

# Inchiesta. Azzardo, milioni i soggetti a rischio. «I calciatori? La punta dell'iceberg»

Fulvio Fulvi mercoledì 18 ottobre 2023

*Ci sono i "problematici" e i "patologici", oltre a chi scommette saltuariamente per tentare la fortuna: l'universo dei "giocatori" raccontato dagli esperti del Cnca*



Aumenta il numero delle donne che giocano d'azzardo con videopoker o slot machine

**Nicolò Fagioli, Sandro Tonali e Nicolò Zaniolo, tre calciatori di serie A e della nazionale implicati in un caso di scommesse su siti illegali. L'inchiesta è partita dalla Procura di Torino e rischia ora di allargarsi anche ad altri protagonisti del massimo campionato dopo le ammissioni di responsabilità dei tre giovani atleti che avrebbero puntato anche su partite di calcio. Tutti e tre hanno anche ammesso di avere dei forti debiti di gioco e di essere in balia di organizzazioni criminali. mentre si attendono le decisioni della magistratura, la Figc (Federazione italiana gioco calcio) ha aperto una propria indagine.**

Ma in Italia i soggetti “dipendenti” dal gioco d’azzardo e coloro che hanno manifestato anche solo una perdita del proprio controllo al tavolo verde, in un casinò online o davanti a una slot machine, risultano **un milione e duecentomila**. Si tratta di soggetti patologici e di quelli “problematici”. Ma la stima non tiene conto di un mondo sommerso e complesso impossibile da sondare in tutti i suoi flussi, anche in mancanza di adeguati controlli e di una legislazione nazionale in materia. E secondo l’Istituto superiore di sanità sono stati almeno **18 milioni** gli italiani che nel 2017 (cioè prima della pandemia) hanno “tentato la fortuna” anche solo con un “gratta e vinci”. Dati di superficie, ovviamente, quelli sulla ludopatia e la propensione all’azzardo degli abitanti della Penisola. «Ma di sicuro in allarmante crescita» precisa Emiliano Contini, referente per il gioco d’azzardo del Coordinamento Nazionale Comunità di Accoglienza, che riunisce 260 organizzazioni del Terzo Settore, volontariato ed enti religiosi impegnati nell’ambito dell’emarginazione e del disagio sociale.

## **LE MACCHINETTE MANGIASOLDI, IL LAVAGGIO DI DENARO SPORCO E LE RESPONSABILITA' DELLO STATO**

Di certo si sa che sono oltre 260mila le *amusement with prizes* (Awp), macchinette elettroniche di “intrattenimento” installate in sale da gioco, bar, tabaccherie, edicole autorizzate dall’Agenzia delle Dogane e dei Monopoli e circa 56mila le più sofisticate videolottery (VLT) che mangiano soldi ed erogano le vincite solo con ticket da riscuotere presso il gestore. «E sappiamo anche che nel 2022 il denaro giocato dagli italiani ammontava a **136 miliardi di euro**, cioè 26 miliardi in più rispetto all’anno precedente» precisa Contini. Si parla sempre delle cifre che vengono a galla, quelle “legali” che non appartengono, cioè, al variegato mondo del gioco clandestino. «I soggetti più a rischio ludopatia rimangono comunque i “fragili”, soprattutto le donne, in costante aumento, gli anziani e gli adolescenti, il cui numero è cresciuto con il *lockdown* che li ha costretti a casa, determinando in molti di loro una dipendenza».

«Ma l’Italia si scopre ora – sottolinea il responsabile del Cnca – funestata dall’azzardo a causa del comportamento di alcuni giovani e ricchi calciatori, senza considerare però gli individui e le famiglie minati dal disturbo da gioco, senza considerare i suicidi, i posti di lavoro persi, l’impoverimento sociale ed economico dei restanti comparti dell’economia territoriale, le molteplici denunce e i ripetuti sequestri in luoghi di gioco che diventano lavatrici di soldi derivanti dalla malavita, senza considerare la deleteria cultura del soldo facile». Perché non esiste affatto il “gioco sicuro”, nè per chi scommette nè per lo Stato che deve sopportare costi sociali notevoli per prevenire il fenomeno e curare le vittime. «Esiste una grave responsabilità da parte dello Stato: basti pensare alla decisione del governo Meloni che, appena costituito, nel 2022, decise di decurtare di **4 milioni di euro** il fondo nazionale di 50 milioni per la prevenzione dei rischi dell’azzardo – aggiunge Contini –, e poi c’è il mancato rispetto del divieto della pubblicità spesso “bypassato” con informazioni “camuffate da notizie” su giornali e televisioni».

## **LE PROPOSTE DEL COORDINAMENTO DELLE COMUNITA' D'ACCOGLIENZA**

I cittadini vanno dunque tutelati. Come? «Chiediamo al legislatore di intervenire con diversi interventi, innanzitutto approvando una legge quadro del settore che regolamenti e riduca un fenomeno lasciato crescere in modo abnorme senza la necessaria cornice di regole e limiti – afferma l’esponente del Coordinamento delle comunità d’accoglienza – ma anche con l’attuazione dei piani regionali di contrasto ai rischi, che alcuni enti territoriali ancora non hanno adottato, e rendendo tracciabile l’accesso al gioco attraverso l’utilizzo della tessera sanitaria (come già avviene per l’acquisto delle sigarette dai distributori, ndr), il collegamento dei conti gioco con i dati Isee e la fissazione di un tetto di denaro da poter investire in azzardo, che sia proporzionale alle proprie entrate». Servono inoltre presidi stabili di controllo e sostegno a chi cade nella “trappola” dell’azzardo. Sono migliaia le persone andate in rovina per i debiti di gioco. «È un campo di guerra dal quale noi del Cnca raccogliamo ogni giorno decine di feriti – osserva Contini –, disperati che si rivolgono ai nostri sportelli – ricorda Contini – per chiedere aiuto. L’altro giorno è venuto da noi un dipendente pubblico che ha uno stipendio di

**1.900 euro al mese ma ne deve pagare ai creditori 2.100... Per lui è diventato impossibile non solo ripianare i debiti ma anche sopravvivere».**

## Ludopatia . Il disturbo da azzardo un'epidemia dimenticata

Pasquale Riccio e Alex Zanotelli mercoledì 15 luglio 2020

Con la fine del *lockdown* è ripartito il business delle scommesse Il disturbo da azzardo patologico (Dap), è stato inserito, da anni, dall'Organizzazione Mondiale della Sanità, tra le malattie che creano dipendenza al pari di droghe e alcool. In Italia i dati forniti sulla malattia dall'Osservatorio Nazionale istituito presso l'Istituto Superiore di Sanità del Ministero della Salute, evidenziano che, nell'ultimo anno, il livello epidemiologico è cresciuto in maniera molto preoccupante avendo colpito circa 1.500.000 di cittadini (così detti *gamblers*) ed altri circa 3.700.000 di cosiddetti 'giocatori problematici' (giocatori abituali con tempi di gioco e scommesse molto elevati e quindi prossimi a diventare *gamblers*). Senza voler fare assolutamente paragoni con la pandemia in atto e le conseguenze che essa comporta in termini di vite umane, intendiamo richiamare l'attenzione sui numeri, sulle difficoltà sanitarie e le difficoltà di trovare strutture adeguate alla cura dei giocatori e sui correlati problemi economici che coinvolgono oltre al giocatore, la sua famiglia, i suoi amici, il suo lavoro, spingendoli verso un indebitamento fuori controllo e che in alcuni casi ha portato al suicidio. I dati relativi al gioco d'azzardo nel 2019 mostrano un ulteriore incremento delle giocate, portandosi alla cifra record di 110,5 miliardi di euro, con un incremento del 3,5 % rispetto all'anno precedente, (fonte 'Avviso Pubblico'). Si conferma la tendenza alla crescita, nonostante, nel periodo, siano entrati in vigore il divieto di pubblicità e l'utilizzo della tessera sanitaria per molti giochi. Di contro, assistiamo alla posizione di uno Stato 'biscazziere' che pur di incassare attraverso l'erario una cifra di circa 10,5 miliardi, non si preoccupa né della salute dei cittadini, né dei costi sanitari e sociali conseguenti. Questi costi ricadono, di fatto, sulle Regioni e sugli Enti Locali e non vengono evidenziati nel bilancio dello Stato; si perdono nelle pieghe della sanità Regionale e dell'assistenza Comunale che, per farvi fronte, in tempi di ristrettezza economica, sono costretti a ridurre i servizi essenziali ai cittadini, impoverendo l'intero sistema.

Se lo Stato facesse una contabilità del fenomeno con costi e ricavi legati alla epidemia, questa avrebbe, nonostante la cifra indicata delle entrate erariali, un saldo negativo. I veri beneficiari, allora, del gioco d'azzardo così detto 'legale' sono le lobbies finanziarie e, nella stragrande maggioranza dei casi, i clan della malavita organizzata, che hanno incassato nel corso del 2019 ben 20 miliardi di euro! Qui occorre fare una triste ed amara considerazione: come si intende fare la lotta al malaffare se poi viene alimentato annualmente con una cifra così cospicua di denaro 'pulito'. Non possiamo pensare che il problema della lotta alle mafie sia solo un problema della Magistratura e delle Forze dell'Ordine, come dimostrano le cronache giudiziarie con arresti, chiusure di sale gioco e confisca dei beni in tutta Italia (da ultimo si vedano le due maxi operazioni degli ultimi mesi in Calabria e in Sicilia). Occorre anche sottolineare che la malavita organizzata, grazie alle sale gioco, aggiunge, alle dette entrate, il riciclaggio che consente il trasferimento di denaro nei paradisi fiscali e le innumerevoli entrate per usura; nelle sale gioco sono spesso presenti persone delle organizzazioni malavitose che si pongono come 'benefattori' pronti ad aiutare il povero giocatore perdente a rifarsi. Ancora una volta lo Stato dichiara di voler far la lotta all'usura anche con costi a carico della comunità per prevenzione e risarcimento alle vittime e poi è sempre lo Stato, senza un briciolo di coerenza, di fatto, a favorire l'usura. La recente pandemia ci avrebbe dovuto insegnare, con forza, che occorre porre l'uomo e la sua felicità al centro dell'Universo e cacciare da quella posizione il danaro e l'arricchimento facile.

Come fa lo Stato a continuare ad ignorare e a non voler vedere questa enorme epidemia, che, secondo la relazione del citato Osservatorio dei primi giorni di giugno, ha invitato il Governo a prolungare la chiusura delle sale gioco, avendo registrato che durante la chiusura per lockdown degli oltre 250mila punti vendita dell'azzardo, questa aveva prodotto due effetti positivi: il

crollo della spesa dell'attività d'azzardo e la remissione, almeno temporanea, talvolta definitiva, dei disturbi del comportamento correlati e dei problemi da esso indotti sia nei casi di *gamblers* che in quelli di giocatori problematici.

Lo Stato, con cinica determinazione, ha, invece, immediatamente disposto per la riapertura di tutti i punti vendita di azzardo a partire dal 15 giugno, affidando il rispetto delle norme sui distanziamenti sociali e sull'uso degli altri dispositivi di sicurezza, imposti dal Covid 19, al 'buon cuore' dei gestori, minacciando sanzioni pecuniarie ridicole, di qualche spicciolo, per i trasgressori, senza alcun preventivo controllo sulla sanificazione dei locali, sul mantenimento delle distanze minime e sul numero di persone consentite all'interno rispetto alle dimensioni della sala. La mancata applicazione di tali minime norme potrebbe fare aumentare i focolai di contagio, alla faccia della 'riapertura in sicurezza'. Se lo Stato dispone per affrontare qualche rischio, non sarebbe stato meglio attuarlo per le scuole, le Università e la cultura in genere? Segnaliamo, infine, che, dopo il *lockdown*, il divieto di pubblicità è stato violato con la ricomparsa di insegne di molti negozi, che vendono azzardo, con richiamo ai marchi internazionali; su internet e negli stadi, non vi sono spettatori, ma la pubblicità indiretta è ricomparsa. Ma non era stata vietata sia la pubblicità diretta che quella indiretta ed allora perché non si interviene? La amara considerazione finale è sempre la stessa: prima i soldi e poi la salute dei cittadini.

## L'inchiesta. «Ho vinto, mi compro il telefonino». Viaggio nell'azzardo dei ragazzini

Fulvio Fulvi lunedì 23 ottobre 2023

*Cresce la ludopatia tra gli adolescenti: uno su dieci è un soggetto "problematico". Le scommesse online, le piattaforme accessibili ai minori, il ruolo dei videogiochi*

**Cominciano a giocare due euro al "videogame" di un bar e le prime volte, magari, vincono.** Ma la voglia di divertirsi, l'eccitazione propria della sfida, l'illusione di facili guadagni li spinge a continuare il *gambling* utilizzando le piattaforme online, che restano di libero accesso anche per i minori, attraverso computer, tablet o smartphone. Così si entra nella spirale dell'azzardo.

**Secondo una ricerca dell'Istituto superiore di sanità (Iss), infatti, il 10,4% degli studenti italiani tra i 14 e i 17 anni è da considerarsi "giocatore problematico" avendo perso il controllo sul proprio comportamento di gioco.** E allarma anche la percentuale dei 15enni che hanno dichiarato di aver giocato almeno una volta nella vita: è il 47,2% dei maschi e il 21,5% delle femmine, mentre il 37% e il 14% hanno detto di aver tentato la fortuna almeno una volta negli ultimi dodici mesi. Poi ci sono gli adolescenti che diventano giocatori incalliti e non ce la fanno più a smettere. Quanti sono non si sa: è un mondo sommerso. La maggior parte non riconosce di esserlo o non vuole uscire dal vortice in cui viene risucchiato.

Uno di questi è **Pasquale, 17 anni, di Palermo: scommette da quando ne aveva 12 e ha chiesto aiuto al Servizio per le dipendenze della Asl anche se non si decide ancora a seguire il percorso terapeutico che gli è stato indicato.** «Ho iniziato per divertimento mettendo monete in un videogioco, nel bar del mio quartiere, ci ho preso gusto e allora sono entrato in una sala per scommettere al "calcio finto", puntare alle corse dei cavalli e dei cani, le ho provate tutte» racconta. «E continuo ancora - aggiunge -, nei Bingo mi gioco anche mille euro a botta, e perdo quasi sempre». Ma i soldi dove li prende, Pasquale? «Prima davo una mano a un mio amico ambulante, nei mercati della zona, mi pagava anche bene, ma pochi minuti dopo avere intascato lo stipendio me lo andavo a giocare fino all'ultimo centesimo». Però da un paio d'anni il ragazzo non lavora più e, in attesa di trovare un posto, per procurarsi il denaro si è venduto le collane della mamma e si è "arrangiato" chiedendo soldi in giro. «Lo scorso Capodanno – ricorda – ho vinto in un colpo solo 1.900 euro e ho detto... "adesso smetto". Però il 2 gennaio sono tornato nella sala giochi e li ho persi tutti».

**Giorgio è nato nell'hinterland milanese da una famiglia di immigrati slavi: mamma, papà, cinque sorelle e due fratelli più grandi. Ha cominciato a 13 anni con «un'innocente schedina del Totocalcio». «Avevo due**

euro in tasca e un amico mi propose di giocare insieme a lui: ne vincemmo 200 – ci racconta – e da quel giorno non ho smesso più di tentare la fortuna. Ma a un certo punto non mi sono accontentato di giocare una volta alla settimana, ormai con zero possibilità di vincere... e così dalle tabaccherie, dove sono diventato anche un assiduo dell'Enalotto e del gratta & vinci, sono passato subito ai centri scommesse, ne ho girati tanti, non solo a Milano, perché nonostante siano vietati ai minori quasi tutti mi facevano entrare senza chiedermi i documenti».

Adesso Giorgio ha 19 anni e ancora non è uscito dal turbine dell'azzardo, anzi, c'è dentro fino al collo pur avendo chiesto aiuto a un'associazione della sua città che si occupa di riabilitazione dei ludopatici. «Ho venduto persino i vestiti e le scarpe per trovare i soldi da mettere nelle slot machine e mi sono rivolto agli strozzini, ho chiesto prestiti di 200 euro che ho dovuto restituire col 50% di interessi in una sola settimana». Quando lo chiamiamo, nel primo pomeriggio, Giorgio ci dice che è appena uscito da una sala Bingo dove ha vinto 1.200 euro: «Sono contento, adesso vado a comprarmi un telefonino nuovo ma non me li spendo tutti, il resto me lo gioco stasera alle macchinette, perché questo è il mio giorno fortunato». «Ma quanti euro hai perso, in cinque anni di scommesse?» gli chiediamo. «Non li ho mai contati, forse 50 o 70 mila, finora, non certo di meno... Ormai non riesco più a staccarmi, capisco che faccio del male a me stesso e a un certo momento ho cercato di farmi aiutare, dovrei entrare in una comunità di recupero ma ancora non me la sento». E il lavoro? «Ho sempre vissuto sbarcando il lunario e con i soldi che mi potevano dare i miei genitori (adesso nn più) o gli amici con i quali condivido la mia... passione».

La "generazione Z", quella che va dai 14 ai 19 anni, è dunque una fetta cospicua del milione e mezzo di italiani che (ma i dati sono del 2018, prima della pandemia) si dedicano all'azzardo in modo "problematico": si tratta infatti del 42%. Tra questi c'è Paola, torinese, 16 anni. «In tre mesi si è giocata online l'intera eredità che gli aveva lasciato il nonno: 15 mila euro versati su un conto corrente creato apposta per lei» raccontano i genitori i quali, quando si sono accorti che qualcosa non andava nel comportamento della figlia, si sono rivolti a uno psicoterapeuta che ora sta cercando di «riportare la ragazza alla realtà» attraverso un percorso di riabilitazione. Paola giocava piccole quote un po' per volta ma quasi tutti i giorni e s'era creato tra lei e il computer un rapporto di simbiosi, una pericolosa dipendenza legata a un "tavolo online" che accetta pagamenti con carte di credito ricaricabili. «Vinceva, perdeva e poi rigiocava per potersi rifare, finché non ha dilapidato tutto il patrimonio che avrebbe dovuto utilizzare una volta diventata maggiorenne» riferiscono il papà e la mamma.

È stato "ripreso per i capelli" da un psicologo, prima di cadere nella disperazione assoluta, anche Giuseppe, 17 anni, famiglia-bene di Brescia: aveva trovato in casa dei contanti lasciati in un cassetto della cucina dalla mamma per pagare bollette e altre spese di casa. Tremila euro. Se li è presi senza dire niente e se li è andati a giocare con gli amici a carte e poi anche da solo entrando in una sala da gioco della provincia, dove nessuno lo conosceva. Quando i genitori si sono accorti che il denaro non c'era più, hanno pensato subito a dei ladri entrati in casa in loro assenza o a un brutto tiro della Colf. Giuseppe ha sempre detto loro bugie, e non sempre credibili. La verità è saltata fuori solo quando ha cominciato a chiedere soldi alla mamma, che si è insospettita e ha chiamato il Serd.

## **Il caso. L'illusione della Generazione Z: il 12% dei ragazzi è convinto di guadagnare**

Scommesse e lotterie sono "fonte di guadagno" per il 12% degli under 25 italiani. Lo dice un'indagine promossa da Esdebitami Retake, condotta da Nomisma, che è andata a frugare nelle tasche della generazione Z: insieme allo stipendio dei primi impieghi (li riceve il 57% del campione intervistato) e alla paghetta elargita da genitori e parenti (37%), sono spuntate anche le ricevute delle puntate.

Ne esce un identikit contraddittorio. Con un introito medio di 842 euro c'è poco da scialacquare. Infatti il 45% degli under 35 valuta bene un acquisto prima di farlo e ben l'87% pensa a risparmiare, magari sognando quel mutuo che tuttavia sa di non potersi permettere nei prossimi cinque anni. Però nel frattempo spreca risorse nell'azzardo. «Già, perché non è mai un gioco a vincere, ma sempre a perdere - riflette Francesco Butti, educatore della Fondazione oratori milanesi, invitato al convegno svoltosi ieri a Milano – Mi fa sorridere che alcuni giovani intervistati abbiano detto di guadagnare con le scommesse, perché piuttosto bisognerebbe capire quanto denaro perdono. Prendiamo il Gratta&vinci: incassi 5 euro e sei felice, ma in realtà riprendi solo quello che hai speso. Però pensi di essere fortunato, e giochi di nuovo, finendo col perdere. Non è nient'altro che un'illusione».

Un miraggio di ricchezza facile che seduce tanti, anche perché è letteralmente a portata di mano. «In quel 12% - spiega Roberta Gabrielli, direttore marketing e business processes di Nomisma - ci sono soprattutto scommesse sportive effettuate tramite app». Un fenomeno che, sottolinea ancora Butti, è peggiorato durante il Covid, complici

anche stress, ansia e senso di solitudine. «Se in pandemia l'azzardo in generale ha rallentato, è tuttavia aumentata la presenza online, anche per le ore forzatamente passate a casa. Attenzione però, non parliamo soltanto di scommesse vere e proprie, ma anche del cosiddetto *pay to win*, cioè quei videogame che chiedono di pagare per potenziare il personaggio e poter avanzare di livello. Non si guadagna nulla, ma in compenso ci si abitua alla mentalità del giocare con il denaro. Senza contare che durante il lockdown si era sviluppata una rete per consentire le scommesse anche ai minorenni, con ritiro delle puntate e consegna delle vincite affidate a dei veri e propri *riider*».

Secondo Butti, che con Diocesi e Caritas di Milano ha lavorato a fondo sul tema, chi gestisce l'azzardo porta avanti una vera e propria opera di formazione, subdola e capillare. Una sorta di investimento a medio termine, lungimirante, visto che i giovani saranno i potenziali ludopatici di domani.

«Sulle piattaforme ci sono influencer che si riprendono mentre puntano - fa notare Butti -. E in diretta streaming danno consigli sulle scommesse da effettuare, utilizzando un linguaggio ben preciso, che è entrato nel gergo giovanile. In questo modo i ragazzi assimilano meccanismi e dinamiche. Il risultato è che l'azzardo non è percepito come un problema, esattamente come tutte le altre dipendenze. Il concetto è sempre lo stesso: smetto quando voglio. Peccato non sia così». Lo sdoganamento è pressoché totale, ogni limite sembra saltato.

«Una volta l'azzardo era avvolto in una dimensione di proibito - aggiunge Nicola Ferrigni, sociologo e docente del Link Campus University di Roma - che in qualche modo faceva da freno agli eccessi. Era una cosa per pochi, pensiamo per esempio alla classica bisca. Invece ora è tutto molto più facile e immediato, perché passa dal sesto dito, cioè lo smartphone. Siamo sempre attaccati allo schermo, che ci cattura con la prospettiva di guadagni immediati.

L'azzardo non appare più nemmeno tale, perché si maschera sotto la forma del gioco. Ne consegue una mancanza di consapevolezza del rischio, non c'è più alcun tipo di filtro. Credo che la realtà sia anche peggiore di quanto emerso dal sondaggio: se andassimo a chiedere quante volte un giovane scommette, otterremmo percentuali molto elevate». Un allarme che suona in maniera sempre più insistente. «Sì, perché ormai si tratta di un bisogno compulsivo. Tanti non ne possono più fare a meno».

Come uscirne? Forse aggrappandosi alla famiglia: secondo l'indagine Nomisma, resta il punto di riferimento anche per quanto riguarda i consigli di natura finanziaria. «Ci pensa papà a tenere d'occhio le spese» ha ammesso una studentessa intervistata. E sono sempre i genitori a metterci una pezza quando i figli non arrivano a fine mese: il 62% chiede un aiuto per coprire le spese, percentuale che sale al 72% nel caso di chi ancora non lavora. Il pericolo è che l'azzardo crei altri "buchi", caricando ulteriori fatiche sulle spalle delle famiglie.

Marco Birolini giovedì 26 ottobre 2023

Articoli di giornale da "Avvenire"