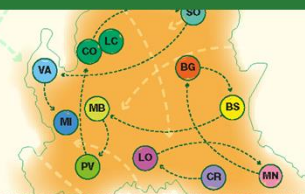


PERCORSI DI FORMAZIONE E CONOSCENZA
CONTRO **MAFIA E CORRUZIONE**



In overdose da azzardo

Un affare per lo Stato?

Claudio Forleo



Giochiamo quanto lo Stato spende in salute

La «Raccolta» è l'insieme delle giocate sul singolo anno:

- 2004= 25 miliardi
- 2008= 48 miliardi
- 2012= 88 miliardi
- 2017= 102 miliardi
- **2018= 107 miliardi**

Fondo Servizio Sanitario Nazionale: 111 miliardi di euro

Quanto «puntiamo» a testa?

- Le giocate «pro-capite» sarebbero pari a 2.105 euro nel 2018, calcolate su tutti i maggiorenni. Il dato, seppur allarmante, non fotografa la situazione
- Secondo l'ISS, i giocatori in Italia sarebbero 18,4 milioni, circa un terzo dei maggiorenni
- Pertanto la Raccolta «pro-capite» su singolo giocatore non è 2.105 euro, ma $2.105 \times 2,75 = \mathbf{5.788 \text{ euro}}$

1992-2003: la prima svolta

- **1992-1993:** lo Stato è in crisi di liquidità, l'azzardo – fino a quel momento considerato un «disvalore etico» – si trasforma in un'opportunità.
- **1997:** Superenalotto
- **1999:** Sale Bingo
- **2003:** scompare dal TULPS l'espressione gioco d'azzardo

La legge finanziaria n.289 del 2002 apre le porte dei pubblici esercizi alle slot machine, denominate «videogiochi a gettone».

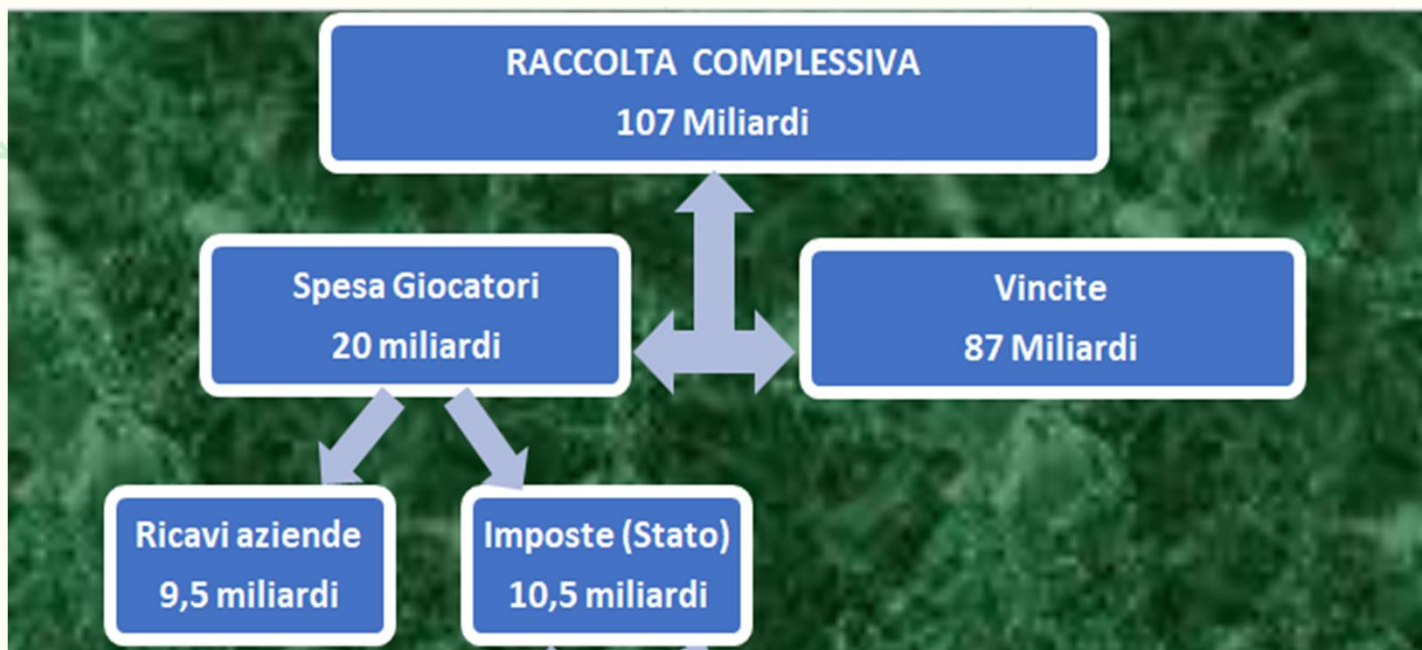
2003 - oggi: esplode la bolla dell'azzardo

- **2006**: il mercato italiano apre le porte agli operatori stranieri
- **2009**: il decreto Abruzzo introduce le Videlottery
- **2011**: liberalizzazione del gioco online (cd. decreto di Ferragosto).

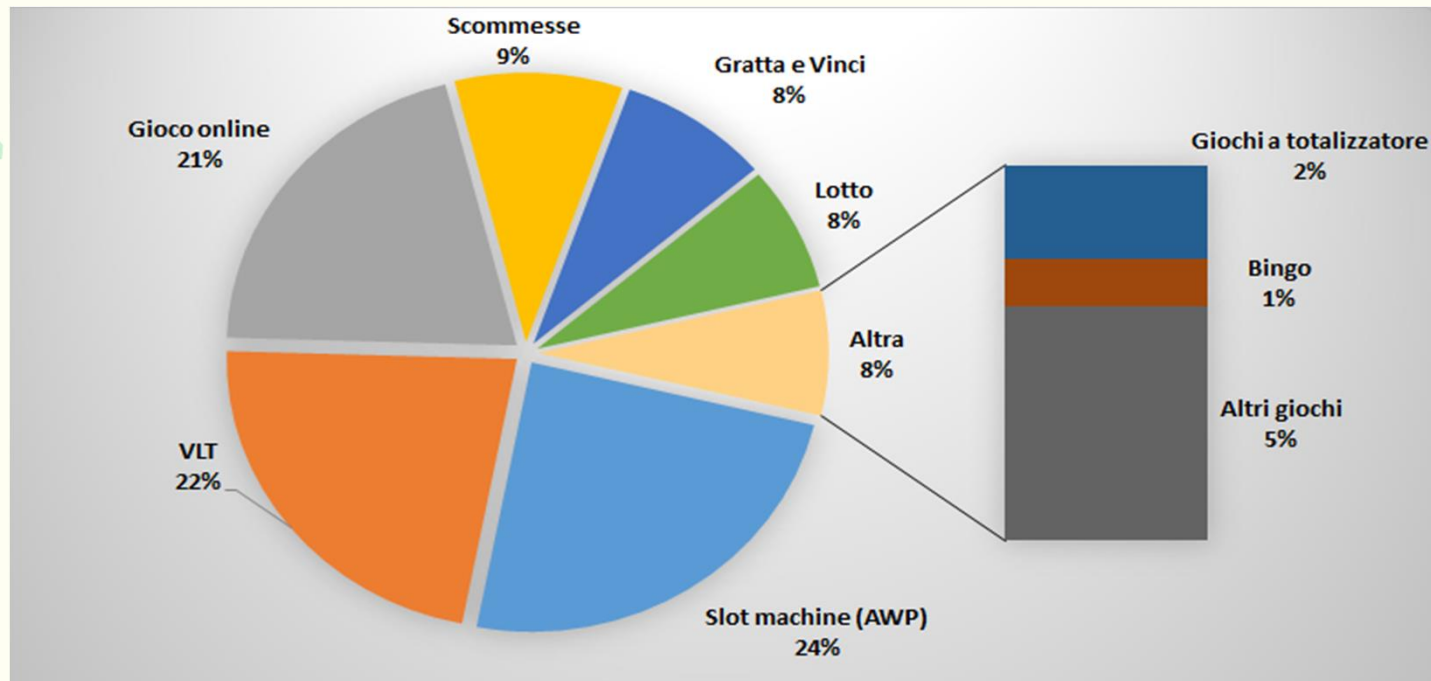
«Esplode» la Raccolta: dai 34 miliardi del 2006 agli 88 registrati nel 2012

(+158%)

Oltre 10 miliardi di entrate annue per lo Stato



Come azzardiamo



Italia, Lombardia, Lodi: confronto sui dati

- In Lombardia nel 2017 la Raccolta su rete fisica - escluso il gioco online - è stata pari a 14 miliardi e 412 milioni di euro. **Per un pro-capite** (calcolato sulla popolazione maggiorenne censita dall'ISTAT) **pari a 1.722 euro**.
- Nel territorio comunale di Lodi nel 2017 la Raccolta su rete fisica è stata pari a 74.630.001,65 euro. **Per un pro-capite pari a 1.951 euro**
- La Raccolta nazionale sulla sola rete fisica nel 2017 è stata superiore ai 74 miliardi di euro. **Per un pro-capite pari a 1.474 euro**.

Come si azzarda a Lodi

- **Slot machine (AWP)** - 26,2 milioni di euro
 - **VLT** - 24,5 milioni
 - **Gratta e Vinci** - 6,8 milioni
- **Scommesse sportive e virtuali** - 6,2 milioni
 - **Lotto** - 5,7 milioni
 - **Superenalotto** - 1,2 milioni
 - **Altri giochi** - 4 milioni

Un milione e mezzo di giocatori «problematici»

Prima indagine epidemiologica Istituto Superiore di Sanità (ottobre 2018)

Un milione e mezzo di giocatori «problematici»: i giocatori problematici **faticano a gestire il tempo da dedicare al gioco, a controllare quanto spendono, alterando i comportamenti familiari e sociali**. C'è una propensione maggiore negli uomini (il 3,6% della popolazione maggiorenne) rispetto al femminile (2,5%).

L'area geografica più coinvolta è il Centro (gioca il 42,7% dei maggiorenni), seguita dal **Nord-Ovest** (39,3%), dalle Isole (35,8%), dal Sud (33,8) e dal Nord-Est (29,3). Ma se prendiamo in considerazione i giocatori definiti problematici, la mappa si ribalta: la maggiore percentuale è nelle Isole (il 5,8% della popolazione maggiorenne), seguita dal Sud (4,6%), **il Nord-Ovest** (3%, **circa 400mila persone**), il Centro (1,7%) e il Nord-Est (0,8%).

I giovani, fascia a rischio

- La facilità di accesso ai luoghi di gioco è confermata dal dato che **solo il 27,1% ha avuto problemi a giocare d'azzardo** in luoghi pubblici perché minorenni.
- **700mila minorenni** hanno accesso al gioco legale. Il 10% presenta profili «problematici». Altro aspetto estremamente allarmante è l'età di iniziazione al gioco: tra i problematici il 40% ha cominciato ad accedere all'azzardo tra i 9 e i 12 anni. Sempre tra i problematici il 34% ha scelto di giocare in base ad una pubblicità vista o sentita (il 6,4% tra i giocatori sociali)
- La metà dei giocatori della fascia 15-19 anni è convinto che sia possibile diventare ricchi se si è bravi al gioco (**Studio CNR 2018**)

Testimonianze

«Casa mia era peggio di una camera mortuaria. Almeno lì ci si abbraccia, ci si scambia qualche parola. Invece quando tornavo a casa i miei figli mangiavano silenziosamente quello che la madre era riuscita a portare in tavola, poi trovavano una scusa per andare in un'altra stanza **(Mario)**

«Quando un giocatore patologico esce dal suo percorso di distruzione, è quasi sempre troppo tardi avere l'affetto che si è giocato. Io, per esempio, sono 5 anni che non vedo mio figlio, che lo spio, che lo vedo crescere senza di me» **(Daniel)**

«Non guardavo in faccia nessuno, ero diventato un killer spietato. Ho fatto di tutto per giocare, ho rubato, ho truffato, ho detto bugie. Non rispettavo nessuno, neanche mio figlio che aveva bisogno del latte e io invece in una sera mi giocavo anche 5mila euro» **(Vincenzo)**

Alle mafie piace l'azzardo

Rappresenta per le mafie una fonte di profitto e un sistema per **riciclare il denaro frutto di attività illecite**.

È diventato il **secondo business** per le organizzazioni criminali dopo il traffico di stupefacenti. Non solo: alcuni clan stanno diminuendo gli investimenti nella droga, per concentrarsi sullo sfruttamento dell'azzardo.

Questo perché il settore del gioco è particolarmente appetibile, considerato a **«basso rischio»** (l'accertamento giudiziario dei reati è complesso, sanzioni amministrative e penali piuttosto basse) e ad **«elevato profitto»**.

Alcuni «affari» nel gioco lecito e illecito

- **Distribuzione «slot» di fabbricazione estera** (200mila euro l'anno per slot)
- Usura
- Ingaggio «programmatori» per modificare i sistemi di gioco
- «Prestanome» o persone di fiducia nelle società
- **Videolottery (riciclaggio e trasferimento di denaro)**

Nell'ultima Relazione DIA i termini «gioco», «giochi» e «azzardo»
Compaiono complessivamente 103 volte (la parola «droga» 115 volte)

Il «gioco online»

Sono estremamente diffuse condotte illecite che consistono nell'operare **tramite siti illegali gestiti da società straniere** e i cui server sono collocati in Paesi a fiscalità agevolata.

Si tratta di un circuito clandestino in cui **è assente qualsiasi controllo** e in cui è impossibile imporre qualsiasi regola di tracciabilità.

Da ciò derivano innanzitutto dei **rischi per i giocatori**, che si manifestano anche con la clonazione delle carte di credito o il furto di identità elettronica; ma soprattutto delle rilevanti opportunità per la criminalità organizzata, che può realizzare agevolmente **operazioni di riciclaggio**, consentendo lo spostamento anche di ingenti somme di denaro in assenza di qualsiasi tipo di controllo

(Relazione DNA 2018)

In conclusione... è un affare per lo Stato?

10 miliardi di gettito erariale **possono apparire irrinunciabili**, ma:

- Qual è il costo socio-sanitario dell'overdose da azzardo?
- Quanto denaro sporco riciclano le mafie nel gioco legale?
- Quanto incassano da quello illegale?

Sottraendo questi costi occulti, ma assolutamente reali, cosa resta?

I 10 miliardi sono e restano un falso alibi in un Paese con un livello di evasione fiscale da capogiro e danni incalcolabili prodotti dalla corruzione

GRAZIE PER LA
VOSTRA ATTENZIONE