



www.socialnews.it

Anno 9 - Numero 4
Aprile 2012

Un argine all'azzardo
di Renato Balduzzi

**Garantire
la trasparenza!**
di Raffaele Lauro

**È una questione
di crisi**
di Walter Vetroni

Un'emergenza sociale
di Angelo Bagnasco

Il gioco del Crimine
di Antonio Laudati

Una questione di soldi
di Pierluigi Contucci

Il mercato del gioco
di Isabella Martucci

Il ricatto dell'usura
di Tiziano Agostini

**Gioco d'azzardo
e microcriminalità**
di Gemma d'Urso

Con il contributo satirico
di Vauro Senesi

realizzazione e distribuzione gratuita

SOCIAL NEWS



Con il patrocinio
Segretariato Sociale CULTURE A CONFRONTO - MENSILE DI PROMOZIONE SOCIALE
www.segretariatosociale.rai.it



GIOCO D'AZZARDO COS'HAI DECISO DI PERDERE OGGI?



Poste Italiane s.p.a. Spedizione in A.P. - D.L. 353/2003 (Conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1. comma 2, DBC TS

INDICE

3. **Il gioco patologico**
di Massimiliano Fanni Canelles
4. **Una testimonianza di campo**
di Massimo Lolli
5. **Un argine all'azzardo**
di Renato Balduzzi
6. **Garantire la trasparenza!**
di Raffaele Lauro
8. **È una questione di crisi**
di Walter Vetroni
9. **Un'emergenza sociale**
di Angelo Bagnasco
11. **Il gioco del Crimine**
di Antonio Laudati
13. **Gioco d'azzardo e microcriminalità**
di Gemma d'Urso
16. **Una questione di soldi**
di Pierluigi Contucci
17. **Il mercato del gioco**
di Isabella Martucci
19. **Azzardopoli**
di Daniele Poto
20. **Una questione di informazione**
di Carlotta Zavattiero
21. **Una questione di stato**
di Graziano Bellio
22. **Le responsabilità delle istituzioni**
di Matteo Iori
24. **Servizi di cura e Gambling**
di Tito Boeri
26. **Il ricatto dell'usura**
di Tiziano Agostini, Donatella Di Corrado, Giovanni Righi
28. **Utilità dei servizi e delle reti sociali**
di Michele Sanza
29. **Lo Sportello Infoazzardo**
di Cesare Guerreschi
31. **Un esempio di pratica terapeutica**
di Rolando De Luca
33. **Un itinerario educativo**
di Sandra Venturelli
34. **Fate il nostro gioco**
di Marco Guglielmino
35. **L'isola che non c'è**
di Daniela Capitanucci
37. **Non si finisce mai di imparare**
di Giorgio Schiappacasse

Per contattarci:

redazione@socialnews.it, info@auxilia.fvg.it

I SocialNews precedenti. Anno 2005: Tsunami, Darfur, I genitori, Fecondazione artificiale, Pedopornografia, Bambini abbandonati, Devianza minorile, Sviluppo psicologico, Aborto. Anno 2006: Mediazione, Malattie croniche, Infanzia femminile, La famiglia, Lavoro minorile, Droga, Immigrazione, Adozioni internazionali, Giustizia minorile, Tratta e schiavitù. Anno 2007: Bullismo, Disturbi alimentari, Videogiochi, Farmaci e infanzia, Acqua, Bambini scomparsi, Doping, Disagio scolastico, Sicurezza stradale, Affidi. Anno 2008: Sicurezza e criminalità, Sicurezza sul lavoro, Rifiuti, I nuovi media, Sport e disabili, Energia, Salute mentale, Meritocrazia, Riforma Scolastica, Crisi finanziaria. Anno 2009: Eutanasia, Bambini in guerra, Violenza sulle donne, Terremoti, Malattie rare, Omosessualità, Internet, Cellule staminali, Carcere. Anno 2010: L'ambiente, Arte e Cultura, Povertà, Il Terzo Settore, Terapia Genica, La Lettura, Il degrado della politica, Aids e infanzia, Disabilità a scuola, Pena di morte. Anno 2011: Cristianesimo e altre Religioni, Wiki... Leaks...pedia, Musica, Rivoluzione in Nord Africa, Energie rinnovabili, Telethon, 150 anni dell'Unità d'Italia, Mercificazione della donna, Disabilità e salute mentale, Le risorse del volontariato. Anno 2012: Inquinamento bellico e traffico d'armi, Emergenza giustizia, Il denaro e l'economia.

Direttore responsabile:
Massimiliano Fanni Canelles

Redazione:

Capo redattore
Claudio Cettolo
Redattore
Nicola Bruna
Valutazione editoriale, analisi e correzione testi
Tullio Ciancarella
Grafica
Paolo Buonsante
Ufficio stampa
Elena Volponi, Luca Casadei, Alessia Petrilli
Ufficio legale
Silvio Albanese, Roberto Casella, Carmine Pullano
Segreteria di redazione
Paola Pauletig
Edizione on-line
Gian Maria Valente
Relazioni esterne
Alessia Petrilli
Newsletter
David Roici
Spedizioni
Alessandra Skerk
Responsabili Ministeriali
Serenella Pesarin (Direttrice Generale Ministero Giustizia),
Paola Viero (UTC Ministero Affari Esteri)
Responsabili Universitari
Cristina Castelli (Professore ordinario Psicologia dello Sviluppo Università Cattolica),
Pina Lalli (Professore ordinario Scienze della Comunicazione Università Bologna),
Maurizio Fanni (Professore ordinario di Finanza Aziendale all'Università di Trieste),
Tiziano Agostini (Professore ordinario di Psicologia all'Università di Trieste)

Collaboratori di Redazione:

Roberto Casella
Rossana Carta
Giulia Cella
Angela Deni
Eva Donelli
Gemma d'Urso
Marta Ghelli
Susanna Grego
Bianca La Rocca
Ilaria Liprandi
Elisa Mattaloni
Christian Mattaloni
Cinzia Migani
Maria Rita Ostuni
Patrizia Pagnutti
Russo Grazia
Enrico Sbriglia
Cristina Sirch
Claudio Tommasini
Valeria Vilardo

Con il contributo di:

Gemma d'Urso
Elisa Mattaloni
Cinzia TH Torrini
Gianfranco Turano

Vignette a cura di:

Paolo Buonsante
Vauro Senesi

Periodico
Associato



Si ringrazia per la collaborazione e i contributi la professoressa Antonietta Gatti, associato all'Istituto ISTE CNR di Faenza e Visiting Professor of the Institute for Advanced Sciences Convergence (Department of State, USA)

QR CODE



Questo periodico è aperto a quanti desiderino collaborarvi ai sensi dell'art. 21 della Costituzione della Repubblica Italiana che così dispone: "Tutti hanno diritto di manifestare il proprio pensiero con la parola, lo scritto e ogni mezzo di diffusione". Tutti i testi, se non diversamente specificato, sono stati scritti per la presente testata. La pubblicazione degli scritti è subordinata all'insindacabile giudizio della Redazione: in ogni caso, non costituisce alcun rapporto di collaborazione con la testata e, quindi, deve intendersi prestata a titolo gratuito.

Tutte le informazioni, gli articoli, i numeri arretrati in formato PDF li trovate sul nostro sito: www.socialnews.it Per qualsiasi suggerimento, informazioni, richiesta di copie cartacee o abbonamenti, potete contattarci a: redazione@socialnews.it

Ufficio stampa: ufficio.stampa@socialnews.it
Regist. presso il Trib. di Trieste n. 1089 del 27 luglio 2004 - ROC Aut. Ministero Garanzie Comunicazioni n° 13449. Proprietario della testata: Associazione di Volontariato @uxilia onlus www.auxilia.fvg.it - e-mail: info@auxilia.fvg.it

Stampa: AREAGRAFICA - Meduno PN - www.areagrafica.eu
Qualsiasi impegno per la realizzazione della presente testata è a titolo completamente gratuito. Social News non è responsabile di eventuali inesattezze e non si assume la responsabilità per il rinvenimento del giornale in luoghi non autorizzati. È consentita la riproduzione di testi ed immagini previa autorizzazione citandone la fonte: informativa sulla legge che tutela la privacy: i dati sensibili vengono trattati in conformità al D.L.G. 196 del 2003. Ai sensi del D.L.G. 196 del 2003 i dati potranno essere cancellati dietro semplice richiesta da inviare alla redazione.

@uxilia

BRAVO! INSIEME A NOI HAI AIUTATO MOLTE PERSONE DACCI IL 5!

Aiutaci con il tuo 5 per mille:

@uxilia onlus

C.F. 90106360325

Per sostenerci e / o iscriversi

Bollettino: C/C postale 61925293
IBAN: IT15 HO76 0102 2000 0006 1925 293
5 per Mille: C.F. 90106360325

Sede principale e contatti

Via Carraria, 99 - Cuidale del Friuli (UD)
www.auxiliaitalia.it - mail: info@auxilia.fvg.it
tel. 347.6719909 - fax. +39 0432.701465

Editoriale

Un gioco del male

di Massimiliano Fanni Canelles

Il mercato del gioco d'azzardo, legale ed illegale, appare in fortissima espansione e trova applicazione nella forma classica ed in quella elettronica, sia delle sale gioco, sia grazie alla diffusione dei giochi on-line. Secondo l'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (AAMS), la forma legale ha registrato incrementi progressivi nel corso degli anni, fino ad arrivare a fatturare oltre 79,8 miliardi di euro nel 2011. In Italia, il fenomeno raggiunge il 4% del Pil nazionale e rappresenta, in termini di fatturato, la terza industria, dopo Eni e Fiat. Le relazioni della Commissione Parlamentare Antimafia evidenziano, inoltre, come il Gioco d'azzardo costituisca oggi "la nuova frontiera della criminalità mafiosa", stimando in 50 miliardi di euro il fatturato annuale della criminalità organizzata. Nel 2009 risultano investimenti nel settore di oltre 72,3 milioni di euro da parte delle industrie del gioco mentre, nel 2011, la spesa per pubblicizzare i giochi d'azzardo ha superato quota 106 milioni. Delle cifre in ballo, lo Stato incassa solo l'11%, a causa di un regime fiscale particolarmente indulgente. Nonostante la pressante crisi economica, il gioco d'azzardo risulta essere un fenomeno che coinvolge fasce della popolazione sempre più consistenti, emergendo come un dramma sociale di immane gravità. Il forte incremento di proposte autorizzate dallo Stato ha condotto ad un aumento esponenziale dell'abuso patologico di questo "passatempo", proiettando l'Italia verso primati mondiali molto tristi. Prendendo in considerazione il campione di popolazione che può giocare d'azzardo legalmente - 47,7 milioni di maggiorenni - le statistiche evidenziano come la spesa pro-capite tocchi i 1.673 euro/anno, mentre si stima siano quasi due milioni le persone a rischio e ben 708.225 quelle considerate affette da patologica dipendenza.

Ricerche condotte sulle abitudini di gioco dimostrano che sono prevalentemente coinvolte in questo fenomeno le fasce sociali più deboli e che il gioco patologico risulta spesso associato a persone di sesso maschile, giovani e caratterizzate da basso livello economico, scarsa scolarità e disoccupazione. I costi sociali del dramma sono ingenti e determinano pesanti ricadute sui percorsi di vita dei soggetti coinvolti. Nelle forme più gravi, dove si delinea la malattia da dipendenza, si evidenziano anche gravi risvolti economici, professionali, sociali, familiari, relazionali. I giocatori patologici sono soggetti ad una prevalenza maggiore di arresti, bancarotta, carcerazioni, esposizione al rischio usura. In loro si innesca un'inevitabile ricerca maniacale di recupero dei soldi perduti tramite nuove giocate o meccanismi illeciti ed illegali nel tentativo di trovare un sostentamento economico.

Il risultato è sempre un peggioramento della salute mentale, con frequente esito nella depressione o nel suicidio. Purtroppo, in Italia il gioco d'azzardo patologico (GAP) non è ancora considerato una malattia e non viene inserito nei LEA (Livelli Essenziali di Assistenza). Il suo mancato riconoscimento quale malattia non consente l'erogazione di forme di assistenza gratuita, come avviene, invece, in Francia, Spagna, Svizzera, Germania, Stati Uniti. Gli "effetti collaterali" provocati dal suo uso e abuso sono pari ad altre forme di dipendenza, quali tabacco, alcool, droghe. La non considerazione da parte del Governo delle conseguenze sulla popolazione e sull'economia dei cittadini e dello Stato è una forma di miopia preoccupante, se non addirittura sospetta. È necessario trovare soluzioni adeguate per contrastare il fenomeno, anche se, forse, basterebbe smettere di considerarlo un gioco.

dati:

XII COMMISSIONE AFFARI SOCIALI DELLA CAMERA DEI DEPUTATI
INDAGINE CONOSCITIVA RELATIVA AGLI ASPETTI SOCIALI E SANITARI
DELLA DIPENDENZA DAL GIOCO D'AZZARDO

Massimo Lolli

Responsabile Trade di un casino di Roma, scrittore

Una testimonianza di campo

Non volevano crederci nemmeno i titolari delle aziende concessionarie che si stropicciavano gli occhi, ma subito dopo hanno cominciato a fregarsi le mani. E hanno pensato di dare vita a locali appositamente strutturati per ricevere ed ospitare nel migliore dei modi i "nuovi mostri".

La svolta è avvenuta negli anni '90, con l'introduzione del "Gratta e Vinci" – un colpo di genio del Ministero delle Finanze – la liberalizzazione delle scommesse sportive e l'avvento del Bingo. Le Lotterie Istantanee sono diabolicamente ammalianti e perfidamente insinuanti. Entri nel bar all'angolo per un semplice caffè o per comprare il solito pacchetto di sigarette, e tutto il bancone è tappezzato da strisce di cartoncini multicolori che ti guardano e promettono "vincite facili" per tutti. Peggio che le Sirene di Ulisse. La tentazione è forte, irresistibile. La spesa non è eccessiva e puoi modulare il rischio secondo le tue tasche: 2 – 3 – 5 – 10 euro. In termini percentuali, qualcosa riesci a vincere, magari cinque o dieci euro. Ma non incassi la vincita, rigiochi e perdi. Senza rendertene conto, sei entrato nella logica del gioco d'azzardo. Non ti accontenti e punti al massimo. Quando sono apparse le prime ricevitorie di scommesse sportive, sembrava una rivoluzione copernicana. I patiti del Totocalcio, che per anni erano stati costretti alle "tredici" squadre imposte dal Monopolio e vincolati ai simboli 1-X-2, hanno fatto salti di gioia. Adesso è possibile scegliere in autonomia quanti e quali eventi inserire nella giocata. A disposizione ci sono i Campionati di calcio dell'intero pianeta e opzioni mai contemplate fino a quel momento. È difficile spiegarlo in poche parole, ma, oltre ai classici pronostici, si può scommettere sul risultato del primo tempo, la quantità minima o massima di gol segnati nella partita, il risultato esatto, la squadra che fa o che non fa gol, il nome del marcatore, le eventuali espulsioni o possibili rigori assegnati, chi vince il campionato e chi la classifica dei marcatori, chi vince la Champions League e altre competizioni nazionali ed estere. Non solo. È anche possibile "miscelare" i pronostici tra discipline diverse: basket, tennis, volley, atletica, rugby, sci, ciclismo, motociclismo, automobilismo e così via. Tutto lo scibile sportivo è soggetto a potenziali scommesse. Comunque, le statistiche ufficiali degli ultimi anni dichiarano che il Banco restituisce il 75% degli incassi. Molto più semplice ed elementare è il meccanismo del Bingo: un modo sofisticato per "nominare" la vecchia Tombola. A differenza delle ricevitorie, nelle quali il cliente è di passaggio, qui i giocatori si soffermano per ore. Ogni dieci minuti c'è un'estrazione, e nessuno vuole perdere quella fortunata. Nelle sale si registra una socializzazione diffusa, ma canalizzata sui racconti di vincite epiche conseguite. Molte sono inventate o ingigantite. È risaputo: il giocatore è bugiardo per definizione. Nessu-

no vuole passare per lo sfigato di turno. Ma il vero balzo in avanti, quello determinante per la manifestazione di patologie e dipendenze psicologiche, è avvenuto con la comparsa delle Slot Machine. La comparsa delle "mangiasoldi" nelle sale scommesse ed in bar, tabaccherie, sale Bingo, centri commerciali, ha generato una schiera di praticanti spropositata. Non volevano crederci nemmeno i titolari delle aziende concessionarie che si stropicciavano gli occhi, ma subito dopo hanno cominciato a fregarsi le mani. E hanno pensato di dare vita a locali appositamente strutturati per ricevere ed ospitare nel migliore dei modi i "nuovi mostri". Così sono nati i Mini Casino. Ampie sale elegantemente arredate, musica in sottofondo, luci colorate e quello di accalappiare i giocatori sparpagliati nelle varie realtà promiscue e radunarli tutti in centri di raccolta più confortevoli. Ci sono riusciti. I vantaggi sono la riservatezza e la discrezione. Il "Giocatore di Slot" sa di essere un "Grande Peccatore", anche un po' malato, ed è infastidito dagli sguardi carichi di giudizi negativi dei passanti. All'interno dei Mini Casino si trova nel suo habitat naturale, si confronta con le stesse patologie degli altri clienti. C'è complicità e comprensione. Come accadeva nelle antiche fumerie d'oppio. La psicologia del "Giocatore di Slot" è singolare e di difficile definizione. Immaginate una persona – uomo o donna – seduta davanti ad una macchina. Espressione inebetita e sguardo fisso allo schermo. Le uniche azioni che può compiere sono due: inserire monete o banconote e spingere il tasto che fa muovere i rulli. Può andare avanti per ore, così. Una staticità silente, se vogliamo. Nella sua mente passano immagini e pensieri di vario tipo, spesso in contrasto tra loro. Come prima cosa, pensa che non dovrebbe essere lì. Questo sottile ed insidioso senso di colpa lo accompagna per tutto il tempo. Pensa che il gioco scelto gli porterà fortuna, come quella volta che ha "scaricato" 2.000 euro di vincita. Pensa di cambiare gioco perché oggi i bonus sono scarsi. Pensa che, prima o poi, riuscirà a vincere il Jackpot di sala. Pensa che ha già infilato nella macchina 400 euro e non andrà via finché non li avrà ripresi tutti: il credito segna 40 euro. Pensa che non è il suo giorno fortunato. Pensa che la macchina non paga perché è tutta una fregatura, e lui è un cretino perché continua a giocare. Pensa che è il suo giorno fortunato: il credito è salito a 900 euro e deve insistere perché la macchina sta pagan-

do. Dopo aver consumato tutto il credito che avrebbe potuto incassare, infila nella macchina altri 50 euro pensando di recuperare. Non succede quasi mai. Ma come funzionano le Slot Machine? Bisogna dire che è un mondo in continua evoluzione. Ormai, le macchine sono dotate di un software che concentra tutti i giochi all'interno dello stesso cabinato. Per giocare si possono utilizzare monete o banconote. Le prime ad essere introdotte sul mercato erano a rulli e ogni singola macchina aveva un serbatoio all'interno. Il sistema contabilizzava il volume delle partite effettuate e, raggiunto il 75% – percentuale stabilita dalla legge – iniziava ad erogare le vincite. Quindi, il giocatore era vincolato al ciclo della singola macchina. Dal 2010 sono state omologate le VideoLottery, le quali, oltre ad esibire una grafica più accattivante e nuovi giochi non solo a rulli, sono collegate in rete tra loro. In sostanza, non è più il software della singola macchina a determinare la percentuale della restituzione, ma è il circuito della sala che registra il volume delle giocate globali e distribuisce pagamenti random, su una o più macchine attive in quel momento. I vantaggi sono: importo vincite superiore (fino a 10.000 euro) e percentuale di remunerazione maggiore, tra l'85% ed il 90%. È vero, per il bilancio dello Stato il settore Giochi e Scommesse rappresenta un'entrata sicura e in costante aumento – 13,5 miliardi nel 2011 – ma non bisogna sottovalutare i danni collaterali che questo comporta. Tutte le varietà e i tipi di Azzardo Legale producono alterazioni, più o meno gravi, al sistema nervoso del praticante. Non servono a niente consigli e avvisi sul "Gioco Responsabile": quando la "Scimmia" si aggrappa addosso, è difficile scacciarla. Già oggi il numero dei cosiddetti "ludopatici" ha superato il milione di unità e i centri sociali di sostegno psicologico hanno valutato il vizio per il gioco d'azzardo come una vera e propria forma di dipendenza ossessiva. Anche perché, quando i soldi finiscono, il malcapitato si indebita e cade spesso vittima dell'usura. Non è facile salvare capra e cavoli: le esigenze dell'Erario e la salute mentale dei più deboli. Ma, intanto, potrebbero essere evitati gli spot televisivi nei quali compaiono festanti giovanottoni, accessoriati con avvenenti fanciulle, che brindano per la scommessa vincente. Non è un atto di censura, ma di buon senso. Anche per il fumo e per l'alcol sono state prese delle misure restrittive, riguardo ai messaggi promozionali. E la ludopatia rischia di trasformarsi in una piaga sociale di notevoli proporzioni. Meditiamo, gente, meditiamo.

Renato Balduzzi

Ministro della Salute

Professore Ordinario di Diritto Costituzionale all'Università Cattolica del Sacro Cuore

Un argine all'azzardo

Parlando al telefono con Renato Balduzzi per quasi un'ora, sono due gli elementi forti che prendono forma dietro i suoi ragionamenti. Il primo: la ludopatia sarà presto considerata a tutti gli effetti una malattia. Il secondo: sulla pubblicità si cambia, si gira pagina.



"Se seguissi l'istinto direi proibiamo. Ma proibire non è mai la soluzione. Nemmeno quando si tratta di dire basta al gioco d'azzardo". Il Ministro della Salute, Renato Balduzzi, sono giorni che riflette sul tema, che si interroga sui numeri dell'emergenza, che analizza il fenomeno. E ora spiega la volontà sua e del Governo guidato da Mario Monti di mettere sul serio la testa sul problema. "La strada maestra è regolamentare la materia e l'esecutivo è pronto a muoversi. Ho parlato a lungo con il Ministro dell'Interno, con quello dello Sviluppo economico, ho sentito anche il Presidente del Consiglio...Beh, in tutti c'è la stessa determinazione, la stessa volontà di correggere certe storture, certe anomalie. Certo, serve equilibrio, serve cautela, ma la volontà di intervenire per dare un assetto sano al settore del gioco è fuori discussione. La prego, lo scriva: è fuori discussione". Parliamo al telefono con Renato Balduzzi per quasi un'ora e sono due gli elementi forti che prendono forma dietro i suoi ragionamenti. Il primo: la ludopatia sarà presto, prestissimo, considerata a tutti gli effetti una malattia. "Negli Stati Uniti è così da trent'anni, in Italia ancora no", ci spiega, facendoci capire chiaramente il senso della svolta. Il secondo: sulla pubblicità si cambia, si gira pagina. "I tecnici del Ministero dell'Economia – spiega Balduzzi – stanno già lavorando. Perché certe cose non ci sono piaciute, perché non vogliamo più vedere uno spot dove si dice che chi non gioca è un bacchettone. Perché proibire no, ma nemmeno spingere al gioco in questo modo".

Ministro, che ha in testa?

Ho i testa i rischi che corrono i nostri ragazzi. Bisogna dire loro che giocare è pericoloso, che il gioco rischia di diventare una malattia, che così ci si rovina, ci si massacrano. Nel Governo c'è una preoccupazione reale corale e siamo tutti pronti a pretendere rigore. Nelle scelte e nelle parole. Ripeto, la strada non è proibire, è regolamentare. Perché serve serietà. Perché bisogna dire che i divieti assoluti rischiano sempre di provocare l'effetto opposto, di accendere i riflettori sul gioco, di creare ancora più attenzione. Ma detto questo così non si va avanti e la svolta sarà chiara: la persona sarà rispettata e i minori protetti non 'sfregiati' con spot che raccontano che una 'vincita può cambiarti la vita'. Questi non ci dovranno essere più. E chi non si adegua perderà la concessione.

La notizia appena uscita che 10mila posti di lavoro nelle scuole saranno parzialmente finanziati con i proventi del gioco non la fa pensare?

Mi fa pensare e mi rattrista. Ma che si fa? Si decide di non mettere le imposte sul gioco? Giocherebbero di più e non avremmo vantaggi positivi. Vede, tutto è terribilmente complicato: lo Stato può disincentivare e incentivare la buona amministrazione. E le assicuro: non sarà poco.

Che cosa significa buona amministrazione? Significa che i sindacati che vogliono contrastare il fenomeno vanno aiutati. Servono strumenti normativi? Beh, glieli daremo. Perché se la loro battaglia è impedire il moltiplicarsi di sale giochi vicino a scuole e parrocchie, il Governo sarà al loro fianco. Non possiamo stare a guardare mentre videopoker, slot machine e sale scommesse rischiano di stravolgere la vita delle comunità.

Ministro, i minori non dovrebbero giocare, eppure giocano...e il Governo non nega le concessioni.

L'attenzione c'è già, ma la sfida al gioco d'azzardo sarà forte come è forte quella all'evasione. L'impegno di contrasto c'era, ma ora c'è di più. Vogliamo intensificare i controlli e, parallelamente, far crescere una consapevolezza che – ammettiamolo – comincia a farsi largo. La Conferenza episcopale ha detto parole forti, il cardinale Angelo Bagnasco ha messo l'emergenza sotto i riflettori e anche il Ministro Andrea Riccardi si è speso in maniera impegnativa.

Sono stati passi importanti e ora la collaborazione tra Stato, società e Chiesa può mostrare tutta la sua luminosità e tutta la sua vitalità aiutando tanti ragazzi e tanta vera gente a sviluppare un progetto di vita piena che non si perda dietro questi sogni di evasione senza futuro e senza speranza.

Veniamo al suo Ministero, la Salute. La ludopatia sarà davvero considerata una malattia?

Sì, sarà una malattia. Qui in Italia abbiamo tardato ad acquisire questa consapevolezza culturale, ma ora anche su questo si volterà pagina. Nelle prossime settimane si rivisiteranno i livelli essenziali di assistenza e la ludopatia sarà inserita nell'elenco delle patologie. Sarà una decisione nazionale che verrà presa d'intesa con il sistema delle Regioni e poi si concretizzerà con un decreto del Presidente del Consiglio dei Ministri.

Che cosa cambia?

Tutto. Ci sarà una prevenzione, un'assistenza, verranno rafforzati i servizi nelle Asl... Insomma, una svolta concreta.

Ministro, in che tempi vedremo i risultati?

Non partiamo da zero, è da tempo che ci confrontiamo su questa emergenza. E da subito – me lo faccia ripetere – c'è stata assoluta disponibilità da parte di tutti i dicasteri interessati. C'è stato e c'è ancora in queste ore un confronto largo perché ogni iniziativa ha bisogno di un confronto preventivo e di un sì collegiale del Governo che, eventualmente, possa sfociare in strumenti normativi adeguati.

Monti avrà coraggio di sfidare l'impopolarità e di anteporre il bene della società alle esigenze di cassa?

Questo Governo ha dimostrato coraggio e continuerà a farlo. Ma rimanendo dentro i confini della legalità costituzionale. Insomma, useremo la mano ferma contro il gioco d'azzardo, ma senza mai dimenticare che nella Costituzione si coniugano diritti e doveri. Noi vogliamo questo: coniugare la solidarietà al rispetto delle libertà. Lo Stato non può diventare uno Stato etico, ma le sue leggi possono far capire dove sta il valore e dove il disvalore. E così aiutare a comprendere che certe scelte spingono solo sul fondo.

Intervista di Arturo Celletti autorizzazione da Avvenire del 7 marzo 2012

Raffaele Lauro

Senatore, Membro della Commissione parlamentare di inchiesta sul fenomeno della mafia e sulle altre associazioni criminali, anche straniere

Garantire la trasparenza!

L'obiettivo è quello di dotarsi di norme più stringenti in termini di antimafia, anti-illecito, antievasione e per la tutela della trasparenza, anche societaria, nel gioco d'azzardo.



L'aggravarsi della situazione del gioco d'azzardo in Italia ha raggiunto livelli allarmanti. Il CNR ha confermato, con dati inconfutabili, la drammaticità di questa situazione: quattro Italiani su dieci sono dediti al gioco direttamente o indirettamente, per un totale di 17 milioni di persone coinvolte. Secondo questa ricerca, il giocatore tipo è maschio, è in possesso di licenza media inferiore, beve alcolici e fuma. Ma la categoria più a rischio è quella dei giovani, i quali abusano anche di farmaci, come i tranquillanti. Il 42% della popolazione, campionata nelle fasce di età 15-24 e 25-64, ha giocato somme di denaro almeno una volta nel corso degli ultimi 12 mesi. Il gioco d'azzardo è divenuto quindi una sorta di epidemia sociale che condiziona i già magri bilanci di molte famiglie italiane. Va considerata, inoltre, anche la denuncia

presentata dall'associazione "Libera" di Don Luigi Ciotti: in essa viene indicato il numero dei clan mafiosi che si spartiscono, sul territorio nazionale, la torta del gioco, confermando le conclusioni della commissione antimafia, la quale ha dimostrato la continuità criminale tra il gioco cosiddetto lecito e quello illecito. Grazie alla convergenza di tutti i gruppi di maggioranza ed opposizione, la commissione antimafia aveva approvato all'unanimità le due relazioni sulle infiltrazioni mafiose nel gioco lecito ed illecito e sui profili del riciclaggio connessi al gioco. In seguito, solo il Senato ha approvato all'unanimità le relazioni della commissione. Nel corso del relativo dibattito parlamentare, i rappresentanti dei gruppi hanno chiesto l'immediata calendarizzazione dei disegni di legge sulle misure urgenti per la tutela dei giovani, per il divieto di pubblicità ingannevole e per il contrasto al riciclaggio del denaro sporco nelle scommesse, indicati nelle relazioni (A.S. 2484 Li Gotti; A.S. 2714 Lauro), nonché del disegno di legge presentato dal sen. De Sena (A.S. 2909). Sulla base degli appelli di molti senatori, e di una dichiarazione d'urgenza sostenuta anch'essa all'unanimità, questi disegni di legge sono stati finalmente calendarizzati e attendono ora di essere approvati dal primo ramo del Parlamento. L'obiettivo è quello di dotarsi di norme più stringenti in termini di antimafia, anti-illecito, antievasione e per la tutela della trasparenza, anche societaria, nel gioco d'azzardo. Viene disciplinato l'utilizzo del personale dipendente dell'AAMS e delle forze di polizia ai fini dell'acquisizione di elementi di prova in ordine alla violazione delle norme sul gioco pubblico; il decreto legislativo 504/1998 viene integrato con una norma posta a garanzia delle entrate erariali a titolo di imposta unica sui giochi, prevedendo una responsabilità solidale in capo a rappresentanti legali, ammi-

nistratori, anche di fatto, soci di società per azioni con meno di quattro soci, di società a responsabilità limitata e di società di persone; viene introdotta una sanzione amministrativa da 100 a 200.000 euro per i soggetti che, a qualunque titolo, attino o promuovano in Italia campagne informative e di pubblicità a favore di soggetti esteri che raccolgano gioco in Italia e per coloro i quali realizzino attività di gioco sul territorio nazionale per conto di operatori di gioco non autorizzati da AAMS; viene varata, infine, una sanzione pecuniaria a carico del giocatore, rapportata alla somma giocata attraverso la rete internet presso operatori di gioco non abilitati alla raccolta in Italia. Nel caso in cui il giocatore alimenti conti di gioco tenuti da operatori non autorizzati, lo stesso è punito, oltre che con la sanzione rapportata alla somma giocata, anche con una sanzione pecuniaria pari al doppio delle somme trasferite sul conto di gioco. Si rende ancor più severo il sistema sanzionatorio, previsto dall'art. 110, comma 9, del TULPS, in tema di apparecchi da gioco con vincita in denaro, inasprendo le sanzioni per chiunque favorisca la disponibilità sul mercato o consenta l'accesso ai giocatori ad apparecchi da gioco con vincita in denaro non conformi alle caratteristiche ed alle prescrizioni indicate ai commi 6 e 7 dell'art. 110 del TULPS. Si afferma un principio di valenza generale, secondo il quale, le società che operano nel settore dei giochi, per l'ottenimento e per il mantenimento delle relative concessioni, devono far conoscere l'identità degli effettivi proprietari delle partecipazioni. A tal fine, l'articolo prevede l'obbligo per le società fiduciarie ed i trust che detengono, anche indirettamente, partecipazioni al capitale od al patrimonio di società concessionarie di giochi pubblici, di dichiarare l'identità del soggetto mandante. L'obbligo è esteso anche ai fondi di investimento, per i quali l'obbligo è limitato ai soggetti che detengono una quota superiore al 5% del relativo patrimonio. L'obbligo in esame si pone anche quale adempimento strumentale per le finalità indicate dall'art. 24, commi 24 e 25 del decreto legge 6 luglio 2011, n. 98, convertito nella legge 15 luglio 2011, n. 111, il quale presuppone la necessità di



conoscere le persone fisiche che detengono, anche indirettamente, partecipazioni al capitale sociale delle società concessionarie di ammontare superiore al 2%. È vietata anche la partecipazione a procedure ad evidenza pubblica in materia di giochi da parte di soggetti partecipati, anche indirettamente, mediante società fiduciarie, trust o fondi che non dichiarino l'identità del soggetto mandante. Inoltre, allo scopo di adeguare le concessioni già in corso, la disposizione concede novanta giorni di tempo per fornire, a richiesta dell'AAMS, l'elenco dei soci che detengano partecipazioni mediante società fiduciarie, trust o fondi. Altre norme sono finalizzate ad evitare la fittizia intestazione o esteroinvestizione di soggetti che operano in Italia nel settore dei giochi, prevedendo, a pena della revoca della concessione, che le società nazionali concessionarie di giochi debbano dimostrare l'effettività dei rapporti commerciali con società domiciliate fiscalmente in Stati o territori non appartenenti all'Unione Europea, aventi regimi fiscali privilegiati. Si colma una lacuna normativa concernente le modalità per l'effettuazione dei controlli di polizia e di natura economica e finanziaria nei confronti dei soggetti stabiliti all'estero. A tal proposito, la disposizione sancisce che questi controlli siano eseguiti tramite gli ordinari canali di polizia (ad esempio, Interpol) e diplomatici, mentre, per quanto concerne i requisiti di natura economica e finanziaria, in mancanza della possibilità di avvalersi dei predetti canali di polizia e diplomatici, l'AAMS può fare ricorso a società di revisione, scelte con procedure ad evidenza pubblica. Si amplia la tutela antimafia, intervenendo sull'art. 3-bis del D.P.R. n. 252 del 1998. Si integrano le modifiche apportate dal comma 25 dell'art. 24 del D. L. n. 98/2011, convertito nella legge 111/2011, e si ampliano le fattispecie penali che precludono l'accesso alle concessioni in materia di giochi pubblici ed il mantenimento delle stesse, includendo, in particolare, i reati di frode fiscale ed i reati contro la pubblica amministrazione e contro il patrimonio. La medesima disposizione estende ai familiari dei soggetti indicati dalle predette norme le preclusioni ai fini della partecipazione alle gare o al mantenimento delle relative concessioni. In particolare, con l'obiettivo di contrastare fenomeni di infiltrazione mafiosa nell'ambito delle società operanti nel settore dei giochi, si dispone che gli accertamenti antimafia debbano essere estesi anche ai familiari dei

BOOKMAKER CON BLACKJACK SU CHEMIN DE FER



rappresentanti legali, dei componenti del consiglio di amministrazione, dei soci qualificati (partecipazione superiore al 2% del capitale) e che la preclusione alla partecipazione alle gare nel settore dei giochi, già prevista nel caso in cui il soggetto il cui socio qualificato o il cui titolare o rappresentante legale o negoziale, ovvero il direttore generale o il soggetto responsabile di sede secondaria o di stabili organizzazioni in Italia di soggetti non residenti, risulti condannato, anche con sentenza non definitiva, ovvero imputato o indagato per uno dei delitti previsti dalla norma, così come modificata dalla legge in argomento. La disposizione si applica anche nel caso in cui tali reati siano stati commessi o contestati ai familiari dei predetti soggetti. Si colma, integrando l'art. 1, comma 78, lett. a), della legge n. 220/2010, una lacuna normativa, prevedendo che non possano partecipare alle gare pubbliche in materia di giochi i soggetti stabiliti in Paesi a fiscalità privilegiata, ancorché situati nello "Spazio economico europeo". Al fine di realizzare parità di trattamento, si stabilisce il principio che i requisiti e gli obblighi previsti dalla legge 220/2010 in materia di concessioni dei giochi pubblici si applichino anche alle concessioni per i giochi on-line, così come quelli introdotti dal D. L. n. 98/2011 operano per entrambi i comparti (giochi su rete fisica e giochi su rete on-line). A questo proposito, si prevede l'obbligo per i concessionari di integrare le convenzioni di concessione, al fine di recepire le previsioni recate dalle citate disposizioni di legge, oltre a quelle introdotte dal presente provvedimento. Si razionalizza l'attività dell'AAMS, prevedendo la costituzione di apposite commissioni di esperti, composte da giudici, dirigenti della Pubblica Amministrazione, della Poli-

zia di Stato, dell'Arma dei Carabinieri e della Guardia di Finanza, per una duplice attività: da un lato, per la predisposizione dei documenti di gara finalizzati alle selezioni in materia di giochi pubblici; dall'altro, per la definizione dei criteri per la valutazione dei requisiti di solidità patrimoniale dei concessionari, con riferimento a specifiche tipologie di gioco ed in relazione alle caratteristiche del concessionario. Ai fini di cui sopra, a tutela del principio di trasparenza, si prevede anche l'istituzione, presso il Ministero dell'Economia e delle Finanze, di un apposito albo in cui siano iscritti i soggetti abilitati e che saranno scelti in base a determinati criteri. Si stabiliscono le sanzioni penali in materia di scommesse. Al fine di rendere ancora più dure le sanzioni in caso di evasione, si introduce la sanzione penale da uno a tre anni a carico di soggetti che evadano o, comunque, sottraggano quote rilevanti di imposta nel settore dei giochi pubblici, quantificate in almeno 50.000 euro annui. Si stabiliscono, infine, i requisiti di solidità patrimoniale dei concessionari di gioco.

"MEGLIO UNA GUERRA LUNGA O UNA GUERRA BREVE?.."



TESTA O CROCE?

Walter Veltroni
Politico, giornalista e scrittore già Vicepresidente del Consiglio e Ministro dei Beni Culturali
Componente della Commissione Parlamentare di inchiesta sul fenomeno della mafia
e sulle altre associazioni criminali, anche straniere

È una questione di crisi

L'assenza di prospettive di crescita e sviluppo alimenta il giro d'affari legato al gioco d'azzardo. Un flusso di liquidità elevato sul quale sono emersi punti di contatto con gli esponenti delle mafie.

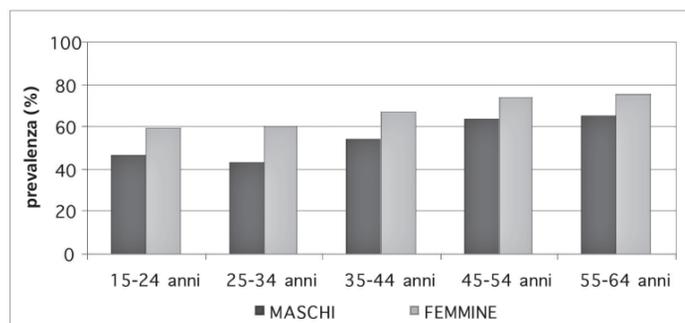


È di sicuro la crisi, l'assenza di prospettive certe di crescita e di sviluppo ad alimentare all'inverosimile il giro d'affari legato al gioco d'azzardo. Siamo, infatti, arrivati al punto che, in Italia, il suo fatturato complessivo supera il settore automobilistico, con minore resa economica e molto minore occupazione, ovviamente. Sono i paradossi della post-industrializzazione. Di fronte ad una crescita simile, il Parlamento ha deciso, qualche anno fa, di allargare la paletta dei giochi in concessione, con l'intento virtuoso di sottrarre risorse al mercato illegale, spesso gestito da elementi della criminalità organizzata. Ma ciò non è bastato. Il flusso di liquidità che passa da qui è talmente elevato che, in quasi tutti gli ambiti del gioco legale, dalle società concessionarie ai gestori, fino agli esercenti dei punti scommesse, del-

le sale gioco e dei locali nei quali sono installati gli apparecchi da intrattenimento, sono emersi preoccupanti punti di contatto con esponenti delle mafie, puntualmente dimostrati dalle inchieste delle forze di polizia e della magistratura. Non è difficile capire perché le mafie si interessino così tanto al gioco d'azzardo. E non è difficile capire neanche perché se ne interessino da sempre. I giochi sono, quasi iconograficamente, una lavanderia nella quale entra ed esce denaro. Poi, hanno a che fare con esercenti, negozi, il che significa pizzo, controllo del territorio e delle attività economiche, tutti settori in cui le mafie sono specializzate. Infine, questo è un settore che produce soldi dai soldi e non dal lavoro legato alla produzione. È ideale per chi non possiede capacità specifiche da proporre sul mercato. Il guadagno, infatti, è garantito e la liquidità enorme: se la legge prescrive che, nel caso di videopoker e slot, ci sia un ritorno in vincite delle giocate pari al 75% (ogni 100 euro giocati, 75 devono essere vinti da un giocatore) è evidente come vi sia un incasso assicurato del 25%. Anche suddividendo le quote per le parti della filiera, e tolti i costi di avviamento, rimane un bel guadagno, sicuro, che poche altre attività possono assicurare in questo momento. Per questo la Commissione Antimafia, fin dall'inizio della legislatura, ha avviato verifiche sulle modalità applicative delle leggi che regolano il gioco, sulla trasparenza delle procedure di assegnazione, sull'effettiva proprietà delle società concessionarie. Su quest'ultimo punto,

però, si è appena conclusa in Parlamento una vicenda particolarmente negativa: nel decreto fiscale, il Governo aveva inserito norme che impedivano di poter essere titolari di una concessione statale nel settore dei giochi non solo a chi aveva riportato condanne per una serie di reati molto gravi (non solo l'associazione mafiosa, ma anche riciclaggio, traffico di droga, ecc.) ma anche ai loro parenti stretti. Una norma che, in futuro, avrebbe consentito di porre il settore al riparo da infiltrazioni criminali e di avviare verifiche sulle concessioni già in atto. Una serie di emendamenti del Pdl, però, votati anche dalla Lega, ha ridotto la portata di queste norme, restringendo il divieto di rilasciare la concessione ai soli condannati in prima persona. Il Pd si è battuto contro questi emendamenti e tornerà presto a proporre norme più stringenti. Grazie al dibattito parlamentare, però, ed al contributo del mio partito, è stato vietato l'uso di contante nelle transazioni tra le società che partecipano al settore giochi. Per queste transazioni, si dovranno cioè utilizzare dei conti dedicati che faciliteranno i controlli della polizia. Non basta. Esistono norme già in vigore che bisogna far rispettare in maniera più seria. È il caso, ad esempio, del divieto di far giocare minori: tutti sappiamo come esso venga violato ogni giorno. Molti di noi, infatti, hanno visto giovanissimi comprare un gratta e vinci o giocare alle macchinette slot senza nessun controllo, nei centri commerciali o in qualche corner per strada. Su questo punto si sta compiendo un deciso passo in avanti, imponendo l'obbligo di identificare l'età del giocatore tramite l'inserimento del tesserino del codice fiscale, come avviene da tempo per i distributori automatici di sigarette, inasprendo, inoltre, le multe per chi consente a minori di giocare. Norme e regole più serie sono perciò in arrivo, ma non bastano mai poiché, per risolvere un problema come questo, che affonda spesso le radici nella povertà e nella disperazione, bisogna bonificare i terreni di coltura. Alle regole opportune, cioè, non vanno mai disgiunte iniziative sul terreno educativo e culturale e su quello sociale. Come dire: dalla crisi non si esce con una scommessa, ma con l'impegno di tutti e con un duro lavoro.

Disapprovazione del gioco d'azzardo nella popolazione generale, articolata per genere e classi d'età.



Elaborazione sui dati IPSAD@Italia2007-2008

Angelo Bagnasco
Cardinale e Arcivescovo cattolico italiano,
Presidente della Conferenza Episcopale Italiana e Arcivescovo metropolitano di Genova

Un'emergenza sociale

Come ha ricordato il Santo Padre Benedetto XVI recentemente, "La nostra esistenza è correlata con quella degli altri, sia nel bene che nel male; sia il peccato, sia le opere di amore hanno anche una dimensione sociale".



Un cordiale saluto a tutti e un vivo ringraziamento alla Fondazione Antiusura della nostra Diocesi che ha organizzato opportunamente questo Convegno. Al suo Presidente, Mons. Marco Granara, e ai collaboratori rinnovo la mia stima grata e il sentito apprezzamento per il servizio che da quindici anni offrono a quanti vengono a trovarsi in situazioni di grave difficoltà. Da tempo il gioco d'azzardo è presente anche nel nostro Paese come una piovra che allunga i suoi mortali tentacoli promettendo molto e sradicando moltissimo, non di rado tutto, per i ben noti motivi. Sono testimone di quanto la Fondazione genovese sia da sempre un sensore attento e costante di tutto ciò che, a monte, può condurre a situazioni di tale disagio così da spingere nel vortice strangolatore dell'usura. In quest'opera di vigilanza osservatorio è necessario continuare. Purtroppo, non ho potuto partecipare al Convegno fin dall'inizio, ascoltando i diversi interventi per i quali ringrazio gli stimati Relatori, e quindi mi inserisco – in ultimo – per aggiungere alcune mie considerazioni che riprendono in parte quanto già ho espresso in alcune occasioni nazionali. Immagino che siano state formulate anche delle proposte concrete, mirate su scala locale e nazionale, e chiedo scusa se probabilmente ritornerò su cose già dette questa mattina. Ma, come si suol dire, "repetita iuvant"!

1. Un'emergenza sociale

Ho letto che in Italia ci sono 1.800.000 giocatori a rischio, di cui 800.000 sono da considerarsi "malati" perché giocatori patolo-

gici e compulsivi; e che nello scorso anno sono stati bruciati circa 80 miliardi, quasi il doppio della manovra "salva Italia" del Governo Monti. Inoltre, è ormai risaputo che a Genova sono fiorenti 46 mini-casinò, i quali hanno coinvolto un numero esorbitante di minorenni. Questi pochi dati fanno comprendere che siamo di fronte ad una vera emergenza sociale. Quando si bruciano infatti le risorse, inseguendo il miraggio della vincita, resta solo la cenere e, per continuare a sbarcare l'inevitabile lunario, si cercano altre strade rovinose per sé e per i propri cari. Per questa ragione dicevo recentemente che "è necessario arginare la piaga del gioco d'azzardo, quale fuga disperata da una realtà ritenuta ingrata, o quale seducente sirena di vita facile, ma che si rivela come abbruttente dipendenza che deforma l'umano dell'uomo e sconquassa le famiglie" (A. Bagnasco, Prolusione al Consiglio Episcopale Permanente, 23.01.2012). L'azzardo esasperato, mentre illude, si rivela essere un fattore non indifferente del malessere generale e di destabilizzazione sociale, creando dei circoli viziosi non solo per i singoli che entrano nel giro della dipendenza psicologica ed emotiva, ma anche per la collettività intera che viene a risentirne sul piano della solidità e della sicurezza.

2. Una cultura più umana

Questa situazione di fatto, di cui siamo ormai tutti avvertiti e speriamo tutti preoccupati, testimonia una verità che oggi spesso viene non solo disattesa, ma anche negata: e cioè che siamo legati gli uni agli altri, e che ogni comportamento personale ha risvolti anche sul piano sociale, ricade prima o dopo su tutti. Viceversa, la mentalità corrente ragiona in termini di individualismo parossistico e cieco, secondo cui ognuno deve fare ciò che vuole e che si sente di fare, come se il riferimento unico del proprio agire fosse solo lui stesso; come se fosse una monade indipendente dagli altri, come se gli altri non c'entrasero con le sue scelte in alcun modo, e la sfera del privato, certamente da rispettare, fosse estesa quanto l'esistenza in ogni sua forma e momento. In realtà, come ha ricordato il Santo Padre Benedetto XVI recentemente, "La nostra esistenza è correlata con quella degli altri, sia nel bene che nel male; sia il peccato, sia le opere di amore hanno anche una dimensione sociale" (Messaggio per la Quaresima 2012).

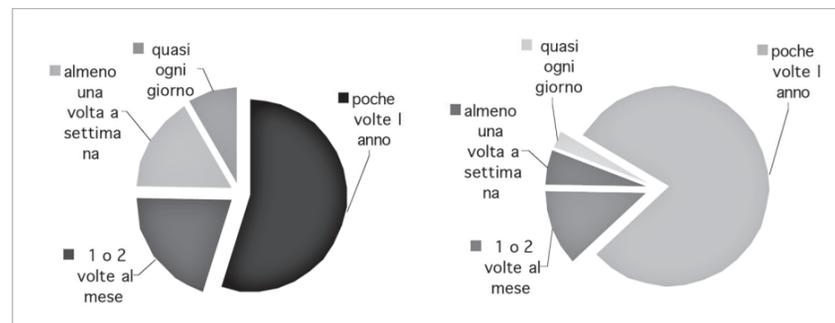
Dalla constatazione empirica siamo dunque passati alla riflessione teoretica, e ciò non significa fare dell'astrazione, ma risalire ai principi che sempre sono sottesi alla prassi degli uomini e delle società. Se dall'esperienza dobbiamo imparare – historia magistra vitae – allora un primo rimedio da invocare per noi e per il Paese è una cultura diversa da quella che viene mediata continuamente e che respiriamo; una cultura che non ci è estranea, ma che dobbiamo tutti richiamare alla coscienza. Essa nasce da un umanesimo relazionale e aperto alla Trascendenza: l'uomo non è un soggetto chiuso in se stesso e auto-centrato, ma aperto sulla realtà intera, in dialogo con la vita. Realtà e vita che ci vengono incontro attraverso il volto degli altri e il volto dell'Assoluto che fonda la nostra contingenza umana, e le dona luce e destino. L'uomo è dunque un soggetto ad alta densità relazionale che vive e si sviluppa in un contesto familiare e sociale. È in relazione innanzitutto con Colui che lo pone nell'essere, e quindi con gli altri in una reciprocità di dono. Se le proprie scelte non vengono vissute dentro a questo orizzonte culturale, allora ognuno è legge a se stesso, e gli altri sono percepiti come legami fastidiosi, come dei vincoli da cui liberarsi se non sono utili. Prevale allora la categoria dell'utile, non della verità e del bene.

3. Il compito educativo

Siamo entrati, così, nell'orizzonte educativo, quello che è decisivo anche se richiede tempi propri. In questo senso dicevo che bisogna resistere "alle malattie nuove di una post-modernità infragilita dalle proprie ossessioni prima ancora che dai deficit di bilancio" (A. Bagnasco, Prolusione cit.). Vi sono, infatti, delle storture culturali ed educative che, se non riprese e corrette con decisione e unitariamente, coltivano illusioni devastanti a cui seguono infelicità e depressione non solo dei singoli – soprattutto delle giovani generazioni – ma della società intera. Le malattie che evocavo sono quelle note del mito della vita facile e gaudente, come se la disciplina, la fatica e l'impegno quotidiano fossero cose superate d'altri tempi, magari oggetto di irrisione. L'educazione piena, che trova il paradigma e la sorgente nel Signore Gesù, ci parla invece della vita come dono e compito, come libertà e responsabilità, che richiede il gusto della fedeltà al

Distribuzione della frequenza di gioco d'azzardo nella popolazione scolarizzata (almeno una volta negli ultimi 12 mesi).

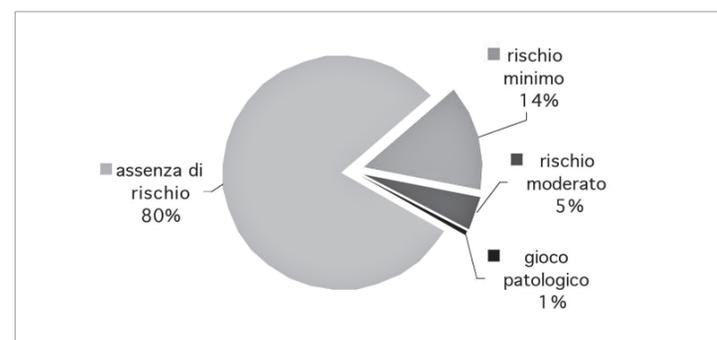
a) grafico a sinistra: maschi
b) grafico a destra: femmine



Elaborazione sui dati ESPAD-Italia@2007

lavoro come cifra dell'esistenza comune, il gusto non innanzitutto del guadagno o degli onori, ma la soddisfazione di far bene il proprio dovere. L'opera educativa aiuta ad una presa di coscienza serena e onesta di se stessi, delle proprie capacità, senza depressioni e senza presunzioni; aiuta ad avere la misura delle cose, anche delle aspettative; sollecita alla fiducia e al coraggio nell'intraprendere, disposti al sacrificio e con la gioia nel cuore; ricorda la bellezza della costruzione lenta e metica, la pazienza dell'attesa, senza pretendere di avere tutto e subito negli affetti, nel lavoro, nella vita. Insegna a stare in piedi con forza anche quando le delusioni e gli insuccessi si fanno sentire e vorrebbero indurre allo scoraggiamento fino a fuggire dalla realtà. Ma – lo sappiamo – fuggire dalla vita non è possibile, e quando si tenta ci si accorge che si è scivolati verso un baratro più pericoloso e triste. Bisogna dunque aiutare l'uomo a ritrovare se stesso, la sua verità e bellezza. La vita non è un colpo di fortuna. Oggi si vuol far credere che la sostanza del tempo risiede nel successo e nell'apparenza, nella quantità delle esperienze gratificanti; e che per ottenere questa patina luccicante sia inevitabile tentare la sorte e giocarsi le sostanze. La falsità sistematica di certa pubblicità è una forma delittuosa perché intorbida la verità delle cose, ed è un attentato alla società. Ma non si tratta solo delle proprie risorse, si tratta anche e in primo luogo di qualcosa di spirituale, di intimo, che non si vede e non si pesa, che non si compra,

Distribuzione dei soggetti nella popolazione generale che riferiscono gioco d'azzardo in base alla problematicità connessa a tale comportamento.



Elaborazione sui dati IPSAD-Italia@2007-2008

ma che vale la vita stessa, che definisce l'uomo non in ciò che ha ma in ciò che è. Uscire dall'orizzonte della propria anima per diventare un inseguitore forsennato e ossessivo dell'azzardo, significa, dunque, non solo rimetterci i propri beni, ma il bene che ognuno è per se stesso, e quindi immiserisce la collettività intera. Il Paese si snatura nella sua anima profonda, che è il tesoro più prezioso perché lo identifica e lo fa vivo.

4. Una società educante

Sta qui – a mio parere – il peggio del peggio a cui dobbiamo pensare e mettere mano con estremo rigore intellettuale ed etico. Ma insieme! È per questo che più volte ho insistito perché la famiglia non sia lasciata sola dalla società, né nel compito educativo, né nelle sue dinamiche interne che devono trovare – all'occorrenza – delle interlocuzioni appropriate. Adeguate politiche di sostegno devono sempre più e meglio farsi sentire dalle famiglie in quanto tali, cioè come soggetto specifico, altrimenti verrà meno il primo e insostituibile nucleo sociale che ha valenze plurime per i singoli componenti e per la collettività intera. Ma anche la scuola deve essere, secondo la sua stessa finalità, luogo di istruzione e di educazione umana; luogo dove – oltre le necessarie conoscenze e competenze – viene offerto un costante stimolo a pensare, un quotidiano richiamo ai valori ultimi e decisivi che riguardano non il come delle cose, ma il loro senso, il gusto della verità per se stessa, il criterio del

bene, i valori che danno sostanza alla vita e creano appartenenza alla comunità. La Chiesa è "madre e maestra" come diceva il beato Giovanni XXIII: illuminata dal suo Signore e sostenuta dallo Spirito Santo, ha una storia bimillennaria di evangelizzazione e di promozione culturale e umana, storia che è alla radice dell'umanesimo e della civiltà europea.

Ma, come è stato auspicato più volte, è l'intera società che deve diventare educativa. Nel momento storico che viviamo, nel quale il rischio del disorientamento è evidente anche se spesso viene interpretato come arricchimento, è necessario che la società nel suo complesso faccia un salto di responsabilità e di qualità: dalle istituzioni ai vari gruppi associati, dal grande e importante mondo della comunicazione al corpo legislativo, dall'economia alla finanza, dalla burocrazia al tempo libero... ognuno deve fare la sua parte in chiave di rigore e di coerenza, perché le giovani generazioni siano ammirate e contagiate da stili reali e virtuosi, da esempi che hanno qualcosa da dire di importante e di vero, per essere all'altezza non solo del nostro dovere di adulti, ma anche delle attese delle giovani generazioni. I giovani hanno l'istinto del vero e del bene, sentono la nostalgia dell'Assoluto e del Trascendente, e cercano e pretendono di trovarlo in chi è più avanti nella vita. Ne hanno diritto. È ormai evidente, anche nella cultura occidentale che pure sembra inesorabilmente secolarizzata e sorda ai richiami dello spirito, che la ricerca di Dio, della verità e della bellezza spirituale, di ciò che dà sostanza al vivere e al morire, è desiderato e attraversa il cuore.

Auspico con voi che leggi opportune e puntuali siano poste in essere sia a livello locale che nazionale come è stato fatto in altri campi nefasti, ma senza dimenticare che sarà soprattutto un'educazione nuova e vera la prevenzione migliore per reagire positivamente non solo alla piaga del gioco d'azzardo, ma ad ogni altro devastante miraggio. Una cultura che sia veicolata dal vissuto della società intera. Grazie.

Intervento conclusivo del convegno "Gioco d'azzardo e usura" organizzato dalla Fondazione Antiusura (24 febbraio 2012).

Le inchieste giudiziarie

Antonio Laudati
Procuratore della Repubblica di Bari

Il gioco del Crimine

Numerose operazioni antimafia della Direzione Distrettuale di Bari hanno svelato retroscena inaspettati: accanto a traffico e spaccio di sostanze stupefacenti ed estorsioni, la mafia locale ha investito cospicue somme di denaro (investimenti, chiaramente, a basso rischio) nelle sale da gioco.

"Un dollaro vinto è due volte più dolce di un dollaro guadagnato". Così si esprimeva Paul Newman nel noto film "Il colore dei soldi". Da molti anni, l'industria del "Gioco" nel nostro Paese è la terza impresa italiana, fra le prime tre in Europa, fra le prime cinque nel mondo. Lo scorso anno, il fatturato legale ha superato i 76 miliardi di euro, pari al 4% del Pil. Giusto perché si abbia un'idea esatta dell'ammontare di tale cifra, l'ultima Finanziaria del Governo Monti, del tutto eccezionale per la gravità della situazione economica, è stata di 45 miliardi. Un altro esempio: le famiglie italiane, tutti i nuclei familiari, in un anno spendono per la salute poco meno di 40 miliardi. Sul piano occupazionale, poi, l'"impresa gioco" dà lavoro ad oltre 5.000 aziende che occupano non meno di 120.000 persone. Un'industria fiorente ed in continua espansione, se si tiene conto che, mediamente, ogni italiano spende 1.326 euro all'anno in acquisti di biglietti di lotterie, gratta e vinci e similari, puntate a videopoker, slot machine o in giocate nelle sale bingo. Un'industria che non conosce crisi. Il suo sommerso non significa lavoro nero, ma gioco d'azzardo illegale. Sul piano delle entrate, quest'ultimo può fruttare anche più di 10 miliardi.

Pensare che questo enorme giro di denaro possa essere indifferente alle organizzazioni malavitose è mera illusione. Il gioco d'azzardo, anzi, è diventato uno dei business nei quali la malavita investe maggiormente, sia per la necessità di riciclare il denaro sporco, sia per la possibilità di ottenere facili guadagni. Numerose operazioni antimafia della Direzione Distrettuale di Bari hanno svelato retroscena inaspettati: accanto a traffico e spaccio di sostanze stupefacenti ed estorsioni, la mafia locale ha investito cospicue somme

di denaro (investimenti, chiaramente, a basso rischio) nelle sale da gioco. Non si pensi alle bische clandestine, nei film immerse in una cappa di fumo, in cui eleganti giocatori tentano la sorte sperando che un poker cambi loro la vita. Le sale da gioco controllate dai malavitosi sono quelle "sotto casa", quelle in cui i minori di 18 anni non dovrebbero entrare per un divieto imposto dalla legge, ma non riconosciuto da chi le gestisce. Anche le macchinette di videopoker e slot machine o le così dette new slot (che occupano il 51% del settore) vengono sovente manomesse. Esse devono, per legge, essere collegate ad una rete telematica connessa ad un sistema centrale gestito direttamente dall'Amministrazione dei Monopoli, tramite la Società generale di informatica (So.Ge.) in modo tale che il giocatore possa fare puntate - per così dire - lecite. Immaginate che le vincite non possono, sempre per legge, superare i cento euro. Ma i gestori che riescono ad aggirare questo sistema di controllo sono tantissimi: i guasti sulla linea sono numerosissimi ed improvvisi. Ma, comunque, "riparabili", anche da parte di uno Stato a volte troppo interessato alle entrate che l'impresa produce. Basti pensare che viene applicato un prelievo erariale unico (Preu) pari al 13,5% delle somme giocate e registrate dagli appositi contatori. Insomma, un'entrata per l'Erario di cospicua entità. Lo Stato tende, pertanto, ad incentivare l'apertura di simili strutture di intrattenimento. Rilevamenti recenti hanno evidenziato che esiste una "macchinetta mangiasoldi" ogni 150 abitanti.

Ma il bisogno da parte dello Stato di assicurarsi maggiori entrate, per altro non solo certe, ma che conoscono solo maggiori introiti, ha spinto anche ad ampliare le possibilità di gioco: dal 2006 sono stati introdotti - accanto alle varie e numerose lotterie, ai gratta e vinci, il lotto e le scommesse sportive - i cosiddetti skill-games, il superenalotto o il win for life. Non solo. I concessionari sono stati autorizzati anche ad esercitare on-line (internet point): in questo caso, il poker la fa da padrone. Anche nell'ultimo esempio citato i dati dovrebbe essere comunicati in rete al sistema centrale per i dovuti controlli. Ma i concessionari tendono, in modo autonomo o condizionati dalla malavita organizzata, ad intervenire direttamente sui contatori per ridimensionare i giochi effettuati e le portate delle scommesse. È chiaro che tale manipolazione non avviene solo per evitare un esborso maggiore a favore dello Stato, ma per poter controllare un maggior flusso finanziario. In alcuni casi, attraverso questi meccanismi vengono riciclate ingenti somme di denaro sporco, anche grazie all'intermediazione di bookmakers stranieri i quali, non essendo sottoposti ai controlli dell'Amministrazione dei Monopoli di Stato, riescono a delinquere con maggiore facilità.

A Bari, il noto clan degli Strisciungio aveva trovato una maniera addirittura più sicura per ripulire i soldi incassati dalla droga o dalle estorsioni: d'accordo con i concessionari, riusciva a risalire ai vincitori di lotterie, gratta e vinci o superenalotto. A questi "fortunati" veniva offerto l'acquisto cash, sia pure con un piccolo sconto, del tagliando vincente da parte dei malavitosi. Solitamente, ai vincitori veniva pro-

**MI SONO ROVINATO
GIOCANDO D'AZZARDO**

**NO, IN
BORSA.**

AL CASINÒ?

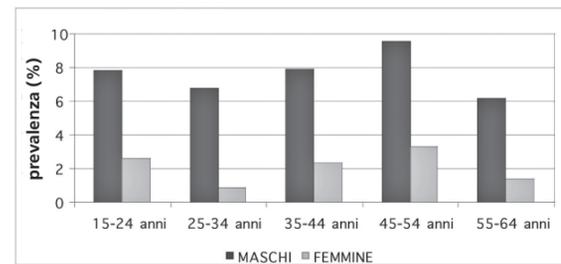


posto l'80% del valore della vincita. Escludendo il caso in cui veniva minacciato, il proprietario del tagliando vincente accettava spontaneamente perché evitava il disbrigo delle procedure burocratiche previste per legge per incassare la somma. L'organizzazione criminale otteneva un duplice risultato: ripuliva il denaro, permutando quello sporco con quello pulito frutto dell'incasso della vincita (che fosse pulito era dimostrabile in qualsiasi aula di giustizia), ma otteneva anche un piccolo guadagno, pari allo sconto concordato con l'effettivo vincitore, nel momento in cui incassava la vincita. Un altro clan mafioso di Bari, i Parisi, ha fatto anche di meglio rispetto al riciclaggio di denaro sporco attraverso ricevitori e sale giochi: ha trovato la maniera di far diventare il "giocatore d'azzardo" una vera e propria risorsa per l'organizzazione. Il clan si sostituiva ad un'agenzia viaggi ed offriva all-inclusive una vacanza sull'altra sponda dell'Adriatico, nei lussuosi casinò del Montenegro. Qui, il "malato del gioco" finiva per giocare tutto quello che si era portato nel portafoglio, ma l'organizzazione, prodiga a non far mancare nulla al suo "ospite", era pronta a prestare soldi per farlo continuare a giocare, con tassi annuali che oscillavano fra il 120 ed il 240%. Un "prestito" di 60.000 euro lievitava in un anno fino a 165.000. Un meccanismo perverso, poi, invogliava il giocatore d'azzardo a garantirsi "sconti" o "dilatazioni" sul suo prestito presentando, a sua volta, al clan un altro giocatore da spennare.

Sul Gargano, nelle note località turistiche, la mafia imponeva non solo il pizzo ai gestori delle sale gioco, ma anche il noleggino delle macchinette (per lo più irregolari) delle aziende vicine al clan.

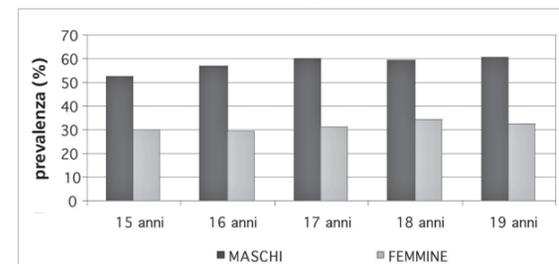
In tempi più recenti, a Bari, il "gioco d'azzardo" si coniuga anche con una delle inchieste più note in Italia: quella sul calcio scommesse. Un'indagine che la Direzione Distrettuale Antimafia ha avviato seguendo proprio il flusso di denaro del clan Parisi e, quindi, i mille rivoli utilizzati per ripulirlo. Uno di questi portava proprio alle sale nelle quali si scommette sulle partite di calcio, nel capoluogo pugliese, ma anche all'estero. Una lavatrice di euro che non smetteva mai di funzionare perché la mania delle scommesse è molto più dilagante ed irrefrenabile di quanto si possa minimamente immaginare. Ad un certo punto, i vertici dell'organizzazione criminale hanno intuito che il denaro poteva non solo essere ripulito, ma anche fruttare, e non poco. La mafia barese ha quindi deciso di utilizzare il denaro per scommettere sulle partite. Successivamente, ha preteso di "scommettere sicuro", in modo che il risultato delle partite fosse deciso prima ancora che queste venissero disputate.

Prevalenza soggetti che riferiscono di tener nascosta l'entità del loro gioco ai familiari nella popolazione generale tra coloro che hanno giocato d'azzardo, articolata per genere e classe d'età.



Elaborazione sui dati IPSAD-Italia@2007-2008

Prevalenza nella popolazione scolari di studenti che riferiscono di aver fatto giochi in cui si vincono soldi.



Elaborazione sui dati ESPAD-Italia@2007

Insomma, la criminalità organizzata ha permeato l'industria del Gioco in ogni sua forma e settore, legale ed illegale, anche perché, a fronte di ingenti introiti, oltre che di una certa sicurezza nel riciclare denaro sporco, le sanzioni penali sono piuttosto contenute rispetto ai reati connessi alle estorsioni o alla droga. Di recente, la normativa è stata orientata ad una maggiore attenzione verso gli interessi illeciti che il settore attiva, tramite l'introduzione di misure tese a prevenirli o a contrastarli, piuttosto che come strumento per incrementare gli introiti dello Stato. È stato istituito un albo ed una sorta di certificato antimafia per coloro i quali gestiscono le slot machine; sono state varate regole più severe per i concessionari (non possono aprire sale gioco i pregiudicati, né possono essere coinvolte imprese in odore di mafia); sono stati previsti controlli più rigorosi per tenere i minori lontani da queste forme di gioco d'azzardo.

In ogni caso, il contrasto a queste attività illecite non è sempre facile da coniugare con le esigenze di uno Stato che, per alcuni versi, risulta addirittura "tollerante". Un connubio davvero difficile da realizzare se si tiene conto che, in una situazione di crisi economica, l'incremento delle entrate dello Stato è più di una necessità. Contemporaneamente, però, l'allarme sociale (in Italia si stima siano 800.000 le persone "malate" di gioco d'azzardo, mentre due milioni sarebbero i giocatori a rischio) e quello penale (le più pressanti infiltrazioni mafiose) imporrebbero maggiori controlli e sanzioni più efficaci e certe. Vale la pena ricordare ciò che Publilio Siro sostenne nel I sec. a.C. nelle "Sentenze": "Il giocatore d'azzardo quanto più è bravo nel suo mestiere, tanto più è disonesto!".

ONOREVOLE, È VERO CHE IL SUO PARTITO SI OPPORRÀ AL GIOCO D'AZZARDO?



Gemma d'Urso
Giornalista swissinfo.ch e tessininfo.ch

Gioco d'azzardo e microcriminalità

"Mi occupo di racket da quando sono stato io stesso vittima di usura ed estorsione e mi sono ritrovato lasciato a me stesso, senza nessun aiuto" spiega Frediano Manzi, 51enne di origine pugliese e residente da anni nel Comasco.

Da sempre il gioco d'azzardo va a braccetto con la microcriminalità. Attorno ai casinò, italiani e non, gravita un sottobosco losco di usurai, strozzini, sfruttatori, truffatori e protettori. Sono passati quasi 30 anni dalla famosa notte di San Martino, quella dell'11 novembre 1983 quando, in un memorabile blitz dell'Arma dei Carabinieri, della Guardia di Finanza e della Polizia, si fermarono tutte le case da gioco d'Italia, da Saint-Vincent a Venezia, da Sanremo a Campione d'Italia, l'enclave sul lago di Lugano in territorio svizzero. Si diceva allora, e lo dimostrarono gli inquirenti milanesi che si occuparono dell'indagine riguardante Campione e Sanremo, che la mafia aveva messo la mano sulle case da gioco. In poco meno di tre decenni, non è cambiato nulla.

Non è davvero cambiato nulla, anzi, a distanza di tanti anni, attorno al Casinò municipale di Campione d'Italia - voluto da Benito Mussolini nel lontano 1933 - demolito e quindi splendidamente ricostruito un po' più a monte dalla star dell'architettura internazionale, il ticinese Mario Botta. Riaperto nel 2007, i suoi tredici piani, di cui sette sotto il livello del lago, ne fanno - a detta della stessa casa da gioco - il "casinò più grande d'Europa." Sarà. Una cosa è certa: come allora, il clan catanese capeggiato dal boss Nitto Santapaola continua a dettare legge, nei casinò italiani e svizzeri. Non solo la mafia, ma anche la 'ndrangheta calabrese - i cui tentacoli si sono estesi sino alla Lombardia e hanno varcato la frontiera per toccare anche la Svizzera italiana - dettano legge attorno a quello ed altri casinò italiani. In barba alle autorità ed alle direzioni degli stabilimenti. Attorno al fenomeno, aleggia infatti una pesante cappa di omertà.

"Mi occupo di racket da quando sono stato io stesso vittima di usura ed estorsione e mi sono ritrovato lasciato a me stesso, senza nessun aiuto" spiega Frediano Manzi, 51enne di origine pugliese e residente da anni nel Comasco. Fiorista di professione, è il

fondatore ed il coordinatore nazionale dell'Associazione "Sos Racket & Usura" costituita nel 1997. Lo scorso 20 marzo, a Lomazzo (CO), è stato vittima di un attentato mentre tornava a casa dal lavoro. Da una moto, o forse da un motorino, Frediano Manzi non ne è sicuro, in corsa gli hanno sparato un colpo di pistola al polpaccio sinistro. Ricoverato con una lesione alla tibia, è stato operato e si trova ora in riabilitazione. "L'indagine è condotta dal Nucleo operativo dei Carabinieri di Como e Cantù e dal sostituto procuratore della Repubblica di Como Mariano Fadda - dice Frediano Manzi - ma finora non è emerso nulla di concreto, anzi, le minacce di morte contro di me sono proseguite ed ormai ho davvero paura." Frediano Manzi, sposato e padre di famiglia, si è rivolto al Prefetto di Como per chiedergli di "assumersi le proprie responsabilità se mi dovesse succedere qualcosa." Il Prefetto ha risposto che "sta valutando la situazione, ma, ovviamente, per ora non ho diritto a nessuna protezione" aggiunge Manzi.

Ma come mai un commerciante in fiori originario di Gallipoli (LE) è diventato il paladino delle vittime del racket e dell'usura, in particolar modo dei giocatori di casinò? "Circa quindici anni fa - racconta - sono stato contattato da un'anziana signora, giocatrice del Casinò municipale di Campione d'Italia e vittima di usura. Era praticamente ostaggio di quattro noti pluripregiudicati i quali, assieme ad una ventina di altri strozzini, sostavano sia all'interno, sia all'esterno della casa da gioco. Il tasso d'interesse richiesto alla giocatrice era del 10% al giorno, il 3.650% all'anno! Siamo riusciti, con molta fatica, a convincere la donna a sporgere denuncia. Infatti, era anche minacciata."

La crociata - ormai nazionale - di "Sos Racket & Usura" è quindi iniziata da Campione d'Italia. La denuncia dell'anziana è scaturita in un'indagine condotta dall'allora capo della squadra mobile di Milano, la dottoressa Ilda Boccassini la quale, negli anni

successivi, si sarebbe fatta conoscere come procuratrice anti mafia. Il suo intervento ha portato all'arresto di quattro usurai.

Fatta questa premessa, va detto che gli usurai tuttora in azione non stanno soltanto nei pressi del Casinò di Campione d'Italia, ma anche di Sanremo, Venezia, Saint-Vincent e, in Svizzera, di Lugano e Mendrisio: "Sono tutti pregiudicati italiani - denuncia ancora il fondatore di "Sos Racket & Usura" - che sono già stati spesso allontanati dalle case da gioco, senza successo, malgrado noi continuiamo a segnalare i loro nominativi alle direzioni dei singoli casinò." A Campione d'Italia e Lugano, Frediano Manzi e la sua associazione non hanno infatti trovato nessuna collaborazione: "Soltanto il Casinò di Mendrisio collabora attivamente con noi, con uno scambio di informazioni periodiche in modo da allontanare tutte le persone sospette." Va però precisato che il Casinò Admiral di Mendrisio, a pochi chilometri dalla frontiera con l'Italia, è una casa da gioco di tipo B - stando alla legge federale svizzera sui giochi d'azzardo che pone una distinzione di categoria - quindi non vi si praticano i cosiddetti "grandi giochi". Ai tavoli verdi, i clienti possono effettuare puntate che non sorpassino i cinque franchi (circa quattro euro e dieci) alla volta. Un limite che impedisce un indebitamento sfrenato e, quindi, un ricorso ai prestiti da usura.

La situazione è ben diversa a Campione d'Italia ed a Lugano. "Questi casinò - spiega Frediano Manzi - sono da sempre usati dalle organizzazioni criminali - mafia e adesso anche 'ndrangheta - per riciclare denaro sporco. I noti boss Nitto Santapaola e Gaetano Corallo sono i principali artefici di questo tipo di infiltrazione. Cito un esempio, quello della società "Atlantic Word" con sede nelle Antille Olandesi, a Saint Marteen, e che, solo in Italia, fattura 30 miliardi di euro annui, solo attraverso le slot-machines. Ora, il 20% di questa società appartiene al figlio di Gaetano Corallo". Prosegue Manzi: "Abbiamo scoperto che il nostro sito

La Testimonianza

Io ed il gioco, una spirale infernale fino alla disintossicazione....

Lo chiameremo Giorgio * (n.d.r.: nome conosciuto dalla redazione). Originario della provincia di Lecce, 58 anni portati splendidamente, vive a Lugano da una trentina d'anni, dopo essere giunto in Svizzera all'età di 23. È la tipica figura del giocatore patologico oggi quasi del tutto disintossicato. Ci ha raccontato la sua storia, ovviamente sotto garanzia dell'anonimato. "Ho sempre giocato" racconta Giorgio, un bell'uomo giovanile e tuttora affascinante. "Ho iniziato molto giovane a Milano, dove mi ero trasferito a 18 anni, dapprima con le partite di poker tra amici o quelle a dadi, poi con le scommesse ed infine il casinò. Sono stato un assiduo cliente delle case da gioco di Sanremo, Saint-Vincent e Venezia. Mi sono trasferito in Svizzera all'età di 23 anni, dopo aver conosciuto la ragazza italo-svizzera che sarebbe diventata mia moglie. Dopo il matrimonio e la nascita del primo figlio, ho ripreso a giocare a poker ed a frequentare i casinò. Vivevamo nella Svizzera francese. Io scomparivo per giorni, passavo le notti giocando, senza curarmi di telefonare a casa. Ho vinto tanti soldi, ma li ho ripersi quasi tutti e subito. Non giocavo per vincere, ma per la passione del gioco, per l'adrenalina che ti corre nelle vene quando punti... qualsiasi sia poi il risultato. Ero un "habitué" del mondo della notte, bevevo e frequentavo ragazze facili, prostitute, spendevo senza contare." Una vita che per poco non ha fatto fallire il suo matrimonio. La coppia, ancora giovanissima, si separa, ma Giorgio non si rassegna a perdere moglie e figlioletto. Impiega circa un anno a convincere la consorte della sua volontà di cambiare comportamento finché i coniugi decidono di darsi una nuova chance e di riprendere la vita comune... sotto un altro sole, quello del Ticino. "Per alcuni anni sono rimasto tranquillo" va avanti Giorgio. A Lugano, quindici anni dopo il primogenito, è nato il secondo figlio. "Poco a poco, però, certo della solidità della mia famiglia, sono ricaduto nel solito vizio. Non passava una sera senza che mi recassi ai casinò di Campione d'Italia o di Lugano. Vincevo, ma molto più spesso perdevo e le liti erano sempre più frequenti." Nel 1995, però, Giorgio realizza il colpo grosso. Intasca il Jack-pot del casinò di Lugano, quasi 200.000 franchi (circa 300 milioni di lire dell'epoca). Parte dei soldi li spende con la famiglia, il resto lo mette in banca. "In poche settimane ho prosciugato il conto, in quanto quel che rimaneva della vincita, circa 150.000 franchi, l'ho rigiocato interamente a Campione d'Italia..." Ci vogliono altri anni a Giorgio per capire che è un giocatore patologico, un dipendente dei tavoli verdi. Dopo cocenti perdite nelle case da gioco di Lugano e Campione, decide di mettere un termine a questa sua dipendenza. Chiede ed ottiene l'interdizione di entrata nei due casinò. "Da allora - conclude - la mia vita è cambiata. Certo, come un alcolista rimane tale anche se non tocca più un solo goccio di alcool, io rimarrò un giocatore a vita... Ora, però, mi accontento di casuali partite a poker... Vinco, ogni tanto, perdo, anche ovviamente, ma con moderazione..."

Gemma d'Urso
Giornalista swissinfo.ch e tessininfo.ch

di "Sos Racket ed Usura" è quotidianamente visitato da utenti stabiliti in quest'isola caraibica, appurato che gli "identify provider" (IP) all'origine di queste visite giungono dall'interno dei casinò controllati da Nitto Santapaola".

"Presso il casinò municipale di Lugano - sottolinea ancora il fondatore di "Sos Racket & Usura" - operava una società denominata Fun Time, la cui direttrice era Enrica Franca Carcano, moglie di Ilario Legnaro, lui stesso uomo di Nitto Santapaola. Il 5 agosto 2003, la Fun Time stipulò con il casinò di Lugano un contratto in cui garantiva che avrebbe assicurato alla casa da gioco clienti in grado di portare nelle sue casse circa 25 milioni di franchi svizzeri all'anno (circa 20 milioni di euro).

Il nome di Ilario Legnaro non è nuovo alle cronache giudiziarie, visto che l'uomo fu arrestato nel famoso blitz della notte di San Martino l'11 novembre 1983, assieme ad una quarantina di persone. L'indagine scaturita dalla retata durò quattro anni e mezzo, azzerando il monopolio degli uomini del clan mafioso di Nitto Santapaola coadiuvato da Gaetano Corallo. Nel 1999, Ilario Legnaro fu condannato a nove anni e quattro mesi di carcere con sentenza definitiva per il reato di associazione a delinquere. La sua società, la Fun Time, era stata fondata nel 1982 nelle isole caraibiche di San Marten.

"Il noto pentito Giovanni Brusca - spiega Frediano Manzi - indicò Ilario Legnaro come uomo di fiducia del clan Santapaola, punto di riferimento degli affari della famiglia nei Casinò di Campione d'Italia e Caesar Palace di Las Vegas, nonché nelle case da gioco delle isole olandesi di Saint Marteen e di Malindi in Kenia."

Il coordinatore nazionale dell'Associazione anti-usura ci illustra quindi il caso di Aldo Castelluccia, arrestato più volte per usura insieme alla moglie ed ai figli, ed al quale il Comune di Lugano, stando a Frediano Manzi, ha addirittura concesso il diritto di residenza. Una conferma che non siamo riusciti ad ottenere dallo stesso comune. "Questa è la prova - denuncia Manzi - che queste persone godono di coperture istituzionali ad altissimo livello. Voglio però ricordare che la presenza di questo pregiudicato in Ticino era stata oggetto di una mozione depositata da un membro del consiglio comunale di Lugano, Umberto Marra, allora membro dell'Unione democratica di centro (n.d.r.: UDC, destra nazio-

nalista).

Umberto Marra, poi diventato deputato del parlamento ticinese, non ha mai ottenuto risposta a questa sua interrogazione. Nel 2007, dopo aver lasciato l'UDC per entrare nei ranghi della Lega dei Ticinesi, questo Svizzero di origine salentina ha voltato le spalle alla politica. Abbandonato il suo impiego presso la Posta svizzera, ha comperato un bar a Lugano. E lì che lo scorso 26 gennaio è stato ritrovato privo di vita da due suoi amici con i quali aveva appuntamento. La magistratura ticinese ha concluso per un suicidio dovuto ad una situazione debitoria gravosa.

Le tante e dettagliate denunce di infiltrazioni mafiose fatte nel corso degli anni da "Sos Racket & Usura" sono rimaste lettera morta sia a Campione d'Italia, sia a Lugano. "E si capisce - si sfoga Frediano Manzi - visto che l'enorme volume d'affari realizzato dal gioco d'azzardo fa ovviamente gola a questo sottobosco di pregiudicati.

Il casinò municipale di Campione d'Italia, ad esempio - durante gli anni in cui era stato posto sotto commissariamento dopo il blitz della notte di San Martino - è stato a lungo amministrato da Roberto Salmoiraghi, per anni sindaco dell'enclave, che copriva e tollerava la situazione. Peggio, ha portato all'interno della casa da gioco delle società i cui titolari avevano precedenti penali per associazione a delinquere di stampo mafioso e che, così, riciclavano fondi illegali provenienti dalla Sicilia."

Nota ai più, la situazione è stata poi portata alla luce dal magistrato Henry John Woodcock, un italo-inglese oggi 45enne in servizio presso la Procura della Repubblica di Napoli. Pubblico ministero a Potenza dal 1999 al 2009, Henry Woodcock si è fatto conoscere dal grande pubblico per alcune inchieste eccellenti, tra le quali quella nominata "Savoigate". Aperta il 16 giugno 2006, la sua indagine sfociò nell'arresto del Principe Vittorio Emanuele di Savoia, accusato di associazione a delinquere finalizzata allo sfruttamento della prostituzione, alla corruzione, alla concussione, alle minacce ed al favoreggiamento. L'erede di Casa Savoia è stato anche accusato di essere a capo di un'organizzazione attiva nel gioco d'azzardo illegale. Facente capo, giustamente, al Casinò municipale di Campione, al suo giro di escort ed alle sue slot-machines, presuntamente truccate. L'indagine coinvolse anche

PER IL "FINANZIAMENTO AI PARTITI" DOBBIAMO INVENTARCI QUALCOSA CHE SIA GRADITO AL POPOLO. CHE NE DICE DI UN "GRATTA E SCAPPA?"



altre 24 persone, di cui 13 furono arrestate. Tra queste, Salvatore Sottile, portavoce dell'allora presidente di Alleanza Nazionale Gianfranco Fini, nonché del già citato Roberto Salmoiraghi, allora sindaco di Campione d'Italia. In seguito all'arresto del primo cittadino dell'enclave italiana in Ticino, tradotto dal carcere comasco del Bassone a quello di Potenza, nel quale rimase per due settimane prima di ottenere gli arresti domiciliari, il comune lariano venne posto sotto commissariamento dal Prefetto di Como.

La faccenda che suscitò tanto clamore in Svizzera ed in Italia finì però con un nulla di fatto: nel marzo del 2007, i procuratori comaschi a cui era stata affidata l'inchiesta per motivi di competenza territoriale hanno chiesto al giudice delle indagini preliminari (Gip) l'archiviazione della posizione del Principe Vittorio Emanuele e di tutti gli altri indagati. Richiesta accolta dal Gip Pietro Martinelli alla fine dello stesso mese di marzo, poiché "i fatti non hanno rilevanza penale." Da ultimo, nel settembre del 2010, il Tribunale di Roma, al termine di un processo con rito abbreviato, ha scagionato Vittorio Emanuele di Savoia, Roberto Salmoiraghi ed altre cinque persone da ogni accusa. L'ex-sindaco di Campione è stato risarcito con

11.000 euro per ingiusta carcerazione.

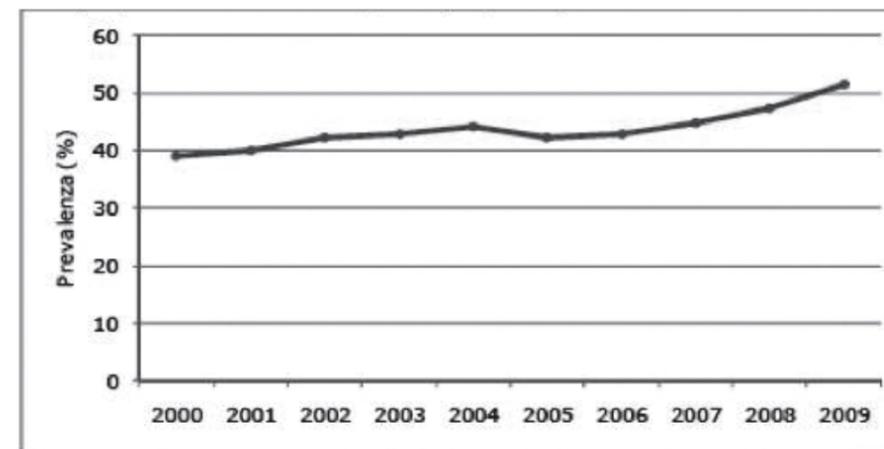
Affari loschi e soldi, tanti soldi, fanno da cornice al gioco d'azzardo. Non a caso, viste le dimensioni sproporzionate assunte da un'abitudine che non può più essere considerata come un passatempo, bensì come un vizio, una malattia addirittura. A tal punto che tutti i casinò dispongono di un servizio psicologico che segue ed affianca i giocatori patologici. I casi considerati come più a rischio sono attentamente valutati e certi "habitués", la cui situazione economica e familiare è considerata precaria, vengono allontanati dalle strutture che li iscrivono nella loro lista di persone a cui è vietato l'ingresso. "Non c'è dubbio: in Italia, come altrove, il gioco d'azzardo praticato ad oltranza può essere considerato una malattia. Tanto è vero che, presso i servizi per tossicodipendenze (Sert), i giocatori compulsivi rappresentano il 60% degli utenti, i tossicodipendenti il restante 40%" indica Frediano Manzi. "Lo Stato italiano - aggiunge - è in parte responsabile di una tale situazione in quanto continua a pubblicizzare i giochi d'azzardo, creando così nella gente - in un periodo di forte crisi economica - la falsa speranza di risolvere i propri problemi finanziari. Così facendo, lo Stato contribuisce al sempre maggior indebitamento delle famiglie e, nel contempo, lascia spazio libero alla manomessa delle organizzazioni criminali, siano esse la mafia, la 'ndrangheta, la camorra o la Sacra Corona Unita (n.d.r.: mafia pugliese). Si sono messe d'accordo per spartirsi il territorio, visti gli elevatissimi guadagni che l'usura procura loro..."

SOS Racket & Usura

L'associazione ha sede a Milano ed è stata fondata nel 1997 da Frediano Manzi, residente a Lomazzo (CO). Da subito ha deciso di non aderire, né accedere ai finanziamenti della Legge 108 del 1996, allo scopo di evitare ogni possibile riferimento critico a forme di strumentalizzazione e finalità ambigue, come recita sul proprio sito. L'associazione è nata dall'esigenza di offrire un aiuto concreto alle vittime dell'usura, ma intende allargare il proprio campo di azione alle vittime del racket e di varie forme di criminalità organizzata. Il suo scopo non è solo quello di offrire aiuto alle vittime, ma anche di creare le condizioni che facciano loro comprendere la necessità e l'utilità di denunciare gli abusi alle autorità giudiziarie. Nel febbraio scorso, Frediano Manzi ha effettuato uno sciopero della fame di tre settimane per ottenere la revisione dell'articolo 108/96 sull'usura. La norma riguarda tutte le vittime che denunciano episodi di usura, anche se non sono in possesso di una partita iva. Un'indagine contro il coordinatore nazionale di "SOS Racket & Usura" è stata aperta nel settembre del 2011 dalla procura di Milano che lo accusava di aver inscenato due attentati incendiari contro un chiosco di fiori ed un furgone di sua proprietà. Accuse ammesse due mesi dopo dallo stesso Manzi, che ha motivato il suo gesto come un appello in aiuto di una persona che si batte da anni contro il racket e le infiltrazioni mafiose nel Nord Italia e che si sente abbandonata dalle istituzioni.

Gemma d'Urso
Giornalista swissinfo.ch e tessininfo.ch

In 10 anni gli studenti giocatori sono aumentati del 25%



Fonte: Elaborazione sui dati ESPAD-Italia@2000-2008

Pierluigi Contucci

Professore straordinario di Fisica Matematica - Università Alma Mater Studiorum di Bologna

Una questione di soldi

Il nostro Paese non detiene solo il primato di spesa nazionale totale nei giochi ed il primato di spesa media pro-capite, ma anche quello dello sforzo economico verso il gioco d'azzardo: ogni 100 euro guadagnati, un Italiano ne sacrifica in media 6 alla dea della fortuna.

- Quanto spendiamo in gioco d'azzardo in confronto ad altri Paesi?
- C'è una correlazione tra quella spesa e la cultura scientifica?
- Quanto rende il gioco d'azzardo allo Stato italiano?

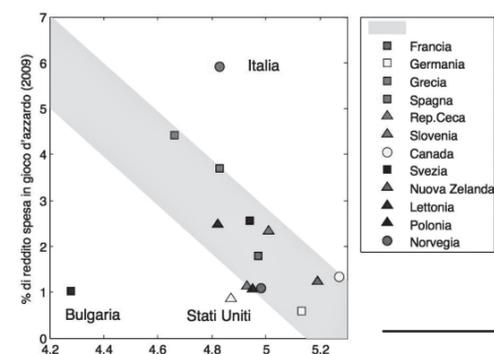
Le tre questioni appena poste sono di difficoltà crescente. Proveremo a rispondere alle prime due. Sulla terza proporremo diverse riflessioni conclusive, dato che, più di possedere una risposta, rivolgeremo molte domande. Una di esse sta a monte delle altre: siamo sicuri che lo Stato italiano ci guadagni col gioco d'azzardo?

Andiamo per ordine. È un fatto noto che i modi in cui spendiamo le nostre risorse finanziarie rispecchiano non solo i nostri tratti psicologici, ma anche la nostra cultura. Merita attenzione, al proposito, la spesa del nostro Paese nel gioco d'azzardo: 79,8 miliardi di euro nel 2011. Le proiezioni prevedono, inoltre, il raggiungimento dei 100 miliardi nel 2012. Più che la spesa complessiva è però significativo lo sforzo economico prodotto da un Paese per giocare. Osservare, infatti, che un Italiano spende più di un Giapponese in gioco d'azzardo è già interessante, ma sapere che il reddito di un Giapponese è di molto superiore a quello di un Italiano rende la notizia preoccupante. Per maturare quindi un'idea della "vera" spesa individuale, conviene misurare ciò che viene definito lo "sforzo economico", la percentuale del proprio reddito giocata. Una percentuale dell'1%, ad esempio, significa che ogni 100 euro guadagnati se ne spende 1 in gioco. I dati che abbiamo raccolto riguardano il 2009 e, da allora, la situazione si è ulteriormente aggravata. Il nostro Paese non detiene solo il primato di spesa nazionale totale nei giochi ed il primato di spesa media pro-capite, ma anche quello dello sforzo economico verso il gioco d'azzardo: ogni 100 euro guadagnati, un Italiano ne sacrifica in media 6 alla dea della fortuna. Un Americano, un Bulgaro, un Norvegese, ne spendono circa 1 su 100, un Tedesco solo 50 centesimi. Misurare la cultura scientifica di una Nazione non è un'operazione ovvia. Esistono tuttavia degli osservatori internazionali, tra cui l'OCSE, che si sono occupati di misurare il grado di conoscenza scientifica utilizzando test opportuni. Essi sono in grado di rilevare, tra l'altro, quanto la popolazione sia a suo agio quando deve utilizzare un qualche strumento di valutazione quantitativa numerica (nel mondo anglosassone, questa capacità è chiamata "numerical literacy") quanto, cioè, siano robuste le sue nozioni scientifiche di base. Da queste indagini risulta, in opportuna scala, che il Belpaese rientra nella media per quanto riguarda la cultura scientifico-matematica, insieme a Stati Uniti, Francia, Germania, Spagna, Svezia, ecc.

Al fine di comprendere se esista una correlazione tra percentuale di reddito spesa nel gioco d'azzardo e cultura scientifica, è utile includere in un grafico i due dati raccolti, Paese per Paese. Il risultato è mostrato nella figura che riportiamo. Su di essa abbiamo posto in evidenza una banda che raccoglie la totalità dei Paesi studiati, a parte tre casi. Essa mostra con chiarezza che, entro un errore del 2% rappresentato dallo spessore verticale della banda, la spesa in gioco d'azzardo decresce con l'aumentare della cultura scientifica: tutti subiscono la tentazione del gioco d'azzardo, ma il pensiero razionale fa capire subito che quel sogno costa troppo, che a vincere è sempre il banco, che è più conveniente sognare nel modo tradizionale. Alcuni Stati, tuttavia, si pongono al di fuori dalla banda suddetta: Bulgaria, Italia e Stati Uniti. Risulta interessante cogliere quali siano gli altri fattori significativi, oltre alla cultura scientifica. La Bulgaria, posizionata molto al di sotto della banda, possiede una cultura scientifica inferiore alla media europea, con una spesa percentuale in azzardo di un punto. Una rapida indagine sul sistema di gioco di quella Nazione rivela che non si era ancora sviluppata una rete informatica capillare per il gioco. Un simile ostacolo rende

inaccessibile il gioco e ne rallenta la velocità, contenendo la spesa totale. L'Italia, al contrario, posizionata nettamente al di sopra della banda, ha informatizzato il gioco ormai da anni e, fatto ancora più rilevante, non è stato istaurato nessun limite o vincolo riguardo ad esso. Anzi, il gioco d'azzardo, storicamente proibito, o quasi, in ogni società antica ed in ogni tradizione, è da noi oggi santificato da una pubblicità martellante ed onnipotente. Il Governo italiano, a causa della sete di liquidità comune a tutti gli Stati colpiti dalla crisi economica, ulteriormente aggravata dalla storica e motivata refrattarietà della popolazione alla tassazione, ha favorito quella che il matematico De Finetti chiamava la "tassa sulla stupidità". Gli Stati Uniti, infine, risultati al di sotto della banda di correlazione, giocano poco perché il Governo conosce bene i rischi e l'intrinseca dannosità dell'azzardo. In particolare, vi sono limiti sia per la pubblicità su di esso e, cosa ancora più importante, la parte delle somme giocate che pervengono allo Stato (oltre il 50%) viene integralmente investita a favore della cultura scientifica. Ma veniamo alla terza e più importante questione: lo Stato italiano perde o guadagna col gioco d'azzardo? Il computo non è immediato, ma coloro i quali sostengono che la risposta sia "ci guadagna" dovrebbero spiegare il perché a tutti gli altri. In particolare, dovrebbero spiegare perché il contribuente medio italiano versa allo Stato circa un terzo dei suoi guadagni lordi mentre il giro d'affari che ruota attorno all'azzardo contribuisce all'erario con una percentuale di recente scesa sotto il 14% (elaborazione da dati pubblici eseguita dal CONAGGA). In altri termini, nell'ultimo anno mancano alla conta una decina di miliardi di euro. Tutto ciò senza contare i danni economici indiretti, quali le risorse sottratte ad altri settori che contribuiscono più del doppio all'erario e possiedono un consolidato effetto di amplificazione in scienza e tecnologia, cultura e tradizione (si veda l'editoriale di Giovanna Morelli su "Economia dei Servizi", Il Mulino). Senza contare, infine, una moltitudine di altri danni indiretti, quali la diseducazione della Nazione perpetrata impunemente nell'inseguimento del sogno della ricchezza attraverso la fortuna, invece che col sano desiderio di benessere attraverso il lavoro su cui la nostra Repubblica è fondata, i danni causati dalle patologie più o meno gravi da gioco, la rovina di famiglie ed aziende, le connessioni tra gioco d'azzardo ed ambienti illegali di cui si sono occupati i mezzi di informazione (si veda anche il trattato "Ma a che gioco giochiamo", A Mente Libera). Politiche proibizioniste sono oggi improponibili, ma una legislazione meno permissiva verso l'azzardo sta diventando una necessità sempre più urgente, insieme ad una campagna di prevenzione che può fondarsi solo su un consolidamento della cultura scientifica.

Percentuale di reddito spesa in gioco d'azzardo (2009)



Isabella Martucci

Professore associato di Economia Politica, Università degli Studi di Bari

Il mercato del gioco

Nonostante il PIL diminuisca e la disoccupazione aumenti, il gioco non conosce crisi: la raccolta per il 2011 è di 80 miliardi di euro (AAMS, 2012) e, a gennaio del 2012, risulta pari ad 8,34 miliardi di euro, in crescita rispetto a dicembre del 2011.

Il gioco d'azzardo esercita sull'economia un effetto perverso in quanto, quello lecito, intrecciandosi con l'illecito, contribuisce ad alimentare l'economia criminale che riceve, così, nuovo impulso nel soppiantare quella regolare.

L'economia regolare, invero, da quattro anni non attraversa una congiuntura favorevole, dato che, in uno scenario mondiale già oscurato dai rialzi del prezzo del petrolio, dagli affanni dei Paesi industrializzati a mantenere positivi i tassi di crescita del PIL, dai possibili rallentamenti dei Paesi emergenti, pressati da difficoltà interne ed internazionali, si innesta la crisi dei mercati finanziari. Questa coinvolge ben presto l'economia reale, in quanto la minore disponibilità liquida del sistema, da un lato frena i consumi e, dall'altro, gli investimenti i quali, in un clima di generale sfiducia, non sono sostenuti da aspettative positive di profitto. Sono adottate diverse misure per arginare la crisi, dagli interventi operati dalle Banche Centrali agli aumenti di spesa pubblica, che, per alcuni Paesi, si traducono in un ampliamento del rapporto debito/PIL e in un sostanziale rischio default. Gli effetti sull'occupazione, generati dalla crisi e dalle misure per contenere il rischio del debito, sono disastrosi, il tasso di disoccupazione aumenta e sempre più si alimenta quell'ormai numerosa compagine di persone che vivono alla soglia della povertà.

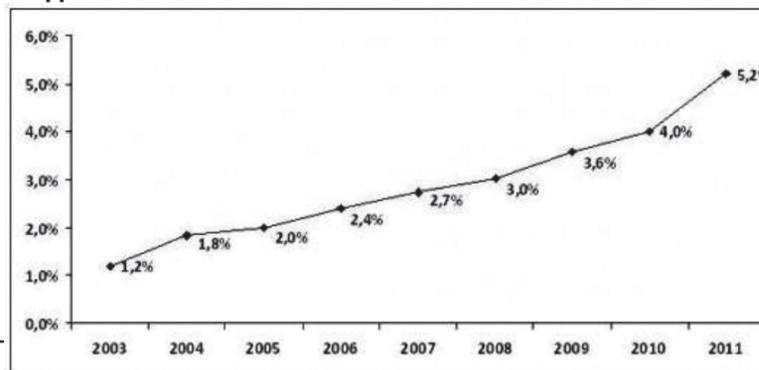
Secondo i dati stimati dall'ISTAT, allo scorso mese di gennaio il tasso di disoccupazione risultava pari al 9,2%. In particolare, nella fascia d'età 15-24 anni, i disoccupati sono il 31,1% rispetto al totale degli occupati. L'aumento della disoccupazione registra, rispetto al mese di dicembre del 2011, per la componente maschile un +2,6% e per quella femminile un +3,2%. In entrambe le componenti diminuisce lievemente il tasso di inattività.

All'interno di questo scenario, l'economia meridionale, già in affanno, da sempre in ritardo di crescita, appare ancor più in rallentamento. Mentre il divario con l'area centro-settentrionale si allarga in termini proprio di occupazione e disoccupazione, esso si annulla in termini di raccolta derivante dal gioco d'azzardo.

In questo clima, infatti, l'attrazione esercitata dalla possibilità di facili introiti è molto alta e tanti cadono vittime delle lusinghe dei tavoli verdi, reali o virtuali. Nonostante il PIL diminuisca e la disoccupazione aumenti, il gioco non conosce crisi: la raccolta per il 2011 è di 80 miliardi di euro (AAMS, 2012) e, a gennaio del 2012, risulta pari ad 8,34 miliardi di euro, in

crescita rispetto a dicembre del 2011. L'aumento delle giocate può spiegarsi considerando come il mercato del gioco pubblico, gestito, in Italia, dall'AAMS e dai concessionari autorizzati, quali SISAL, Lottomatica, Superenalotto e SNAI per le scommesse sportive, sia un mercato di largo consumo fortemente influenzato dai cambiamenti nelle preferenze dei consumatori e dall'innovazione tecnologica. Ognuna delle imprese che ne costituiscono l'offerta è, pertanto, indotta ad innovare continuamente il prodotto, al fine di ottenere profitti più elevati derivanti dal riuscire a soddisfare meglio dei concorrenti la platea dei consumatori. Questo mercato in continua evoluzione è fortemente supportato dai media e dalle campagne pubblicitarie. Anche quando essi invitano a "giocare il giusto", favoriscono un comportamento che, in questa particolare categoria di consumatori, si sostanzia, anche in caso di reiterata soluzione negativa, in ulteriori acquisti, a differenza di quanto accade solitamente per altre categorie di beni. Non va sottovalutata neanche la rete di distribuzione del prodotto, che si articola in una capillare presenza territoriale ed è ulteriormente supportata dalla possibilità di accedere al mercato con un semplice clic del mouse. Ed è proprio il mercato del gioco on-line - che attira i giocatori più giovani e le donne - a sfuggire ad ogni controllo e nel quale si annida più facilmente la criminalità organizzata. Nel mercato del gioco, infatti, accanto ad aziende fornitrici ad intero capitale italiano, le quali adottano comportamenti regolari e trasparenti, ne esistono altre per le quali è difficile individuare chiaramente la proprietà, spesso articolata in intrecci societari dietro i quali si cela l'imprenditoria criminale. Considerando quanto è ampio il giro d'affari che si muove attorno al gioco lecito e, soprattutto, illecito, si può comprendere come i giocatori italiani, i quali effettuano una spesa pro-capite annua che ammonta, in media, ad oltre 1.000 euro, possano facilmente cadere preda degli usurai. Diventare vittime della febbre del gioco è molto semplice e, quando la vincita si realizza, non ci si ritira, ringraziando la dea bendata, ma ci si accanisce e si cade nella rete. Le perdite si accumulano, il denaro non basta, il sistema bancario non concede prestiti senza garanzie e ci si rivolge al mercato parallelo del credito. Nasce così il rapporto credito-debito illegale, che va distinto da quello legale in quanto, se quest'ultimo mira ad ottenere garanzie per la restituzione dei fondi prestati, il primo è teso ad appropriarsi di ogni cosa sia nella disponibilità del debitore. È così che la criminalità

Rapporto Pil/Giocato



fonte : <http://www.businessinside.org>

si appropria delle attività lecite, le rende serve, le trasforma in filiali a loro volta in grado di offrire ulteriori servizi di credito, dando vita ad un processo moltiplicativo infinito.

Il fenomeno dell'usura appare, quindi, non più derivante solo dal cattivo funzionamento del mercato del credito, ma anche come una delle icone di quell'economia irregolare e sommersa che prospera più di quella lecita e nasce dal rifiuto delle norme che regolano l'esercizio dei propri diritti e si nutre della loro violazione, assumendo forme e metodi propri dell'economia criminale. Le organizzazioni criminali, estremamente flessibili nell'adattare il proprio core business ai cambiamenti esterni, oltre ad essere radicate nei territori meridionali d'origine, dilagano in tutta la Nazione ed attuano attività economiche diverse, riuscendo, da questo punto di vista, a colmare il divario tra Nord e Sud. La crisi ha ulteriormente rafforzato il business della criminalità, che totalizza cifre da capogiro non solo in traffico di droga, armi, prostituzione, truffe, estorsioni, furti e rapine, ma anche nell'usura, di cui sono vittime gli imprenditori e, in numero crescente, le famiglie nelle quali un componente è dedito al gioco d'azzardo. Questo è il nuovo business attraverso il quale l'opera di riciclaggio può realizzarsi ancor più facilmente. L'usura ha già perso da tempo i connotati antichi, ha assunto un nuovo look tramite la fornitura di quel substrato territoriale nel quale la malavita si insinua, acquisendone la leadership. Prendendo le mosse dal controllo del territorio, le diverse organizzazioni criminali possono trasformarsi in holding finanziarie e riciclare denaro sporco. Quale modo migliore di effettuare riciclaggio se non on-line? I nuovi sistemi di pagamento, studiati e messi a punto per ridurre tempi e costi di quelli tradizionali, smaterializzano completamente il denaro. Lo scambio in rete rende anonimi acquirenti e venditori e, nel settore del poker on-line, la modalità cash game non solo aumenta l'affluenza nelle poker room, favorendo l'incremento della raccolta di liquidità circolante su Internet, ma attira anche numerosi operatori stranieri.

L'internazionalizzazione delle attività criminali segue di pari passo e, talvolta, precede quella delle attività lecite. Se queste si delocalizzano per migliorare la redditività con l'impiego di fattori produttivi a più basso costo, le altre perseguono lo stesso obiettivo minimizzando il rischio derivabile dal riciclaggio. Il lavaggio del denaro sporco ed il suo reimpiego, infatti, favoriscono la crescita dell'economia criminale che, in un mondo senza confini, riceve ulteriore impulso dalla disomogeneità legislativa presente nei diversi Paesi. La globalizzazione dei mercati rende immenso l'ammontare dei flussi di fondi illeciti ed estremamente mutevole la loro localizzazione, con conseguenze dannose in termini di perdita di risparmio che conduce all'impovertimento di intere fasce della popolazione. È evidente, quindi, come il diffondersi dei giochi d'azzardo on-line non offra solo nuove opportunità di riciclaggio alle organizzazioni

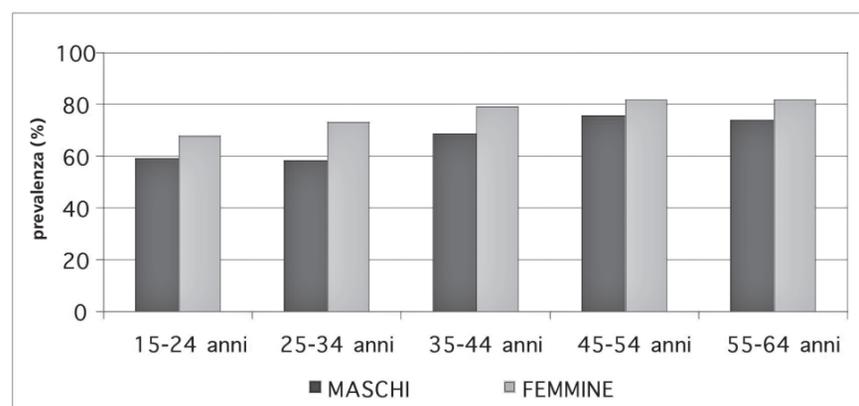
CON I VARI GRATTA E VINCI,
LOTTO, SUPERENALOTTO,
TOTOCALCIO, TOTIP, TRIS,
TOTOGOL, WINFORLIFE, BINGO
E LOTTERIE DI VARIO GENERE...
SIAMO AL LIMITE DEL PRIMO
ARTICOLO DELLA COSTITUZIONE



LO CAMBIEREMO IN:
"L'ITALIA È UNA REPUBBLICA
DEMOCRATICA FONDATA
SULLE SCOMMESSE"
COSÌ RISOLVIAMO ANCHE
IL PROBLEMA DEL LAVORO.

criminali, ma, attraverso la lusinga del denaro facile, attraggono numerose persone, prevalentemente nella fascia d'età adulta, ma anche molti giovani. Il costo che all'economia regolare deriva dall'intreccio esistente tra gioco e usura non è compensato dal beneficio connesso alle entrate erariali, il cui ammontare è aumentato nel tempo non grazie all'incremento dell'imposizione, progressivamente ridottasi, tanto che, dal 2005, l'afflusso alle casse dell'erario cresce meno della raccolta, ma all'ampliamento del numero dei giocatori, attratto dall'incremento delle vincite. Inoltre, sebbene ciò consenta, in certa misura, di tutelare il consumatore in quanto rende l'offerta pubblica di giochi più competitiva di quella illegale o irregolare, non ne riduce il costo sociale, il quale, oltre a componenti patologiche, ne presenta anche altre, tra cui la riduzione della produttività, l'insolvenza, i fallimenti e la corruzione che si annida nelle istituzioni. Più che aumentare l'offerta di giochi on-line, che consentono all'azzardo di entrare nell'ambito domestico, portando un ulteriore attacco alle già fragili fondamenta dei nuclei familiari, si dovrebbero offrire concrete possibilità di occupazione derivanti dall'indispensabile connubio tra crescita reale dei sistemi economici e sviluppo di quelli finanziari, resi inattaccabili dalla criminalità organizzata dal proficuo intervento congiunto, da un lato di forze dell'ordine e magistratura e, dall'altro, dalla riscoperta dell'indissolubile legame tra etica ed economia. L'economia è la scienza che cerca di individuare regole di comportamento che garantiscano l'efficiente allocazione di risorse scarse consentendo la realizzazione dell'ottimo livello di produzione e conducendo ad una giusta distribuzione di beni e servizi atti al soddisfacimento dei bisogni umani. Non può consentirsi l'individuazione di regole che invertano l'ordine e vedano l'uomo come mezzo e non come fine dell'attività produttiva.

Percezione del rischio in relazione al gioco d'azzardo nella popolazione generale, articolata per genere e classi d'età.



Elaborazione sui dati IPSAD@Italia2007-2008

Daniele Poto
Ricercatore e giornalista
curatore del rapporto Azzardopoli per Libera, Associazioni, nomi e numeri contro le mafie

Azzardopoli

Si è calcolato che ogni deviante trascina nella sua deriva sette persone, considerando familiari più o meno stretti, parenti lontani, usurai.

La bolla speculativa del gioco d'azzardo si sta sgonfiando con lo stesso fragore del grande botto dell'economia speculativa nell'era della globalizzazione. Una lobby buona, non necessariamente anti-proibizionista, contro quella istituzionale. Con lo Stato (il governo, i partiti) che riconoscono gli errori di fondo nella politica del gioco, oggi tout court gioco d'azzardo. È venuto meno il postulato (anzi, la certezza) che valorizzare il gioco legale fosse un valido antidoto contro l'illegalità diffusa del comparto. Si è invece scoperto che i territori sono confusi, che uno incentiva l'altro. E, dunque, che grandi organizzazioni criminali sono pronte, con agile strategia, a manipolare con attitudini anfibie le nuove creazioni in materia di giochi, oltre che le nuove modalità (telefoniche, telematiche). La delega ai Monopoli di Stato deve prevedere precisi limiti nel momento in cui si teorizza che l'incasso dal mercato dei giochi possa dilatarsi a 100 miliardi di euro nel 2012, la somma di più finanziarie di Berlusconi e di Monti. Ma con una rendita per lo Stato non superiore ai dieci miliardi. La grande domanda alternativa, invece, è la seguente: se le devianze da gioco patologico dovessero essere validate nei livelli elementari di assistenza sanitaria (Lea), quale costo potrebbe essere stimato per recuperare 800.000 ludopati? La risposta è retorica ed implicita. I dieci miliardi incassati con la tassazione primaria e secondaria non basterebbero, se portati in dote al servizio sanitario nazionale. Dunque, lo Stato si fa ora carico e tramuta in realtà l'etichetta di Gioco Responsabile e Gioco Sicuro, togliendo la maschera di legittimità ad uno slogan come "Gioca il giusto". Ma giusto quanto? L'intera pensione, uno stipendio, la cassa della posta controllata da un dipendente? Il deviante non conosce limiti e la fotografia sull'esistente documenta vischiosità e numeri impressionanti. Gioca un Italiano su due e persino l'apparentemente innocuo Gratta e Vinci (specialità in cui l'Italia conquista il primato mondiale) scatena compulsività. Anche la casalinga non è indenne dalla devianza. Con l'induzione di bisogni secondari, si è creato un universo borderline composto da due milioni di

individui a rischio. E si è calcolato che ogni deviante trascina nella sua deriva sette persone, considerando familiari più o meno stretti, parenti lontani, usurai. Dunque, al momento, cinque milioni di Italiani - uno su dieci nella popolazione complessiva - si confrontano con lo spinoso problema della dipendenza. Cifre impressionanti se si considera che l'anagrafe della tossicodipendenza arriva ad annoverare circa 400.000 soggetti. È un dato di recente emersione, perché lo Stato ha nascosto a lungo la gravità della situazione. Di più. Al momento, le Asl non riconoscono la patologia, mentre i Monopoli hanno spinto sull'acceleratore di bisogni indotti per aiutare le tasse dello Stato, incoraggiati soprattutto dal Ministro Tremonti. Ma qualcosa si muove dall'inizio dell'anno: i Monopoli stanno ritirando, come proposta per le scuole, l'ambiguo spot sul Gioco Sicuro rivolto ai più giovani, le Poste rinunciano al progetto di veicolare i giochi d'azzardo nelle proprie sedi tutelate e lo Stato ha cancellato l'opzione-Gratta e Vinci nei supermercati in alternativa al resto. Ma, soprattutto, complice la Commissione Affari Sociali ed un pugno di parlamentari non lobbisti, si va verso un provvedimento di legge che renda applicativa l'attuale normativa e permetta alle forze di polizia di monitorare gli ambienti di gioco e ad un codice deontologico severo di disciplinare l'enorme flusso di pubblicità conseguente ai grandi capitali di budget a disposizione di strutture come Lottomatica e Sisal, tra i primi cinque broker mondiali nell'industria dei giochi. Per un'Italia agli ultimi posti in quasi tutte le graduatorie che indicano progresso civile, è in controtendenza il fatturato dei Giochi, il quale cresce costantemente nel Paese fino a sfiorare gli 80 miliardi a chiusura del bilancio 2011. L'autocritica che le istituzioni stanno formulando è chiara: il gioco è stato per troppo tempo una terra di nessuno, nella quale le nuove introduzioni hanno cannibalizzato le vecchie. Sarà un caso che gli unici giochi in cui entra in ballo un gradiente di competenza e di previsionabilità, come il Totocalcio e le scommesse ippiche, siano stati mitridatizzati dalle new entry, complice il Coni e la disciolta Unire? Di più, allargando il discorso, quanto var-

rebbe il monte ore di ore perse (non investite) nel gioco dagli Italiani? Se calcoliamo due ore di impiego mensili dedicate al gioco pro-capite, le moltiplichiamo per dodici mesi e per i trenta milioni di Italiani che giocano, arriviamo a computare (considerando un valore simbolico minimo di 5 euro, costo/ora) un disvalore di 3,6 miliardi, una parte considerevole del Pil. Quanto renderà per due anni a regime la riforma delle pensioni attuata dalla Fornero. Si irretiscono nel gioco i più disperati ed i più delusi. Che non si rendono conto della propria patologia perché credono, erroneamente, di poter controllare la compulsività della propria attività ludica. Si rovinano nuclei familiari, progetti, si sconcionano comunità. La legalità è violata ad un macro-livello dalle organizzazioni mafiose (41 quelle emerse riportate nel dossier di Libera) che investono immensi sforzi imprenditoriali nell'apertura dei punti gioco, in modo da riciclare convenientemente i grandi capitali a loro disposizione. All'interno di queste strutture, si possono poi taroccare le videolottery, creando dei guadagni enormi con la disconnessione dal controllo dei Monopoli. Illegittimo, si può rimanere all'esterno della gestione limitandosi a pretendere la riscossione puntuale del pizzo ai concessionari in regola. Un pozzo senza fondo. Portando alle estreme conseguenze la dichiarazione resa dall'on Pisanu al programma de La 7 "Gli intoccabili" ("Per ogni euro guadagnato legalmente dallo Stato con il gioco ce ne sono almeno 7-8 acquisiti illegalmente dalle mafie") si dovrebbe dedurre che quasi la metà del fatturato attuale delle mafie (140 miliardi) provenga da questo ben remunerativo filone. E cresce la percentuale delle donne che giocano, ed aumenta il numero dei giovani, che spesso contempla anche la partecipazione dei minori, in ragione di controlli inesistenti sul territorio. Il richiamo letterario a Dostoevskij, filosofico a Huizinga, iconico a De Sica, è spazzato via dalla prosaicità delle derive patologiche. C'è chi infrange il codice penale proprio per porre fine al parossismo della compulsività. Si anela inconsapevolmente al carcere. Perché in carcere si può leggere, scrivere, persino recitare, ma non giocare.

Carlotta Zavattiero

Giornalista, scrittrice, autrice de 'Lo Stato bisca' (Ponte alle Grazie Ed.)

Una questione di informazione

Si dice che la pubblicità sia l'anima del commercio. Nel caso del gioco d'azzardo, l'anima è nera.

Cosa direste se vostro figlio a scuola assistesse alla meticolosa preparazione di una dose di eroina da iniettarsi in vena? Sulla cattedra, tutto il necessario: cucchiaino, accendino, carta stagnola, siringa. E un esperto che spiega: «La siringa deve essere nuova, non la date ad altri e non usate quella degli altri. Scegliete droga di buon taglio. Meglio "farsi" in compagnia, a casa dei genitori e nei fine settimana». Cosa direste se a vostro figlio, sempre a scuola, un esperto dicesse: «Evitate di fumare la mattina, soprattutto appena alzati. È quella la sigaretta più dannosa. Iniziate a fumare nel pomeriggio, meglio dopo il pasto principale. La sigaretta migliore è certamente quella dopo il caffè. Consumare un pacchetto di sigarette alla settimana sarebbe l'ideale». Cosa direste se a vostro figlio (dove, se non a scuola?) un esperto raccomandasse di non guidare dopo avere consigliato di bere al massimo due bicchieri di superalcolici in un locale pubblico? Forse, da genitore attento, avreste una reazione: «Ma la droga non fa male? Ma il fumo non presenta il suo conto salato, in maniera subdola, anche dopo anni, nella forma di cancro ai polmoni? Ma l'alcool non ha effetti devastanti sulle cellule del cervello?». «No», vi rassicurerebbe l'esperto chiamato da un team di insegnanti illuminati attenti alle iniziative sociali: «Sono gli abusi che rovinano, la moderazione è la chiave di tutto. Drogarsi, fumare, ubriacarsi non fa male. Basta farlo a piccole dosi, con responsabilità. Il giusto». Qualcosa di simile sta accadendo in molte scuole italiane, con la complicità di AAMS, l'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato. Nel novembre del 2009 è partito un progetto che sta toccando gli istituti scolastici di dodici regioni italiane. L'elevata partecipazione è stata ottenuta grazie all'azione congiunta della Segreteria Organizzativa Civica e degli Uffici Scolastici Regionali che hanno divulgato l'operazione nelle scuole di loro competenza. Sul sito ufficiale di AAMS, si legge: «Con l'iniziativa di prevenzione "Giovani & Gioco", l'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato ha voluto sensibilizzare i ragazzi non ancora maggiorenni sui rischi del gioco patologico, per generare in ognuno una coscienza del gioco legale e responsabile, facendo sì che ciascuno possa diventare un adulto in grado di comprendere che la "misura" è la migliore soluzione per giocare divertendosi ed evitare pericolose conseguenze». Si dice che la pubblicità sia l'anima del commercio. Nel caso del gioco d'azzardo, l'anima è nera. Infatti, il comparto del gioco legalizzato è

pieno di ipocrisie, paradossi, assurdità. Il gioco legalizzato dallo Stato, non essendo percepito come un'attività pericolosa, permette la messa in atto di un progetto come quello appena citato. Un'iniziativa presentata sulla carta come di prevenzione, in concreto molto simile ad una vera e propria campagna promozionale. Sullo stesso sito si spiegano alcune fasi operative del progetto: «Si arriva agli alunni tramite gli insegnanti e gli operatori delle Asl, debitamente formati tanto sulle tecniche comunicative e gli strumenti educativi da utilizzare, quanto sulle nozioni medico-scientifiche strettamente connesse alla tematica. Lo strumento che dà alla classe la possibilità di affrontare un percorso educativo interessante e motivante è l'Open Mind». Ci vuole effettivamente una mente aperta per capire il senso e l'utilità di una simile operazione: il settore va difeso e tutelato, perché le cifre che lo riguardano sono da capogiro. Ma altrettanto sconcertanti sono i paradossi. Primo paradosso. Anche nella crisi il comparto del gioco funziona. Supera la crisi, ma la alimenta: il settore si arricchisce impoverendo. Mentre il suo fatturato decuplica in maniera esponenziale, chi gioca, l'Italiano medio, s'impoverisce. Nel 2011 gli Italiani hanno speso nel gioco legalizzato 76,5 miliardi di euro, con un incremento di incassi del 24% rispetto al 2010. Sono stati spesi oltre 15 miliardi di euro in più. Numeri impressionanti, se rapportati ad altri che mostrano un Paese che non è certo quello dei balocchi: disoccupazione, soprattutto giovanile, a livelli di guardia e crescita economica ferma. Secondo paradosso. Il gioco è stato fatto entrare quasi ovunque, ma con l'istruzione per l'uso: «Gioca responsabilmente». È l'inganno di uno Stato complice, vero biscazziere, che, incrementando in maniera spropositata e capillare l'offerta, ha portato l'Italia ad essere il primo Paese al mondo per consumi in azzardo rapportati alla popolazione: circa 1.260 euro l'anno pro-capite, neonati compresi. Liberalizzazione indiscriminata di tutto il comparto a partire dalla metà degli anni '90 con leggi e decreti ad hoc. Aumento degli spazi pubblici nei quali installare le Newslot, le regine dell'intrattenimento: bar, caffè, ristoranti, fast-food, trattorie, stabilimenti balneari, sale giochi (con le catene in franchising dedicate alle slot, tra cui le sale da gioco nelle stazioni ferroviarie), sale di raccolta scommesse (ippiche, sportive e su incarico di concessionari di giochi), alberghi, locande, circoli privati, organizzazioni, associazioni ed enti collettivi, tabaccherie, negozi, edicole. La geografia dei luoghi nei quali

accedere, in libertà e senza controlli, al gioco d'azzardo legalizzato, è profondamente mutata. Non occorre più recarsi nei casinò per giocare; lotterie istantanee, modello Gratta e Vinci, che promettono favolose ricchezze ci aspettano anche nei supermercati, nelle tabaccherie, negli uffici postali. Senza contare i giochi on-line, accessibili anche dal computer di casa. Mancavano, però, le scuole. Ed ecco la diabolica invenzione, l'acme dell'inventiva di uno Stato che esibisce anche la sfacciataggine di chiedere al servizio pubblico sanitario di occuparsi della cura di patologie che lui stesso crea e alimenta. E siamo al terzo paradosso. Far passare per campagna di prevenzione una campagna di promozione. Il gioco non è un gioco e i nodi vengono sempre al pettine. La questione dell'azzardo legalizzato è diventata anche un fatto di salute pubblica. Si è allargata in senso orizzontale la base dei giocatori e si pesca a piene mani in tutte le fasce sociali, indipendentemente dalle condizioni economiche e culturali: casalinghe, pensionati, studenti, imprenditori, disoccupati. La Dea Bendata - si crede - aiuta a risolvere problemi economici o problemi personali: regala ricchezza, distrae e allontana dalla realtà che si vuole dimenticare. In parallelo, aumentano le patologie legate al gioco compulsivo, il GAP, il Gioco d'Azzardo Patologico. Le problematiche che ora stanno emergendo con il gioco d'azzardo di Stato sono le stesse di altri settori, come alcool e fumo, ora non più pubblicizzati. Cresce, invece, il numero di persone che si ammalano di GAP e che si rivolgono alla sanità nazionale, i SERT. Ciononostante, si continua, impertenti, a pubblicizzare il gioco. Sempre sul sito AAMS, in merito al progetto «Gioco & Giovani», si legge: «Attraverso un percorso divertente e coinvolgente, che veicola contenuti importanti e densi di significato, i ragazzi imparano a conoscere il mondo del gioco osservandolo da lontano, comprendendo che non è possibile giocare prima della maggiore età, ma non è possibile nemmeno fare del gioco una ragione di vita in età adulta». Il sottotitolo del progetto è: «Campagna di sensibilizzazione alla cultura del gioco legale e responsabile». Così AAMS è entrata nelle scuole come un lupo mascherato da agnello: forse provoca la voglia di giocare anche in chi non ci avrebbe mai nemmeno pensato. Ma proprio perché allo Stato il gioco rende, si passa sopra tutto e, anziché veicolare il messaggio «Non giocare», si propaga, persino fra i più giovani, di «giocare il giusto». Come dire: «Drogati, fuma, bevi, in maniera responsabile».

Graziano Bellio

Presidente di ALEA - associazione per lo studio del gioco d'azzardo e dei comportamenti a rischio
www.gambling.it

Una questione di stato

Nello Stato esiste un chiaro conflitto di interessi tra proteggere i cittadini e garantire entrate erariali.

In Italia, il gioco d'azzardo è vietato. Per commercializzarlo è necessaria una specifica autorizzazione da parte dell'Amministrazione Autonoma Monopoli di Stato (AAMS), articolazione del Ministero dell'Economia e delle Finanze. L'azzardo è vietato perché esiste da sempre la consapevolezza della sua potenziale dannosità sociale. Nell'allargare la disponibilità di azzardo nel nostro Paese fino a limiti inauditi, lo Stato era quindi ben conscio dei problemi che avrebbero colpito tante famiglie. Ciononostante, non ha ritenuto di garantire alcuna protezione ed alcuna assistenza alle persone che cadono nella trappola dell'azzardo compulsivo.

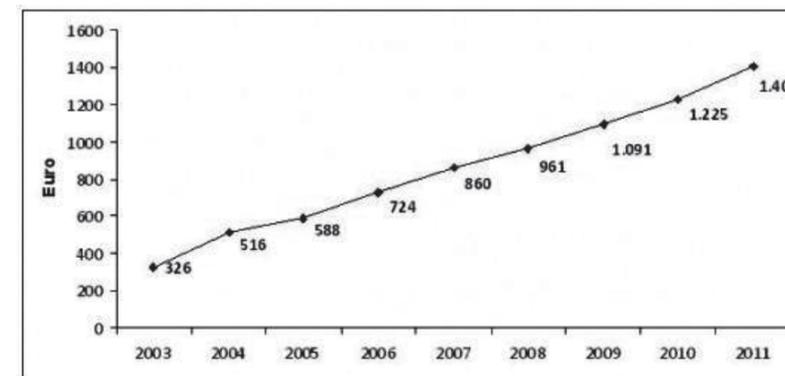
Il gioco d'azzardo patologico non dovrebbe essere considerato come "vizio" o frutto di una qualche degenerazione morale: è un disturbo del comportamento riconosciuto dall'OMS e da tutte le organizzazioni scientifiche psichiatriche internazionali. Gli studi degli ultimi anni hanno sempre più convinto gli esperti che si tratta di una forma di dipendenza vera e propria, benché non sia causato da sostanze psicotrope. L'azzardo patologico mostra caratteristiche cliniche molto simili alle altre dipendenze: il giocatore è molto assorbito dal gioco e dal dover reperire tempo e denaro per giocare; tende a puntare somme sempre più elevate e torna ripetutamente a giocare nel tentativo di rifarsi delle perdite; può trovare piacere ed eccitamento nell'azzardo, ma anche sollievo da stati d'animo negativi, come ansia o depressione; ha perso il controllo e giocare diventa un'attività di cui non riesce più a fare a meno; può cadere in una situazione finanziaria insostenibile tale da spingerlo verso il compimento di reati; talora, il giocatore può anche diventare violento, specie in famiglia, o tentare il suicidio. Con il loro lavoro pionieristico e fino a poco fa inascoltato, i soci di ALEA - associazione per lo studio del gioco d'azzardo e dei comportamenti a rischio - hanno continuamente ribadito la nocività delle politiche nazionali sull'azzardo, soprattutto nei confronti dei cittadini meno abbienti e di quelli più fragili: minori, malati mentali e soggetti con dipendenza da sostanze. Lo Stato e le aziende concessionarie hanno tuttavia agito sempre sulla base di un assunto teorico: il gioco legale è un gioco sicuro. Ebbene, i fatti oggi ci dicono che questo assunto è falso. La maggior parte delle conseguenze negative dell'azzardo compare proprio giocando nel bar sotto casa, nella ricevitoria del paese o nella sala da gioco dietro l'angolo. Chi commercializza l'azzardo ha perfino coniato una nuova pa-

rola, «ludopatia», nel tentativo di impedire ogni collegamento concettuale tra il gioco d'azzardo come fenomeno socialmente accettato e il gioco d'azzardo patologico. È arrivato il momento di prendere atto, finalmente, di alcuni dati di fatto sui quali la comunità scientifica insiste da tempo:

1. Quanto maggiore è la diffusione e l'accessibilità dell'azzardo, tanto maggiore è la diffusione dei problemi correlati, primo fra tutti il gioco d'azzardo patologico;
2. L'evoluzione verso la dipendenza dall'azzardo non è dovuta solamente a fattori legati alla persona. La ricerca scientifica ha dimostrato che fattori di natura diversa, compresi fattori legati alla struttura dei giochi, possono facilitare il passaggio da comportamenti di gioco adeguati alla perdita del controllo. Esiste, quindi, una responsabilità oggettiva dello Stato e dei concessionari nel danno prodotto, tale da non poter essere emendata dalle semplici raccomandazioni di «giocare responsabilmente» e «giocare il giusto»;
3. Nello Stato esiste un chiaro conflitto di interessi tra proteggere i cittadini e garantire entrate erariali.

Soluzioni? Va detto chiaramente che il danno sociale e culturale derivato da una diffusione così polverizzata ed ubiquitaria dell'azzardo non potrà essere facilmente riparato. Tuttavia, è urgente occuparsi delle persone e delle famiglie in difficoltà. È urgente che il Governo assuma iniziative per la protezione dei cittadini e la limitazione dell'azzardo e della sua promozione

Spesa procapite in giochi



fonte: www.businessinside.org

Matteo Iori

Presidente del CONAGGA (Coordinamento Nazionale Gruppi per Giocatori d'Azzardo)
Presidente dell'Associazione Onlus "Centro Sociale Papa Giovanni XXIII" di Reggio Emilia

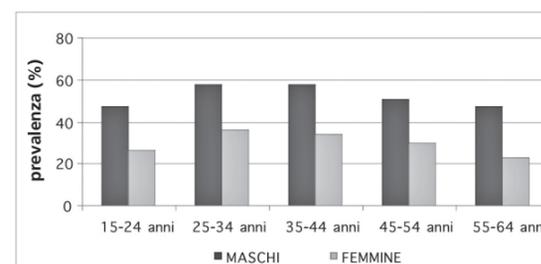
Il gioco patologico

La cosa paradossale è che, in altri Stati in cui si gioca meno rispetto a noi (Francia, Spagna, Svizzera, Germania, ecc.) il gioco d'azzardo patologico (GAP) è considerato un malattia ed il recupero è sostenuto dallo Stato. In Italia ciò non avviene.

Vi sono tracce di gioco d'azzardo nella storia dell'uomo che risalgono a duemila anni fa, ma l'origine del gioco d'azzardo in Italia, per come lo conosciamo oggi, ha origine con una legge costituzionale del 1576. Da allora, la storia del gioco d'azzardo in Italia divenne un susseguirsi di divieti e concessioni, ma fu negli anni '30 che il gioco d'azzardo venne definito dalle leggi tuttora vigenti: di gioco d'azzardo trattano il Codice Penale (articoli 718 e seguenti), il Codice Civile (articoli 1933 e seguenti), il Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza (TULPS, articolo 110). Queste leggi definiscono i limiti del gioco d'azzardo e ruotano attorno al concetto di «alea» nel gioco (cioè «il caso»): vi è gioco d'azzardo nel momento in cui il risultato del gioco dipende totalmente, o in modo prevalente, dalla fortuna rispetto all'abilità, e dove su questo risultato si scommetta denaro per vincere denaro. Da allora, in Italia il gioco d'azzardo è vietato, salvo deroghe specifiche concesse dallo Stato. Queste non sono mancate: 1997 nascono Superenalotto e le Sale scommesse; 1999 il Bingo; 2003 le Slot machine; 2005 terza giocata del Lotto e le scommesse Big Match; 2006 i nuovi corner e punti gioco per le scommesse; tra il 2007 ed il 2008 il gioco d'azzardo on-line (seppure con una serie di limitazioni); nel periodo 2009-2011 nascono nuove lotterie ad estrazione istantanea, il Win for Life, le VideoLotte, il gioco del Bingo a distanza, l'apertura di 1.000 sale da gioco per tornei di poker dal vivo, 7.000 nuovi punti vendita di scommesse ippiche e sportive, ed altro ancora. Nel 2000, in Italia, si spendevano al gioco 14,3 miliardi di euro. Si è saliti fino ai 47,5 miliardi del 2008 ed agli oltre 79,8 miliardi di euro del 2011. Ciò significa che, in media, lo scorso anno ogni abitante della Penisola ha speso 1.330 euro al gioco d'azzardo, compresi i neonati e gli ultracentenari. Analizzando la sola parte della popolazione che per legge può giocare d'azzardo, i 47,7 milioni di maggiorenni, osserviamo come la spesa pro-capite salga a 1.673 euro. Ovviamente, per ogni italiano che non spende questi 1.673 euro all'anno, qualcun altro ne spende il doppio; e in questo contesto di offerta di gioco, non tutti hanno le stesse "difese". Secondo i dati Eurispes, nel gioco investe di più chi ha un reddito inferiore: giocano il 47% degli indigenti, il 56% degli appartenenti al ceto medio-basso, il 66% dei disoccupati. E l'azzardo non è neppure una cosa che riguardi esclusivamente gli adulti: secondo il Cnr (Consiglio nazionale delle ricerche), infatti, il gioco attira il 47,1% dei giovani che frequentano le scuole medie superiori e l'11% dei ragazzini che, giocando d'azzardo, rischiano di diventare scommettitori patologici. A prescindere dall'età, i più attratti dal gioco sono le persone dotate di minori risorse e minore scolarizzazione. Secondo la ricerca Co.Na.GGA-CNCA 2011, il gioco d'azzardo aumenta con la diminuzione della scolarizzazione. La maggior parte di chi ha una scolarizzazione medio-bassa gioca d'azzardo: l'80,3% di chi dispone di licenza media, contro il 70,4% di chi ha licenza superiore ed il 61,3% dei laureati. Anche da un punto di vista della situazione lavorativa si notano differenze importanti rispetto all'approccio con il gioco d'azzardo: dichiara di giocare d'azzardo il 70,8% di chi ha un lavoro a tempo indeterminato e la percentuale sale al 73% nel caso dei disoccupati, aumenta ulteriormente con l'80,2% dei lavoratori saltuari o precari e tocca l'apice con l'86,7% dei cassintegrati. Alcuni di essi diventano dipendenti dal gioco d'azzardo: il 92,8% dei giocatori non sembra incontrare difficoltà o eccessiva attrazione

per il gioco, ma il restante 7,2% della popolazione di giocatori desta parecchie preoccupazioni: una buona parte (5,1%) sono quelli a rischio, mentre il restante 2,1% dei giocatori presenta tutte le caratteristiche di una vera e propria patologia. In pratica, la ricerca nazionale 2011 stima che, in Italia, fra maggiorenni e minorenni, vi siano più di 800.000 dipendenti da gioco d'azzardo e 1,7 milioni di giocatori a rischio. La cosa paradossale è che, in altri Stati in cui si gioca meno rispetto a noi (Francia, Spagna, Svizzera, Germania, ecc.) il gioco d'azzardo patologico (GAP) è considerato un malattia ed il recupero è sostenuto dallo Stato. In Italia ciò non avviene. Nonostante questi dati e questi numeri, il gioco d'azzardo, non essendo inserito nei LEA (Livelli Essenziali di Assistenza), non è ancora riconosciuto dallo Stato come una dipendenza a favore della quale fornire assistenza gratuita ai giocatori. Fortunatamente, nel nostro Paese esistono alcune realtà che hanno deciso di occuparsi ugualmente (e senza fine di lucro) dei giocatori patologici: alcuni Sert pubblici, alcuni gruppi di auto aiuto (come i Giocatori Anonimi) ed alcuni enti no profit come quelli del CONAGGA (Coordinamento Nazionale Gruppi per Giocatori d'Azzardo). Il CONAGGA raccoglie diversi enti senza fine di lucro che, da Catanzaro a Trento, accolgono in trattamento giocatori patologici. Fra questi enti si segnala una delle realtà italiane da più anni attiva su questo problema: l'Associazione Onlus "Centro Sociale Papa Giovanni XXIII" di Reggio Emilia. Questa organizzazione iniziò ad occuparsi di gioco d'azzardo nel 2000, quando fu aperto il primo gruppo per dipendenti da gioco. Oltre all'attivazione dei gruppi per giocatori e loro familiari, ci si orientò da subito verso un'opera di sensibilizzazione delle istituzioni e di informazione alla popolazione sui rischi che il gioco d'azzardo comportava (è del giugno del 2000 il nostro primo convegno pubblico su questo tema, dal titolo "Giochi d'azzardo. Quando finisce il divertimento e comincia..."). Ci occupiamo da sempre dello studio del problema anche con ricerche specifiche sulla popolazione, effettuiamo formazione sul fenomeno del gioco d'azzardo, attiviamo interventi di prevenzione. Ma il fulcro del nostro intervento è la presa in carico dei dipendenti da gioco. In questi anni, da un primo gruppo di trattamento si è passati agli attuali 6 gruppi settimanali e, in accordo con la Regione Emilia Romagna, abbiamo ideato e gestito la prima sperimentazione residenziale regionale per giocatori patologici (progetto "Pluto"). Dal 2000 al 2011 abbiamo ricevuto 1.028 richieste di aiuto da persone affette da Gioco d'Azzardo Patologico (G.A.P). In seguito a tutte queste richieste, sono state inserite in trattamento (grupuale, individuale o residenziale) 618 persone. Il 90% delle persone che hanno partecipato al trattamento era costituito da uomini. Il 61% delle persone che ci hanno chiesto aiuto aveva problemi di dipendenza da slot machine. Le scommesse nelle agenzie costituivano la seconda causa, ma a grande distanza (solo il 15% delle persone indicava questa dipendenza). Il 79% di coloro che sono stati in trattamento da noi aveva un lavoro, il 10% erano pensionati o invalidi, il 7% disoccupati. Il 40% delle persone in trattamento aveva un'età compresa tra i 35 ed i 45 anni, mentre le fasce d'età precedente (30-35) e successiva (45-50) si attestano entrambe poco oltre il 16% ognuna. Il 57% dei giocatori patologici che abbiamo seguito aveva figli. Il 56% era sposato o convivente, una parte era divorziata o vedova e solo il 29% dei giocatori era celibe. In pratica, famiglie

Prevalenza gioco d'azzardo nella popolazione generale (almeno una volta nella vita), articolata per genere e classe d'età.



Elaborazione sui dati IPSAD-Italia@2007-2008

"normali", persone integrate, che in pochi anni sono arrivate a rovinare se stesse ed il loro contesto sociale per la dipendenza da gioco d'azzardo, seguendo le promesse della pubblicità che chiedeva, se ciò era gradito, di "vincere facile". Il grande incremento dei giochi d'azzardo è mostrato in tutta la sua forza nelle pubblicità del gioco d'azzardo, divenute una presenza costante sulle pagine di ogni giornale, sui banner di ogni sito, negli spot di ogni televisione. Se è ovvio che le industrie del gioco traggono vantaggi nel pubblicizzare l'azzardo e nel veder crescere il proliferare dei giochi, è altrettanto ovvio aspettarsi che lo Stato che gestisce il gioco d'azzardo attui almeno qualche politica di prevenzione nei confronti delle fasce più a rischio. Ed è su queste premesse che nasce il progetto dell'Amministrazione Autonoma Monopoli di Stato (AAMS) intitolato "Giovani e gioco". L'iniziativa viene condotta nelle scuole superiori di tante città italiane attraverso l'utilizzo di un apposito dvd per raggiungere, come dichiarato dai Monopoli stessi, oltre 70.000 studenti in tutt'Italia. A mio avviso, essa contiene alcuni passaggi molto diseducativi che rischiano di essere di promozione al gioco, più che di prevenzione. Allo studente viene fatto capire quanto il rischio sia importante per crescere, con il messaggio "Evolve chi si prende una giusta dose di rischio, mentre è punito chi non rischia mai o chi rischia troppo!", poi, si arriva a sottolineare le possibilità del gioco on-line con scritte che sottolineano che, grazie ad internet, "Si può giocare ovunque, sempre e comunque" e si arriva a sostenere che "Ci si attacca alla rete, al cellulare, alle slot machine o ai videopoker parcheggiati nei bar per dare risposta al primordiale bisogno di vincita che l'essere umano ha in sé", e che "Non c'è bisogno di cercare compagni di gioco come si faceva da bambini, perché questo gioco è spesso solitario e decontestualizzato". Si pone

quasi in modo positivo l'isolamento del giovane seduto davanti al computer a giocare. Alla fine, c'è anche un test interattivo nel quale, a coloro che non disdegnano un po' di gioco d'azzardo, viene detto "Tutto sommato hai una buona idea di cosa sia il gioco. Non sei un fanatico, ma non ti fai mancare una partitella ogni tanto... giusto per tenerti in allenamento. Il tuo motto? Poco non fa male, nemmeno il veleno!"; coloro i quali scelgono di non rischiare vengono etichettati con un "Ti manca solo la frusta tra le mani... lo spirito del bacchettone aleggia sulla tua testa! Per te non esistono colori, tutto è bianco o tutto è nero. Il gioco è rischio ed a te i rischi non piacciono, meglio aggirare gli ostacoli. Così facendo, però, perdi tutte le sfumature della vita. Integerrimo... o semplicemente rigido come un ghiaccio appena tolto dal freezer? Urge ammorbidente". Bacchettone che perde tutte le sfumature della vita?! Immagino che, appena uscito da scuola, uno studente con questo profilo vorrà correre a giocare d'azzardo per sentirsi un ragazzo come gli altri e non un bacchettone rigido come un ghiaccio... Sappiamo quanto il gioco d'azzardo per lo Stato sia attività ritenuta utile per incamerare risorse e liquidità; ma sappiamo anche che centinaia di migliaia di cittadini italiani rovinano se stessi e le loro famiglie a causa del gioco e penso che lo Stato non possa continuare a far finta di nulla. Non sono più rinviabili le decisioni di inserire nei LEA (Livelli Essenziali di Assistenza) la possibilità di cura per i giocatori d'azzardo, promuovere iniziative di sensibilizzazione alla cittadinanza sui rischi del gioco, limitare la pubblicità sui giochi d'azzardo per proteggere le fasce più deboli della popolazione ed avviare iniziative serie di prevenzione del gioco d'azzardo tra i giovani interrompendo i progetti equivoci. Senza lasciare che si possa continuare a credere che lo Stato manifesti grande attenzione al gioco per gli euro che incassa e nessuna per i cittadini che lo praticano.

Nota: tutte le fonti dei dati citati si trovano nel libro "Ma a che gioco giochiamo?" (Edizione "A Mente Libera", dicembre 2011).

Masiello come Buscetta: il terzo livello del calcio

Le sconvolgenti rivelazioni di Masiello hanno svelato il coinvolgimento delle società nelle trattative. Una sentenza esemplare è l'unica via percorribile.

Alla fine, ci siamo. Dopo mesi di caccia, le inchieste sul calcio tarocco hanno fatto il salto di qualità e sono arrivate lì dove le scommesse sono soltanto un corollario e una conseguenza inevitabile dell'attività principale. L'ex giocatore del Bari Andrea Masiello ha fatto quello che ha fatto Tommaso Buscetta davanti al giudice Giovanni Falcone. Ha raccontato che esiste un terzo livello dove le partite si aggiustano tra società per evitare una retrocessione, raggiungere un piazzamento utile per partecipare a una coppa europea o, comunque, avere accesso alle decine di milioni di risorse finanziarie che ballano fra un campionato di A e uno di B. I giocatori scommettono, è vero. Ma non basta un Masiello per truccare una partita. Non bastano neppure tre o quattro giocatori per avere la certezza di un risultato. Lo si è visto nel calcioscommesse "semplice", quello dove si gioca per la martingala o per l'over, e dove l'accordo, proprio perché è tra pochi giocatori, può fallire. Se invece la pastetta arriva dall'alto e se i delinquenti vengono protetti da chi dovrebbe vigilare su di loro, come accadeva tra politici e mafiosi, il delitto non può che essere perfetto. Il racconto di Masiello, sotto questo profilo, è un punto di non ritorno. Il difensore ha messo nero su bianco particolari sconvolgenti. Nella ricostruzione del derby Bari-Lecce, finito 0-2 con un suo autogol, ha spiegato chiaramente che la trattativa era con la dirigenza del club salentino, arcirivale del Bari. Quello che racconta Masiello succede sempre, da sempre, a ogni fine campionato. Gli ultras del Bari, peraltro, hanno chiesto la loro fetta e hanno cercato di imporre ai loro beniamini altre sconfitte per farci un po' di soldi in proprio, già che c'erano. La società, avvertita delle minacce subite dai calciatori, avrebbe suggerito di ignorarle e di impegnarsi a vincere. Niente più. Nessuna segnalazione, nessuna denuncia. Questo è solo l'inizio di una tempesta che ci porterà alla vigilia degli Europei in condizioni forse peggiori di quelle di Calciopoli, esplosa nel maggio 2006 poco prima dei Mondiali di Germania. Quella volta vincemmo il torneo. Stavolta la lista dei convocati del ct Prandelli rischia di perdere qualche nome pregiato prima della partenza verso l'Ucraina. Che fare? La strada è difficile, ma è una sola. Trovare altri Masiello-Buscetta e colpire in alto, dove i club sono complici e dove c'è il marcio che non smette di tornare a galla. Il processo penale ha tempi incompatibili con quelli, rapidi e sommari, della giustizia sportiva. Quindi, tocca alla Figc, un organismo debole con un presidente che, per una volta, ha l'occasione di mostrarsi forte. L'augurio è che il principio della responsabilità oggettiva aiuti. Non c'è troppo da sperare su un repulisti dell'ambiente, visto che il calcio è lo specchio diretto dell'Italia e l'Italia è fatta di combine. Ma una sentenza esemplare è necessaria. Senza questo, tra qualche anno il tifo italiano migrerà verso la Liga spagnola o la Premiership inglese. Impossibile? Veramente è già successo. Basta dare un'occhiata ai palazzetti del basket, semisvuotati da un malinteso senso del business. Alla fine, sono business anche le scommesse, liberalizzate a maggior gloria dell'Erario. Gli splendidi risultati di questo sistema sono sotto gli occhi di tutti. E, come si diceva negli anni '60, è solo l'inizio.

Gianfranco Turano
<http://www.cadoimpiedi.it>

Alfio Lucchini

Psichiatra, psicologo clinico e psicoterapeuta,
Direttore dipartimento dipendenze ASL Milano 2,
Presidente nazionale di FeDerSerD - www.federserd.it

Servizi di cura e Gambling

Pure in assenza di riferimenti e disposizioni normative specifiche, molti servizi hanno colto, a partire dalla fine degli anni '90, la necessità di osservare ed approfondire la presenza di comportamenti di gambling addiction tra le persone in trattamento per altre dipendenze.

Il problema del gioco d'azzardo patologico ha ormai assunto interesse notevole a livello clinico, mediatico e politico.

L'evidenza dei danni psicofisici del GAP e della severità dello stato di dipendenza nei casi conclamati sta allarmando ed attivando il sistema di cura.

L'esperienza che viene qui tratteggiata è quella dei servizi che in Italia si stanno già occupando di accoglienza, diagnosi e cura del GAP.

In carenza di serie e reali stime del fenomeno GAP e di un censimento della rete di intervento, FeDerSerD, società scientifica maggiormente rappresentativa nel settore delle dipendenze in Italia, ha tentato di offrire contributi al decisore politico ed alle istituzioni, nonché indicazioni agli operatori, muovendosi su vari fronti.

Si possono riportare tre punti di osservazione:

1. la fotografia della realtà operativa dei Servizi delle Dipendenze (SerD);
2. la rilevanza della rete territoriale, anche di interesse sociale, centrale per i compiti di governance dei Dipartimenti delle Dipendenze;
3. l'analisi dell'attività del Servizio Giocaresponsabile, una help line nazionale di servizio, gestita da FeDerSerD con il patrocinio della Presidenza del Consiglio dei Ministri, Dipartimento politiche per la Famiglia, e di AAMS.

In Italia ci sono 550 Servizi delle Dipendenze - SerD - presenti in tutte le Regioni nelle ASL e dotati di personale di vari profili (medico, psicologo, assistente sociale, educatore, infermiere, ecc.).

Istituiti con il DPR 309 del 1990, i SerD hanno da allora monitorato i molti cambiamenti nel panorama dei comportamenti di addiction e sono stati parte attiva nella riorganizzazione del sistema di cura.

Pure in assenza di riferimenti e disposizioni normative specifiche, molti servizi hanno colto, a partire dalla fine degli anni '90, la necessità di osservare ed approfondire la presenza di comportamenti di gambling addiction tra le persone in trattamento per altre dipendenze.

Negli ultimi dieci anni, quindi, un buon numero di professionisti ha sviluppato specifiche competenze nel trattamento del GAP. In molti casi, ciò ha prodotto l'attivazione di ambulatori ed aree specifiche di cura per giocatori patologici.

Nella maggior parte dei casi, questo è avvenuto in assenza di precise disposizioni, regionali ed aziendali.

Ad oggi, solo quattro Regioni hanno disciplinato la materia con atti deliberativi di formalizzazione di compiti e funzioni. In tutte le altre, sono state alcune Aziende sanitarie singolarmente ad assumere provvedimenti formali. Nell'assoluta maggioranza dei casi, l'iniziativa è stata totalmente a carico dei direttori di dipartimento e dei capi servizio, i quali hanno provveduto alla riorganizzazione delle risorse stabilendo di dedicarne una parte alla cura dei giocatori patologici.

In sette Regioni è stata svolta una rilevazione formale - su dati regionali - del numero di soggetti in trattamento per GAP presso i SerD. Integrando queste rilevazioni con le stime elaborate dai responsabili regionali di FeDerSerD per le altre Regioni, risultano 6.000, nell'anno 2011, le persone in trattamento presso i servizi pubblici.

Nella sola Regione Lombardia esse sono 1.400.

Com'è logico attendersi, in mancanza di riferimenti normativi generali, l'offerta di trattamento sul territorio nazionale è eterogenea, organizzata con modalità diverse e distribuita in modo non uniforme.

Alcuni Servizi sono in grado di predisporre uno spazio ed un tempo di trattamento specifico per i soggetti con patologia da gioco, ma la maggior parte non è in condizioni di differenziare l'offerta di cura in procedure separate dal resto dei pazienti (In Italia, i SerD hanno in cura oltre 200.000 pazienti, in maggioranza per dipendenza da sostanze illegali e da alcol).

Questo aspetto costituisce un limite per le persone che chiedono aiuto per i problemi di gioco personali o di un familiare.

C'è un problema di natura culturale - la bassa propensione a considerare uno stato di malattia vero e proprio quello delle persone che ne sono affette - ed un problema di rappresentazione sociale - legato all'immagine dei tossicodipendenti con i quali i giocatori patologici o i loro familiari preferiscono non condividere luoghi e pratiche di cura.

È bene, quindi, che la programmazione di ambulatori ed attività di cura per GAP maturi una sua configurazione specifica all'interno del Dipartimento Dipendenze delle ASL, con risorse umane e strutturali (orari e spazi) dedicate.

2. L'afflusso in continua crescita ai SerD di persone problematiche per GAP si accompagna ad un'intensa attività di collaborazione con i Comuni e altri nodi della rete territoriale, i quali si trovano a confrontarsi con le conseguenze sociali, lavorative, familiari e relazionali che accompagnano questa patologia.

È a questo livello che si giocano molte delle possibilità di reinserimento sociale e di riabilitazione dei soggetti affetti da GAP.

Tra i compiti dei Dipartimenti delle Dipendenze, modello organizzativo che raggruppa SerD e strutture del privato sociale in molte Regioni italiane, vi è quello di contribuire a definire momenti di programmazione territoriale, ancoraggio, aiuto e prevenzione in materia.

3. Giocaresponsabile è un Servizio gratuito di help line, con numero verde 800.921.121, sito web www.giocaresponsabile.it e possibilità di chat e servizio mail, rivolto ai giocatori ed alle loro famiglie. Attivo 12 ore al giorno tramite un pool di psicologi specialisti, prevede il possibile intervento di psichiatri, psicoterapeuti e legali. Già nella fase di programmazione, FeDerSerD si è posta - quale punto qualificante del Servizio - l'attivazione di una rete di cura sul territorio nazionale a cui fare riferimento per l'invio di persone che necessitano di trattamento.

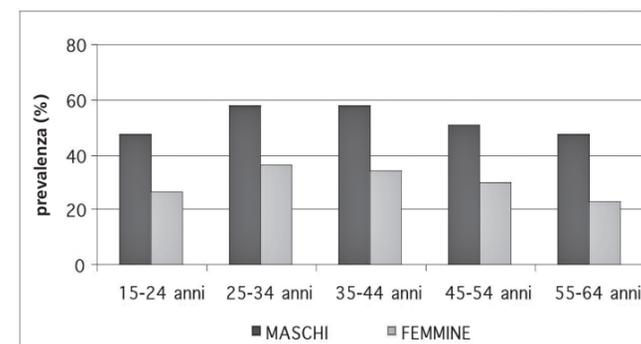
È stata perciò rilevata la disponibilità a prendere in cura i soggetti segnalati dal Servizio, inviando a tutti i SerD italiani una scheda di adesione al network di cura.

MONOPOLI\$ 2012

PER EVITARE SPECULAZIONI SI GIOCA CON EURO VERI. POI NEGLI IMPREVISTI ABBIAMO SOLO NUOVE TASSE E NELLE PROBABILITÀ ABBIAMO MESSO IL FALLIMENTO DELLA BANCA.



Prevalenza gioco d'azzardo nella popolazione generale (almeno una volta nella vita), articolata per genere e classe d'età.



Elaborazione sui dati IPSAD-Italia@2007-2008

Presupposto per entrare nel network di cura è, tra l'altro, l'adesione formale del responsabile, la dichiarazione dei metodi di intervento, l'equipe curante, la sede, i recapiti e gli orari di servizio specifici.

Il data base dei Servizi aderenti viene costantemente aggiornato. Si è perciò in grado di fornire dati certi sulla reale attività in materia di gambling da parte dei servizi pubblici ed anche dei privati.

Attualmente, risultano censiti 197 SerD che svolgono attività di trattamento per soggetti con problemi e patologie legate al gioco d'azzardo.

Si va dalla quasi totalità dei SerD dotati di ambulatori ed unità di offerta per il gambling in alcune Regioni ad altre nelle quali l'offerta appare carente rispetto alla richiesta.

È possibile che alcuni Servizi abbiano deciso di non fare parte del network Giocaresponsabile e, quindi, che il numero dei SerD attivi nel gambling possa essere leggermente superiore. Tuttavia, si ritiene che questi dati approssimino molto bene la realtà attuale. Le prestazioni offerte sono per lo più di counselling e supporto psicologico, individuale e di supporto ai familiari.

I trattamenti di gruppo sono centrali. In alcune Regioni è previsto anche l'invio in comunità terapeutiche ed è abbastanza diffuso il ricorso a gruppi di auto mutuo aiuto.

Sempre maggiore attenzione è posta alla fase diagnostica: i trattamenti farmacologici sono garantiti e talvolta sono presenti l'assistenza legale e, in precedenza, la valutazione della situazione debitoria.

La maggior parte dei Servizi, 162, funziona in regime gratuito, 18 con pagamento di ticket e 17 anche in regime libero professionale.

Oltre alle strutture pubbliche, sono state censite anche quelle del volontariato, del privato sociale e privato profit attive nel trattamento della patologie da gioco d'azzardo.

Come per i servizi pubblici, sono stati registrati nel data base solo le strutture ed i professionisti che hanno aderito al network. Ad oggi, sono 123 le strutture no profit ed i singoli professionisti censiti operanti nella rete di Giocaresponsabile, con distribuzione molto diversificata sul territorio, con aree geografiche sostanzialmente scoperte, ancor più che per i servizi pubblici. Complessivamente, dunque, il quadro generale del Paese si configura con una situa-

zione ad elevata domanda di assistenza solo parzialmente accolta dai servizi, con presenza di aree geografiche pressoché scoperte.

Le differenze dei modelli organizzativi e gestionali sono dovute alla mancanza di linee di indirizzo omogenee e, soprattutto, di risorse dedicabili, alle quali ha fatto supplenza l'impegno, l'intelligenza e la sensibilità professionale degli operatori dei Servizi Dipendenze.

È dai responsi di questi tre livelli di osservazioni oggettive che si ritiene, come federazione dei professionisti dei Servizi Dipendenze, che sia indispensabile:

1. Inserire il GAP nei Livelli Essenziali di

Assistenza;

2. Produrre Linee di indirizzo nazionali di prevenzione, cura e riabilitazione in materia;

3. Assicurare, tramite il sistema sanitario regionale, la disponibilità di cura in modo omogeneo per tutti i cittadini, utilizzando al meglio la rete di risorse già attiva, sostenendone le capacità di sviluppo, ricercando sinergie proficue tra tutti gli attori sociali, economici, sanitari interessati al problema;

4. Prevedere che le equipe multidisciplinari dedicate comprendano sia le tradizionali figure professionali delle dipendenze, sia il collegamento con gli esperti (legali, counselor, ecc);

5. Assegnare ai Dipartimenti delle Dipendenze la responsabilità della governance.

Per potenza della patologia e per scelte istituzionali assai discutibili nella politica della promozione del gioco, il GAP rischia di divenire una vera epidemia per i riflessi sulla salute dei cittadini. Ci si augura che si passi dal livello attuale, di attenzione dei cittadini e delle istituzioni, ad atti concreti a tutela della salute di tutte le fasce di età coinvolte da questo tema.

Il cinema impegnato

Giocare d'azzardo

È un film che ho girato molti anni fa, traendo spunto da una storia vera accaduta nel mio quartiere, a Firenze. La moglie di un ristoratore si suicidò, non riuscendo più a reggere i debiti accumulati giocando al lotto.

Quando, nel 1982, ho scritto la sceneggiatura e ho poi prodotto e diretto il film "Giocare d'azzardo", era mia intenzione raccontare il dramma di una donna vittima del gioco del lotto. Anna, interpretata da un'eccezionale Piera Degli Esposti, è sposata ed ha due figli. Oltre ad occuparsi della casa e della famiglia, aiuta il marito - un bravissimo Renzo Montagnani - nella sua attività, in qualità di segretaria e senza percepire stipendio. Nel grigiore di una vita con pochi sogni, per una pura casualità scopre il gioco del lotto. La fortuna vuole che il numero che gioca venga estratto. La vincita ridesterà tutti i suoi sogni sopiti. Insieme alla figlia, sogna viaggi, vestiti e potrà persino regalarle il motorino. Inizierà, quindi, un percorso di non ritorno, che la porterà velocemente a volerci provare e riprovare, in una logorante attesa, di settimana in settimana, per l'estrazione del numero su cui puntare ogni volta più soldi per garantirsi un margine di vincita. Quando non saprà più cosa inventarsi per trovare altre risorse, col timore che il numero possa uscire proprio la volta in cui non lo gioca, svuoterà i conti dei bambini ed arriverà a mettere a repentaglio la ditta del marito. È un film che ho girato molti anni fa, traendo spunto da una storia vera accaduta nel mio quartiere, a Firenze. La moglie di un ristoratore si suicidò, non riuscendo più a reggere i debiti accumulati giocando al lotto. Quel fatto costituiva solo la punta di un iceberg. Tantissime persone aspettavano con il fiato sospeso l'estrazione dei numeri del sabato pomeriggio. Era diventato un fatto nazionale giocare quel 67 che non usciva da tantissime settimane. Ricordo che qualcuno mi prese in giro per un titolo così drammatico riferito al gioco del lotto. Invece, con il film dimostro che, una volta iniziato, smettere equivale a perdere tutto ciò che uno vi ha investito fino a quel momento. Questo spiega l'accanimento e l'impossibilità di tirarsi indietro, come avviene in qualsiasi altro gioco in cui sono coinvolti i soldi. Lei diventa bugiarda con l'ignaro marito e sempre più sbadata con i figli. Ci sarà il lieto fine, ma molto amaro. È un film che ha vinto svariati premi e, spesso, associazioni che si occupano della lotta contro la dipendenza da gioco d'azzardo mi chiedono di farlo vedere ai loro pazienti. Purtroppo, oggi, il gioco d'azzardo è, nelle più svariate forme, sempre più dominante. L'avvento di internet fa sì che la dipendenza sia diventata un virus che si propaga a macchia d'olio, causando angosce e dolori non solo ai giocatori, ma anche ai loro familiari.

Cinzia TH Torrini
regista, sceneggiatrice e produttrice cinematografica

Tiziano Agostini

Professore Ordinario - Dipartimento Scienze della Vita Facoltà di Psicologia Università degli Studi di Trieste

Donatella Di Corrado

Riceratrice presso la Facoltà di Scienze Motorie, Università Kore di Enna

Giovanni Righi

Docente a contratto di Psicologia Generale presso la Facoltà di Medicina e Chirurgia Università degli Studi di Trieste

Il ricatto dell'usura

Il fine principale di una comunicazione del rischio è quello di fornire a singoli individui o a comunità informazioni sufficienti per operare una scelta e quindi di assisterli durante il processo decisionale.

In ambito psicologico, l'analisi della percezione del rischio si inserisce a pieno titolo nel contesto delle ricerche applicative aventi un'esplicita finalità sociale di intervento nel campo della prevenzione e del recupero. Sulla base delle esperienze maturate in decenni di indagini sul fenomeno delle tossicodipendenze e della tendenza, specie nelle fasce di popolazione più esposte al disagio sociale e generazionale, ad adottare un certo tipo di comportamenti, è possibile individuare alcune linee guida per la definizione di un progetto di ricerca sulla percezione del rischio nel target prescelto. L'usura è propriamente uno dei comportamenti che più evidenziano la necessità di una seria analisi delle condizioni sociali ed individuali di radicamento del rischio e della sua drammatica concretizzazione. La definizione operativa del rischio dipendenza da gioco d'azzardo e usura in uno specifico ambito territoriale ed, eventualmente, in una determinata fascia di popolazione va considerata, sicuramente, sia sotto il profilo strettamente tecnico-giuridico, sia in relazione al suo significato psico-sociale. L'obiettivo finale di questo tipo di indagine è, infatti, la strutturazione di alcune ipotesi applicative utili e funzionali ad un intervento a livello istituzionale. In tale ottica, le politiche di prevenzione devono saper cogliere gli aspetti puntuali più importanti sui quali centrare l'approccio diretto ai soggetti a rischio. La definizione di un protocollo operativo a livello di indagine scientifica e di implementazione strutturata nel contesto di riferimento nasce proprio come strumento funzionale a tale scopo. Esso si configura, inoltre, come risorsa tecnica di base per la corretta centratura dell'intervento in funzione degli obiettivi prestabiliti. In riferimento al fenomeno usura, l'obiettivo principale delle politiche di intervento a livello di coscienza critica diffusa è sicuramente quello della consapevolezza del rischio del ricorso a tale pratica come vittima di una deformazione illegale di una normale dinamica del mercato del credito.

Gli ambiti di interesse che convergono sulla tematica in questione si collocano lungo il continuum che collega la salute psicofisica personale con gli aspetti più prettamente tecnici sotto il profilo economico e giuridico. L'analisi della percezione del rischio che si intende realizzare in questo progetto di ricerca permette di cogliere il livello di sensibilità di alcuni degli attori del macro-sistema sociale rispetto al problema in oggetto.

Finalità

Il progetto di ricerca si pone come momento di indagine preliminare nell'ambito dell'analisi degli elementi psicosociali tipici della realtà degli studenti universitari.

L'output atteso è:

- una tabella di codifica dei pesi relativi dei singoli fattori determinanti un livello sensibile di rilevazione e percezione efficace della condizione di "rischio";
- una baseline quantitativa e qualitativa per l'implementazione di un prosieguo "follow up" della ricerca;
- un insieme di criteri che si configurino come possibili linee guida della comunicazione relativa al rischio usura, con particolare riferimento all'esperienza economica quotidiana in giovani-adulti frequentanti i corsi di laurea universitari.

Metodologia

L'approccio analitico di partenza adottato ricalca, a livello metodologico, l'applicazione di strumenti di tipo attuariale con un'ampia e speci-

fica descrizione della realtà sotto il profilo quantitativo. Gli aspetti più prettamente qualitativi sulla specificità tematica e personale della percezione del fattore "rischio" in un'ottica di valutazione del coinvolgimento personale vanno integrati in un unico modello di previsione specifico per la realtà territoriale analizzata. Tale modello si pone come ambito operativo di snodo tra il dato di partenza e quello derivante dalla rilevazione sistematica condotta nell'indagine. La raccolta dati avverrà attraverso un questionario composto da una serie di quesiti finalizzati ad analizzare direttamente ed indirettamente la disponibilità soggettiva ad assumersi un onere finanziario rilevante da rimborsare ratealmente.

I tre scenari target scelti saranno:

- necessità di contrarre un finanziamento finalizzato all'acquisto di un'abitazione;
- necessità di contrarre un finanziamento finalizzato all'acquisto di un'autovettura;
- necessità di contrarre un finanziamento finalizzato all'acquisizione di denaro contante.

Per ognuno di questi scenari, il soggetto sarà chiamato ad indicare, direttamente ed indirettamente, la propria disponibilità ad assumersi il debito. L'indagine riguarderà esplicitamente il livello di consolidamento di un "comportamento ad elevato rischio potenziale" avente un significato molto particolare per la realtà territoriale. Ai soggetti verrà infatti chiesto di valutare la propria abitudine al gioco d'azzardo in strutture specificamente destinate a questo, come i "Casinò" e le "Case da gioco". A pochissimi chilometri dal confine, nei territori della Repubblica Slovenia ai confini con l'Italia, e nel territorio italiano, sono presenti e stanno nascendo parecchie di queste realtà (assolutamente legali ed aperte al pubblico). La clientela abituale dei "Casinò" e delle "Case da gioco" è storicamente formata, in buona parte, da cittadini italiani di tutte le età, compresa quella dei giovani adulti.

Target per la rilevazione dati

Sei sotto-campioni della popolazione studentesca di tutti i corsi di laurea di primo e secondo livello dell'Università di Trieste, con attribuzione randomizzata dei soggetti ai singoli campioni. Consistenza stimata del campione complessivo: 360 studenti.

Sviluppi futuri dell'indagine

Il follow up

Un follow up a sei/nove mesi di distanza dalla prima rilevazione nei giovani adulti permetterebbe di conoscere la stabilità o il cambiamento del comportamento del fenomeno. Tale rilevazione consentirà di disporre di un riscontro metodologico importante sia per gli aspetti intrinseci della ricerca, sia per ogni prospettiva di definizione di un modello di valutazione di possibili interventi a livello formativo ed informativo sull'argomento in questione.

Il rischio: prevenzione e comunicazione

La comunicazione del rischio è un fenomeno complesso e multidimensionale. Una comunicazione efficace richiede che vengano definiti in modo accurato obiettivi, contenuto e destinatari dell'intervento comunicativo.

Il fine principale di una comunicazione del rischio è quello di fornire a

singoli individui o a comunità informazioni sufficienti per operare una scelta e quindi di assisterli durante il processo decisionale. Il linguaggio usato è cruciale e varia in funzione degli obiettivi perseguiti. L'evidenza sperimentale disponibile mostra che, se l'obiettivo è la prevenzione, una comunicazione che ponga l'accento sulle conseguenze positive associate all'adozione di un comportamento sicuro o all'evitamento di un comportamento a rischio risulterà maggiormente persuasiva; se l'obiettivo è quello di promuovere comportamenti finalizzati alla diagnosi, risulterà più efficace una comunicazione che sottolinei le possibili conseguenze negative.

Per quanto riguarda l'oggetto della comunicazione, tre fattori devono essere considerati: il tipo di legame causale che intercorre tra comportamento e conseguenze (certo, probabile o biologicamente plausibile), la probabilità che le conseguenze si verifichino, il tipo di conseguenze previste (in base alla gravità ed al loro carattere a breve o a lungo termine). Fondamentale è, infine, la definizione del soggetto al quale si rivolge la comunicazione. Si potrebbe ritenere che una presentazione chiara ed esaustiva dei rischi associati ad un determinato comportamento sia sufficiente a garantire scelte razionali. In realtà, sappiamo che l'efficacia di un messaggio dipende criticamente dalle caratteristiche del ricevente. Quando la comunicazione ha come oggetto il rischio, è necessario che siano note la percezione del rischio e l'atteggiamento verso il rischio dei soggetti coinvolti nel processo comunicativo.

I numerosi studi sulla percezione del rischio mostrano che esiste una netta differenza tra percezione soggettiva e stime di probabilità oggettiva. In particolare, si è osservata l'esistenza della tendenza a sottovalutare il rischio di eventi con conseguenze di lieve o media gravità, ma con alta probabilità di accadimento e, viceversa, a sovrastimare il rischio di eventi con conseguenze molto gravi, ma con bassa probabilità di accadimento. Lo scarto evidente tra stime soggettive e probabilità oggettiva di rischio costituisce solo uno dei numerosi esempi che dimostrano come gli individui incontrino delle difficoltà ad esprimere dei giudizi di rischiosità: l'uso di euristiche - scorciatoie mentali - e il "bias dell'ottimismo ingiustificato" - la credenza di essere meno a rischio e più immuni dai pericoli rispetto ad altre persone che si potrebbero trovare in una situazione identica - sono le maggiori cause di valutazione erronea del rischio associato ad attività o situazioni potenzialmente rischiose. Un'altra caratteristica particolarmente importante del rischio è la sua natura cumulativa: alcuni studi hanno dimostrato che le attività rischiose con potenziali conseguenze negative differite nel tempo e non immediatamente osservabili (di cui l'indebitamento cronico è un esempio evidente) sono generalmente sottovalutate rispetto ad attività con effetti negativi immediatamente visibili. Data la complessa natura della percezione del rischio, numerosi altri fattori come caratteristiche di personalità, età, genere, partecipazione alle attività rischiose ed expertise concorrono alla formazione dei giudizi di rischiosità.

Oltre che dalla percezione del rischio, l'adozione di comportamenti a rischio dipende dall'accettazione dello stesso. A differenza della percezione, l'accettazione presuppone un'analisi costi/benefici da cui può dipendere la decisione di intraprendere o meno un comportamento rischioso. Appare evidente che la distinzione tra queste due variabili assume un ruolo importante anche da un punto di vista metodologico; confonderle, infatti, può condurre alla raccolta di misurazioni non attendibili e ad interpretazioni dei risultati poco valide. L'accettazione del rischio prevede due costrutti molto diversi tra loro: 1) l'atteggiamento verso il rischio percepito rimane stabile negli individui e non varia nemmeno in funzione della scelta rischiosa da effettuarsi; 2) l'analisi costi/benefici varia in funzione del contesto e della specifica scelta rischiosa. L'adozione di comportamenti a rischio dipende non solo da variabili cognitive, ma anche da variabili di personalità, motivazionali e sociali. Infatti, i comportamenti a rischio di tipo dannoso per il proprio benessere economico e psicofisico vengono predetti da livelli elevati di impulsività, intesa come (a) incapacità di anticipare conseguenze negative e (b) difficoltà personale a differire la gratificazione (ottenimento del denaro e/o acquisto immediato del bene desiderato). Infine, oltre a fornire modelli comportamentali, l'ambiente sociale trasmette al singolo credenze condivise, aspettative e valori che giocano un ruolo decisivo nella percezione e nell'accettazione del comportamento a rischio. Tale aspetto assume un ruolo fondamentale nella realtà territoriale dove la già citata, massiccia, presenza di "Casinò" e "Case da gioco" rappresenta un fattore di rischio molto elevato.

Analisi SWOT

- Punti di forza: il progetto di ricerca si fonda su una procedura già vali-

data metodologicamente ed avente specifici riferimenti teorici (Teoria del Comportamento Pianificato - TCP [Ajzen, 1991]);

-Punti di debolezza: la necessità del follow up (non prevista in questo progetto) in un'ottica longitudinale dell'indagine;

- Opportunità: la definizione di un modello integrato per la programmazione e la valutazione dell'intervento formativo - informativo;

- Rischi: la scarsa disponibilità dei soggetti a seguire un'attività formativa la quale, sulla base dei parametri che emergono dal modello di elaborazione dei dati, potrebbe essere centrata su contenuti tecnico-finanziari troppo specialistici.

L'epidemiologia dell'azzardo

Dal divertimento all'eccesso, dal guadagno alla perdita della libertà. Dipendenza o divertimento?

Dipendenza? La prima cosa che ci viene in mente quando sentiamo parlare di dipendenza sono le varie sostanze d'abuso, quali droghe o alcool. In realtà, ci sono anche altre e nuove forme di dipendenza. Per certi versi, possono essere considerate diverse, in quanto non vi è l'assunzione di una sostanza che vada ad interferire con il sistema nervoso. Tra queste, le più note e comuni sono il gioco d'azzardo ed internet. Queste nuove dipendenze hanno diversi fattori in comune con le dipendenze da sostanze: la dominanza (l'attività domina i pensieri assumendo un valore primario); le alterazioni dell'umore (nell'uso dello strumento si prova un aumento d'eccitazione); la tolleranza (bisogna aumentare il tempo di uso per avere l'effetto desiderato); i sintomi d'astinenza; il conflitto (tensioni e liti tra chi utilizza gli strumenti e le persone che sono vicine. La persona che ne fa uso è in conflitto anche con se stessa); la ricaduta. Ma basta giocare al casinò, al lotto, scommettere sui cavalli, giocare alle macchinette video poker, alle slot-machines o altro per essere etichettati come giocatori patologici? Il gioco, quello "sano", è un'attività ludica di per sé non considerata una "malattia". La maggior parte delle persone gioca, infatti, occasionalmente, per divertimento. Per alcune persone, è fonte di relax. Si devono prendere in considerazione diversi parametri per valutare se ci troviamo di fronte ad una situazione potenzialmente patologica. I problemi nascono quando, per una serie complessa di cause, il piacere del gioco diventa un impulso incontrollabile di cui non si può fare a meno e la persona non si sente più libera nel giocare, ma costretta a farlo. Il DSM (manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali) individua diversi sintomi i quali, se presenti, possono indicare un comportamento maladattivo legato al gioco: il giocatore compulsivo ha un coinvolgimento sempre maggiore nel gioco, punta somme di denaro continuamente crescenti, diviene irrequieto o irritabile se smette di giocare o prova a farlo di meno, ricorre al gioco per fuggire dai problemi o per ristabilire uno stato d'animo negativo ed "insegue" le perdite, torna cioè a giocare per rifarsi. Sono spesso compromesse delle relazioni importanti, vi sono problemi sul lavoro, a scuola, oltre che possibili condotte illegali per finanziare il gioco. I giochi d'azzardo hanno tre caratteristiche che li rendono così attraenti da portare diverse persone a passare dal puro divertimento ad uno stato "problematico": in genere richiedono che ci sia una posta in gioco (denaro o oggetti di valore); la posta non può essere ritirata una volta effettuata la "puntata"; il risultato è affidato al caso. Ma chi è il giocatore d'azzardo patologico? Possiamo creare un profilo di queste persone? In genere, il gioco d'azzardo aumenta di frequenza nel momento in cui si attraverso una crisi personale o sociale, soprattutto in termini economici. Il gioco illude della possibilità di vincita rapida, di soluzione di un problema. Non si può parlare di un unico tipo di giocatore, come non è unica la causa che spinge le persone a tentare la sorte. Tra i giocatori problematici ci sono quelli che, grazie al gioco, trovano sollievo da situazioni di ansia o depressione. Ma vi sono anche persone completamente dipendenti ed ossessionate dal gioco, per le quali la sfida alla sorte diventa un pensiero pervasivo, totale ed incontrollabile, diventando primario nelle giornate e poi nella vita della persona. Si può ben immaginare come questo fatto comprometta l'attività sociale, familiare e lavorativa della persona. Il giocatore d'azzardo sembra non vedere, non sentire e non parlare: il miglior aiuto possibile è quello di rivolgersi ad un professionista, il quale, attraverso l'azione dei familiari, condurrà degli interventi atti a modificare lo stile di vita patologico dell'interessato ed a ridurre la gravità fenomenologica del disturbo. In queste terapie, la volontà del giocatore ed il ruolo dei familiari sono fondamentali per l'efficacia. Si deve considerare anche un altro fattore: il gioco d'azzardo patologico (GAP) risulta essere uno dei disturbi più difficili da trattare. Anche se il giocatore è consapevole della dinamica che ha portato al disturbo, nella maggior parte dei casi tende a vedere nel gioco stesso la soluzione del problema. Questo perché la persona con disturbo da gioco d'azzardo tende a mentire o a giustificare le proprie azioni basandosi sull'esigenza di recupero delle somme perse. Si tratta di una patologia fortemente condizionata dai soldi, un fenomeno sociale su cui tutti puntano l'attenzione in termini di benessere. Questi condizionamenti psicosociali rendono il GAP un problema di non facile soluzione. Un ultimo dato da tenere in considerazione è l'incidenza di questa patologia e l'evoluzione del fenomeno nel nostro Paese. L'Italia è il terzo Paese nel mondo, dopo Giappone e Regno Unito, per volume di gioco, ed il primo per spesa pro-capite: circa 1.260 euro di spesa pro-capite (neonati compresi). Tra il 2003 ed il 2010, il volume del gioco d'azzardo in Italia ha avuto un andamento crescente, a ritmi che non hanno ceduto affatto alla crisi economica: 42 miliardi nel 2007, 76 miliardi nel 2011. Dall'epoca del lotto siamo passati ai domini delle Newslot (45% degli incassi del 2011) e Videolottery. Per quanto riguarda, invece, l'incidenza del GAP, si parla dell'1-2% della popolazione. Secondo stime del Dipartimento delle Politiche Antidroga, si rischia di passare dal quadro degli anni 2007-2008, in cui l'incidenza del gioco patologico era pari all'1% e quella del gioco problematico pari al 5% della popolazione, ad un'incidenza del gioco patologico pari al 7-10% e del gioco problematico del 10-18%.* Sono dati importanti e rilevanti perché tale patologia non è ancora riconosciuta nei LEA (livelli essenziali di assistenza) sebbene conduca le persone colpite a conseguenze devastanti a livello economico e, soprattutto, relazionale. Non va inoltre sottovalutata la forte pressione pubblicitaria dei media: ovunque si incentiva il gioco d'azzardo. Per ricevere un supporto immediato, il primo consiglio è quello di rivolgersi al SerT più vicino. Per cercare il centro più vicino si può consultare il sito www.centrostudi.gruppobeale.org/gambling/

*[DATI EPIDEMIOLOGICI SUL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO - Relazione al Parlamento 2011 - Dipartimento Politiche Antidroga]

Elisa Mattaloni
Dott.ssa in Psicologia

Michele Sanza

Direttore Unità Operativa Ser.T Azienda USL di Cesena

Utilità dei servizi e delle reti sociali

Nel modello ormai consolidato dei Ser.T (Servizi per le Dipendenze Patologiche) dell'Emilia Romagna, i percorsi terapeutici sono funzionali e sinergici a quelli della prevenzione.

Per essere considerato d'azzardo, il Gioco deve rispondere a tre condizioni. La prima, il giocatore partecipa rischiando del denaro o un oggetto di valore; la seconda, la posta non è reversibile; la terza, l'esito del gioco dipende dal caso (alea). Da diversi anni, in Italia l'interesse verso questa forma di "intrattenimento" è cresciuta e l'ammontare di denaro bruciato nel gioco d'azzardo è in costante aumento (Lavanco, Varveri, 2006). Gli Italiani (15-64 anni) che giocano d'azzardo sono circa 17.000.000, corrispondenti al 42% della popolazione nazionale (Bastiani, 2010). I valori economico finanziari sono altrettanto rilevanti. Già nel 2009, uno studio di NOMISMA (De Rita, et al, 2009) basato su dati del 2008 stimava intorno a 47 miliardi di euro il fatturato complessivo del gioco d'azzardo nel nostro Paese, corrispondente al 3% del Prodotto Interno Lordo Nazionale.

Una delle spiegazioni offerte per il dilagare del gioco d'azzardo è insita nella capacità di questo tipo di gioco di fungere da attivatore di nuove esperienze, di poter soddisfare il desiderio di rischiare evitando di comprometersi con attività pericolose. Giocare d'azzardo, quindi, non costituisce necessariamente un comportamento negativo, ma può anzi assumere una funzione adattiva, incanalando impulsi e frustrazioni e creando parentesi di illusorietà rispetto al controllo del proprio futuro (Croce, 2001). Questa pratica, inoltre, è incoraggiata dalla cultura corrente.

Affidarsi all'alea, negazione del lavoro, della pazienza, del merito individuale, rispecchia, ahimè, principi condivisi e molto popolari (Pani, Biolcati, 2006) che vedono nelle scorciatoie altrettante risorse positive e premianti nell'impostazione del rapporto con il proprio futuro. Recenti modelli politici hanno promosso questa forma di individualismo societario, assumendolo a vero e proprio modello di sviluppo collettivo, in alternativa, se non in antitesi, a quello della responsabilità sociale condivisa. Questo stilema di gioco può essere considerato funzionale e compatibile con la libera scelta individuale per via di alcune caratteristiche di personalità, per le caratteristiche di taluni giochi e della loro accessibilità e, infine, per fat-

tori ambientali condizionanti - la crisi economica attuale è certamente uno dei più importanti. Può così arrivare ad esprimersi nella fenomenologia della compulsività patologica.

In questa forma, il gioco può portare allo sviluppo di ingenti problematiche sociali nel campo finanziario, giuridico e familiare e può associarsi a patologie psichiche, come disturbi dell'umore, emotivi e del comportamento (Capitanucci, 2002). Fin dal 1980, il gioco d'azzardo patologico (GAP) è stato inserito fra i disturbi psichiatrici della Classificazione Internazionale delle Malattie (ICD) dell'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS). Dal 1987, trova posto anche nel Manuale Statistico e Diagnostico dei Disturbi Mentali (DSM) dell'American Psychiatric Association fra i disturbi del controllo degli impulsi. Nella versione attuale, quarta edizione rivista del DSM, viene individuato un quadro psicopatologico complessivo caratterizzato dalla perdita di controllo sul gioco che gradualmente si impone come interesse prevalente/esclusivo. La persona che presenti un GAP si impegna in una serie di inganni per nascondere o minimizzare le perdite e, contemporaneamente, ottenere denaro necessario per continuare a giocare. A questo si associa la rapida disgregazione del rapporto con la famiglia e con il lavoro. Il gioco d'azzardo patologico presenta analogie e sovrapposizioni con altre forme di dipendenza, come quelle, più note, da sostanze.

Di fronte al manifestarsi di un crescente disagio di massa nelle forme del gioco d'azzardo, occorre adeguare l'offerta dei servizi specialistici per attivare un sistema di cura e prevenzione efficace. Nel modello ormai consolidato dei Ser.T (Servizi per le Dipendenze Patologiche) dell'Emilia Romagna (Dgr 1533/2006 Regione Emilia Romagna), i percorsi terapeutici sono funzionali e sinergici a quelli della prevenzione. Spesso, gli stessi clinici che si occupano di trattare il disagio e la sofferenza individuali sono attivi nei servizi di prossimità e nei programmi di informazione e prevenzione per le popolazioni bersaglio. In questo modello operativo, l'anello di congiunzione tra cura e prevenzione è materialmente costituito dai nodi di

una vasta rete di operatori formali ed informali che appartengono alle associazioni di volontariato, al mondo della scuola ed a quello dei settori economici contigui agli ambienti ove si consumano sostanze. Allo stesso modo, nei confronti del Gioco d'Azzardo è necessario strutturare percorsi di cura in grado di affrontare le problematiche psicopatologiche individuali e di metter in sicurezza il soggetto ed i suoi familiari. Ma è altrettanto importante lavorare con le associazioni, su modelli di autocura più facilmente accessibili e raggiungibili da parte di chi avverte il problema, ma non riesce a varcare la soglia di un servizio specialistico, e con le categorie economiche coinvolte nella gestione delle strutture di gioco. I bar, i locali pubblici e le sale gioco vanno considerate punte avanzate della prevenzione, dalle quali costruire un sistema di alleanze e di sinergie per la riduzione dei danni e per l'accompagnamento verso i servizi specialistici dei casi di dipendenza. Alla luce di questi principi, i nostri servizi si stanno rapidamente attrezzando alla domanda di cura esplicita, ancora esigua e potenziale, che l'epidemia del Gioco d'Azzardo Patologico pone.

Bibliografia

Lavanco G, Varveri L; Carocci Faber editore, *Psicologia del gioco d'azzardo e della scommessa: prevenzione, diagnosi, metodi di lavoro nei servizi*, Roma, 2006.

Luca Bastiani, et al., *L'Italia che Gioca: uno studio su chi gioca per gioco e chi viene "giocato" dal gioco*, nov. 2010. <http://www.andinrete.it/portale/documenti/pdf/IFC-CNR%20giovani%202009.pdf>

Giorgio De Rita, Silvia Zucconi, Paolo Bono, Martina Marzorati, *Il gioco in Italia: un mercato ad alto impatto sociale; Quaderni per l'economia Numero 4*, 24 marzo 2009.

Croce M, Zerbetto R; Franco Angeli editore, *Il gioco e l'azzardo: il fenomeno, la clinica, le possibilità di intervento*, Milano, 2001.

Capitanucci D, Marino V; Franco Angeli editore, *La vita in gioco? Il gioco d'azzardo tra divertimento e problema*, Milano, 2002.

Delibera di Giunta Regionale dell'Emilia Romagna 1533 del 2006: "Prime Linee di indirizzo regionali in tema di prevenzione e di contrasto del consumo / abuso di sostanze stupefacenti e psicotrope."

Cesare Guerreschi

Psicologo - Presidente S.I.I.Pa.C. (Società Italiana Interventi sulle Patologie Compulsive), Ideatore e fondatore della Comunità Terapeutica per il Gioco d'Azzardo Patologico

Lo Sportello Infoazzardo

La funzione dello Sportello Infoazzardo è quella di fornire risposte immediate ed efficaci per tamponare situazioni di emergenza ed eventualmente attivare un percorso di guarigione duraturo.

La Società Italiana di Intervento sulle Patologie Compulsive (S.I.I.Pa.C.), fondata nel 1999 da Cesare Guerreschi, è stata la prima struttura in Italia a porsi l'obiettivo di studiare ed approfondire il fenomeno del Gioco d'Azzardo Patologico, al fine di fornire un efficace programma di intervento non solo a chi ne era colpito, ma anche ai familiari. Il primo Sportello Infoazzardo è nato a Roma nell'aprile del 2001, per la volontà del Comune di prevenire ed intervenire sul disagio sociale legato al Gioco d'Azzardo Patologico, ed è stato il primo di una lunga serie tuttora in espansione. Attualmente, è attivo quello di Bolzano. La funzione dello Sportello Infoazzardo è quella di fornire risposte immediate ed efficaci per tamponare situazioni di emergenza ed eventualmente attivare un percorso di guarigione duraturo. Questo grazie all'esperienza pluriennale maturata dagli operatori della S.I.I.Pa.C. (psicologi, psicoterapeuti, psichiatri, avvocati, commercialisti, tutor) che operano in equipe avvalendosi ognuno delle proprie competenze professionali. In generale, lo Sportello Infoazzardo si propone di:

1. Fornire un iniziale servizio di informazione e consulenza ai giocatori patologici ed ai loro familiari, sia mediante contatto telefonico sia, successivamente, tramite colloqui informativi con personale specializzato e gruppi di auto-mutuo-aiuto;
2. Studiare il fenomeno a livello locale e nazionale, al fine di acquisire precise informazioni sull'epidemiologia dello stesso nel nostro Paese, capire le modalità dell'instaurarsi della patologia e definire le fasce di popolazione più colpite, così da poter elaborare interventi di prevenzione mirata;
3. Organizzare e proporre corsi di formazione per il personale appartenente alle strutture di prima accoglienza e per coloro che sono maggiormente a contatto con i giovani, al fine di fornire gli strumenti sufficienti per riconoscere i sintomi della problematica e prendere le dovute contro-

misure;

4. Informare e sensibilizzare insegnanti, genitori, operatori dei servizi territoriali (Servizi Sociali, Ser.T., DSM, associazioni del privato sociale), cittadinanza tutta;
5. Informare e sensibilizzare gli studenti attraverso l'attivazione di progetti nelle scuole. I sintomi delle dipendenze compaiono tipicamente nella fase adolescenziale e post-adolescenziale.

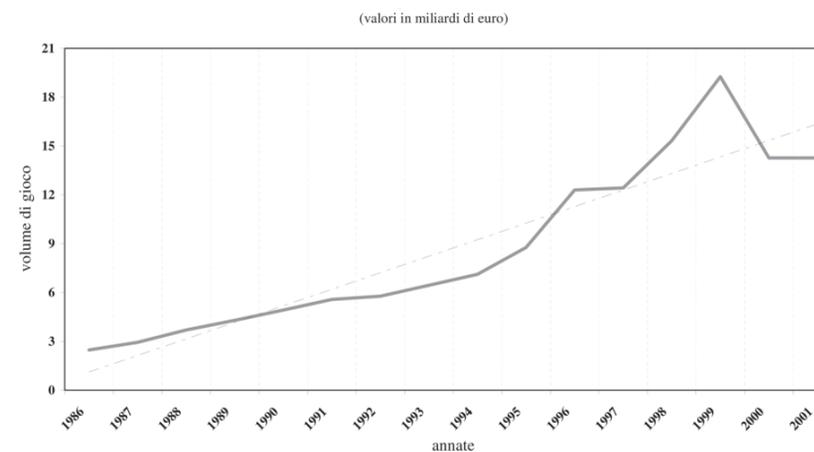
Lo sportello Infoazzardo si può contattare telefonicamente al numero 0471/300498 dal lunedì al venerdì, con orario 8.30-12.30 e 14.30-18.30, oppure ci si può recare direttamente presso la sede S.I.I.Pa.C. di Bolzano, dove ci sono specialisti pronti a fornire risposte ai quesiti di giocatori e familiari. Si possono richiedere:

- Colloqui informativi con personale specializzato;
- Colloqui individuali con operatori;
- Gruppi di informazione per i dipendenti;
- Gruppi di informazione per i familiari;
- Gruppi di auto-mutuo-aiuto per dipendenti e familiari;
- Servizio di consulenza economico-finanziaria e legale;
- Servizio di informazione e prevenzione;
- Servizio psichiatrico;
- Servizio di family-care;
- Servizio di tutoraggio;
- Percorso terapeutico in comunità semi-residenziale;
- Servizio ambulatoriale.

La S.I.I.Pa.C. è promotrice di un programma di intervento sul gioco d'azzardo patologico. Il modello terapeutico prevede un intervento multimodale sul paziente volto ad intervenire su tutti gli aspetti della vita della persona coinvolti negativamente dalla dipendenza:

1. Rapporto patologico con il denaro che porta a commettere illeciti e reati di varia natura (furti, rapine, pignoramenti, usura);
 2. Crisi familiari, divorzi, impatto negativo con i figli;
 3. Sottrazione di tempo ed energie destinati al lavoro o agli studi;
 4. Problemi di salute (ansia, depressione, abuso di alcol, fumo e sostanze)
- All'interno della comunità di Bolzano sono attualmente attive le seguenti attività:

1. Gruppi d'informazione: tenuti da operatori specializzati in materia di dipendenze comportamentali e volti a fornire le informazioni riguardanti la patologia



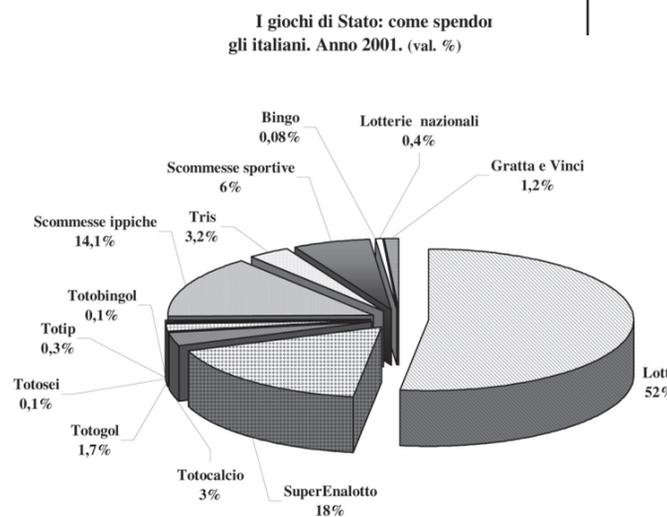
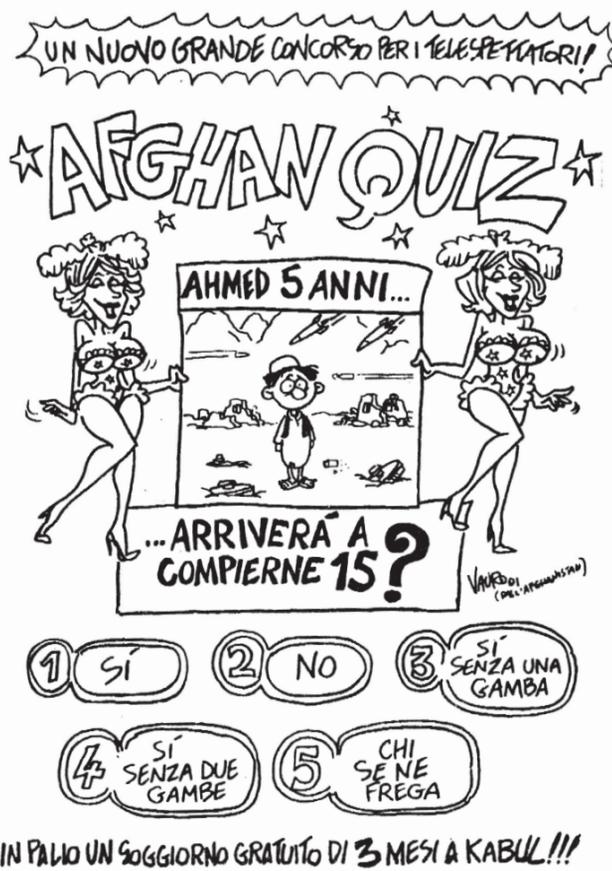
Fonte: nostra elaborazione su dati Eurispes 2000, 2002; Il Sole 24 Ore; Lottomatica; Sisal.

* Società Italiana Interventi sulle Patologie Compulsive

- ed il suo trattamento;
- Gruppi di discussione: gestiti da un operatore del centro. In essi si discutono problematiche specifiche sulle dipendenze e si confrontano problemi e progetti di vita di ciascun utente;
 - Gruppi terapeutici: gruppi monotematici gestiti da uno psicoterapeuta che prendono in esame il problema specifico legato alle dipendenze;
 - Gruppi di auto aiuto: gruppi coordinati dai membri dei Giocatori Anonimi (GA). I Giocatori Anonimi sono una struttura associativa nata negli Stati Uniti nel 1957 con il nome di Gamblers Anonymous. Essa si ispira al modello degli alcolisti anonimi. Oltre ai gruppi dei GA sono operativi anche gruppi per i familiari dei giocatori (Gam-Anon). Vengono anche tenuti dei gruppi di auto aiuto per coloro che sono affetti da dipendenza sessuale, i Sex Addicts Anonymous (SAA) basati sul modello dei GA. Lo scopo di questi gruppi è quello di offrire la possibilità di incontrare persone che stanno condividendo la stessa esperienza affrontando difficoltà simili. I gruppi seguono un programma che si articola in 12 passi:
 - Laboratorio artistico: ore dedicate ad attività ricreative legate alla produzione artistica. Queste attività manuali si propongono di esplicitare la creatività degli utenti ed aumentare la loro autostima;
 - Progetto di Self-Empowerment: ore dedicate all'attività sportiva che permettono agli utenti di svagarsi, ma anche di poter sviluppare il senso di comunità ed il rispetto degli orari e delle attività, nonché di riprendere contatto con il proprio corpo e la cura di sé;
 - Terapie individuali: volte ad individuare specifiche problematiche legate al vissuto del soggetto rispetto a temi quali affettività, emotività, sessualità e socializzazione e ad individuare le strategie di difesa del soggetto ed i problemi relativi ai confini dell'io e della realtà;
 - Terapia di coppia: si propone di agire direttamente sull'equilibrio della coppia, sulle sue dinamiche relazionali, emotive e sessuali;
 - Terapia familiare: volta a coinvolgere l'intera famiglia dell'utente al fine di far conoscere ed accettare cognitivamente ed emozionalmente la presenza della malattia al suo interno ed a ristabilire dinamiche ed equilibri sani tra i membri;
 - Training autogeno: tecnica volta alla diminuzione degli stati di ansia e tensione;
 - Servizio di tutoraggio: l'obiettivo che il tutor si propone è quello di alleviare le pressioni economiche a cui il dipendente ed i membri della famiglia sono sottoposti, ricollocando i debiti all'interno di una scala di priorità a partire da quelli che possono comportare conseguenze sul piano giuridico, civile e penale, fino ad arrivare a quelli contratti con i familiari. Su questa base prepara un piano di risanamento dei debiti che verrà concordato con il terapeuta ed un familiare che si farà carico della co-gestione del denaro con l'utente;
 - Consulenza psichiatrica: necessaria in quanto alle dipendenze si possono affiancare altre patologie psichiche correlate, come la depressione che in molti casi porta il soggetto a tentare il suicidio, o comunque a prenderlo in seria considerazione;
 - Consulenza legale: il compito del legale è quello di agire sulle conseguenze legali e civili legate a reati commessi per finanziare l'attività di gioco o per ripagare i debiti. Deve inoltre fronteggiare le situazioni di tutela preventiva del giocatore e della sua famiglia.

La S.I.I.Pa.C. continua a mantenere il suo impegno nella ricerca scientifica, nel monitoraggio dei comportamenti a rischio potenzialmente patologici nella popolazione e nell'attività costante di sensibilizzazione e prevenzione.

fonte: www.businessinside.org



Fonte: nostra elaborazione su dati Eurispes 2000, 2002; Il Sole 24 Ore; Lottomatica; Sisal.

Rolando De Luca

Psicologo, psicoterapeuta, responsabile del Centro di Terapia di Campofornido (UD)

www.sosazzardo.it

Un esempio di pratica terapeutica

Uno dei presupposti più significativi per il successo di un percorso terapeutico di gruppo, secondo il modello utilizzato presso il Centro di Campofornido, è il coinvolgimento in terapia dell'intera famiglia, a dispetto della presenza del solo giocatore.

Il Centro di terapia di Campofornido nasce dall'esigenza di attuare una strategia terapeutica mirata ad ottenere il raggiungimento ed il mantenimento dell'astinenza dal gioco d'azzardo, a distanza di anni, estirpando il problema sin dalle sue radici più profonde, per il giocatore e per i suoi familiari. Le prime sperimentazioni hanno avuto inizio nel 1993, attraverso un lavoro con un ristretto numero di giocatori e loro familiari, per poi risolversi positivamente nella costituzione del primo gruppo terapeutico composto da giocatori e familiari nel 1998, con il patrocinio del Comune di Campofornido (UD). Attualmente, sono in cura presso il centro di Campofornido oltre 200 persone, tra giocatori d'azzardo e loro familiari, a costituire ben dieci gruppi di terapia. Il 25 maggio 2000, infine, è stata formalmente costituita l'Associazione degli ex giocatori d'azzardo e loro famiglie (A.GIT.A), con sede presso il Comune di Campofornido, a riconoscimento dell'alto valore sociale delle iniziative da essa promosse.

La pratica terapeutica presso il centro di Campofornido

Dopo la richiesta di aiuto, che in genere perviene al Centro da parte di un familiare o di un congiunto del giocatore, la prassi prevede che il diretto interessato, preferibilmente assieme ai componenti significativi della sua famiglia, partecipi ad un certo numero di colloqui individuali.

Questi incontri hanno lo scopo di rilevare un'effettiva presenza di gioco d'azzardo "patologico" in base ai criteri stabiliti per questo disturbo dal DSM IV. In questa sede, inoltre, vengono fornite informazioni propedeutiche con lo scopo di preparare il giocatore ed i suoi familiari ai cambiamenti profondi - per quanto riguarda lo stile di vita, le relazioni ed il personale approccio con la realtà - ai quali sicuramente andranno incontro dal momento in cui decideranno di entrare in un gruppo di terapia. Queste prime sedute sono infine decisive nel creare il presupposto concreto per l'inizio del percorso terapeutico di gruppo, con la comunicazione chiara e dettagliata delle regole che strutturano lo specifico setting. Durante i colloqui preliminari vengono infatti comunicate le regole da rispettare per poter frequentare le sedute ed ottenere il maggior beneficio. Tutte s'intendono ugualmente determinanti per il funzionamento della terapia, con particolare riferimento a quelle riguardanti la deontologia della pratica terapeutica ed il rispetto della privacy.

Criteri organizzativi fondamentali del setting di gruppo

Uno dei presupposti più significativi per il successo di un percorso terapeutico di gruppo, secondo il modello utilizzato presso il Centro di Campofornido, è il coinvolgimento in terapia dell'intera famiglia, a dispetto della presenza del solo giocatore. I familiari di chi gioca d'azzardo subiscono infatti le stesse traumatiche perdite di chi pratica direttamente quest'attività (sia sul piano economico, sia sul versante emotivo e psicologico) e costituiscono per lui un supporto e soprattutto un'importante prospettiva di confronto per le interpretazioni del terapeuta sul problema.

Inoltre, i problemi che si celano dietro al sintomo azzardo sono molto spesso di natura relazionale e riguardano quasi sempre l'ambiente sociale più vicino al giocatore, la sua realtà domestica, familiare e di coppia. Quindi, il partner e/o i familiari as-

sumono un ruolo centrale nella formazione del sintomo e nel suo mantenimento, nonostante non ne siano i portatori diretti. È importante che la famiglia accetti questa nuova luce attraverso la quale il problema dell'azzardo viene messo a fuoco e si dimostri disponibile a mettersi in discussione esattamente quanto il giocatore stesso. Molto spesso, prima dell'ingresso di quest'ultimo in terapia, i familiari e/o il partner iniziano il percorso nel gruppo per conto proprio, lavorando su se stessi e sulle relazioni distorte via via individuate a partire da quanto viene condiviso di sé con gli altri membri durante le sedute. Questo rende possibile un importante inizio di trasformazione del contesto immediato attorno al giocatore, idoneo a coinvolgerlo ed a trasformarlo prima ancora del suo ingresso, peraltro necessario, in terapia.

Al contrario, l'ingresso nel gruppo del solo giocatore fornisce risultati meno positivi, nonostante ciò risulti, in ogni caso, un importante spunto di riflessione su se stesso e sul proprio problema.

Ogni gruppo parte con un progetto condiviso. Formalmente, esso può essere inteso anche come il solo raggiungimento dell'astinenza dal gioco d'azzardo. In quanto sintomo, questa è, in effetti, la tematica dominante all'inizio della terapia. La fase di "gioco - non gioco" si può considerare superata in genere entro i primi due anni di terapia. Per questo motivo, in un secondo tempo, e per tutto lo svolgersi del percorso di gruppo, la terapia verterà sull'elaborazione di altri contenuti profondi che emergono, liberati dalla coltre del sintomo, attraverso l'espressione di sentimenti di rabbia, ansia e frustrazione relativi, questa volta, alla vita quotidiana precedente e, soprattutto, successiva alla dipendenza.

Portando alla luce le dinamiche relazionali e comunicative distorte, costituite e mantenute attraverso l'intera esistenza del paziente, e coinvolgendo nell'analisi anche la storia personale dei componenti significativi della sua famiglia, si giunge, infine, ad una ristrutturazione del suo stile di vita. Questa nuova ottica va poi integrata con la prospettiva di un'esistenza liberata dal sintomo e, per questo, potenzialmente inaccettabile da parte del giocatore e della famiglia, in quanto non più "condotta al limite".

Per quanto riguarda i tempi di trattamento, le sedute osservano una cadenza settimanale, alla stessa ora, con un incontro che si protrae per due ore. La durata complessiva del percorso di terapia varia a seconda delle specifiche situazioni familiari ed in base alle caratteristiche del paziente, alle sue resistenze, alla sua età ed alla sua storia personale. È necessario pensare ad una dimissione dal gruppo solamente nel momento in cui gli interessati siano in grado di mantenere l'astinenza dal sintomo azzardo e, soprattutto, quando sia effettivamente possibile per loro concepire la propria vita quotidiana, libera dal sintomo, come accettabile e gratificante.

Naturalmente, la liberazione dalla dipendenza deve implicare anche il raggiungimento della capacità di fare a meno del gruppo, che ha costituito per anni un appoggio ed una fonte di sicurezza per l'ex giocatore e per la sua famiglia.

Non esistono tempi standard per questo tipo di terapia, ma sicuramente non si può pensare ad un percorso a breve termine; un concetto, questo, espresso chiaramente fin dal primo incontro con gli interessati e più volte ribadito durante lo svolgimento

*Associazione per il recupero dei giocatori d'azzardo

to del lavoro terapeutico. In media, le dimissioni dal gruppo a Campofornido non avvengono prima di quattro anni ed è sempre il terapeuta che stabilisce quando sia opportuno concludere il trattamento. La composizione del gruppo, come già anticipato, include i giocatori d'azzardo patologici ed un numero variabile di loro parenti, congiunti o figure significative che si rendano disponibili ad intraprendere il percorso con loro. Si tratta di gruppi eterogenei per età, sesso e livello socio-culturale, nonostante il terapeuta valuti, in sede di accoglienza, quale sia il gruppo maggiormente compatibile con i casi entranti per tipologia di problematica ed affinità di vissuti, al di là dei vincoli o delle preferenze di orario e di giornata. Infine, le sedute si tengono sempre nella stessa sala, all'interno della quale i membri del gruppo ed il terapeuta si dispongono seduti in cerchio.

Dati riguardanti i dieci gruppi terapeutici di Campofornido
Riportiamo, a seguire, alcuni dati riferiti al 30 settembre 2010 ed emersi in questi anni d'attività clinica con le famiglie in terapia presso il Centro di Campofornido:

Stato civile

Al 74%, i giocatori sono sposati o convivono; il 26% di essi non vive in coppia (10% in famiglia, 16% soli).

Titolo di studio

Il 7% è in possesso della licenza elementare; il 40% della licenza media; il 47% di un diploma ed il 6% di laurea.

Provenienza

I giocatori provengono per l'89% dalla Regione Autonoma Friuli - Venezia Giulia; per il restante 11% dal Veneto.

Abitudini relative al gioco

Il 28% dei giocatori frequentava il casinò; il 19% giocava alle new slot (ex videopoker), il 16% al lotto, il 13% al superenalotto; l'11% al gratta e vinci; il 5% alle corse di cavalli; il 2% frequentava le bische; l'1% giocava al Bingo. Il restante 5%, infine, si dedicava ad altri giochi (Totocalcio, scommesse, ecc).

Età dei partecipanti

Il 3% dei giocatori ha meno di trent'anni; il 28% un'età compresa tra i trenta ed i quaranta; il 33% tra i quaranta ed i cinquant'anni; il 25% tra i cinquanta ed i sessant'anni; l'11% ha più di sessant'anni. Per quanto riguarda i familiari che accompagnano in terapia i giocatori, si evidenzia come il 47% di essi abbia più di cinquant'anni, registrando dunque un'età media piuttosto elevata; questo specifico dato induce a ritenere che i giocatori e le famiglie arrivino al nostro Centro con esperienze di gioco d'azzardo protratte nel tempo.

Sesso

L'87% dei giocatori in terapia è costituito da maschi ed il 13% da femmine. In merito alle giocatrici presenti in terapia (età media 52 anni), è interessante osservare come la loro età media sia relativamente avanzata rispetto a quella dei giocatori maschi (età media 46 anni). In molti casi esse giungono al Centro

da sole, senza il supporto dei familiari, e in condizioni estremamente critiche.

Professione

Il 54% dei giocatori è costituito da lavoratori dipendenti, il 26% da lavoratori autonomi, il 17% da pensionati, il 3% da casalinghe. È interessante notare come all'interno dei nostri gruppi non vi siano disoccupati, né tra i giocatori, né tra i familiari.

Frequenza

Il 92% dei giocatori partecipa ai gruppi di terapia assieme ai familiari. L'8% dei giocatori viene invece in terapia da solo. Il 23% dei familiari che vi partecipa lo fa senza la presenza del giocatore. Ciò significa che le famiglie sentono altrettanto forte, se non in misura maggiore rispetto ai giocatori, la necessità di partecipare ai gruppi, in qualche modo anticipando il lavoro sulle relazioni all'interno del contesto familiare.

Abuso d'alcol, tabacco e sostanze psicotrope

Viene confermato che molti giocatori d'azzardo sono forti fumatori (il 62%); parimenti, si accerta l'abuso d'alcol (almeno tre volte alla settimana) nel 22% dei giocatori e di una o più sostanze psicotrope nel 2%. Tuttavia, è interessante osservare come nel corso della lunga terapia di gruppo le persone tendano ad abbandonare completamente anche la dipendenza da tabacco (nel 30% dei casi), il che significa che si fa strada un nuovo stile di vita, decisamente orientato al benessere.

A conferma di ciò, si consideri come nei gruppi sia stato osservato un decremento di soggetti fumatori dal 90% al 62%.

Percentuale d'abbandono

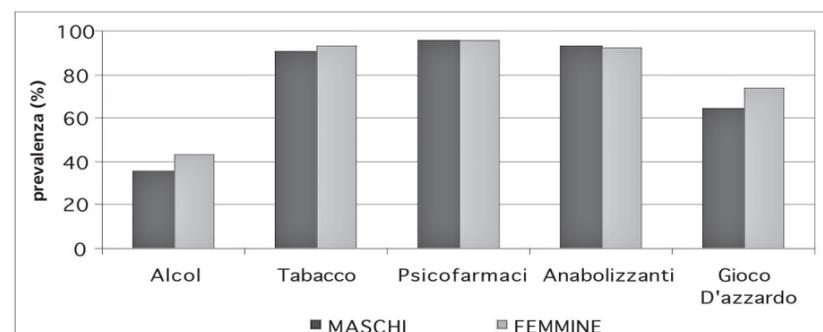
La percentuale d'abbandono nel 2009/2010 è stata del 5%. Secondo la nostra esperienza, in tutti i casi di abbandono si verifica un più o meno repentino ritorno al sintomo. È inoltre importante considerare come la presenza ai gruppi risulti costante e continuativa durante tutto l'anno e che le assenze vengano in genere sempre motivate preventivamente. Il numero di persone che hanno concluso regolarmente la terapia nel 2009/2010 è stato maggiore di quello che l'hanno abbandonata.

Risultati terapeutici

Il 90% dei giocatori che partecipano alla terapia non gioca più d'azzardo. Il restante 10%, pur continuando a frequentare la terapia, continua a giocare, anche se in misura assolutamente inferiore. La conclusione naturale della terapia riguarda centoquarantadue persone, tra ex giocatori e familiari (rispettivamente, nel numero di 50 e 92). Chi termina la terapia nei tempi prescritti, ad eccezione di due persone, non risulta tornare al sintomo (i cambiamenti, in ogni caso, non riguardano, ovviamente, solo il gioco d'azzardo).

È evidente che i dati riportati, pur rappresentando una tendenza, non possono essere considerati definitivi. Ci sentiamo invece di poter sostenere con certezza che la terapia di gruppo per i giocatori e per le loro famiglie rappresenta uno degli strumenti più adeguati per affrontare la dipendenza da gioco d'azzardo, un problema sempre più "emergente" nella nostra società.

Percezione del rischio in relazione all'uso di sostanze psicoattive e gioco d'azzardo nella popolazione generale, articolata per genere.



Sandra Venturelli
Associazione AMA di Trento

Un itinerario educativo

L'Associazione conduce un progetto per arginare le conseguenze del gioco d'azzardo patologico ed affiancare il Ser.T nel sostenere i giocatori nei percorsi di cambiamento.

"Do le dimissioni dal gioco, è stato il mio primo pensiero quando Stefano ci ha chiesto di scrivere questa lettera. Speriamo sia proprio così, io ce la metterò tutta!". Questa la frase di Federica (nome di fantasia), al termine dell'itinerario psicoeducativo per giocatori e familiari, proposto dall'Associazione A.M.A. di Trento. Svolto in forma sperimentale, l'itinerario prevedeva sei incontri a cadenza settimanale, ognuno con uno specifico tema da affrontare. Richiedeva ai partecipanti, oltre ad una lettera di motivazione iniziale, anche la lettera di dimissioni alla fine del percorso. Ogni giocatore ha partecipato accompagnato da un familiare o da un amico (partner, genitore, figlio, compagno, amico). Il coinvolgimento della famiglia è, infatti, uno degli aspetti centrali su cui fa perno il percorso psicoeducativo per avere maggior sostegno nell'affrontare un cambiamento che porti ad un nuovo stile di vita. La dipendenza da gioco d'azzardo comporta pesanti conseguenze, non solo sul piano economico, ma relativamente ai rapporti familiari, con gli amici, sul lavoro. "Ho cominciato circa 10 anni fa - scrive Carlo (ancora nome di fantasia) - Ho avuto alti e bassi, ho smesso e poi ripreso, la mia famiglia era all'oscuro. Intanto, è cambiato anche il mio carattere, mi sono chiuso in me stesso con conseguente allontanamento dalla moglie e dai figli".

Il gioco d'azzardo è diventato un'abitudine, e in molti casi una dipendenza, per molti Italiani. Nel 2011, in Italia, si sono giocati legalmente 79 miliardi di euro, circa 1.500 a persona, considerando solo gli adulti, visto che ai minorenni il gioco è vietato. In Europa siamo tristemente in cima alla classifica dei Paesi in cui si gioca di più.

Fin dal 1998, l'Associazione A.M.A. di Trento ha aperto un gruppo di auto mutuo aiuto per giocatori d'azzardo. Recentemente, dallo scorso mese di gennaio, tramite una convenzione stipulata con l'Azienda provinciale per i Servizi Sanitari, l'Associazione conduce un progetto per arginare le conseguenze del gioco d'azzardo patologico ed affiancare il Ser.T nel sostenere i giocatori nei percorsi di cambiamento. Il gruppo di auto mutuo aiuto è un'esperienza che consente a persone che vivono uno stesso problema o una stessa situazione di incontrarsi, conoscersi e confrontarsi in una dimensione di scambio e reciproco sostegno. In particolare, rispetto alla problematica del gioco, incontrare nel gruppo persone che sono riuscite ad uscire dalla dipendenza rappresenta un esempio positivo molto forte. Inoltre, essere un sostegno per altre persone, oltre a valorizzare l'esperienza di ogni singolo partecipante, aumenta l'autostima e la fiducia nel cambiamento. Nel gruppo le persone partecipano e si mettono in gioco secondo la propria disponibilità, raccontando le proprie storie di vita, nelle quali anche gli altri si possono rispecchiare e trovarvi punti in comune. Parlare dei propri problemi con altri che hanno vissuto - e tuttora vivono - esperienze, emozioni, desideri simili può aiutare ad affrontare le difficoltà quotidiane.

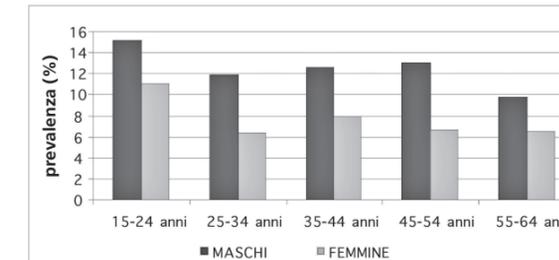
Per rafforzare la motivazione al cambiamento e fornire ai giocatori alcuni elementi conoscitivi sulla propria dipendenza, l'Associazione A.M.A. ha proposto, oltre alla partecipazione settimanale ai gruppi di auto mutuo aiuto, il percorso psicoeducativo di 6 incontri, in modo tale che giocatori e familiari possano affrontare in modo intensivo l'inizio del loro percorso di cambiamento.

Il clima di confronto che si instaura fra i partecipanti è molto accogliente, positivo. I giocatori utilizzano un linguaggio comune tra loro (gergo per indicare le vincite, le perdite, le puntate di denaro...) e, quindi, si sentono compresi e vicini alle sensazioni degli altri frequentatori del percorso. Questo tipo di atmosfera consente agli interessati di raccontare le proprie esperienze (positive o negative) e di acquisire delle strategie nuove da poter utilizzare per risolvere parte del loro problema. Nel primo incontro, oltre alla presentazione del percorso e dei partecipanti, è stata fornita una visione generale sul fenomeno del gioco d'azzardo, proponendo alcuni dati statistici, la comparazione di quanto il fenomeno sia cambiato negli anni, e la visione di un filmato su quanto accade nelle sale gioco. Fra un incontro e l'altro sono previsti dei "compiti" che portino la persona a riflettere sui propri comportamenti ed a confrontarsi in famiglia. Per l'incontro successivo, tutti i partecipanti hanno scritto una lettera di motivazione, che hanno condiviso nel gruppo. Si è poi parlato di come il gioco d'azzardo possa influire negativamente le relazioni familiari, lavorative ed amicali delle persone. Dalle esperienze riportate dai giocatori d'azzardo è stato infatti possibile notare come molti di loro si siano allarmati per questa dipendenza quando hanno notato che il loro rapporto con il partner, i figli ed i colleghi stava costantemente peggiorando. Il terzo incontro ha un'impostazione molto operativa: la gestione del denaro, di un conto corrente, del bancomat, la costruzione di un piano di rientro economico costituiscono gli argomenti trattati e condivisi. Vengono fornite indicazioni operative molto chiare e l'esperienza di chi, utilizzando alcuni stratagemmi e l'aiuto dei familiari, è riuscito ad uscire dalla dipendenza si dimostra vincente.

I meccanismi psicologici che portano i giocatori d'azzardo a "buttare i soldi" nelle slot machines, in gratta e vinci e scommesse sono il tema del quarto incontro, facilitato da un medico psichiatra. Nel successivo si ragiona assieme sul meccanismo del desiderio irrefrenabile a giocare che può portare a ricadute. Fondamentale nel percorso anche la serata in cui vengono spiegate in maniera semplice, ma scientifica, il calcolo delle probabilità, la vincita equa, l'illusione della vincita ed il modo in cui "il banco vince sempre." La chiusura del percorso prevede la lettera di dimissioni, con le intenzioni di cambiamento: dare le dimissioni dal gioco è diventato un obiettivo comune.

* Auto Mutuo Aiuto

Prevalenza soggetti che riferiscono impulso a giocare somme maggiori nella popolazione generale tra coloro che hanno giocato d'azzardo, articolata per genere e classe d'età.



Elaborazione sui dati IPSAD-Italia@2007-2008

Marco Guglielmino

Responsabile progetto Fate il Nostro gioco, www.facebook.com/fateilnostrogioco

Fate il nostro gioco

Lo strumento di cui ci armiamo è la matematica. Non quella nuda e cruda, fatta solo di formule, numeri e dati grezzi, che rischia di diventare un'arma inefficace, una clava goffamente brandita con il solo effetto di tramortire l'interlocutore.

Se il gioco d'azzardo, sfuggito ad ogni controllo, rischia di diventare una malattia cronica della società, può la matematica essere il vaccino che permette ai cittadini di sviluppare gli anticorpi per difendersi? Sulla base della nostra esperienza col progetto Fate il Nostro Gioco, siamo pronti a puntare il massimo della posta e scommettere di sì. Provate a pensarci: cosa fareste se vinceste la lotteria? Alcuni si abbandonerebbero ad una vita di vacanze in famiglia, altri si comprirebbero una squadra di calcio o vorrebbero champagne ghiacciato a tutte le ore. C'è poi chi, più generosamente, sistemerebbe la compagnia di amici o chi, più concretamente, cercherebbe di garantire ai propri figli un futuro splendente. Tutti questi sono solo alcuni dei suggerimenti offerti da recenti e diffusissime campagne pubblicitarie che promuovono il gioco d'azzardo in Italia. In fondo, niente più della versione contemporanea del "Se potessi avere mille lire al mese". Eppure, l'efficacia comunicativa di questo genere di messaggi è dirompente perché colpisce in modo chirurgico l'immaginario e la fantasia del destinatario. Squadernano davanti agli occhi del consumatore una carrellata di desideri di pronto consumo, costellata di paesaggi mozzafiato, risate con gli amici e serenità familiare. Aspirazioni che, per concretizzarsi, richiedono sforzi di anni, se non di una vita intera. Col giusto colpo di fortuna, invece, diventano sogni realizzati in un battito di ciglia. Non per abusare del consueto richiamo alla crisi, ma è certo che in questa congiuntura il pubblico è più sensibile a temi di questo genere e concentrare la propria potenza di fuoco su di essi è frutto di una strategia attentamente congegnata. C'è forse qualcosa di illegittimo in questa forma di promozione? In fin dei conti, parliamo di un'attività innocente, ricreativa, in una parola, sociale. Non c'è nessuna coercizione: la partecipazione alle lotterie è del tutto volontaria. Una schedina altro non è che il biglietto di ingresso per partecipare ad un rito collettivo, l'Estrazione, che vedrà l'incoronazione di tanti piccoli sovrani: i Vincitori. Peccato che ci sia anche un'altra faccia della medaglia. Una faccia, in questo caso, davvero poco rassicurante: racconta le storie di chi cede al lato compulsivo del gioco. Storie di dipendenza che si avvitano in un gorgo di disperazione, trascinando con sé quanti malauguratamente si trovano nei pressi. L'impatto sociale della liberalizzazione del mercato del gioco comincia a manifestarsi, ma, per ora, non è facilmente quantificabile. Tuttavia, un'idea delle dimensioni del fenomeno si può ottenere guardando al fatturato complessivo delle società concessionarie. I soldi spesi dagli Italiani in giochi sono più che quintuplicati in meno di dieci anni, passando dai 15 miliardi e mezzo di euro del 2003 ai quasi 80 del 2011. Significa che, l'anno scorso, se tutti gli Italiani, neonati compresi, avessero giocato ciascuno la stessa quantità di denaro, avrebbero speso più di 1.300 euro a testa. Sia chiaro: solo una piccola parte dei giocatori può definirsi patologica, il che è una brutta notizia per le loro tasche, ma consente di ragionare sul problema senza farsi prendere dal panico. Inoltre, il gioco d'azzardo non è certo l'unico comportamento socialmente accettato ad avere una ricaduta sul sistema sanitario e sulla coesione sociale. Però, mentre sappiamo che fumare fa venire il cancro e che un consumo eccessivo di alcool può portare all'alcolismo, pochi sono consapevoli che di gioco ci si può ammalare. La situazione è sufficientemente preoccupante da portare il tema alla ribalta del dibattito politico. Si è cominciato addirittura a valutare se non fosse opportuno porre delle limitazioni alle campagne pubblicitarie che riguardano il gioco. Senza impelagarci in considerazioni troppo strettamente politiche, ci limitiamo ad evidenziare due aspetti che danno la misura di quanto sia complesso il problema. Prima di tutto, quella del gioco

d'azzardo è diventata una vera e propria industria, con il suo indotto di occupazione in cui gli interessi degli investitori si fanno molto ponderosi. In seconda battuta, non ci sembra esagerato affermare che la demonizzazione di un comportamento ha troppo spesso l'effetto paradossale di incentivarlo, anziché contenerlo. La nostra prospettiva sul problema è del tutto diversa. Siamo fermamente convinti che, a differenza della censura, la trasparenza e la condivisione dei saperi promuovono la maturazione sociale e la responsabilizzazione del cittadino. Abbiamo quindi deciso di accettare la sfida di confrontarci con le campagne pubblicitarie sul loro stesso terreno. Il progetto Fate il Nostro Gioco consiste in un'azione di controinformazione. Lo scopo è quello di divulgare le leggi matematiche del caso ed accrescere la consapevolezza del pubblico su come queste vengano utilizzate per costruire giochi vantaggiosi solo per chi li gestisce. Per conseguire il nostro scopo, abbiamo direttamente sul territorio, incontrando il pubblico generico ed i ragazzi delle scuole superiori principalmente con due strumenti: le conferenze-spettacolo nelle scuole e nei teatri e la mostra itinerante ospitata dal Festival della Scienza di Genova e dallo European Science Open Forum 2010 a Torino. Lo strumento di cui ci armiamo è la matematica. Non quella nuda e cruda, fatta solo di formule, numeri e dati grezzi, che rischia di diventare un'arma inefficace, una clava goffamente brandita con il solo effetto di tramortire l'interlocutore. Il nostro sforzo è quello di capire se possiamo usarla come un'arma di seduzione, uno strumento che avvicini il pubblico alle nostre posizioni, in modo da conferire a queste ultime l'attrattiva che si meritano. La strategia è quella di agganciare i risultati del calcolo delle probabilità ad un contesto familiare allo spettatore, così che siano comprensibili e richiamino l'esperienza quotidiana o il comune buon senso. Fondamentale, poi, è vestire tali risultati di un aspetto ludico, una forma di intrattenimento che solletichi il gusto per la scoperta dell'ascoltatore, alimentandone il desiderio di saperne ancora. Per proporre un esempio, ci siamo scontrati molto presto con quella che è nota come "number numbness", l'incapacità della mente umana di distinguere tra numeri anche molto diversi tra loro quando sono piccolissimi o grandissimi. Se affermo che la probabilità di vincere al Superenalotto è di una possibilità su 620 milioni (come effettivamente è) tutti capiscono che si tratta di un evento raro, ma quasi nessuno riesce a farsi un'idea precisa di quanto raro. Avessi stimato quella probabilità con una possibilità su un milione, o un miliardo o un miliardo di miliardi, la rappresentazione che se ne sarebbe fatta dal pubblico non sarebbe stata troppo diversa. Abbiamo allora scelto dieci eventi che fanno sensazione, come essere vittime di un incidente aereo o automobilistico, la distruzione della Terra da parte di un meteorite o riuscire a parlare con il portiere della nazionale di calcio Gigi Buffon digitando un numero a caso sul cellulare. Abbiamo quindi confrontato probabilisticamente questi eventi con altri che riguardano i giochi d'azzardo e li abbiamo messi in ordine partendo dal più probabile al meno probabile. Il risultato è stato la nostra personale "Top Ten": un monologo molto veloce che chiude tutte le conferenze lasciando nel pubblico una successione di immagini vivide che lo accompagna nel ritorno a casa. Sono suggestioni di questo tipo che continuano a ronzare nella testa delle persone che incontriamo. Con questo genere di accorgimenti riusciamo ad entrare in contatto con il pubblico e stimoliamo un rapporto dialogico che diviene la base di partenza per un sano confronto sociale tra cittadini. Dialogo necessario perché le opinioni si facciano strada nella società civile e le decisioni politiche siano il frutto di processi democratici sani e partecipati.

Daniela Capitanucci

Psicologa, psicoterapeuta, Presidente Associazione AND-Azzardo e Nuove Dipendenze, www.andinrete.it

L'isola che non c'è

Tutto il personale va formato adeguatamente, perché il trattamento del gioco d'azzardo patologico, come quello di qualsiasi altra patologia, non si può improvvisare.

Sono passati dieci anni da quando, nel 2001, in un articolo pubblicato su una rivista scientifica narravo, attraverso la fiaba di Cenerentola, le sventurate vicende di questa patologia, tanto invalidante quanto misconosciuta dalle leggi italiane, relegata ai margini a confronto con altre patologie da dipendenza, nonostante l'OMS, già dal 1980, la annoverasse tra i disturbi mentali degni di cura. Da allora, purtroppo, le cose sono cambiate solo per quel che riguarda l'offerta di azzardo, sempre in aumento e sempre più pervasiva. Essa ha portato un'attività in precedenza praticabile in pochi ambiti ad attestarsi quale consumo di massa di proporzioni inaudite ed a generare danni sanitari e sociali sempre più rilevanti. La sempre crescente disponibilità di giochi d'azzardo e la progressiva disillusione circa le possibilità personali di accedere, tramite le proprie competenze, ai valori della cultura dominante (sfoggiare, esibire, possedere) hanno determinato un forte incremento degli Italiani disposti ad affidarsi al caso praticando tali giochi come unica chance di successo. Si è poi constatato il conseguente aumento di situazioni patologiche.

Per oltre un decennio, la politica socio-sanitaria nazionale ha continuato sistematicamente ad ignorare la tematica della dipendenza da gioco d'azzardo (ribattezzandola persino con il nomignolo "ludopatia"). Essa è invece diventata uno dei problemi più gravi che la nostra comunità si trova a dover fronteggiare.

L'omissione di soccorso e la mistificazione dei termini risultano particolarmente odiose proprio per la prevedibilità del degrado con-

seguente all'overdose da azzardo che ci ha investiti: basti osservare come il mondo politico di un tempo, illuminato e dimenticato, l'aveva già compreso e descritto. Don Luigi Sturzo, nell'"Appello ai Siciliani" dell'agosto del 1948, sulle pagine del Popolo affermava: "Senza una legge dello Stato che impedisca la proliferazione indiscriminata dei luoghi e delle occasioni dell'azzardo (...) vedremo fare come Salomone, che su ogni altura elevava un tempio alle false divinità di ogni nuova sposa o concubina che fosse; [senza una legge] noi in Italia avremmo avuto non quattro (come oggi), ma quaranta case da gioco debitamente autorizzate, incensi alle divinità dei sette vizi capitali". Se Don Sturzo visse ai giorni nostri, non inorridirebbe vedendo le circa 2.400 sale VLT, con 30.000 terminali attivi, veri e propri minicasinò elettronici di quartiere?

Il gambling patologico veniva definito, nel '96, una tossicomania senza farmaci.

Dunque, perché, ancora oggi, gli operatori psico-socio-sanitari dei servizi pubblici e privati delle dipendenze e della psichiatria, travolti dai loro inaccessibili destini legati ad una politica socio-sanitaria che di gioco d'azzardo non ha ancora cominciato ad occuparsi, nella migliore delle ipotesi riescono a relegare questa patologia ai margini delle loro attività, talvolta persino scotomizzando tra i loro stessi pazienti tossico-alcol dipendenti o psichiatrici in trattamento? E perché, ancora oggi, gli operatori sociali dei Comuni, quando rilevano la correlazione tra nuove povertà, indebitamento e gioco d'azzardo, non dispongono di reti di sostegno a cui appoggiare le famiglie travolte?

Salvo sporadici casi, in questo decennio sono stati i gruppi di mutuo aiuto, le associazioni ed alcuni SerT, a fornire risposte di cura a questi pazienti ed ai loro familiari, consunti dalle conseguenze del gioco sfuggito ad ogni controllo ed estenuati dalle ricerche, spesso tortuose, volte ad identificare un luogo ove portare la richiesta di aiuto.

Ormai ci sono anche dati epidemiologici precisi sulla diffusione di questo disturbo: le ricerche indipendenti condotte dal CNR ci dicono che almeno lo 0,8% della popolazione generale manifesta comportamenti di gioco patologico inquadabili secondo i criteri stabiliti dall'OMS.

Istituire i Servizi significa ammettere responsabilità sull'origine del GAP? Ed essere responsabili significa avere l'obbligo di fornire risorse?

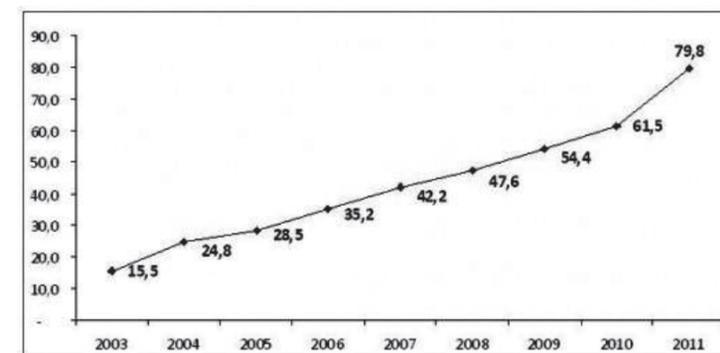
Non entrò nel merito dell'inquadramento diagnostico. Sottolineerò solo che la complessità del problema (che investe il giocatore patologico a più livelli - individuale, familiare, sociale - impattando su più sfere della sua esistenza - psicologica, sanitaria, relazionale, economica, legale, occupazionale) necessita di una risposta qualificata e pluridimensionale.

Le equipe multidisciplinari dei SerT, abituate da anni ad un lavoro integrato sulle dipendenze patologiche, potrebbero accogliere il problema del gambling sia per modalità di lavoro adottate, sia per tipologia di figure professionali presenti (anche se sarebbe auspicabile l'aggiunta di consulenti fiscali e legali per orientare i pazienti ed i loro familiari a gestire situazioni debitorie complesse e compromesse che richiedono un parere tecnico specialistico, quali sono quelle che si presentano ai Servizi nel momento in cui viene finalmente formulata la richiesta di aiuto e la possibilità di operare qualche inserimento in regime residenziale a breve termine).

Questo intervento di primo livello sul paziente giocatore e sulla sua rete primaria ristretta non deve essere necessariamente erogato esclusivamente dai SerT, ma può essere gestito anche da enti del terzo settore che abbiano maturato un'esperienza specifica documentata e significativa, lavorando secondo criteri stabiliti, o in collaborazione con il servizio pubblico.

Tutto il personale va formato adeguatamente, perché il trattamento del gioco d'azzardo patologico, come quello di qualsiasi altra patologia, non si può improvvisare. Accanto agli interventi sulla dipendenza, già noti

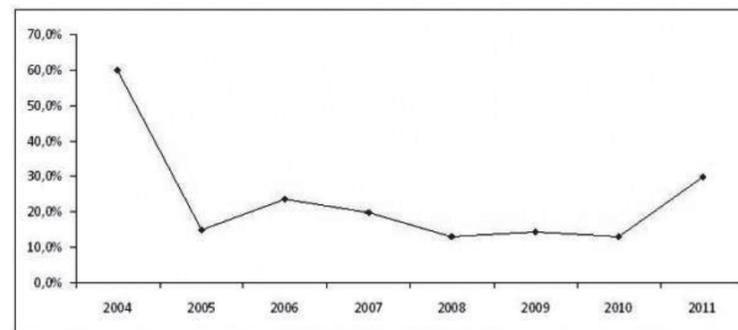
Volume raccolta giochi (miliardi di €)



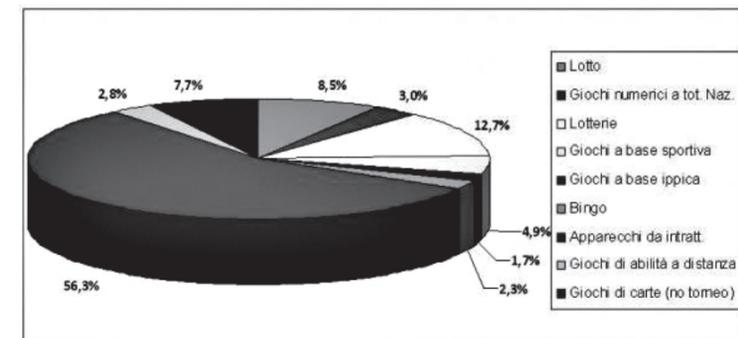
fonte: www.businessinside.org

agli operatori, vanno infatti aggiunti quelli peculiari della patologia dell'azzardo: su questo versante, generalmente, gli operatori non sono preparati a sufficienza. La complessità del disturbo prevede, inoltre, che all'intervento di primo livello se ne affianchi un altro di secondo livello: una regia del processo di cura affidata a chi abbia già maturato competenze sulla tematica. Negli anni in cui la sua patologia è progredita, infatti, il giocatore è certamente entrato in contatto non solo con familiari, conoscenti, amici, compagni di gioco e colleghi di lavoro (rete primaria allargata), ma anche con fornitori di gioco, banche, finanziarie, usurai (reti secondarie di mercato), enti di volontariato, parrocchie, Caritas, gruppi di mutuo aiuto (reti secondarie di terzo settore), nonché con i servizi sociali del Comune, i servizi specialistici dell'azienda ospedaliera e dell'Asl, il sistema giudiziario penale o i giudici tutelari (reti secondarie formali) rendendo auspicabile un intervento di rete per la soluzione del problema. In particolare, ciò si rende necessario se non si opta per la costituzione di centri specialistici di trattamento del gioco d'azzardo patologico in cui tutte le risorse necessarie alla riabilitazione del giocatore e della sua famiglia vengano ricomprese, costruendo, con quanti più interlocutori possibile, una rete territoriale di supporto al giocatore d'azzardo. Nella stesura della legge di riferimento va dunque posta la questione dell'affidamento di questo ruolo di case-manager, una sorta di regista che governi e presidi le reti secondarie e favorisca e promuova le reti primarie nell'ambito di una progettazione comune. Tutti questi attori possono infatti essere connessi con legami diversi per tipologia ed intensità, che vanno definiti alla luce della differenziazione operativa di ciascuno e del loro grado di coinvolgimento nel progetto. Va posta particolare attenzione ad alcune criticità: in primis, bisogna verificare di non affidare tale ruolo a chi, in passato o nel presente, si sia prestato a dubbie contigui-

Incremento % di giocato rispetto all'anno precedente



Suddivisione del volume di gioco

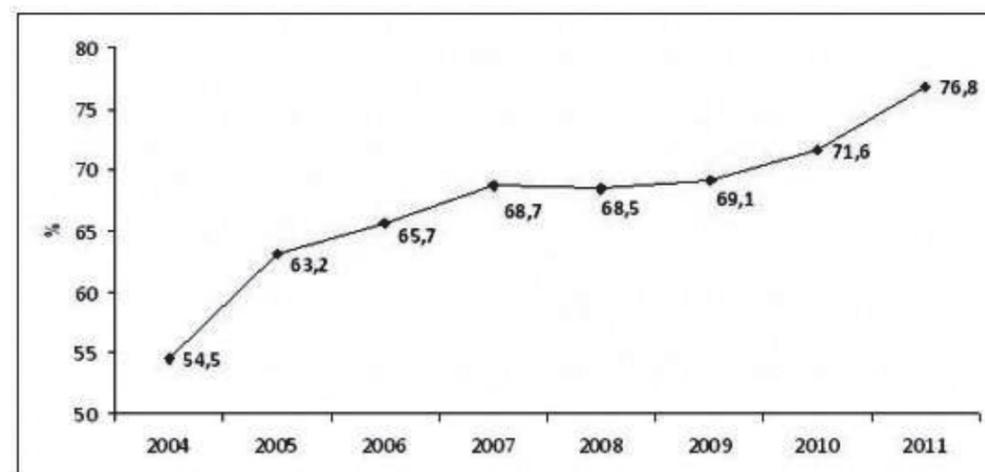


fonte: www.businessinside.org

ta con le realtà del business dell'azzardo. È troppo ipotizzare che, così facendo, si verificherebbe un pericoloso conflitto di interessi? È inoltre opportuno vigilare affinché l'expertise maturata in oltre un decennio di documentata attività da poche storiche realtà venga valorizzata come patrimonio da far fruttare, piuttosto che essere soppiantata dalla pleora di "esperti dell'azzardo" i quali, come funghi, si stanno ultimamente affacciando alle luci della ribalta, anche con pretese di orientare politiche e fondi. Dov'erano costoro in tutti questi anni di lavoro volontaristico e pioniere nei territori? Dov'erano quando accoglievamo le famiglie distrutte dall'azzardo? In conclusione, si può affermare che, sino ad oggi, purtroppo, non è stato ancora raggiunto l'obiettivo di attivare una rete efficace di supporto al giocatore d'azzardo arrivando a sviluppare una norma condivisa per l'azione e mobilitando le risorse presenti. Nonostante si cominci a parlarne, la strada da percorrere pare tut-

tora lunga e non priva di insidie. Resta ancora da garantire ai pazienti dipendenti da gioco d'azzardo ed alle loro famiglie quello spazio di cura adeguato alla gravità della malattia che li affligge e quella sensibilità sociale, politica ed istituzionale necessaria per orientare i programmi di prevenzione e riabilitativi continuando a sperare che, quanto prima, il gambling patologico possa, come Cenerentola, modificare definitivamente il suo status, conquistando il diritto ad esserci, smettendo di essere l'isola che non c'è. «In quel momento arrivò la madrina che, con un tocco di bacchetta magica sul vestito di Cenerentola, lo fece diventare ancora più splendido degli altri. Allora le sorelle la riconobbero. Si gettarono ai suoi piedi e le chiesero perdono di ogni maltrattamento che le avevano fatto subire» Perché mai, infine, dovremmo prevedere una legge ad hoc per legittimare la cura di una patologia già riconosciuta dall'Organizzazione Mondiale della Salute?

Payout, indica le probabilità di vincita di un giocatore.



Giorgio Schiappacasse

U.O. Ser.T. Ponente

Resp. Rete Alcolica Metropolitana

Non si finisce mai di imparare

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".

Dopo che si è diffuso il "contagio", oggi molti dicono di occuparsi di problemi azzardo-correlati, ma è necessario porre molta attenzione alle trappole di seconda, terza e quarta generazione. Non si finisce mai di imparare. Sinceramente, siamo proprio stufi di essere presi in giro e sentiamo la necessità di passare ad azioni concrete di "difesa" del nostro "territorio sociale" che non può essere lasciato come terra di conquista di "bande" organizzate di profittatori e dei loro complici. È necessario avere una mente libera da slogan ipnotici e usare i nostri neuroni che, magari, non sono vuoti come vogliono farci credere. (Non ci beviamo proprio tutto!)

Ma, soprattutto, è necessario tornare ad "agire" in modo consapevole ed incisivo. (Sono le azioni che cambiano, non i discorsi. Con le parole non si pianta neanche una puntina). È necessario, fondamentale, recuperare un'"alleanza educativa collettiva", concreta, 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 e uomini e donne liberi e responsabili. Usciamo dal voyeurismo televisivo paralizzante!

Guardiamo, in breve, i dati dell'azzardo. Sono sconvolgenti!

ITALIA: Un Paese dove si spendono circa 1.260 euro pro-capite, (neonati compresi) per tentare la fortuna che possa cambiare la vita tra videopoker, slot-machine, gratta e vinci, sale bingo. E dove si stimano 800.000 persone dipendenti da gioco d'azzardo e quasi due milioni di giocatori a rischio. Un fatturato legale stimato in 76,1 miliardi di euro, a cui si devono aggiungere, mantenendoci prudenti, i dieci miliardi di quello illegale. È "la terza impresa" italiana, l'unica con un bilancio sempre in attivo e che non risente della crisi che colpisce il nostro Paese. 76 miliardi (35 sono le slot) è una cifra due volte superiore a quanto le famiglie spendono per la salute e, addirittura, otto volte di più di quanto viene riversato sull'istruzione.

In questo quadro, già di suo gravissimo, si

inserisce la "campagna di prevenzione" dei Monopoli di Stato (imbroglio di seconda generazione) che sarà, a ben vedere, piuttosto una campagna di promozione. È scandaloso come viene "prospettato" il problema del gioco a ragazzi delle scuole superiori, buona parte dei quali minorenni. (Ecco servita la fregatura di seconda generazione. Fanno la prevenzione quelli che hanno interesse a far continuare l'azzardo? Mah!)

Non facciamoci imbrogliare dalla cultura della falsificazione (delle protesi al silicone)!

La pubblicità (la vera droga degli ultimi 30 anni) ha fatto sì che lo sport comunicativo per eccellenza sia, oggi, indicare false direzioni manipolando costantemente e in modo sempre più spudorato la "comunicazione" (ma, ormai, così fan tutti). Ci stanno avvelenando e, cosa ancora più grave, stanno intossicando i nostri giovani fin dalla prima infanzia! Ormai la fa da padrona in tutto, altro che subliminale. I contenuti dei programmi sono spesso solo un contorno (e pure con scarse qualità nutrizionali!), una scusa per i cosiddetti consigli per gli acquisti. È diventata sempre più arrogante ed invadente (non rispettano neanche il Papa!).

Quali "valori" veicola?

È vera informazione oppure è informazione "drogata"?

Chi pone limiti o regole? Quali sanzioni?

I nostri figli vengono su a merendine e pubblicità. Disastro! (Chi si occupa di adolescenti se ne accorge tutti i giorni!)

Questo è vero e grave inquinamento!

Sono riusciti a farci il lavaggio del cervello là dove avevano fallito le più raffinate propagande politiche. Ci mandano al massacro e, come non bastasse, ci sparano pure nella schiena!

Tutte le direzioni indicano l'esterno, l'apparenza, l'immagine, quasi nulla va verso l'interiorità, l'accettazione di se e dei propri limiti, la valorizzazione delle proprie capacità, la consapevolezza dell'interdipendenza come realtà e necessità primaria dell'uomo. E dell'etica e della spiritualità che dire... (via, siamo progressisti... mica si vendono queste cose, cose da fissati!)

Cosa facciamo? Cosa trasmettiamo alle generazioni future? Che "ambiente sociale" lasciamo loro? 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.

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 "avvelenamento" ambientale, l'azzardo, che ha trasformato i nostri quartieri in bische e casinò, vere fabbriche di povertà economica e spirituale! (Dov'erano i nostri politici? E i cosiddetti intellettuali? Ah, già, il gatto e la volpe!)

Lo slogan è stato: "tutto e subito" evitando le fatiche e il dolore (ma anche il gusto vero) della vita, mentre ci "rubano" la prospettiva di un domani, di un futuro!

Cosa direbbero i nostri vecchi? Mica hanno finanziato la ricostruzione con i casinò? E gli educatori nostri "maestri"? Sorpassati. Ma siamo proprio sicuri?

La società nel suo complesso ha in tutta evidenza "disertato" in molti modi dai suoi compiti educativi collettivi (hai presente cosa passa in TV!?).

Dobbiamo, ognuno di noi, al là di schieramenti di parte, sentire il dovere di una moderna "chiamata all'azione" che nasca questa volta da una consapevolezza collettiva della nostra "dignità" di cittadini attivi e consapevoli per combattere i veri nemici: l'inerzia, l'ipocrisia, la delega, la falsità, l'indifferenza, e recuperare quei "valori" sociali di reciprocità, responsabilità, vicinanza territoriale, solidarietà, promozione e protezione della nostra e altrui salute, in una ottica ecologico-sociale che vede nell'interazione continua e consapevole 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".

Ecco il percorso di quelle trappole psicologiche che servono a realizzare e mantenere costante questo lavaggio del cervello (e per

paralizzare eventuali istanze di auto-difesa). Così si acchiappano, senza rischi, gli allocchi di turno (cioè noi).

A) Trappole di 1ª generazione, le più banali, ma sempre molto efficaci. Seduzione spinta, parossistica! (Seduzione e ancora seduzione, tutto facile, si vince, si risolvono in un attimo tutti i problemi della vita, il paese dei balocchi è lì ad un passo!) (Su, veloce, non pensare, le occasioni non aspettano) (sono le sirene di vecchia memoria) (Ma i nostri amministratori, tutti addormentati o troppo svegli?)

B) Trappole di 2ª generazione, prima ti frego poi ti colpevolizzo (guarda che io non sono cattivo, anzi, mi preoccupo per la tua salute e investo anche nella prevenzione, ti insegno a "giocare" bene, forse sei tu che non stai attento, gioca responsabilmente, il giusto, con moderazione, se ci sono problemi, caro, sei tu il patologico!)

C) Trappole di 3ª generazione, se cominci a protestare ti squalifico, qualche volta ti intimidisco. (Sei talebano, illiberale, antiprogressista, contro la felicità dei popoli. Peggio, sei proibizionista. Suvvia, un po' di veleno non fa male a nessuno! e poi, stai attento, potrebbe succederti qualcosa!) Ma dove sta scritto che ogni innovazione è necessariamente positiva? Se è sbagliata, se è un errore, è regressiva, è inquinante e basta. Smettiamola con gli slogan ideologici. Guardiamo ai fatti!

D) Trappole di 4ª generazione, proprio loro cominciano a piangere miseria! Sì, proprio loro, che hanno rubato a più non posso, si definiranno poverini, vittime, e ora come fanno, si perdono posti di lavoro, investimenti. Sono vittime e il sistema ora li tradisce, poverini, piangono, piangono, mentre continuano a fregarti!

E) e siccome le trappole non finiscono mai, vuoi sapere quali sono quelle di 5ª generazione? Indovina... si spostano di settore usando lo stesso metodo, lo stesso know-how con una nuova seduzione (alcol, sesso, farmaci, prestiti e illusioni varie). Oppure spostano tutto in un nuovo Paese, inquinando da un'altra parte. Ma si sa, è la modernità! Bravi, complimenti. Tanto, di pianeta ce n'è uno solo!

Vogliamo essere più chiari e meno teorici? Meglio ripetere.

Ecco, in sintesi, le "fregature" più significative:

1) il primo imbroglio è nel nome. Diciamo forte e chiaro: l'azzardo non è un gioco, mai, è veleno puro che inquina gravemente le falde educative lasciateci dalle generazioni precedenti! Questo è il primo imbroglio e i nostri vecchi lo sapevano bene e l'hanno sempre trattato come un pericolo serio! (Sempliciotti loro o noi?). È peggio delle radiazioni di Fukushima! E chi è sul campo vede, purtroppo, i

danni del fall-out radioattivo! Mica si scherza con le radiazioni! È una tragedia! Già si rovinavano prima, figuriamoci ora! (800.000 persone con gravi problemi azzardo-correlati ti sembrano pochi?)

2) la matematica non è un'opinione! La legge delle probabilità neanche! Guarda un po' i numeri: vogliamo farci del male? Tutto è costruito scientificamente (e senza rischio d'impresa) per farti perdere! Gli altri hanno trovato il petrolio, tu, invece, la tua rovina! Non farti trattare come il "baluba" di turno, sveglia! A dare i numeri siamo bravi, a capirli un po' meno!

*baluba: tribù del Centrafrica non rinomata per la sua furbizia! (ho l'impressione che dovremo rivedere anche la geografia: i baluba ora siano noi! Questa sì che è Democrazia!)

3) si ruba ai poveri, ci vuole proprio un bel raggio a "imbrogliare" proprio le persone in difficoltà. (Cosa gli raccontiamo poi alle loro famiglie? Ai figli?). È proprio dove c'è più povertà che si gioca di più, è una vera trappola con l'esca del guadagno facile. Naturalmente, aumenteranno solo la frustrazione, il disagio, la rabbia e la povertà! Ha senso? Niente di nuovo sotto il sole, neanche la nostra credulità infantile! Siamo sempre più soli con i lupi in agguato, purtroppo. Facciamo gruppo, facciamo squadra, non lasciamoci dividere e reagiamo!

4) si sottraggono soldi all'economia reale (quale valore aggiunto c'è in un gratta e vinci?). Vogliamo distinguere una volta per tutte tra economia reale e quella finta, di carta, di plastica, quella dell'azzardo?! E poi ci parlano di spread, di borsa, di indice nikkei. Sento puzza di bruciato! Voi no? Il lavoro, quello vero, va rispettato!

5) si minano i valori fondanti l'educazione: i valori del lavoro, dell'impegno, dello sviluppo delle proprie capacità, del limite, del merito, della responsabilità collettiva. Ricordiamoci che abbiamo accumulato in questi anni anche un grave "debito educativo". Come lo recuperiamo? O vogliamo andare a fondo e colare a picco sugli scogli dell'azzardo? Dov'è il "comandante"? Chi traccia la rotta? E tu, dove sei? Dormi? Credi ancora a Babbo Natale? Guarda che tocca anche a te darti da fare.

6) si "inquina" danneggiando gravemente e in modo subdolo il DNA personale, familiare e sociale, è proprio come il nucleare e noi lo sottovalutiamo e, peggio ancora, nessuno ci avverte. Anzi, ci fanno credere il contrario! Ma siamo matti?! Questa è informazione? Già lasciamo fare la prevenzione ai Monopoli di Stato o ai concessionari, volete scommettere sul risultato? È peggio delle radiazioni atomiche! Basta. Abbiamo fermato il nucleare, fermiamo il gioco d'azzardo che è inutile. Ribadiamo che è un grave inquinamento ambientale, può colpire chiunque, tutti siamo a rischio e poi non venitemi a dire che qualcuno ha i neuroni deboli...

GIOCHI POLITICI

ANGELA "TESTA O CROCE..."

NICOLAS "ROULETTE"



7) non mi intendo di codice penale, ma dovrebbe esserci il reato di induzione alla rovina, alla povertà e/o di sfruttamento della stessa. Mi pare esista quello di circonvenzione di incapace, per non parlare, poi, di diffusione di notizie false e fuorvianti. Non basta un ergastolo. Però anche tu ci metti del tuo! Una class action come si deve, no? Dobbiamo pretenderla! Se no, allora, ci vogliono i forconi! È legittima difesa!

8) l'aumento continuo dell'offerta è un grave problema. Per una banale legge psicologica, una cosa falsa detta una volta rimane tale, ma detta mille volte diventa vera! Se poi lo dicono la televisione o i giornali, è Vangelo! È una specie di induzione ipnotica. Sogni d'oro amico mio (cosa hai capito? d'oro per gli altri!). La seduzione della pubblicità, degli opinion leader di successo è potente! Dov'è l'etica? Soldi, soldi, a tutti i costi soldi. No, così non va! E i principi? i valori? Cose vecchie, arretrate. Bisogna consumare, consumare, a tutti i costi consumare! Forse Mosè avrebbe da dire qualcosa a quelli del vitello d'oro. Ma chi ascolta oggi? Chi ha il coraggio di gridare? Chi fa qualcosa di concreto per recuperare? Già, bisogna essere progressisti! E facciamoci del male!

9) esiste par condicio? Chi tutela i bambini? E le persone già in difficoltà? E noi poveri cristi? Siamo solo polli da spennare. Mi raccomando, facciamoci spennare in silenzio. Potremmo disturbare!

10) e poi, la fregatura più subdola è l'ambiguità, la "perversione" dei concetti di giocare responsabilmente, con moderazione o il giusto; così come quella di giocatore patologico, sono vere "trappole per topi", "trappole di seconda generazione" (qua ci marciano anche i professionisti!). Sono dei grandi (str...), veri fabbricatori di dubbi, di false sicurezze, di "diversità" (forse genetiche) per perpetuare l'inquinamento, l'avvelenamento e continuare a guadagnarci su mentre tu ti arroveli su cosa vuol dire e magari ti senti anche in colpa perché non capisci e hai paura di essere anche tu, forse, un po' diverso, un po' patologico! Attenzione, attenzione, attenzione! (Mica siamo andati a dire a chi ha avuto un tumore a causa dell'amianto che aveva i polmoni deboli, forse un po' patologici! E allora? Abbiamo fatto togliere l'amianto e fatto pagare i danni. È così che si fa!

11) sapete quali saranno le trappole di terza generazione? La squalifica, qualche volta la vera propria intimidazione di chi protesta. In questa fase, lo sport preferito è definire

chi dice che sarebbe bene tornare indietro come talebano, retrogrado, antiprogressista, antiliberal e peggio, proibizionista (uh, anatema!), contrario alla felicità! Balle, balle e ancora balle! Vogliamo dire basta!

Per le trappole di terza, quarta e quinta generazione vedi sopra, arriveranno fra un po'.

E noi da che parte stiamo?

Cosa facciamo?

Non possiamo stare solo a guardare, a criticare con dissertazioni intelligenti, ma sterili. Non si può disertare, bisogna scegliere, prendere posizione, rischiare e "sporcarsi le mani", fare cose concrete, associarsi!

I nostri vecchi che hanno fatto la guerra, che hanno fatto rivoluzioni vere, che hanno lottato, sofferto per costruire e darci un mondo migliore, credo ci stiano guardando con un po' di amarezza vedendo che non sappiamo difendere quanto ci è stato donato e affidato.

Voglio terminare con due note positive e costruttive perché la vita, nonostante tutto, è più forte!

1) una strada positiva ed istruttiva la traccia a tutti noi le Associazioni di autotutela e promozione della salute. Proprio le persone in difficoltà hanno capito che è necessario associarsi, riprendere in mano e praticare la partecipazione, la reciprocità ed impegnarsi nella "vicinanza territoriale" (l'auto-aiuto è il vero farmaco del futuro e non lo compri in farmacia, ma lo pratichi concretamente nella vita quotidiana).

Sul territorio si sono formate, in modo silenzioso, da anni e in tutto il mondo, le cosiddette realtà di auto mutuo aiuto (gratuite - autofinanziate) per affrontare problemi complessi come quelli delle dipendenze da sostanze (Alcolisti Anonimi, Al-anon, Narcotici Anonimi, Familiari Anonimi, Giocatori Anonimi, Club Alcolisti in Trattamento, GenitoriInsieme) e non solo. Queste sono realtà fondamentali per lo sviluppo di un moderno sistema salute sostenibile e territorializzato, ma anche per il recupero di una consapevolezza collettiva dell'importanza della partecipazione attiva e responsabile ai propri percorsi di recupero. In questi gruppi esperienziali, la risorsa sono proprio le persone stesse che, a partire dalle loro difficoltà, si assumono "responsabilità" gli uni verso gli altri senza delegare a nessuno.

Sono gruppi di "ascolto" e l'ascolto fa miracoli se praticato con costanza, continuità ed attenzione.

Ricordo che queste medicine non si comprano in farmacia!

2) altra nota positiva è che i professionisti,

gradualmente, si stanno accorgendo di tali realtà. Alcuni, poi, collaborano a pieno con loro e concorrono a promuoverne lo sviluppo. Questo sta facendo avanzare un nuovo modo di lavorare che fa della co-terapia con queste Associazioni un elemento fondante di tutto il piano di recupero che coinvolge in modo attivo e contemporaneo l'individuo, la sua famiglia e la comunità locale nel suo complesso. (Abbiamo un vero "intervento" sociale trivalente!)

3) sentiamo tutti in modo sempre più pressante la necessità di tutelare il nostro ambiente per noi e per i nostri figli.

La SIA Ligure (e l'associazione lanua) collaborerà con i Centri Antiusura e con tutti quelli che intendono raccogliere firme o portare avanti iniziative concrete in questa direzione!

Fermiamo l'azzardo in tutte le sue forme!

Diamoci da fare tutti insieme in modo "attento e consapevole"!

Allegato: dalla lettera del Santo Padre Benedetto XVI del 2008 alla diocesi di Roma sul compito urgente dell'educazione.

"(...) Educare non è mai stato facile, e oggi sembra diventare sempre più difficile. Lo sanno bene i genitori, gli insegnanti, i sacerdoti e tutti coloro che hanno dirette responsabilità educative. Si parla perciò di una grande "emergenza educativa", confermata dagli insuccessi a cui troppo spesso vanno incontro i nostri sforzi per formare persone solide, capaci di collaborare con gli altri e di dare un senso alla propria vita.

Viene spontaneo, allora, incolpare le nuove generazioni, come se i bambini che nascono oggi fossero diversi da quelli che nascevano nel passato. Si parla inoltre di una "frattura fra le generazioni", che certamente esiste e pesa, ma che è l'effetto, piuttosto che la causa, della mancata trasmissione di certez-

ze e di valori (...). In realtà, sono in questione non soltanto le responsabilità personali degli adulti o dei giovani, che pur esistono e non devono essere nascoste, ma anche un'atmosfera diffusa, una mentalità e una forma di cultura che portano a dubitare del valore della persona umana, del significato stesso della verità e del bene, in ultima analisi della bontà della vita. Diventa difficile, allora, trasmettere da una generazione all'altra qualcosa di valido e di certo, regole di comportamento, obiettivi credibili intorno ai quali costruire la propria vita (...).

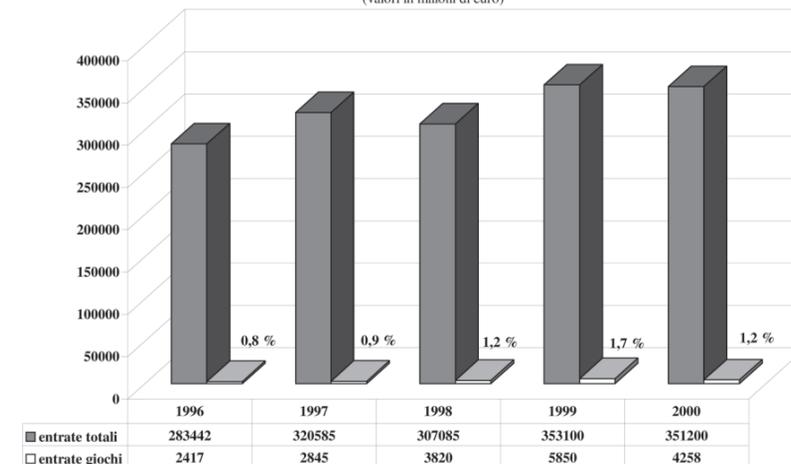
A differenza di quanto avviene in campo tecnico o economico, dove i progressi di oggi possono sommarsi a quelli del passato, nell'ambito della formazione e della crescita morale delle persone non esiste una simile possibilità di accumulazione, perché la libertà dell'uomo è sempre nuova e quindi ciascuna persona e ciascuna generazione deve prendere di nuovo, e in proprio, le sue decisioni. Anche i più grandi valori del passato non possono semplicemente essere ereditati, vanno fatti nostri e rinnovati attraverso una, spesso sofferta, scelta personale.

...Quando però sono scosse le fondamenta e vengono a mancare le certezze essenziali, il bisogno di quei valori torna a farsi sentire in modo impellente: così, in concreto, aumenta oggi la domanda di un'educazione che sia davvero tale.

La chiedono i genitori, preoccupati e spesso angosciati per il futuro dei propri figli; la chiedono tanti insegnanti, che vivono la triste esperienza del degrado delle loro scuole; la chiede la società nel suo complesso, che vede messe in dubbio le basi stesse della convivenza; la chiedono nel loro intimo gli stessi ragazzi e giovani, che non vogliono essere lasciati soli di fronte alle sfide della vita (...)"

Intervento al convegno "Gioco d'Azzardo e Usura: conseguenze su famiglia e società" Genova 24 Febbraio 2012

Il gettito erariale 1996-2000: rapporto fra entrate totali ed introiti derivanti dalla spesa per i giochi d'azzardo (valori in milioni di euro)





'Youth in Action' Programme



Action 1 - Youth for Europe Sub-Action 1.2 - Youth Initiatives

'I traumi del post-guerra: una nuova giustizia volta alla riconciliazione' è un progetto finanziato dall'Agenzia Nazionale Giovani - Azione 1 Giovani per l'Europa, Sub Azione 1.2 Iniziative Giovani.

I temi centrali affrontati nel progetto si propongono un obiettivo ambizioso: far comprendere ai giovani i traumi della guerra ed una possibile giustizia riparativa partendo dalla riconciliazione tra le persone ancor prima che tra i popoli.

'I traumi del post-guerra: una nuova giustizia volta alla riconciliazione', attraverso lo studio e l'analisi delle tematiche sociali delle realtà post-belliche, intende veicolare valori quali tolleranza, uguaglianza, libertà, solidarietà e porre le premesse sulle quali far crescere il cittadino europeo di oggi e di domani. Il senso della legalità, della giustizia, il rispetto della diversità culturale, l'integrazione, la lotta alla discriminazione, la diversità quale risorsa di confronto e crescita costituiscono le solide basi che nutrono la convivenza civile tra i popoli ed il recupero delle disuguaglianze, da un punto di vista sociale ed economico, per una società più giusta e con meno differenze.

I giovani avranno l'importante opportunità di comprendere le dinamiche ed i processi che seguono ogni tipologia di conflitto. Potranno, altresì, mettersi alla prova come protagonisti di pace, ascolto e mediazione.

L'incontro e lo scambio con docenti, rappresentanti dei contingenti militari impegnati in missioni di peacekeeping e volontari che prestano servizio nei Paesi in via di sviluppo contribuiranno alla crescita dei giovani impegnati nel progetto.

Le diverse e numerose attività previste nel progetto consentiranno ai giovani di sperimentare le proprie abilità, mettere a frutto i propri talenti ed apprendere lezioni totalmente nuove.

'I traumi del post-guerra: una nuova giustizia volta alla riconciliazione' will take place especially in Friuli Venezia Giulia Region and also in other Italian centres such as Naples, Milan, Rome and Bologna. The project aims to analyze all the social conflicts and traumas in country on war or post war. By using all the Restorative Justice and mediation tools, it wants to describe a possible way to people's reconciliation. Through the diffusion of values such as tolerance, equality, freedom, human solidarity, this project aims to set the stage on which the European citizens of today and tomorrow are growing. The sense of legality, justice, respect for cultural diversity, cultural integration, combating discrimination and the consideration of diversity as a resource for mutual exchange and growth are the solid foundations that nourish the civil coexistence among peoples and allow the abolition of inequalities both from a social and economic point of view, in fewer differences. It also involves young people to be a part of a peacebuilding throughout the world stimulating sensibility, respect and awareness about developing realities and war contexts. The project will last 9 months and will involve directly 7 young people. The activities proposed are divided into three phases:

- 1) case-study, research, analysis of the themes and organization of the project's activities;
- 2) A team work based on the collection of contents (youths thoughts and observations, simulations, interviews, photos, etc ...)
- 3) Monitoring, evaluation and dissemination of results.

We will use both the methodology of Formal and Non-Formal Education.

Aiutaci con il tuo 5 per mille:

@uxilia onlus

C.F. 90106360325



BRAVO!

**INSIEME A NOI
HAI AIUTATO
MOLTE PERSONE**

DACCI IL 5!

Sede principale e contatti

Via Carraria, 99 - Cividale del Friuli (UD)
www.auxiliaitalia.it - mail: info@auxilia.fvg.it
tel. 347.6719909 - fax. +39 0432.701465

Per sostenerci e / o iscriversi

Bollettino: C/C postale 61925293

IBAN: IT15 HO76 0102 2000 0006 1925 293

5 per Mille: C.F. 90106360325