno su questo argomento. Da allora interveniamo nelle scuole e lavoriamo con altri soggetti per contrastare l'azzardo. In questi ultimi due anni abbiamo visto **circa 40 persone** affette da gioco patologico, **almeno il triplo della media degli anni precedenti**. È una piaga che sta dilagando. La nostra preoccupazione maggiore, però, non è tanto il diffondersi di nuove sale giochi, nei confronti delle quali si è creata una maggiore consapevolezza pubblica e si infittiscono i provvedimenti di contrasto. **Il vero problema oggi è il gioco on line**: c'è un proliferare spaventoso di proposte, alcune al limite della legalità, e i tentativi di contrasto sono davvero una lotta impari. Il gioco on line stabilisce tra me e la macchina un **fortissimo condizionamento psicologico**, di **sudditanza**, un rapporto più forte di quello di altri tipi di gioco, come ad esempio il **"Gratta e vinci"**, di cui comunque **l'Italia è il primo fruitore al mondo**, con il 25% del consumo globale. Nell'approcciare il tema azzardo, sentiamo di avere un ruolo preciso: non siamo esperti nel curare e non ci comportiamo come tali. Per questo, prima di intervenire economicamente, **ci assicuriamo che la persona stia affrontando un percorso di cura**, presso un **Sert** o un **Gruppo Giocatori Anonimi**, che riteniamo essere gli strumenti più efficaci. Altrimenti l'aiuto economico rischierebbe di essere vano o controproducente."

La Fondazione Antiusura e la consorella **"Commissione Emergenze Famiglia"** (CEF), entrambe presiedute da **Mons. Marco Granara**, nacquero nel 1996 grazie alla volontà dell'allora Arcivescovo di Genova, il Card. **Dionigi Tettamanzi**: da allora hanno erogato **oltre 21 milioni di euro**, in prestiti o a fondo perduto. "Attualmente – spiega Montani – abbiamo 4 sedi in tutta la Liguria, siamo **55 volontari**, di cui il 60% di derivazione bancaria, seguiamo mediamente **1.300 persone l'anno** e proponiamo la più ampia tipologia di aiuto tra le realtà italiane contro l'usura: ben 11 soluzioni, nate da una lettura costante dei bisogni e dei loro cambiamenti." Un impegno che è ormai un riferimento non solo in ambito ecclesiale ma anche nella relazione con le istituzioni e con le banche, rispetto alle quali FAU e CEF sono diventate una controparte credibile a soccorso della fragilità economica di tanti cittadini.

Contribuisci anche tu a completare la Mappa del Comune segnalando i locali No Slot del tuo Quartiere!



Accedi tramite smartphone inquadrando il QRcode qui sopra oppure vai sull'apposita **pagina del sito del Comune**:

www.comune.genova.it/content/il-comune-di-genova-contro-lazzardo

Ludopatia.

Così ho domato la bestia.

La testimonianza di un "Giocatore Anonimo".

La ludopatia non si sconfigge, ma può essere controllata.

La ludopatia è una brutta bestia: un giorno ti avvicini a quelle macchinette, magari nell'angolo di un tranquillo bar, e inizi con pochi centesimi, giusto per vedere l'effetto che fa. Magari per noia, per riempire qualche spazio vuoto, durante una di quelle giornate invernali che sembrano non finire mai. Poi, senza preavviso e sintomi di quel che potrebbe accadere, ti ritrovi incollato alle slot machine, i suoni argentini delle monete che si amplificano nella sala e le mille luci colorate - e studiate ad hoc - ti inebriano la mente, non ti lasciano neanche dormire in pace la notte. L'unico pensiero fisso è tornare a giocare il giorno successivo. Perché la slot ti *deve* pagare. E arrivi a passare 14 ore al giorno davanti alle macchinette, a mentire ai familiari, agli amici, perdi qualsiasi interesse. Rubi soldi in casa - e nella peggiore delle ipotesi anche fuori - pur di tornare alle slot machine, perché la tua mente non ti dice che vuoi giocare, ma che *devi* farlo. Il gioco d'azzardo ti riduce ad

un mollusco: inizi a mentire a te stesso per giustificarti e arrivi a perdere tutto, dai soldi agli affetti. Tutto questo senza accorgertene, anzi, davanti a chi cerca di metterti in guardia ti chiudi, dici che puoi smettere quando vuoi, che *sei capace* di smettere quando vuoi. Ma non è così: uno dice "Domani smetto", ma il domani non arriva mai. È sempre oggi. Ed è - ancora una volta - una giornata passata a perdere, davanti alle luci colorate di una slot machine.

Per curare la ludopatia non servono medicine, né sedute di psicoterapia. La cura migliore per uscirne è la forza del gruppo. Per questo rivolgersi ad una associazione come quella dei Giocatori Anonimi è estremamente importante, perché il giocatore trova la forza di raccontare e condividere la sua storia con decine di altre persone con il suo stesso problema, sa che non verrà giudicato e che potrà tenere al sicuro la sua storia: la privacy è la prima parola d'ordine, quando entri nel gruppo ti vengono chieste solo due cose. Un nome, che può anche essere fittizio. Ma quella che conta è la seconda domanda: "Sei davvero convinto di voler smettere?"

La ludopatia si può tenere sotto controllo ma non si guarisce mai veramente. Ancora oggi, quando vedo una macchinetta, mi viene voglia di giocare. Ma so che non lo devo fare, non voglio più ridurmi come prima. Il trucco è non guardare oltre la giornata e dirsi ogni giorno: "Oggi passerò 24 ore senza giocare".

di Gianmarco

PS: Gianmarco ce l'ha fatta, dal 2010 non gioca più un euro.

