

RICERCA

**su luoghi ed apparecchiature
di gioco (SLOT e VLT) presenti
in VALLECAMONICA**

Comparazione con dati nazionali ed internazionali



A partire dalla liberalizzazione del 2003, l'industria del gioco d'azzardo "legale" in Italia ha seguito una dinamica di crescita esponenziale con l'inserimento della forma più avanzata di *gambling*, la slot machine, all'interno del luogo più tradizionale di socialità, il bar.

L'art. 110 comma 6 del T.U.L.P.S. (Testo Unico Leggi Pubblica Sicurezza) distingue due differenti apparecchiature per il gioco d'azzardo:

- ✓ Slot machines – AWP (comma 6a): giocata massima 1 euro / vincita massima 100 euro
- ✓ Video lottery – VLT (comma 6b): giocata massima 10 euro / vincita massima 500.000 euro

Nell'ambito del piano di contrasto al Gioco d'Azzardo Patologico coordinato dal Dipartimento Dipendenze dell'ASL di Vallecamonica-Sebino, è stata effettuata una ricerca relativa alla diffusione del gioco alle slot/vlt nel territorio camuno. Tutti i Comuni della Vallecamonica sono stati invitati a fornire all'ASL i dati relativi agli esercizi presenti sul loro territorio in cui sono installate Slot (AWP) e Video Lottery (VLT). Alla richiesta hanno risposto 35 Comuni su 42. Il dato parziale riferito ai 35 comuni ha consentito di stimare la presenza di **248 locali con slot e VLT** in tutta la Valle Camonica. Questo dato si scosta di poche unità dal dato completo fornito dalla Agenzia delle Dogane e dei Monopoli di Stato che riferisce la presenza di **242 esercizi** pubblici dove sono installate Slot e VLT. Il seguente grafico descrive la distribuzione dei 242 locali di gioco tra Alta, Media e Bassa Vallecamonica.

La suddivisione territoriale è così definita:

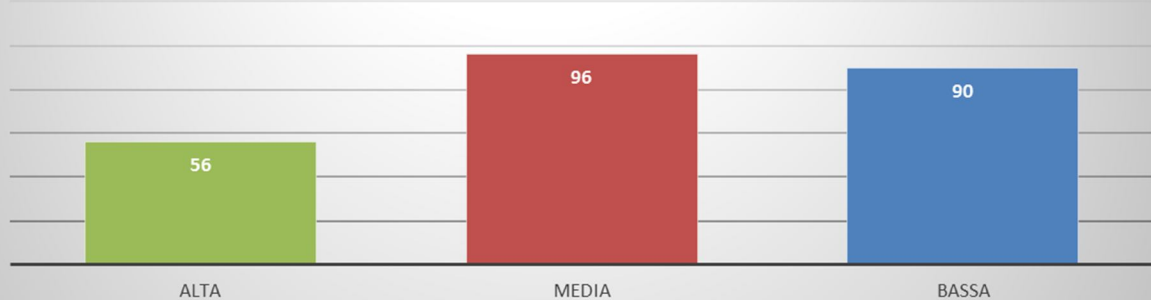
- ↳ Alta Vallecamonica n° 56 locali di gioco distribuiti su 15 Comuni
- ↳ Media Vallecamonica n°96 locali di gioco distribuiti su 21 Comuni.
- ↳ Bassa Vallecamonica n° 90 locali di gioco distribuiti su 6 Comuni.



Regione
Lombardia

ASL Vallecamonica-Sebino

Distribuzione luoghi di gioco (Locali con Slot e VLT) sul territorio della Vallecamonica

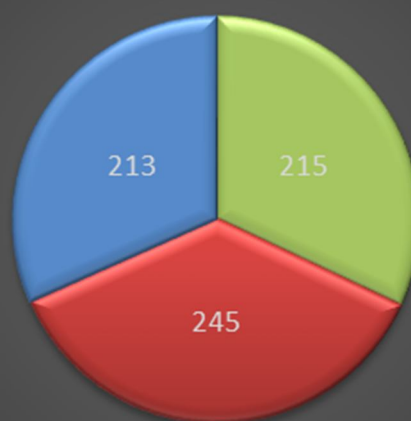


I **luoghi di gioco** in Vallecamonica sono complessivamente **242** per una popolazione di 101.532 abitanti (Dati Istat del 01/01/14) ovvero **1 ogni 419 abitanti**.

I dati forniti dai Comuni interpellati hanno consentito anche una stima del **numero di apparecchi** installati presso i luoghi di gioco sopra documentati.

Questa *stima* vede la presenza di **673 apparecchi di gioco (Slot/VLT)** distribuiti tra alta, media e bassa valle:

N° Apparecchi SLOT/ VLT



■ Alta Valle ■ Media Valle ■ Bassa Valle

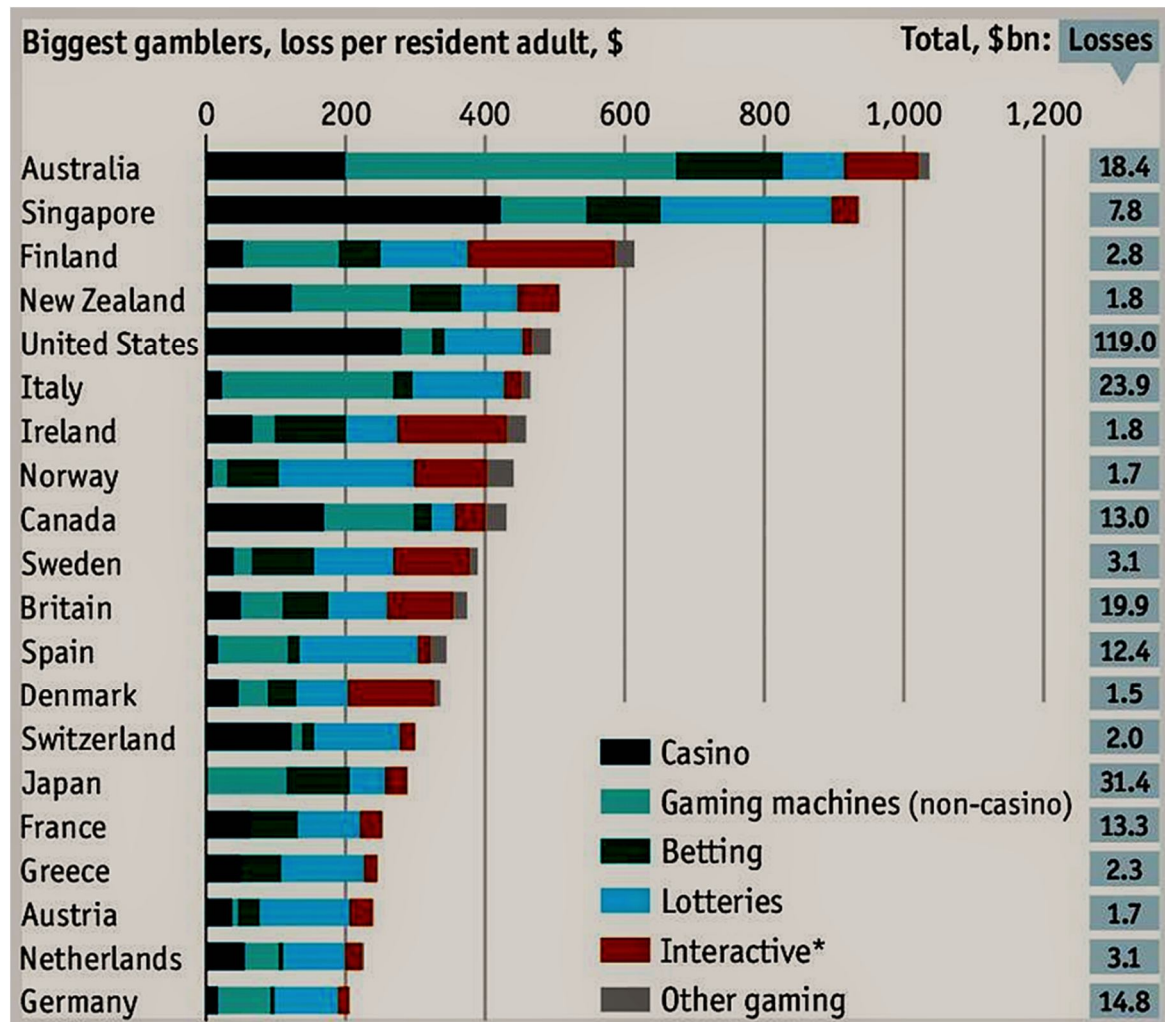
I dati sopra descritti sono piuttosto omogenei nella distribuzione sul territorio della Vallecamonica.

La dimensione del fenomeno in Italia è difficilmente stimabile in quanto, ad oggi, non esistono studi accreditati, esaustivi e validamente rappresentativi del fenomeno. Nella consapevolezza che i dati dei vari studi sono stime e non dati certi, si avverte tuttavia la necessità di confrontare i dati relativi alla Vallecamonica con quelli nazionali ed internazionali.

Epidemiologia: Il gioco d'azzardo nel mondo

Da una ricerca pubblicata dall' Economist (dati riferiti al 2013) **l'Italia** risulta al sesto posto per spesa annuale pro-capite (per residente adulto) relativa al denaro perso nel gioco d'azzardo.

Lo stesso studio evidenzia come la spesa Italiana per le **slot machines** è la più elevata dopo quella dell'Australia. **Dunque siamo tra i primi nel mondo per l'utilizzo di queste apparecchiature.**



Epidemiologia: Dati Nazionali

Osservando il dato relativo al n° di Slot/VLT per abitante risulta che l'**Italia** è tristemente in testa in quello che è il più alienante e pericoloso fra i giochi d'azzardo; vi è una maggiore **diffusione** ed una maggiore spesa pro capite rispetto ad altri paesi.

Territorio	N° Slot/VLT per abitante
Italia	1 ogni 166 abitanti
Spagna	1 ogni 245 abitanti
Germania	1 ogni 261 abitanti
Stati Uniti	1 ogni 372 abitanti

Per dare un'idea della portata economica della **diffusione del fenomeno** si è fatto riferimento al “Libro Blu” pubblicato dall’ Agenzia delle Dogane e dei Monopoli. Dalle pagine di questo documento, che è un rapporto sullo stato dell’economia del gioco d’azzardo in Italia relativo al 2013, emerge che le slot sono un business notevole. Più della metà della spesa italiana per l’azzardo proviene dalle slot machine, ciò che non avviene in nessun altro paese. Si spendono nelle Slot 47,5 miliardi, ovvero il 56 % di quanto gli italiani riversano nel gioco d’azzardo.

Tra le Regioni italiane quella più dedita a questo passatempo risulta la Lombardia con 1.040 euro giocati a testa.

La griglia sottostante raffronta il dato nazionale e regionale con quanto emerso rispetto alla ricerca svolta sul territorio della Vallecamonica.

Mappatura della distribuzione di apparecchi slot/vlt in italia

(Dati forniti dal Ministero dell'Economia, 3/12/2015)

In Italia esistono 360.000 apparecchi da gioco. La Regione con maggior numero di slot/vlt risulta la Lombardia con quasi 50.000 apparecchi, 1 ogni 200 abitanti.

La provincia con maggior densità di apparecchi risulta Olbia con 1 macchinetta ogni 95 abitanti ma anche Brescia non è da meno posizionandosi tra le provincie italiane con maggior densità di slot/vlt. In Italia esistono 360.000 apparecchi da

gioco. La Regione con maggior numero di slot/vlt risulta la Lombardia con quasi 50.000 apparecchi, 1 ogni 200 abitanti.

La provincia con maggior densità di apparecchi risulta Olbia con 1 macchinetta ogni 95 abitanti ma anche Brescia non è da meno posizionandosi tra le provincie italiane con maggior densità di slot/vlt (una ogni 135 abitanti).

Italia	Ogni 166 abitanti
Lombardia	Ogni 200 abitanti
Brescia (Provincia)	Ogni 135 abitanti
Pavia	Ogni 144 abitanti
Milano	Ogni 189 abitanti
Valcamonica	Ogni 150 abitanti

La lettura di questi dati rileva come la Vallecamonica abbia una diffusione di Slot e VLT minore rispetto al dato provinciale e leggermente superiore al dato nazionale. Tale evidenza non ci permette di considerarci dei “virtuosi” visto che l’Italia e nello specifico la Lombardia, hanno un triste primato nella diffusione e nella pratica del gioco d’azzardo (Slot/VLT).

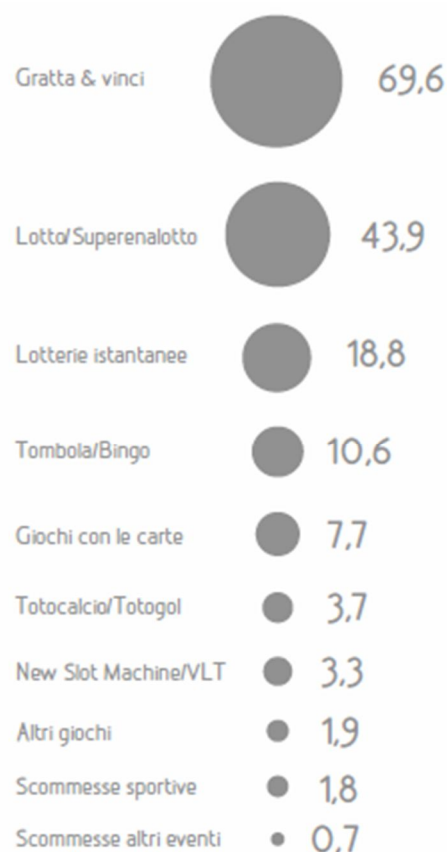
Anche in Vallecamonica siamo in un contesto di elevata prossimità alle apparecchiature di gioco confermando quello che ogni cittadino ha potuto osservare nel corso degli ultimi anni, ovvero il diffondersi di sale slot e di apparecchiature da gioco in molti bar ed esercizi.

Dal contatto con i Comuni che hanno collaborato alla ricerca risulta che alcune delle misure di contrasto al Gioco d’Azzardo Patologico emanate dalla Regione Lombardia sono risultate efficaci nel limitare il proliferare di nuove

apparecchiature di gioco. Nello specifico ci riferiamo al divieto di nuova collocazione di apparecchi in locali che si trovano a distanza inferiore a 500 metri dai luoghi sensibili, così come previsto dalla L.R. n° 8 del 2013.

Non solo Slot: a cosa giocano gli italiani

Il mercato del gioco d'azzardo non è fatto soltanto di slot e VLT ma offre anche molto altro (bingo, gratta e vinci, poker on line, Lotto, scommesse, ecc.) favorendo la possibilità di scelta tra una vasta gamma di tipologie di giochi che riescono a rispondere alle simpatie dei giocatori con diverse propensioni e con differenti personalità. Nel consumo degli italiani, al 1° posto troviamo i giochi passivi e a bassa soglia di accesso, in particolare Gratta & Vinci, Lotto/Superenalotto per entrambi i generi e in tutte le fasce d'età considerate. Vedi schema:



I volumi delle cifre fanno sì che il Gioco d'Azzardo sia la terza azienda italiana per fatturato:

Il 4% del PIL con 108.000 i punti autorizzati per il gioco lecito in Italia di cui 17.729 in Lombardia (Liuc Papers, Pubblicazione periodica dell'Università Carlo Cattaneo – LIUC, Novembre 2014). Si stima che siano 9.300 le imprese legali coinvolte con 8 miliardi di entrate per lo Stato nel 2013.

I Giocatori

Ad essere più indotte a giocare sono spesso le persone che hanno condizioni economiche meno agiate. I giochi che sembrano predisporre maggiormente al rischio sono quelli che offrono maggiore vicinanza spazio-temporale tra scommessa e premio, quali appunto le slot-machines, ma anche i videopoker o il Bingo. Perdere denaro non è mai stato così facile visto che matematicamente e statisticamente è sempre il “banco” che vince.

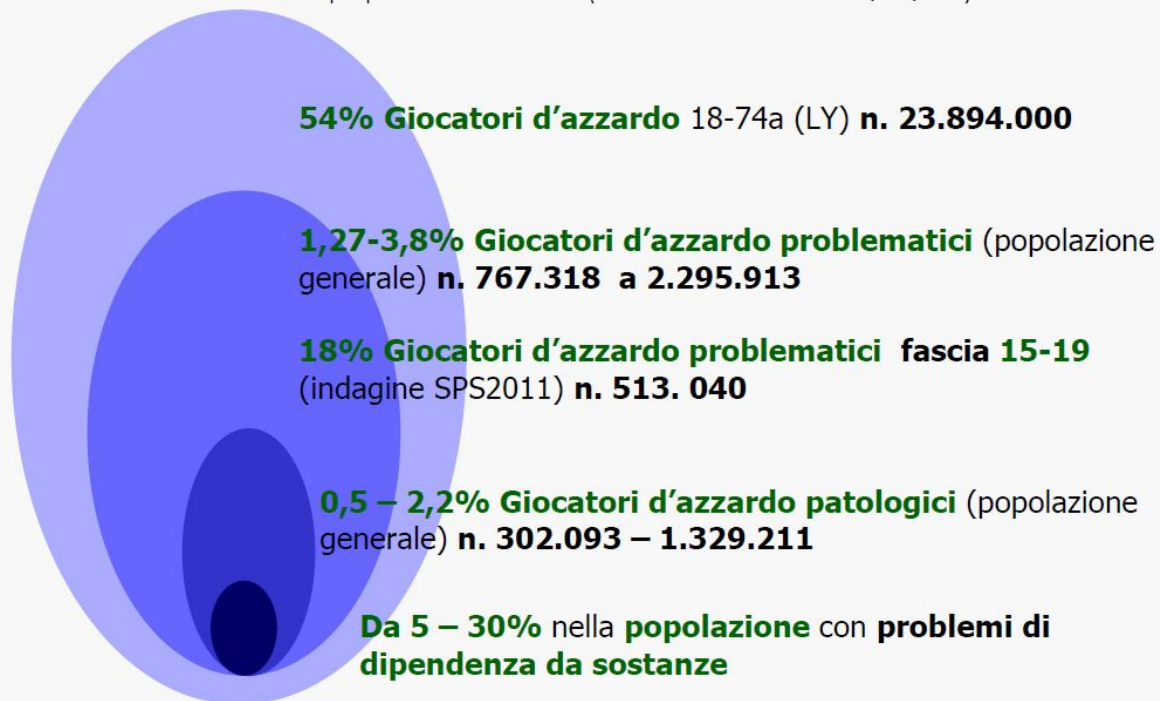
La diffusione capillare delle occasioni di gioco porta ad una crescita esponenziale dei giocatori aumentando il numero di coloro che perdono il controllo e divengono giocatori problematici o patologici.

Nella moltitudine di persone che rispondono alla vasta offerta di giochi d'azzardo vivendoli come un passatempo ed in modo occasionale, sono presenti anche soggetti vulnerabili che entrano in una modalità di gioco problematica. Si tratta di persone che non hanno pieno controllo sul gioco, così che questo inizia a pervadere la loro vita danneggiando il loro benessere personale, familiare, lavorativo e sociale fino a diventare una vera e propria dipendenza. Quando il gioco diventa compulsivo le relazioni familiari ed amicali si compromettono, la persona può compiere azioni illegali per procurarsi il denaro per giocare e

sviluppare spesso forme di malessere fisico e psicologico (ansia, insonnia, cefalee, tachicardie, attacchi di panico, ecc.). Inutile dire che interi patrimoni vengono sperperati in queste attività.

Stima della popolazione italiana interessata dal gioco d'azzardo

60.418.711 popolazione totale (59.394.207 ISTAT al 01/01/'12)



Fonte: Dipartimento Politiche Antidroga

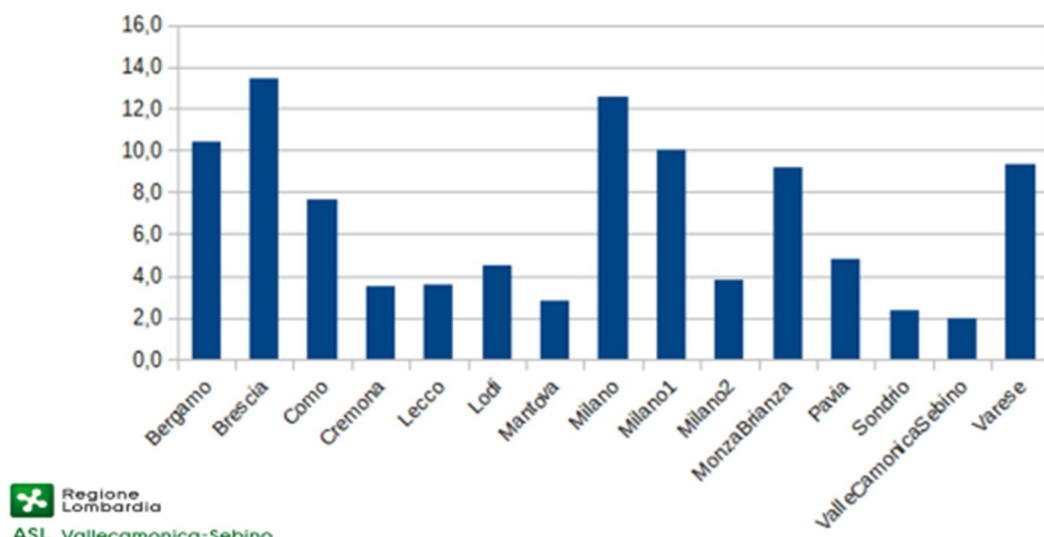
Percentuali utenti GAP per ASL, Lombardia



Regione
Lombardia

ASL Vallecasonica-Sebino

**RAPPORTO REGIONALE ANNO 2014 TTRO
%UTENTI GAP PER ASL**



Regione
Lombardia
ASL Vallecasonica-Sebino

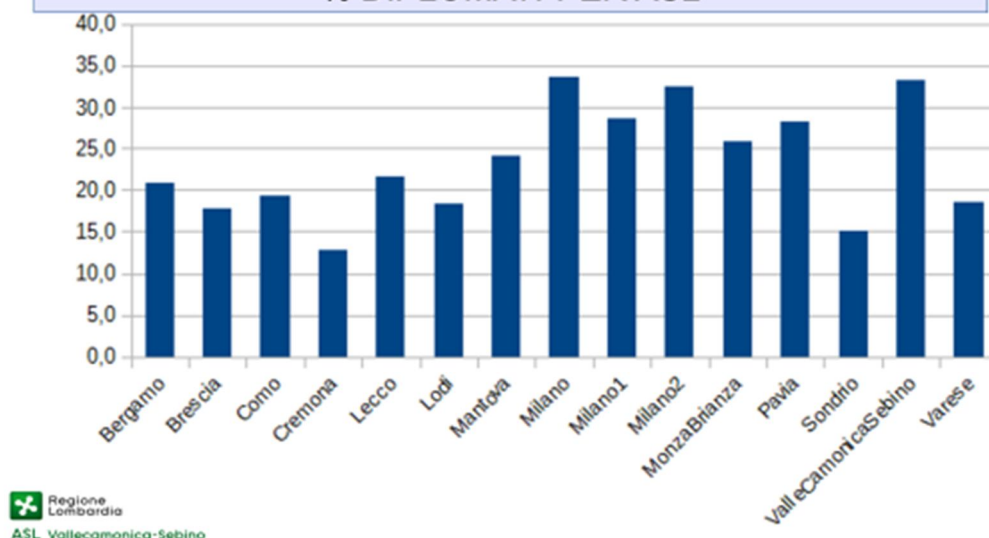
- Il giocatore patologico che si rivolge ai servizi ha un'età media che si colloca tra i 40 e i 45 anni;
- Il livello di scolarità dei giocatori d'azzardo patologici è caratterizzata da un basso titolo di studio nella buona parte dei casi. Infatti, solo il 23,4% è in possesso di un diploma e il 2,9% di una laurea. Per valutare queste due ultime percentuali, si deve tenere presente che nel 2014 la percentuale di diplomati sul totale della popolazione con più di 15 anni in Lombardia era pari nel 2014, secondo la rilevazione continua delle forze di lavoro dell'Istat, al 29.9% ma soprattutto quella dei laureati era uguale al 13,5%.



Regione
Lombardia

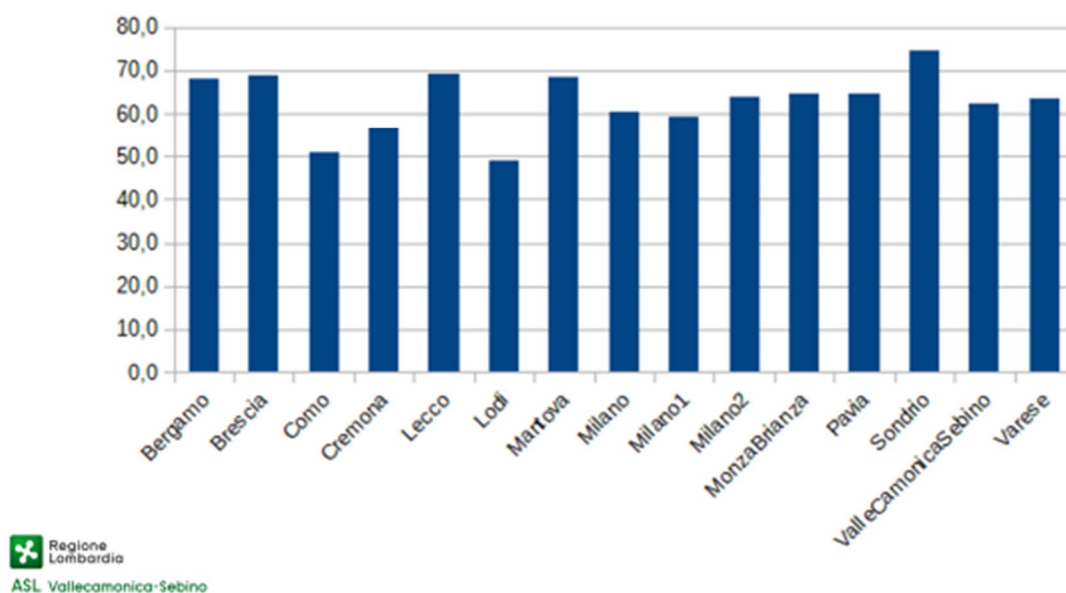
ASL Vallecasonica-Sebino

RAPPORTO REGIONALE ANNO 2014 % DIPLOMATI PER ASL



Regione
Lombardia
ASL Vallecasonica-Sebino

RAPPORTO REGIONALE ANNO 2014 TASSO OCCUPAZIONE PER ASL



Regione
Lombardia
ASL Vallecasonica-Sebino

il fenomeno coinvolge prevalentemente i maschi rispetto alle femmine (79% i primi, contro il 21% delle seconde), anche se il peso delle donne risulta superiore rispetto alle forme di dipendenza connesse all'abuso di sostanze;

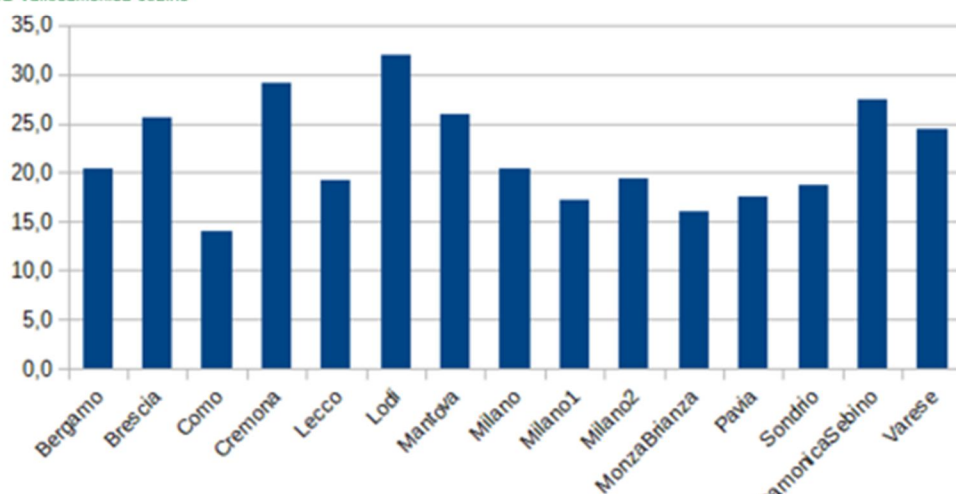


Regione
Lombardia

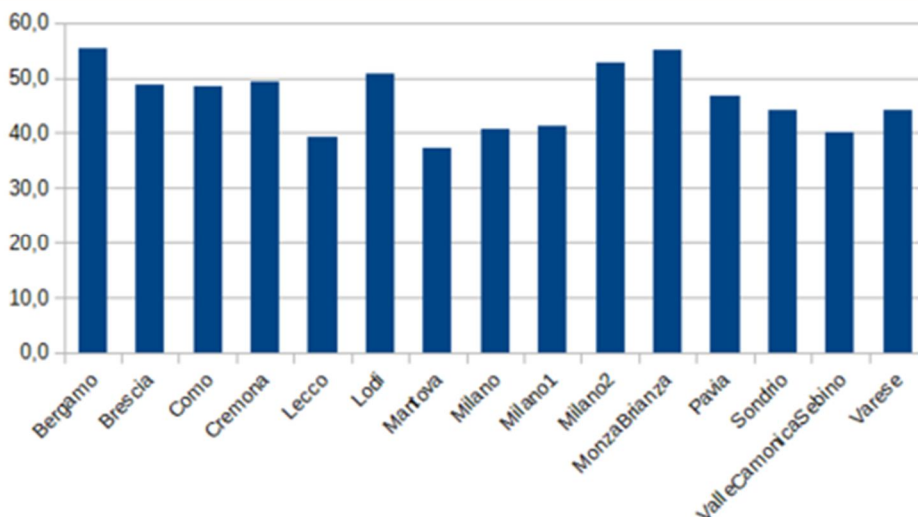
ASL Vallecasonica-Sebino

RAPPORTO REGIONALE ANNO 2014 TTRO UTENTI GAP, % DONNE PER ASL

Regione
Lombardia
ASL Vallecasonica-Sebino



RAPPORTO REGIONALE ANNO 2014 % CONIUGATI PER ASL



Regione
Lombardia

Servizi Territoriali Dipendenze

Sul territorio della Vallecasonica ad oggi sono presenti due servizi territoriali di dipendenze (SERD e SMI) ed un gruppo di auto aiuto Giocatori Anonimi.

I giocatori patologici in carico al SERD e allo SMI confermano alcune tendenze già evidenziate nel passato e in linea con i dati regionali.

Dal Report sull'utenza con problematiche di gioco d'azzardo patologico in carico ai servizi per le dipendenze in Lombardia – anno 2014 predisposto da Regione Lombardia, Direzione Generale Famiglia, Solidarietà Sociale, Volontariato e Pari Opportunità con il supporto del Tavolo tecnico regionale degli Osservatori provinciali delle dipendenze – TTRO e di Éupolis Lombardia, emergono le principali caratteristiche dei soggetti presi in carico dai servizi pubblici e privati accreditati.

L'analisi ha approfondito il quadro delle differenze nelle 15 ASL in cui si articola la Lombardia, da notare che il fenomeno presenta un trend in crescita nell'ultimo quinquennio (cfr. Regione Lombardia, 2014): da 866 soggetti in carico in Lombardia nel 2010 a un numero di 1.477 nel 2012 e di 2.031 nel 2014.

Tipologie di giocatori e Vulnerabilità

I giocatori possono essere classificati nelle seguenti tipologie:

GIOCATORE SOCIALE è colui che gioca solo per divertirsi, gioca saltuariamente ed i costi sono contenuti; È in grado di smettere di giocare in qualunque momento e riconosce nel gioco una potenziale fonte di danno economico.

GIOCATORE PROBLEMatico O ECCESSIVO (comportamento a rischio per la salute fisica mentale e sociale): Il giocatore in questa fase non ha pieno controllo sul gioco e le conseguenze di questo suo comportamento (i debiti, ad esempio)

iniziano a pervadere la sua vita, danneggiando il benessere personale, familiare, lavorativo e sociale.

GIOCATORE PATOLOGICO (malattia neuro-psico-biologica): Il bisogno di giocare è sempre più forte, aumentano frequenza, tempi di gioco e denaro investito. Le relazioni familiari ed amicali si compromettono, la persona può compiere azioni illegali, sentirsi in preda al panico, in alcuni casi togliersi la vita. Il gioco d'azzardo è divenuta una vera e propria dipendenza con caratteristiche pressoché simili alla dipendenza da sostanze.

Lo sviluppo della dipendenza da gioco è graduale e si può manifestare con tempi e modalità variabili in relazione alle seguenti condizioni di vulnerabilità:

1) **Vulnerabilità individuale** →

- a) componente neurobiologica alterazione dei sistemi della gratificazione e del controllo prefrontale degli impulsi
- b) tratti personologici del giocatore d'azzardo (vulnerabilità emotiva, bassa o eccessiva autostima, credenze e distorsioni cognitive sul gioco d'azzardo...)

2) **Vulnerabilità ambientale** → fattori socio-ambientali e culturali: aumento dei consumi edonistici, alta disponibilità/accessibilità di giochi d'azzardo, pubblicità etc.;

3) **Tipologia del gioco d'azzardo** → le caratteristiche strutturali insite negli attuali giochi d'azzardo (rapidità delle giocate, suggestione degli effetti visivi e sonori, ricorrenza immediata...) favoriscono il rapido passaggio dal gioco sociale a quello problematico fino all'instaurarsi della vera e propria dipendenza

A questo si aggiunga il mercato del gioco on line che riserva per il futuro un possibile margine di sviluppo.

Le persone più vulnerabili a sviluppare un disturbo da gioco d'azzardo e su cui concentrare l'attenzione sono:



Regione
Lombardia

ASL Vallecamonica-Sebino

- Persone giovani soprattutto con disturbi del controllo dell'impulsività,
- Persone con disturbi comportamentali e temperamenti “novelty seeking” (propensione al rischio);
- Persone con familiarità di Gioco d'Azzardo Patologico o con disturbi psichiatrici con maggior propensione ad assumere comportamenti impulsivi;
- Persone prevalentemente di sesso maschile (70%) rispetto a quelle di sesso femminile (30%);
- Persone separate e/o divorziate;
- Persone con problemi mentali o con uso di sostanze o abuso alcolico;
- Persone che hanno false e distorte credenze sulla fortuna e la reale possibilità di vincita al gioco d'azzardo;
- Persone anziane con carenti attività ricreative e socializzanti (antinoia);
- Persone in terapia con farmaci dopamino-agonistici.

Dott.ssa Simona Tosini

Dott.ssa Marina Salada

Educatore Professionale Roberto Laini