

Foto di Purple Phoenix (Flickr)



a cura di Chiara Castri

L'AZZARDO NON È PIÙ UN GIOCO

Il gioco è ormai diventato una piaga sociale in continua espansione. Sono necessari interventi concreti. E anche il terzo settore si muove

Il gioco è stato ed è utile. A molti. Allo Stato, ad esempio, o alle aziende di settore, alla criminalità organizzata o ai circuiti dell'usura. I dati scattano la fotografia di un incremento esponenziale delle occasioni di gioco (ne parla Checchino Antonini, di seguito), forte di una pubblicità cresciuta sia nella quantità degli spot, sia nella capacità di produrre impatto tra il pubblico. Per le associazioni e le aziende del settore,

un gioco legale e responsabile può esistere (leggi Maurizio Ermisino a pagina 30). Eppure il gioco d'azzardo acquisisce sempre più netti i contorni del problema sociale. Certo, i giocatori patologici sono solo una percentuale, ma poi ci sono la crisi e tutte quelle persone che nel gioco cercano una via d'uscita; ci sono i giovani, in continuo aumento; gli anziani, che sperano così di arrotondare la pensione. Sono numerose le associazioni che si occupano del tema, che lanciano l'allarme e vedono nella rete una soluzione per avviare percorsi comuni. Mentre i numeri diventano storie, come quelle di Giorgio e Geronimo... ■

I NUMERI DI ROULETTEMBURG

Una volta il sabato era la giornata del Lotto e la domenica della schedina. Oggi c'è una slot ogni 150 persone, sono più di un milione gli italiani a rischio gambling e il Lazio ha un fatturato di un miliardo e 612mila euro

di **Checchino Antonini**

Nessuna grandiosità e nessuno sfarzo in queste sudice sale; e, quanto all'oro, non solo non giace a mucchi sui tavoli, ma è tanto se lo si vede qualche volta comparire». Centoquarantasei anni dopo, le parole di Fedor Dostoevskij sanno evocare l'atmosfera inquietante dei luoghi del gioco d'azzardo. Nel frattempo, però, Rouletteburg, la fittizia città termale tedesca in cui ambientò il romanzo "Il giocatore", s'è dilatata fino a invadere territori reali e virtuali. L'esperienza del gioco d'azzardo è ormai possibile in qualsiasi ambito di vita. C'è una slot ogni 150 abitanti e gli italiani spendono 1260 euro l'anno a testa per schedine e lotterie.

C'è una stretta parentela tra la finanziarizzazione dell'economia e la superfetazione dei giochi d'azzardo.

I numeri del mercato del gioco

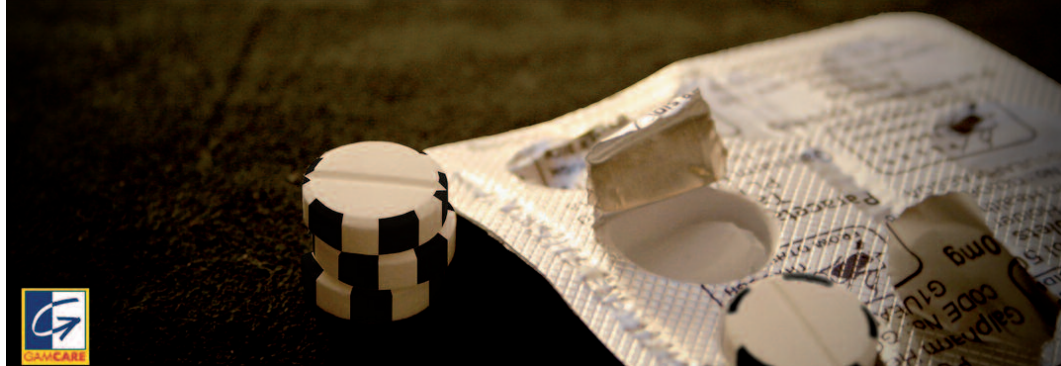
Ma il legame tra la finanza e l'industria del gioco è doppio: il filo meno visibile è dato dalla comune capacità dei due mercati di lavare enormi quantità di soldi provenienti da altri comparti dell'economia criminale. Finanza e gioco sono settori ibridi, ambigui, opachi. Sono anni che il trend del settore è in controtendenza col resto dell'economia: nel 2011 gli italiani hanno speso in giochi e

scommesse 76,5 miliardi di euro (15 in più rispetto al 2010), incassandone 57,5 in vincite e premi. Lo Stato, da tutto ciò, ha incassato 9,3 miliardi di euro (erano 8,7 nel 2010). Quello appena trascorso è stato l'anno del boom dei giochi online: tra poker, casinò, scommesse e tutto il resto dell'offerta via internet dei Monopoli, il volume di giocate nel 2011 sfiora i 10 miliardi di euro, più del doppio del 2010. Tutto "merito" del *poker cash* (poker giocato con denaro reale) e dei giochi da casinò che sono più "generosi" di quelli non tradizionali: il 92% di quanto versato dai giocatori è tornato nelle loro tasche. All'erario sono andati 180 milioni di euro.

Con una raccolta di 41,5 miliardi, poi, le New slot e le Videolotteries (lanciate proprio nel 2011) hanno generato il 54,2% degli incassi totali. Le "macchinette" sono cresciute di oltre 10 miliardi in un anno. Crescono il Lotto, che azzecca la formula del "10eLotto" e le scommesse - proprio come si fa in Borsa - su alcuni numeri ritardatari - e i Gratta e vinci mentre vanno segnalate le brusche frenate di Superenalotto (-27,7%) e Win for Life (-52,4%). Crollano le scommesse sui cavalli e sul pallone e flettono i conti per il Bingo (-5,3%), in crisi da tempo (altri dati tratti sulla Guida all'informazione sociale di Redattore sociale).

Addicted?

Call Gamcare on 0845 6000 133



Campagna di Gamcare per i dipendenti dal gioco

Tra il 2003 e il 2011 la raccolta del comparto è stata di 386 miliardi di euro e il comparto dei giochi pubblici e delle scommesse sportive si è affermato come settore trainante del sistema paese. L'industria del gioco ha un fatturato complessivo pari al 3% del Pil e dà lavoro a 5mila aziende e 120mila persone.

Sparita la figura dell'italiano che ascoltava "Tutto il calcio minuto per minuto" con la radiolina in una mano e la schedina del Totocalcio nell'altra, si affermano nuove tipologie di giocatore. Per l'Istituto di fisiologia clinica del Cnr di Pisa, sono circa 15 milioni - il 38,3% della popolazione tra i 15 e i 64 anni - gli italiani che almeno una volta nella vita hanno giocato d'azzardo. La metà degli uomini e quasi il 30% delle donne. Il 10,8% dei giocatori, pari a un milione e mezzo di persone, prova l'impulso a giocare

somme di denaro sempre più consistenti. Il 5,3% nasconde l'entità del denaro speso ai familiari. Il gioco compulsivo, il cosiddetto *gambling*, è considerato dall'Organizzazione mondiale della sanità, già dal 1980, una forma morbosa che può diventare malattia sociale. In Italia sono 1 milione e 270mila i giocatori a rischio e circa 800mila quelli che hanno sviluppato una dipendenza patologica (l'11% minorenni) e il cui costo sociale si aggira sui 38mila euro l'anno ciascuno.

Il primato per il fatturato legale del gioco spetta alla Lombardia, con 2miliardi e 568mila euro, seguita dalla Campania con un miliardo e 795mila euro. Il Lazio è ultimo con un miliardo e 612mila euro, fatturato destinato a crescere grazie alle 294 sale e più di 50mila slot distribuite tra Roma e provincia, il 12% del settore che fa della Capitale una sorta di Las Vegas. Nel 2010, il via li-

bera al proliferare delle macchinette mangiasoldi al Prenestino ha visto spuntare 36 sale slot e punti di gioco. Tra i marchi più attivi - si legge nel Dossier di Libera - il marchio Intralot (150 dipendenti) con sede sulla Tiburtina, forte di una «consistenza economica dovuta alla costola principale, la multinazionale Intralot group, quotata alla borsa di Atene, lasciapassare per una cospicua diffusione nei mercati dell'Est Europa». Tra l'Appia e la Tuscolana si concentra il maggior numero di sale giochi, ma la proliferazione riguarda tutti i quartieri vicini al centro storico, vietato, per ora, alle slot. A piazza Re di Roma si trova la più grande sala giochi d'Europa da 900 postazioni.

L'illegalità si espande

La Guardia di finanza stima che il gioco illegale sia tre volte il monte della raccolta lecita. «La criminalità organizzata sta acquisendo quote sostanziose del mercato del gioco», ha appena detto la Procura nazionale antimafia. Nell'ultima relazione c'è un capitolo sulle «Infiltrazioni della criminalità organizzata nel gioco (anche) lecito». Elevatissimi e rapidi guadagni, possibilità di riciclare, penetrazione territoriale e bassi rischi giudiziari (per una slot truccata si rischiano 500 euro di multa): c'è tutto quello che può persuadere le cosche a diversificare un'attività già fiorente con le storiche intraprese di bische, toto nero, lotto clandestino, corse e partite di calcio truccate. La recente inchiesta «Last bet» ha portato in carcere star del calibro di Doni e Signori, rivelando la compiuta globalizzazione delle cosche, capaci di operare in sinergia con criminalità dell'Est e della Cina.

La nuova frontiera sta nei finti internet point, che celano totalizzatori, o nella manomissione delle slot «buone»: si «convincano» gli esercenti a noleggiare gli apparecchi dalle ditte vicine al clan. Ma quelle slot sono scollegate dal sistema statale di controllo, così da evadere il 12% di tasse. Il 50% dei loro guadagni viene proprio dalle macchinette. A fronte di 250mila new slot ufficiali, si stima che siano operativi almeno altri 200mila apparecchi illegali.

Un altro espediente è quello di dirottare, da siti legali, i giocatori su portali illegali con sedi all'estero. Ma anche il gioco legale fa gola alle mafie perché in quelle sale è possibile «lavare» le banconote in tempo reale. A fine serata, grazie a giocate fittizie, i proventi dei racket diventano soldi immacolati. Il fatto che molte concessioni siano state aggiudicate a costi eccessivi fa pensare gli inquirenti a giri sommersi di denari riciclati, per compensare l'apparente antieconomicità dell'investimento. I mammasantissima, intanto, colo-

I numeri

- **1260 euro** l'anno a testa: la cifra che gli italiani spendono per schedine e lotterie
- **76,5 miliardi**: la cifra che hanno speso per giochi e scommesse nel 2011
- **57,5 miliardi**: quelli che hanno incassato in vincite e premi
- **9,3 miliardi**: quelli che lo Stato ha incassato
- **3%**: la percentuale del Pil prodotta dal gioco
- **800.000**: i giocatori che hanno sviluppato dipendenza
- **1.270.000**: i giocatori a rischio
- **10 miliardi**: il giro d'affari del gioco illegale

nizzano i mercati adiacenti - alberghi, ristoranti e locali notturni - e sono attratti dal volume di usura che scaturisce dai prestiti dei "cambisti" ai giocatori in perdita.

I "giochi delle mafie" coinvolgono almeno 41 clan, stando al primo dossier di Libera del 2012, dedicato ad "Azzardopoli", secondo il quale, con un fatturato legale stimato in 76,1 miliardi di euro più 10 miliardi del gioco illegale, l'Italia è prima in Europa e terza nel mondo in questo settore. E le mafie - nel Lazio sono attivi gli Schiavone e quel che resta della Banda della Magliana - sono titolari dell'undicesima, e occulta, con-

cessionaria del monopolio per questi giochi. Le dieci direzioni distrettuali antimafia, che nell'ultimo anno hanno svolto indagini sulle infiltrazioni dei clan nel gioco d'azzardo, hanno scoperto modalità come l'acquisto, con sovrapprezzo, dei biglietti e delle schede vincenti grazie ai quali riescono a giustificare il possesso di grandi patrimoni ed eludere i sequestri. Le infiltrazioni mafiose sono molto più facili dopo la *deregulation* delle autorizzazioni consentite della finanziaria del 2000. Negli anni cruciali il legale della "confindustria" dei videopoker è stato un parlamentare del centrodestra. ■

AZZARDARSI A CRESCERE

Due storie di giocatori che al rischio di perdersi hanno detto no

di **Claudia Farallo**

Un poker tra amici o una scommessa sportiva. Chi di noi non l'ha mai fatto? Per alcuni però è l'inizio di una dipendenza che potrebbe portare alla distruzione di una vita. Ma cosa succede nel mezzo? Lo abbiamo chiesto a chi ha vissuto quest'esperienza e ha vinto la sfida con se stesso. Geronimo, 53 anni. Una grande passione per l'ippica e due anni di gioco sfrenato. Per lui l'azzardo era uno stile di vita. Oggi ne è fuori. Mentre ha visto un suo amico buttare tutto al vento, laddove a trionfare nel gioco della vita era stato l'azzardo.

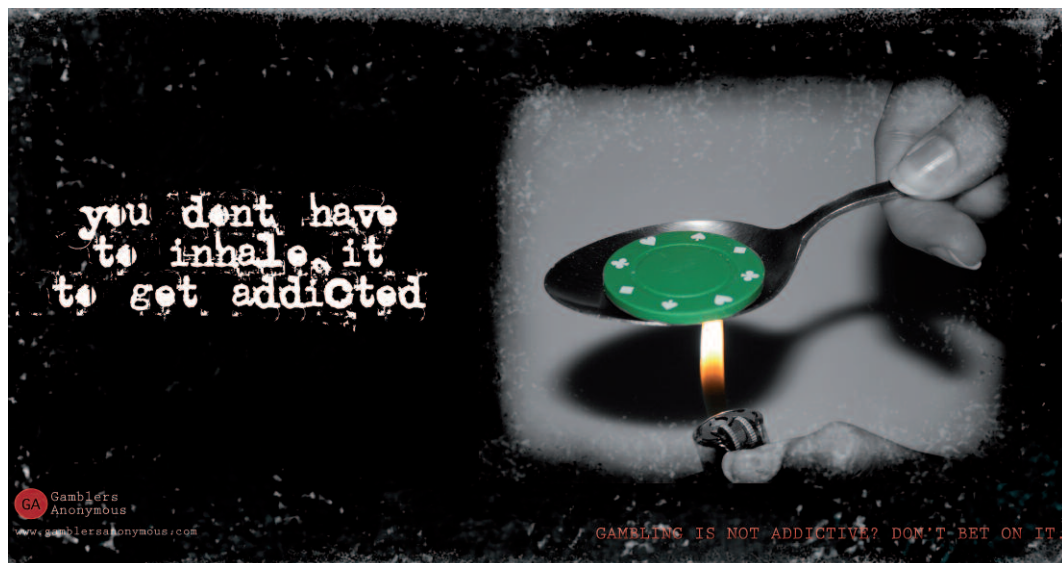
Dallo sport all'azzardo. Come è nata questa passione?

«A 24 o 25 anni andavo all'ippodromo con un amico. Il gioco d'azzardo all'inizio

neanche mi piaceva. Anzi, mi incazzavo quando lo vedevo puntare dei soldini un po' superiori a quelli che potevano entrare nelle tasche delle persone normali. Cazzarola, c'è gente che con una puntata ci campa una famiglia. Quindi mi limitavo a guardare i cavalli, fino a che un giorno non ho puntato qualcosa e da là ho iniziato».

Cos'è successo?

«È diventato un gioco più calcolato: incominciavo a fare piccoli studi, guardavo le caratteristiche dell'animale o che terreno c'era. Vivevo una complicità con questo mio caro amico. All'inizio era uno sfizio, al massimo potevo perdere 30-40mila lire. Dopo un po' è iniziata una vera e propria passione che è salita e, nel giro di 2-3 anni mi sono



**Non hai bisogno di inalarla per prendere il vizio.
Campagna contro il gioco d'azzardo di Gamblers Anonymous**

trovato a perdere anche 7-800mila lire».

Hai sviluppato una dipendenza?

«Più che dipendenza direi incoscienza, tipica dei giovani. Prendi la vita come un gioco e ce ne aggiungi un altro, quello d'azzardo. Per un paio d'anni mi ero lasciato andare, non tanto nel gioco in sé, ma proprio nella vita: la prendevo in maniera spensierata, con una certa dose di incoscienza e zero responsabilità. Il gioco mi portava anche a viaggiare spesso, nel senso che facevamo delle "zingarate", ma in fondo l'obiettivo era andare a farci una giocatina in un posto nuovo: dove andiamo? Ma c'è l'ippodromo?»

Che problemi ti ha portato?

«Per fare questi viaggi magari ti eri inventato una balla sul lavoro o usavi soldi destinati a una cosa più importante. Una volta dovevo

andare in vacanza, poi mi hanno detto che c'era da scommettere su un cavallino buono e ho puntato quasi tutto. Morale, sono rimasto a casa con i soldi sufficienti solo a mangiare».

Perché continuavi a giocare nonostante le perdite?

«Perdere è una guerra con se stessi. Quando vinci non è che non sei soddisfatto, ma è più dolce. Invece quando perdi è la rabbia che ti dà quella spinta forte, ti sveglia, ti scarica in corpo una sensazione incredibile. La rabbia è un'emozione, è come una droga che ti eccita. E più si alzavano le puntate più era forte l'adrenalina. Dopo una forte perdita, poi, te ne facevi una giustificazione, perché magari la volta prima avevi vinto. Mi rendo conto che il mio era un gioco nei confronti della vita. Ma devo dire che il gioco d'azzardo lo condividevo ulteriormente. Era anche una ma-

niera per evadere, era la voglia di azzardare».

Che vuol dire “voglia di azzardare”?

«Ci sono tanti modi di azzardare nella vita, come buttarsi totalmente nella musica per la propria carriera o cadere nell'alcolismo. Non puoi quantificarla con l'ippica o col casinò, è una scommessa con te stesso. Forse giocare in borsa non è un azzardo? O andare sull'Olimpica (nota strada di Roma, ndr) e metterti su una ruota?».

Come ne sei uscito?

«Bisogna vincere con se stessi, poi tutto quadra. La mia era una voglia di vivere, poi mi sono reso conto che la vita era altro. Insomma, capisci che giocare così è una gran stronzata. Sia perché maturi, sia perché conosci meglio la vita e inizi a dare peso alle cose. Non è che molli tutto improvvisamente, ma inizia ad esserci un momento per il gioco d'azzardo e un momento per le cose della vita, mentre prima era tutto mischiato».

Oggi continui a scommettere?

«Se ho qualche spiccio sì, magari sul calcio. Se mi capita gioco anche all'ippica, roba di 10-20 euro, che non mi fa cadere nella trappola. Vedo sempre i miei amici dell'epoca, ma non giochiamo più assieme perché siamo presi dalla vita quotidiana. Ma non tutti. Ricordo un mio amico che aveva tutto, era intelligente, brillante... se lo vedi oggi è un derelitto: Caritas e tranquillanti. Ha distrutto una famiglia, tutto quanto».

Che ne pensi delle pubblicità sul gioco?

«La pubblicità è un modo di inchiappettare: gli servono i soldi e ti dicono “gioca re-

sponsabilmente”. C'è un po' d'ipocrisia, no? Mi devi dire di non giocare perché un giorno mi potrei fottare la salute...o qualcos'altro».

Giorgio ha 30 anni ed è un grande appassionato di Poker Texas Holdem. Il gioco per lui inizia da adolescente, quando con i primi soldi inizia a frequentare le sale giochi. Ma gli è stato presto chiaro che doveva prendere delle misure per non cadere in trappola. Oggi, ogni tanto gioca “quei due spicci in tasca” per comprare, a un prezzo modico, l'illusione di un sogno.

Piacere del gioco. Da cosa dipende?

«Non tanto dai soldi, quanto dalla modalità del gioco. Il mio ricordo più bello è un piccolo torneo casalingo di Poker Texas Holdem. Eravamo una quindicina di persone, amici o amici di amici. Visto che ero un po' atticcio, pensavano tutti che le mie puntate dipendessero più dall'alcol che da una strategia, allora mi hanno preso sotto gamba. Ne è uscito un bluff non voluto ed è stato molto divertente. Invece il ricordo più brutto è stato quando, in un tavolo da quattro, uno non era un giocatore d'azzardo e quindi uccideva al tavolo: non faceva bluff, quindi entrava in partita solo se aveva buone carte. È stato noioso».

Quanti soldi giochi?

«Oggi come oggi sono cifre veramente esigue, che ti non cambiano nulla. Al poker posso vincere 100 euro o perderne al massimo 30-40. Prima giocavo spesso, anche una volta a settimana. Oggi molto meno, anche perché in parte ho cambiato amicizie».

Di cosa hai paura?

«Di farmi prendere dal vizio. Fortunata-

mente questa sensazione mi è capitata da piccolissimo, in sala giochi. E lì ho capito come ero fatto. All'epoca c'erano queste macchinette che ti davano l'opportunità di vincere dei gettoni che potevi investire in altri giochi. Forse anche per la giovane età, intorno ai 14 anni, lo vivevo in maniera troppo cieca. Un buon 50% dei soldi che mi procuravo lavoricchiando qua e là se ne andava lì, anche perché non avevo altre spese. Da adulto sono cambiate le dinamiche. Crescendo, anche attraverso l'informazione, ho conosciuto l'iter della dipendenza da gioco. Ho anche visto gente rovinata. L'ho giudicata una malattia e a maggior ragione mi sono frenato».

Oggi continui a giocare?

«Gioco a poker, molto saltuariamente al

Superenalotto, e raramente metto due spicci nelle macchinette, giusto per levarsi quei due euro in tasca».

Perché levarsi quei due euro dalla tasca?

«Perché con quei due euro compri l'illusione della vincita. Fino a che non estraggono i numeri del Superenalotto, quella schedina rappresenta un sogno: si sogna come sarebbe la propria vita se vincessi una cifra importante. Un sogno a un costo modico».

E quando torni alla realtà?

«Dici: ecco, me so' fatto fregà un'altra volta. Quando lo vai a comprare lo sai benissimo che è una probabilità bassissima. Non succede, ma se succede...» ■

VOLONTARIATO E TERZO SETTORE SI MUOVONO

Mentre le forme di dipendenza crescono e il gioco d'azzardo è divenuta la seconda causa di ricorso all'usura, il non profit porta avanti azioni di sensibilizzazione, prevenzione, sostegno. E già si pensa in rete

di **Chiara Castri**

In Italia esistono un totale di 186 centri che accolgono domande relative al gioco d'azzardo patologico: 81 sono al Nord, 52 al Centro e 53 al Sud. La maggioranza sono Asl, il 4,5% enti pubblici, ancora il 4,5% associazioni, l'1,5% cooperative. Sono questi i primi dati raccolti dall'associazione Gruppo Abele di Torino, a cui il Ministero della Solidarietà sociale ha affidato, in collaborazione con Alea, Associazione per lo

studio del gioco d'azzardo e dei comportamenti a rischio, un progetto per la creazione



**Ci sono 186 centri,
in Italia,
per il gioco patologico**

di una banca dati per individuare le caratteristiche del fenomeno del gioco d'azzardo e



La campagna di FeDerSerD

creare una mappa dei servizi che se ne occupano. Dalla cura e il sostegno alla prevenzione, alla sensibilizzazione, il volontariato ed il terzo settore possono giocare un ruolo importante nella lotta ad azzardo e ludopatia.

Prevenire nelle scuole

Proprio di prevenzione si occupa, ad esempio, l'associazione **Archi d'arte** di Roma, che in collaborazione con l'Assessorato alla Tutela dei consumatori e lotta all'Usura della Provincia di Roma, porta avanti la campagna

“Non farti prendere dal gioco d'azzardo”. «L'obiettivo», spiega **Rosella Brecciaroli**, presidente di Archi d'arte, «è sollecitare una nuova attenzione e un nuovo modello di comportamento rispetto al gioco. È per questo che il progetto è partito rivolgendosi alle scuole, ai giovani. Finora abbiamo coinvolto più di 20 scuole secondarie di Roma e provincia ed incontrato più di 3mila studenti». La prevenzione, secondo Brecciaroli, è fondamentale, soprattutto tra i giovani, se si pensa che «i ragazzi dai 12 ai 17 anni che scommettono sono in aumento del 13% annuo», ma Archi d'arte conta di estendere la campagna in altri territori e di affiancare all'attività nelle scuole anche azioni di prevenzione rivolte ai cittadini: «Contiamo di chiedere ai Municipi luoghi istituzionali in cui parlare di questo problema non solo con genitori e figli, docenti, ma anche con cittadini comuni, anziani, che spesso giocano la propria pensione sperando di salvare la loro povera economia con la casualità».

Limitare le occasioni

Certo sembra difficile parlare di prevenzione rispetto ad un fenomeno che accorpa interessi molteplici, che ha registrato nel tempo una diffusione impressionante e che è spinto da una pubblicità sempre più accattivante. Non è una contraddizione?

Per **Matteo Iori**, presidente di **Conagga**,

Coordinamento nazionale gruppi per giocatori d'azzardo, no: «Viene seguito un disegno messo su dai governi precedenti, sia di centrodestra che di centrosinistra: dagli anni Novanta, ogni volta che c'era una Finanziaria, uscivano nuovi giochi perché il gioco d'azzardo era considerato un mezzo che permetteva di incamerare risorse, un vantaggio per lo Stato. Le industrie del gioco si sono mosse di conseguenza». Ora ogni tanto, per Iori, lo Stato sembra rendersi conto che il gioco è anche causa di grossi problemi sociali: «È qui che si supera l'*impasse*», spiega. «Sembra che il magico incanto del gioco come qualcosa che risolve tutti i problemi, che fa girare l'economia si stia rompendo e finalmente si inizia a capire – ma ci crederò quando lo vedrò – che ci sono migliaia di persone che hanno problemi sociali, familiari, legati alla dipendenza e che non tutto deve essere permesso. Certo, si stima che solo il 2% di tutti i giocatori siano patologici, ma, visto che sono più o meno 30 milioni gli italiani che nell'ultimo anno hanno giocato almeno una volta, vuol dire che le persone dipendenti dal gioco sono circa 800mila, considerando anche i minori patologici. Sono numeri molto alti».

Per Iori servirebbe una limitazione importante delle proposte di gioco, soprattutto quelle nate negli ultimi anni, con caratteristiche di rischio di dipendenza molto più elevate rispetto a quelle di un tempo: «nei



«Le persone dipendenti dal gioco sono circa 800mila in Italia considerando anche i minori patologici»

Foto di Tiffa Day (Flickr)

primi anni 90 al Totocalcio si poteva giocare una volta a settimana, per il Lotto bisognava aspettare l'estrazione successiva. Oggi la possibilità di trovare i giochi ovunque, persino nella propria camera da letto se pensiamo ai giochi online legalizzati dall'ultimo governo Berlusconi, a qualunque ora, di puntare cifre molto alte e di continuare a giocare per rifarsi delle perdite subite è un meccanismo di incatenamento tipico per il giocatore, che continuerà a giocare per vincere i soldi persi in modo sequenziale».

Per il presidente di Conagga esistono anche attinenze importanti tra il gioco e la crisi attuale, come confermano anche i dati secondo cui con la crisi il gioco d'azzardo è aumentato e a giocare più di frequente sono coloro che sono nella fascia media-bassa della popolazione. «Secondo la ricerca nazionale sulle abitudini di gioco degli italiani condotta con Cnca, Coordinamento nazionale delle comunità d'accoglienza, gioca l'80% di chi ha una licenza media contro il 60% di chi ha una laurea; gioca molto più di frequente chi ha un contratto precario o è in cassa integrazione di chi ha un contratto a tempo indeterminato: con l'aumentare della crisi le persone cercano più facilmente nel gioco d'azzardo una scorciatoia».

Il mutuo aiuto per i compulsivi

Tuttavia, se per Brecciaroli è fondamentale un maggior controllo sulle macchinette, sulle sale gioco, sui portali internet, sulla pubblicità, **Davide**, dell'**Associazione giocatori anonimi** (per informazioni www.giocatori-anonimi.org), ci tiene a sottolineare che nessuno gli ha mai puntato la pistola alla tempia per andare a giocare e che c'è una differenza tra i giocatori compulsivi, come loro si definiscono, e i giocatori sociali, che giocano il sabato o la domenica. «Siamo un'associazione di auto mutuo aiuto», spiega, «formata da persone che mettono in comune la loro esperienza per superare insieme la dipendenza dal gioco. Seguiamo un programma di dodici passi e abbiamo un gruppo di sollievo formato da persone con una lunga esperienza di recupero, che aiuta chi ha problemi ad evitare i circuiti dell'usura offrendo piani finanziari di rientro». E ribadisce: «Non siamo contro il

gioco e non ci interessa fare campagne, quello con il gioco è un problema che investe l'individualità, che, come tutte le dipendenze, ha radici nella dipendenza affettiva. Io, ad esempio, mi sono reso conto che il mio problema non è il gioco, ma sono io, che sono stato portato a riempire i miei vuoti dell'anima in questo modo. Il problema è che penso che le persone nei nostri gruppi siano un centesimo di quelle che giocano e che stanno male».

Davide, in un certo senso, è stato fortunato perché è arrivato in associazione giovane e quindi non ha avuto problemi economici gravi come molti altri, che continuano a correre un rischio usura. Un problema reale se, come testimonia Iori, secondo la Fondazione nazionale Antiusura, quella del gioco d'azzardo è la seconda causa in Italia per il ricorso all'usura: «il meccanismo della ricerca di soldi è insito nei giocatori, che sentono che, se riusciranno a continuare a giocare, potranno vincere i soldi persi. Quindi prima chiedono i soldi in famiglia e agli amici, poi alle banche, alle finanziarie, fino a diventare facili prede degli usurai».

L'importanza di fare rete

Ora, per combattere il gioco d'azzardo, sta nascendo una rete tra numerose associazioni impegnate nel campo delle dipendenze, tra cui, appunto, Cnca e Conagga. Un percorso appena partito, ma che è fondamentale per individuare percorsi e richieste comuni. «Siamo ancora agli inizi», conferma Iori, «ci siamo incontrati una volta, a breve ci rivedremo per capire come proseguire insieme e come ampliare la rete. Il prossimo incontro di maggio servirà per affrontare questi temi e capire quali punti formalizzare come richieste della rete». ■

GIOCO LEGALE E RESPONSABILE: SI PUÒ?

Secondo Sistema Gioco Italia, federazione di filiera di associazioni e aziende del settore, è possibile promuovere comportamenti responsabili

di **Maurizio Ermisino**

Combattere il gioco d'azzardo significa anche promuovere il gioco legale, e in questo modo sottrarre quote di mercato al gioco illegale, promuovere i comportamenti responsabili, aiutare la gente evitando gli eccessi. È anche per questi motivi che in seno a Confindustria si è costituita Sistema Gioco Italia, federazione di filiera di associazioni e aziende del settore. Ne fanno parte Cirsa Italia, Codere Network, Cogetech, Gmatica, Sisal Slot, Acmi, Astro, Federbingo, Federippodromi, BWin, Eurobet, Intralot, Lottomatica, Merkur-Win, Sisal Match Point. Abbiamo parlato con **Massimo Passamonti**, Presidente di Sistema Gioco Italia, di gioco legale e gioco responsabile.

C'è ancora da lavorare per chiarire che il gioco legale è qualcosa di diverso dal gioco d'azzardo?

«C'è molto lavoro da fare, ma non solo sul piano dell'informazione. C'è da fare soprattutto sul piano dell'eliminazione di tutte le occasioni di gioco illegale: in Italia, per quanto riguarda le scommesse, esiste ancora una rete fisica sul territorio, che per incongruenze legislative e normative del settore da anni resta tranquillamente aperta accanto alla rete legale. Questo fa sì che nei cittadini

ci sia la percezione di una legalità di fatto».

Il fatto che esista il gioco legale è già un modo per sottrarre quote al gioco illegale. Quali sono i risultati in questo senso?

«Lo dice la storia stessa dell'evoluzione del settore del *gaming* in Italia: è un settore che è cresciuto dai 15-20 miliardi degli anni a cavallo del 1998-2000 agli 80 miliardi del 2011. In buona parte questo è stato possibile grazie all'emersione del gioco illegale. Solo nel 2002 una commissione d'indagine del Senato sti-



**Bisogna fa emergere
il gioco illegale**

mava la raccolta di gioco illegale in 15-20 miliardi di euro. La vicenda stessa del settore delle scommesse e della raccolta delle slot, che prima era identificata con i famigerati videopoker, ha fatto sì che in Italia emergesse una fetta sommersa di gioco illegale, rendendolo legale, e quindi sicuro, e offerto in un circuito controllato dallo Stato».

L'uso della pubblicità è importante: come ci si può impegnare in campagne



L'associazione L'Altraladispoli ha promosso una petizione contro il proliferare delle sale

volte a promuovere comportamenti responsabili?

«Il codice di autoregolamentazione degli interventi pubblicitari fatto dagli operatori è stato presentato ufficialmente da Aams, i Monopoli di Stato. È una nostra iniziativa, basata sul lavoro già fatto dall'European Association of Lotteries. Tra le linee guida c'è quella di evitare ammiccamenti a situazioni di vita che potrebbero svoltare o cambiare grazie al gioco. Ed evitare in qualsiasi modo

forme di ammiccamento e induzione al gioco che facciano leva e si rivolgano ai minori. La pubblicità sul gioco, in sua qualsiasi forma, deve essere accompagnata dal bollino di Aams, che testimonia l'appartenenza al circuito legale: Aams vorrebbe che apparisse solo il riferimento della licenza del concessionario, e non la trovo una cosa efficace. Il cittadino ha bisogno di sapere qual è un prodotto o un luogo di gioco legale».

Quali sono le altre azioni che i vostri associati studiano per promuovere la sicurezza ed evitare la dipendenza da gioco?

«Più di qualche azienda già fa azioni di questo tipo, come Lottomatica e Sisal, che collaborano con associazioni e strutture che tutelano i diritti dei consumatori. È sempre utile creare occasioni di confronto tra gli operatori sulle situazioni più utili a raggiungere questo risultato. Che possono essere

campagne di sensibilizzazione nelle scuole su queste problematiche, e anche pubblicità dirette che possono essere finalizzate ad un approccio responsabile nei confronti del gioco». ■