

## Un'estate "contro l'azzardo", corre il messaggio contro le dipendenze da gioco

Data : 8 luglio 2016

Una "Estate contro l'azzardo" a Ispra e Samarate, alleate con l'Associazione AND-Azzardo e Nuove Dipendenze per combattere la diffusione dell'azzardo, aiutare la vittime, affrontare il problema sociale.

È la nuova tappa del progetto "LiberANDoci dall'overdose del gioco d'azzardo" finanziato dalla Regione Lombardia (capofila il Comune di Samarate, ente partner il Comune di Ispra, consulente scientifico ed ente attuatore l'Associazione AND-Azzardo e Nuove Dipendenze), che nei mesi scorsi ha avviato una serie di azioni per mappare e per contrastare il gioco d'azzardo legalizzato che si è infiltrato nelle comunità locali.

**E le comunità hanno reagito, proprio come reagisce il sistema immunitario con azioni difensive**, quando viene attaccato. A fronte di una precisa mappatura dei luoghi e dei clienti dell'azzardo legale in città, che hanno svelato **l'ampiezza del fenomeno, hanno reagito gli studenti e gli insegnanti delle scuole del territorio, il gruppo di cammino isprese, il Carrefour, privati cittadini** che hanno concesso di affrescare i muri della loro casa, fotografi amatoriali che hanno rappresentato il concetto di azzardo... In molti ci hanno messo la faccia. E in molti altri ce la metteranno nei mesi a venire. Una kermesse lunga tutta l'estate per dire tutti assieme: #azzardotivinco

«Siamo consapevoli – ha spiegato il sindaco di Ispra **Melissa De Santis** - della portata di questa problematica e dei risvolti a livello non solo economico ma anche sociale che questo tipo di dipendenza provoca. Abbiamo quindi deciso di schierarci in prima linea nell'attività di contrasto a questo fenomeno dilagante, e di metterci la faccia come Amministrazione con azioni concrete. E così, grazie alla preziosa collaborazione con l'associazione Azzardo e Nuove dipendenze, **è stato aperto qui ad Ispra uno sportello d'ascolto per persone con dipendenza da gioco o loro familiari, e a Gallarate uno sportello legale per consulenza alle vittime del gioco d'azzardo**. Abbiamo inoltre realizzato una mappatura psicosociale dei luoghi da gioco, che ha permesso di rilevare comportamenti patologici o a rischio da parte delle persone che frequentano i luoghi da gioco».

Grazie all'impegno dei vari Comuni coinvolti nel progetto, è stata realizzata una bozza di regolamento provinciale sugli apparecchi da intrattenimento e sulle sale gioco, «che porteremo in approvazione in uno dei nostri prossimi consigli comunali». Tutte le varie azioni del progetto sono state caratterizzate anche da una grande attenzione alla comunicazione, così da aumentare la conoscenza e la consapevolezza nella popolazione rispetto a questa problematica. «Un altro passaggio fondamentale per diffondere il messaggio di sensibilizzazione è stato sicuramente il coinvolgimento delle scuole. Siamo molto contenti della risposta che le scuole del nostro comune hanno dato partecipando attivamente ad alcune azioni di progetto, come il concorso per la realizzazione del logo e il gioco "caccia al ladro". La possibilità di parlare del problema con i più giovani fa sì che loro stessi, oltre a sensibilizzarsi sul tema, possano diventare veicolo dell'informazione anche per i loro familiari. Crediamo fermamente che una maggior conoscenza del fenomeno del gioco d'azzardo e delle

problematiche ad esso connesse possa portare nel tempo, se non ad una eliminazione totale del problema, sicuramente ad un drastico ridimensionamento».

I dati italiani e locali dicono di una emergenza ormai diffusa, a partire dal 2003 quando il gioco d'azzardo fu "sdoganato" da nuove norme permissive e dallo stesso intervento diretto dello Stato (che - viene spesso ricordato - pubblicizza il gioco d'azzardo direttamente).

E partiamo da qui, dal ruolo - anche economico - dello Stato: il gioco d'azzardo legale in Italia **nel solo anno 2015 ha raccolto più di 88 miliardi di euro. Di questi, solo circa il 10% è andato all'erario**. Una simile cifra rappresenta quasi il 4% del PIL e ben il 12% dei consumi totali degli italiani; la spesa delle famiglie per il "gioco d'azzardo legale" è superiore a quella per l'abbigliamento e pari a circa il 60% di quella alimentare.

Un altro dato allarmante è che l'investimento degli italiani in questa tassa sulla speranza, illusione venduta a caro prezzo, **nel 2015 è tornato a crescere del 5% sull'anno precedente** (dopo due anni che la raccolta pareva essersi stabilizzata attorno agli 84 miliardi di euro).

«Una buona notizia – afferma la dott.ssa Daniela Capitanucci dell'Associazione AND Azzardo e Nuove Dipendenze - riguarda però la nostra Regione, così attiva nel contrasto all'azzardo da quando dal 2013 con l'emanazione della legge regionale 8/13 ha avviato la sua battaglia; **in Lombardia infatti la raccolta in giochi live è rimasta pressoché stabile** (sebbene elevatissima, la più alta tra le regioni italiane): quasi 14 miliardi di euro raccolti sia nel 2014 che nel 2015 (in questo dato non è incluso il gioco d'azzardo online). In altre parole, **da noi non parrebbe essersi osservato l'incremento di giocate dal 2014 al 2015**».

Quale nella nostra provincia?

**La densità di penetrazione di giochi d'azzardo leciti nel territorio è molto alta**. Tra le comunità messe sotto la lente d'ingrandimento dell'analisi fatta dal progetto c'è appunto anche **Ispra: a fronte di una popolazione di circa 5000 abitanti, la presenza di locali che offrono giochi d'azzardo è molto elevata, con bel cinque casi**. La tendenza tuttavia è confortante, perché tali locali stanno diminuendo. Erano 9 nel 2011 ed erano già scesi a 7 nel 2015. Gli ultimi dati di spesa provinciale disponibili (purtroppo risalenti ad alcuni anni fa perché l'ADM non li rilascia a cadenza regolare) vedevano comunque la nostra provincia al decimo posto per raccolta assoluta e al quindicesimo per raccolta pro-capite, con 1.477 euro all'anno speso per ogni cittadino.

Quali gli esiti della mappatura svolta ad Ispra?

«La diffusione capillare dell'offerta di gioco d'azzardo - prosegue Capitanucci - è sotto gli occhi di tutti. In Italia nel 2015 le macchine da gioco (New Slot + VLT) erano 470.559 (in aumento del 10% rispetto all'anno precedente): ben 8 slot ogni 1.000 abitanti. Altri giochi d'azzardo (Scommesse, Lotto, Lotterie anche istantanee, ecc.) a fine dicembre 2015 erano oltre 153.000 (quindi, 2,55 punti ogni 1.000 abitanti). **A Ispra la mappatura georeferenziata ha messo in luce come per un cittadino sia più facile trovare nel territorio giochi d'azzardo che farmacie**, e si osserva come spesso l'ubicazione di tali luoghi sia strategica e marketing oriented: si mira ad entrare nei mondi di vita quotidiani dei cittadini per arruolarli al consumo aleatorio dell'azzardo facendoglielo incontrare semplicemente sulla strada che percorrono tutti i giorni. Le osservazioni nei luoghi di gioco di Ispra hanno dato modo di rilevare molti dati. Sono stati visitati 4 locali di diverse tipologie, in giorni e fasce orarie diverse. In sole 8 ore di

osservazione (tutte diurne, tra le 14 e le 20), sono state **viste giocare 63 persone, tutte italiane**. Di queste, 41 alle slot e 22 ai Gratta e Vinci. **I giocatori di slot, sorprendentemente, sono quasi pari per quel che riguarda il genere: 53% maschi e 47% femmine**. Gli acquirenti di Gratta e Vinci sono invece perlopiù di sesso femminile. Le fasce di età sono state rilevate solo per il gioco alle slot: colpisce che **la maggioranza è costituita da persone nell'avanzata età adulta**: il 42% hanno più di 50 anni e a questi si aggiunge un 13% over 65. Il 26% ha tra i 35 e i 50 anni, mentre il 19% ha tra 18 e 35 anni. Sebbene vi sia un 21% che si ferma solo pochi minuti, ben il 32% si ferma sino a mezz'ora, il 29% rimane a giocare sino ad un'ora e ben il 18% resta oltre l'ora (con un 10% che resta oltre le due ore). Se consideriamo che ogni "partita" costa almeno 1 euro e dura meno di 6 secondi, è intuitivo capire come questa osservazione sia preoccupante, anche perché il 41% delle persone osservate ha giocato ininterrottamente senza fare pause. Spesso entrano soli e quasi sempre sono soli mentre giocano». Altri dati rilevati sono che si tratta di clienti abituali nel 93% dei casi, **il 57% dei clienti giocatori di slot beve alcolici mentre gioca**, sebbene il 61% di loro abbia un aspetto curato, si osserva che un giocatore su tre invece ha un aspetto poco curato, generalmente (il 63%) giocano sulla stessa slot per tutta la durata dell'osservazione, appaiono nervosi (39%), "con la spina staccata" (29%), rabbiosi (12%), aggressivi (22%), che fanno fatica a smettere di giocare (20%), **chiedono prestiti per continuare a giocare (24%)**, parlano con altri giocatori mentre giocano (22%). Per quel che riguarda gli acquirenti di Gratta e Vinci, sceglie il proprio biglietto a colpo sicuro il 68%, il restante 32% si fa consigliare sull'acquisto, compra solo un biglietto solo il 18%, mentre quella maggioranza di coloro che comprano più biglietti (82% sul totale dei clienti osservati) lo fanno già subito in prima battuta (59%) oppure dopo avere visto l'esito della grattata (41%), acquistando o biglietti dello stesso tipo (23%) o di diversi tipi (41%). Infine, entrano nell'esercizio solo per quello e grattano lì dentro ben due clienti su tre (64%). Il fenomeno del Gratta e Vinci dunque merita attenzione tanto quanto quello delle slot. Un esercente stesso ha notato come questo prodotto finisca spesso ancor prima di essere riassortito, e si è chiesto – confidandosi con l'osservatore – come molti dei suoi clienti possano affrontare una spesa anche di 1000 euro al mese in gratta e vinci. Ricorda anche la disperazione di una cliente di mezza età che, vinti ben 50.000 euro al Gratta e Vinci, se li è rigiocati nel giro di breve tempo.

il tavolo con tutti i referenti del progetto: Ispra, Samarate e associazione And

Non dimentichiamo dunque **lo Sportello di aiuto alle vittime dell'azzardo** (aperto anche a Ispra grazie ad un altro progetto cui il Comune ha aderito: "CoordinANDoci contro l'Overdose da Gioco d'Azzardo", Comune Capofila Buguggiate con il sindaco Cristina Galimberti). Che casi sono stati affrontati? I dati sotto esposti sono stati forniti dalla dott.sa Smaniotto, che ormai dal 2007 gestisce gli **sportelli di ascolto e orientamento dell'Associazione AND**, incluso quello di Ispra, cui è possibile accedere chiamando **il numero 339-3674668**. (gratuito e con garanzia di anonimato).

Le situazioni sono delle più variegate: nuclei familiari dove chi ha il disturbo da gioco d'azzardo è la madre e moglie, oppure il giovane giocatore con la propria fidanzata, o l'anziano accompagnato dai propri figli. Ed infine non sono esenti le famiglie di cittadini stranieri. E' stato possibile ricevere una prima consulenza psicologica e in alcuni casi anche la consulenza legale rispetto alla situazione debitoria presente legata all'apertura di più finanziamenti per poter

avere il denaro contante e continuare a rincorrere le continue perdite. Nel giro di pochi mesi, hanno chiesto aiuto 5 famiglie di cui 3 ispresì. Questi dati potrebbero apparire piccoli: ma non è così, considerato che si riferiscono a meno di un semestre di attività, e considerato che chiedere aiuto non sempre è facile a causa della vergogna che spesso provano le persone che convivono con questo problema, cosa che ci fa ritenere che siano certamente solo la punta dell'iceberg.

Qual è il senso di tutte queste azioni?

«Come Assessore ai Servizi alla Persona – dichiara **Angelo Granata** - ritengo doveroso dover offrire servizi ai cittadini, e in particolar modo a quelle persone che si trovano ad attraversare un momento della propria vita di particolare difficoltà o bisogno.

E nostro compito non è solo quello di **intervenire di fronte ai problemi e alle emergenze, ma anche e soprattutto quello di lavorare sulla prevenzione**, affinché si possa evitare il concludersi di situazioni e comportamenti a rischio. Siamo molto contenti anche della risposta che la comunità ha dato e sta dando al nostro progetto; abbiamo avuto fin da subito il supporto del supermercato Carrefour Market di Ispra, che grazie alla lungimiranza di Enrico Bodio, giovane titolare, ha sostenuto la nostra campagna di comunicazione realizzando per noi le shopper con la pubblicità dello sportello d'ascolto.»

«Grande sensibilità è stata dimostrata anche da gruppo di Cammino di Ispra – continua **Cristina Riva**, consigliera delegata alle politiche socio-sanitarie e al piano di zona, che ha ospitato, sui propri cappellini, la campagna di comunicazione #azzardotivino, “Fortunato di non gioca”. La **campagna di comunicazione da noi ideata sarà stampata nelle prossime settimane anche sulle tovagliette che verranno utilizzate dalla ProLoco di Ispra** per apparecchiare le tavole durante i prossimi eventi estivi.

La grandezza di questi progetti quindi sta proprio nell'averci permesso di lavorare su entrambi gli aspetti, ovvero sia offrendo servizi “di cura” come lo sportello legale e psicologico, sia azioni preventive, come quelle messe in campo con le attività svolte a scuola e le varie campagne di sensibilizzazione e comunicazione».

«Si tratta di una vera lotta contro titani» afferma **Enzo Scudieri**, responsabile comunicazione del Comune di Ispra e referente dei progetti contro l'azzardo per il Comune. «Siamo tutti testimoni di quanto la pubblicità legata al gioco d'azzardo sia altamente invadente ed invasiva nella nostra quotidianità, e sempre più caratterizzata da messaggi subliminali, oltre che fortemente ingannevoli. Nonostante queste premesse, qualunque azione preventiva o di contrasto al gioco d'azzardo non avrebbe senso se non accompagnata da una attività di comunicazione. Grazie a questo progetto abbiamo costituito un gruppo di lavoro sulla comunicazione dal quale sono nate diverse idee e azioni concrete per la campagna di comunicazione delle nostre attività, che proseguirà anche dopo la conclusione formale del progetto il prossimo 15 luglio».

Particolare attenzione è rivolta ai giovani: «C'è un boom di ragazzi in cura. Con gli smartphone è diventato più facile, non è neppure necessario superare quel senso di vergogna che si provava entrando nelle sale scommesse» ricorda ancora **Nicoletta Alampi**, consigliere delegato del Comune di Samarate ai servizi sociali.

Proprio guardando alla fascia giovane di popolazione, è stato creato anche l'**hastag**

**#azzardotivinco** «che ha accompagnato e continuerà ad accomunare tutte le attività del progetto». **L'hashtag è stato declinato su una serie di prodotti che sono stati realizzati e che verranno realizzati** anche nei prossimi mesi per rendere la comunicazione maggiormente massiva e invasiva sul territorio provinciale; il messaggio compare ad esempio sui **cappellini dei gruppi di cammino**, sulle **borse realizzate da Carrefour Ispra**, sulle **tovagliette che saranno realizzate da alcune pro loco** e da alcune mense scolastiche, sugli shopper per la spesa realizzate da alcuni laboratori di centri anziani.

La dr.ssa Biganzoli di AND evidenzia che grazie alla disponibilità e alla sensibilità di un privato cittadino, in collaborazione con WGArt (partner del progetto "LiberANDoci dll'Overdose di Gioco d'Azzardo) e in particolare con l'artista SEA, è stato realizzato a Ispra (vicino a biblioteca e scuole) un **murales che vuole lanciare a tutti i cittadini un messaggio chiaro contro l'Azzardo**. Verranno inoltre esposte in una mostra aperta per tutto il periodo dell'iniziativa tutte le **fotografie che hanno partecipato al concorso "Sguardi d'azzardo"** (in cui fotografi professionisti e amatoriali hanno interpretato secondo la loro sensibilità il concetto di Azzardo e sono stati valutati da un'ampia giuria con differenti competenze e coordinata dalla fotografa Samanta Tamborini in collaborazione con AND). **In biblioteca invece verranno esposti i lavori prodotti dagli studenti.**

Non dimentichiamo infatti che tra le altre iniziative realizzate, ricordiamo **studenti e insegnanti delle scuole del territorio sono stati coinvolti in un concorso** per inventare slogan e proporre immagini per sensibilizzare al tema, hanno **sperimentato una "Caccia al ladro" guidati da Sara Magnoli** che ha consentito di verificare quanto sia più piacevole conseguire risultati mediante le proprie abilità piuttosto che solo affidandosi al caso, e alcuni studenti più grandi hanno avuto modo di partecipare alla Conferenza Spettacolo organizzata in collaborazione con l'Ufficio di Piano di Sesto e Taxi1729 in cui sono stati svelati i segreti delle probabilità legate ai giochi d'azzardo più comuni. «

In molti ci hanno messo la faccia. E in molti altri ce la metteranno nei mesi a venire. Tante azioni per dire, tutti assieme, #azzardotivinco.