



Consulta Nazionale Antiusura O.n.l.u.s.

*Consulta Nazionale delle Fondazioni e Associazioni Antiusura O.n.l.u.s.
"Giovanni Paolo II"
Associazione riconosciuta*

*Iscritta al n°2 del registro delle persone giuridiche della Prefettura di Bari
Iscritta al n°30/108 dell'elenco tenuto dal Ministero dell'Economia e delle Finanze
Iscritta all'albo delle Associazioni Antiracket della Prefettura di Bari
Membro della Consulta Ecclesiale degli Organismi Socio-Assistenziali*

Convegno "Azzardo. Fra legislazione nazionale, regionale e regolamentazione degli Enti Locali" – Torino, 9 aprile 2019

Saluti iniziali del Vice Presidente della Consulta Nazionale Antiusura "Giovanni Paolo II" - **Luciano Gualzetti** – Presidente Fondazione Antiusura San Bernardino di Milano.

La Consulta Nazionale Antiusura, insieme alle 30 fondazioni che rappresenta operanti in tutta Italia unitamente alle Caritas Diocesane che incontrano le persone in difficoltà, segue da tempo l'impatto del gioco di azzardo sulle vite delle persone e delle comunità. In particolare si condividono le preoccupazioni per gli effetti negativi del sistema dell'azzardo sulle persone. Siamo a valle di un sistema promosso dallo stato negli ultimi decenni, che crea sempre più giocatori patologici e orienta la spesa verso un'economia improduttiva.

Cosa accade

In Italia negli anni, anche nel decennio della crisi, solo un consumo è aumentato costantemente: quello dell'azzardo. Nel 2018 il gioco d'azzardo ha mosso 107,3 miliardi di euro, con un incremento del 5,6 per cento rispetto all'anno precedente.

Se ci atteniamo ai soli dati dell'Agenzia Dogane e Monopoli - che a febbraio 2019 ha aggiornato sul proprio sito istituzionale la mappa completa del gioco legale in Italia relativamente all'anno 2017- vediamo che nel 2017 il giocato totale (fisico + telematico) è stato di 101,7 miliardi di euro. Di questi la spesa complessiva (per il gioco fisico e telematico) - ciò che è definitivamente uscito dalle tasche degli italiani- è stata di circa 19 miliardi di euro.

Chi gioca

Dall'*Indagine epidemiologica sul gioco d'azzardo* realizzata dall'Istituto Superiore di Sanità (ISS), presentata ad ottobre 2018, è emerso che 18 milioni di italiani adulti hanno giocato d'azzardo almeno una volta nell'ultimo anno, di questi più di 13 milioni giocano in modo 'sociale', due milioni presentano un profilo a basso rischio e un milione e 400mila persone presentano un rischio moderato. Un milione e mezzo (il 3%) sono giocatori problematici, sono cioè coloro che faticano a gestire il tempo da dedicare al gioco, a controllare la spesa, alterando inoltre i comportamenti sociali e familiari.

Dal focus sugli studenti dai 14 ai 17 anni, per i quali la normativa vigente vieta in assoluto la pratica del gioco d'azzardo, si ricava che sarebbero 700mila i minorenni che hanno giocato d'azzardo almeno una volta nella nell'ultimo anno di cui e il 10% con un profilo da giocatore problematico.

I dati dell'indagine mostrano che, rispetto al giocatore sociale, il problematico predilige i luoghi lontani da casa e dal lavoro, quelli che garantiscono la maggiore privacy.

Il comportamento problematico di gioco si associa con forza all'uso di Slot e VLT, che da sole assorbono il 45% circa di tutto il volume di denaro giocato.

Il 5,8% dei giocatori problematici ha ottenuto la cessione del quinto sullo stipendio rispetto allo 0,7% dei non giocatori; il 27,7% ha ottenuto prestiti da società finanziarie rispetto al 4% del non giocatore e il 14,2% ha chiesto prestiti a privati rispetto allo 0,9% dei non giocatori. (fonte indagine ISS)

Sappiamo dall'esperienza dei servizi di cura, dei servizi sociali dei Comuni, dalle Caritas e dalle Fondazioni antiusura dei costi sanitari e sociali del gioco d'azzardo, che facciamo fatica a quantizzare e a rendere evidente nella loro portata complessiva.

Le prospettive

Sappiamo tutti che in questi anni diversi provvedimenti a livello nazionale regionale e comunale hanno cercato di affrontare il tema e in qualche misura di mettervi argine.

Certamente in Italia manca una legge quadro che delinea una riforma complessiva in materia di giochi pubblici, legge che è richiesta da anni, ma che allo stesso tempo da anni viene disattesa pur inserendo misure anche importanti in altri provvedimenti (es. divieto di qualsiasi forma di pubblicità, anche indiretta, diminuzione del numero e regolamentazione dell'orario di funzionamento di AWP e VLT¹, inserimento del disturbo da gioco d'azzardo nei LEA).

Questo Convegno vuole fare il punto su quanto è stato fatto e quanto ancora resta da fare nell'affrontare ed armonizzare la materia e gli interventi, senza ingenuità e avendo bene in mente la mole degli interessi contrastanti che sono sottesi.

Sarà dunque l'occasione per fare una panoramica con gli amministratori del Nord Italia sulle politiche pubbliche che hanno cercato di promuovere per adempiere alle loro funzioni di cura degli interessi di tutti i cittadini, con particolare attenzione ai più deboli, in una prospettiva di costruzione del bene comune. È un problema di sistema non solo di assistenza e di aiuto. Occorre un'alleanza tra tutti coloro che possono giocare una responsabilità su questo fronte: le istituzioni alle quali chiediamo di stare dalla parte dei più fragili, le imprese e il mercato che devono tener conto degli effetti sociali e sulla salute dei cittadini, non solo del profitto, della Chiesa e delle agenzie educative perché aiutino soprattutto i giovani a riporre non nella fortuna o in soluzioni facili la propria vita e il proprio futuro.

Siamo in un posto significativo come l'Arsenale della Pace del SERMIG di Torino, che ha saputo trasformare un arsenale di armi in un luogo di incontro, di dialogo e di pace in particolare per i giovani. La sfida che abbiamo di fronte sembra impossibile, e i dati dell'aumento inesorabile della spesa nel gioco sembra confermarlo. Anche le sfide impossibili possono essere vinte se si opera insieme e con un obiettivo condiviso!

¹ Apparecchi da divertimento e intrattenimento idonei per il gioco lecito identificati e definiti nelle loro caratteristiche essenziali dall'articolo 110, comma 6, lettera a), i cosiddetti *amusement with prizes* (AWP) o *new slot*, e lettera b), le cosiddette *videolottery* (VLT)