



# IL GIOCO NON HA ETÀ

## LUDOPATIA ALL'EPOCA DELLA CRISI

DOSSIER FIPAC CONFESERCENTI





**Massimo Vivoli**  
*Presidente Fipac Confesercenti*

La Ludopatia è ormai un fenomeno altamente diffuso nel nostro paese. Le vittime non si contano più, sia in termini economici che di effetti sulla vita quotidiana. È indubbio che la crisi sia una delle cause principali che hanno portato alla crescita di questo fenomeno. In Italia, solo nel 2012 il fatturato del gioco ha raggiunto quota 87 miliardi, contro gli 80 dell'anno precedente, di questi, solo 16 miliardi sono state distribuite in vincite. Questo primo dato, dà l'idea di quello che stiamo vivendo, e cioè un fenomeno che così come viene imposto non garantisce crescita economica per il paese e non riesce a salvare dal baratro più di 800 mila vittime. Molti di questi sono anziani, si stima, infatti, che 1.700.000 over 65 siano giocatori, di questi però bisogna distinguere tra problematici e patologici. I primi, rappresentano circa 1.200.000 della popolazione anziana giocatrice, mentre i casi di giocatori d'azzardo patologici sono circa 500 mila. Complessivamente, gli anziani giocano 5,5 miliardi di euro, circa 3200 euro l'anno e 266 euro al mese. Questo dato medio oscilla tra i 100 euro spesi da i giocatori anziani non patologici e i 400 di chi è ormai è malato. Le norme contenute nella Legge di stabilità potrebbero aggravare ulteriormente questa condizione. Infatti, questa manovra comporta, secondo gli studi che abbiamo condotto come Fipac Confesercenti, una riduzione del reddito disponibile dell'ordine di 300 euro per i livelli di pensione più diffusi. Una riduzione del reddito disponibile 2014 dei pensionati compresa fra i 294 e i 389 euro, per effetto di un taglio alle pensioni, di un mancato sgravio fiscale e di un aumento del prelievo sulla casa di abitazione. Se rapportiamo questo dato (300 euro in meno nelle tasche dei pensionati) alla spesa per giochi (266 euro al mese), abbiamo l'idea di quello che potrebbe accadere. Per evitare che i numeri di pensionati malati di gioco crescano, un primo passo potrebbe essere che le organizzazioni e le istituzioni riescano a collaborare per fare una buona prevenzione verso quei clienti che mostrano la patologia. Allo stesso modo, è importante poter giungere ad un incentivo o a uno sgravio fiscale per i pubblici esercizi che hanno fatto la scelta, prima di tutto etica, di non tenere nel proprio locale né slot machine, né qualsiasi altro tipo di gioco d'azzardo. Questo potrebbe essere un modo iniziale per evitare che si generi l'effetto "criminalizzazione" che potrebbe creare danni altrettanto gravi. Il gioco, infatti, deve essere inquadrato prima di tutto sotto un aspetto ludico di passatempo e divertimento, è il concetto condiviso di divertimento, che non deve diventare però grave problema e, appunto, ludopatia. Con questo dossier come Fipac Confesercenti abbiamo voluto fare luce su un fenomeno che ha raggiunto ormai livelli straordinari e che, in tempi di crisi economica, rappresenta sicuramente un'attrattiva per quanti, anziani in primis, cercano di uscire fuori da una forte depressione sociale ed economica.



# IL GIOCO NON HA ETÀ

## LUDOPATIA ALL'EPOCA DELLA CRISI

I soldi che doveva impiegare per acquistare materiale elettrico li aveva persi giocando ai videopoker e per rifarsi ha rapinato una banca. Un insospettabile 38enne di Ferrara, ex manutentore di impianti di riprese a circuito chiuso, si è trasformato in rapinatore colpendo una banca in provincia di Reggio Emilia dove, peraltro, di recente era andato per curare un intervento di manutenzione del sistema di videosorveglianza. È l'ennesima storia, di cronaca che racconta di un fenomeno ormai consolidato.

Calcio balilla, biliardini, freccette e gru con pupazzi di peluche: sono definiti *“apparecchi di puro intrattenimento, senza vincita in denaro”*, per legge deve essercene almeno uno nei locali in cui sono presenti le slot machine. Eppure, non è così. Le città sono piene di slot. Se una volta vincere il pupazzetto per l'innamorata era la soddisfazione più remunerativa per un giocatore, oggi questa visione romantica ha lasciato spazio a una vera e propria patologia. La ludopatia, risulta ancora poco conosciuta rispetto ad altre forme di dipendenza come l'alcool o la droga. Eppure i suoi effetti sono devastanti tanto quanto, sia sulla psiche che sul contesto economico e sociale del malcapitato. Roger Callois, sociologo, già negli anni Cinquanta classifica le diverse tipologie di giochi, tra queste definisce alèa la categoria dove la vittoria in un gioco è da attribuire al caso. In questo modo, suscitando nel giocatore, lo stimolo continuo a scommettere per farlo diventare soggetto passivo e negare il proprio valore personale. Callois parla di *“aspetto ludico che risponde a un bisogno di sicurezza, a una difficoltà di investire risorse personali che può concretizzarsi in un comportamento patologico, di dipendenza”*. Le conseguenze della ludopatia sono negative e disastrose sia per il nucleo familiare, che per il ruolo chela vittima ricopre nella società. Il malcapitato giocatore è riconoscibile anche da atteggiamenti compulsivi ben noti. Il continuo bisogno di puntare somme più elevate, si inizia infatti con cartelle che costano solo pochi euro che, in circa tre settimane si trasformano in centinaia di migliaia di euro, fino a perdere il senso del reale, lasciando il giocatore d'azzardo in una sorta di stato di shock continuo. Se questa patologia è in crescita, soprattutto per quanto riguarda le fasce sociali medio basse, l'Italia è il paese europeo che ha investito maggiormente in questo settore. Inconsapevoli, o forse no, che Casinò on line, videopoker, sale Bingo, gratta e vinci, vengono messi in evidenza proprio da parte dello Stato. La relazione tra crisi economia e crescita del gioco d'azzardo sta tutta dietro i numeri.

**L'Italia domina con il 22% del mercato globale del gioco, ma lo Stato ne incassa solo 10%, quando va bene.**

Solo nel 2012 gli italiani hanno investito 15 miliardi e 406 milioni di euro nel settore. Se consideriamo che, in meno di 10 anni il Pil italiano è sceso del 3,5% e tutti gli altri paesi sono aumentati, il fenomeno crea ancora più disagi, mentre la Francia, molto simile al nostro paese per economia, cresce del 4% nello stesso arco temporale. (fino al 2011). Altro paradosso, su circa 400 siti internet operativi la tassazione è circa 0,6%, basta un click per accedere con carta di credito al sistema di gioco, tale da far sentire gli scommettitori come al casinò. Una tassa così bassa per i giochi on line ha portato all'abbattimento di tassazione del gioco dal 20 a un miserevole 10% che spesso, così come accaduto di recente, non viene neanche saldato. In teoria, nelle sale Bingo, i luoghi privilegiati dagli anziani, la tassazione è ripartita: 20% ai gestori, 20 allo Stato, il restante dovrebbe rappresentare il montepremi.

**La folta presenza di anziani alle sale Bingo dipende da una doppia combinazione tra crescita del senso della solitudine e aumento della crisi economica.**

Non è difficile fare due conti. Restando agli ultimi dati Inps, se metà degli anziani arriva a mille euro al mese, è perché la media viene alzata dal calcolo pensioni dei dipendenti pubblici, tolta questa categoria, il dato si abbassa a 791 euro che, per le donne si attesta anche a 589 euro al mese. Alla base della dipendenza patologica da gioco, dunque, vi è una miscellanea di diversi fattori che, comunque, hanno come obiettivo quello di migliorare le proprie condizioni economico-sociali e vivere un momento adrenalinico e di socializzazione. Il meccanismo stesso delle sale Bingo genera dipendenza. Il giocatore medio, anziano, possiede una pensione che spesso si aggira intorno ai 500 euro, ha perso un coniuge oppure è separato, vive un dramma familiare che lo spinge a desiderare di superare questo senso della solitudine.

**La velocità e l'adrenalina degli attimi in cui il giocatore pensa di poter vincere immediatamente fanno sì che questi luoghi hanno una frequentazione periodica altissima (si stimano più di 4 mila frequentatori giornalieri). Se, il Bingo rappresenta il gioco adulto per eccellenza, il numero crescente di videopoker non fa altro che incrementare la diffusione di questo fenomeno anche nelle fasce giovanili.**

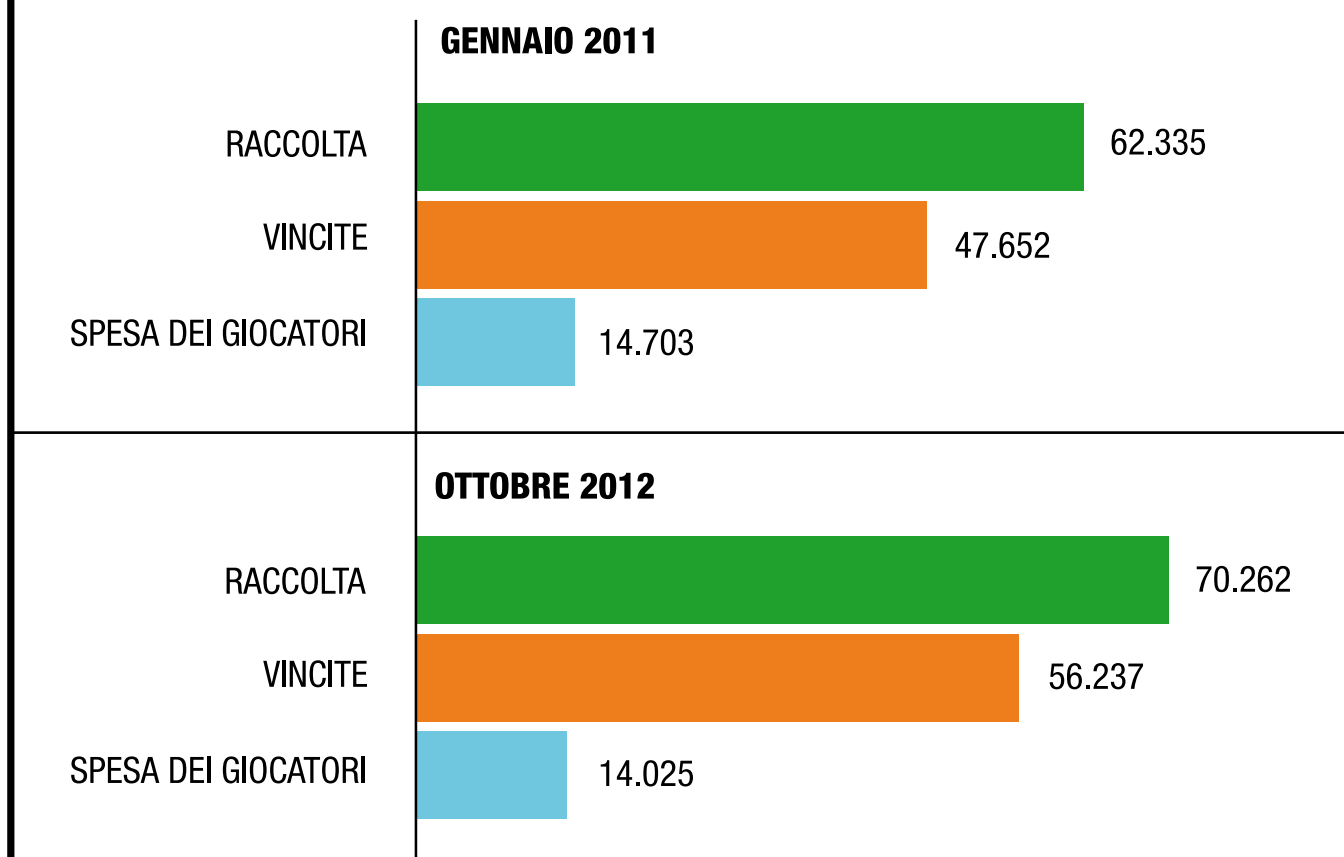
Basti considerare che, se il 40% dei giovani è senza lavoro, l'attrattiva fornita da pubblicità ingannevoli su una probabile facile ricchezza, acceca fino a mietere vittime più giovani. Questa fascia di età che racchiude anche i quarantenni è più attratta dal gioco in rete. Così, giochi on line, videopoker o le circa 200mila slot machine sparse tra bar e tabacchi diventano un luogo dove poter proiettare le proprie aspettative, con una sorta di grave effetto identificativo e relazionale tra la macchina e il giocatore. Alla base della ludopatia però, c'è una forma di non consapevolezza. A metà dell'opera, quando le ormai scarse risorse si perdono, la vittima, ormai schiava di una vera e propria patologia, si espone anche attraverso le banche, chiedendo finti prestiti, fino a perdere anche l'unico bene rimasto e cioè la casa.

## I COSTI SOCIALI: GLI ANZIANI SI GIOCANO LA MANOVRA

I costi del gioco toccano punte elevatissime, sia in termini economici che sociali. Lo stesso Dostoevskij, quando parlava delle sue *"Notti bianche e il giocatore"* si identificava con l'assassino del padre, trasformando il vizio del gioco, in una sorta di autopunizione. Al di là dell'aspetto letterario, gli italiani amano giocare. L'Italia è il primo paese in Europa e il terzo nel mondo con i suoi 32 milioni di giocatori (il 54% della popolazione), di cui 3 milioni sono a rischio patologico e 800 mila sono già colpiti. La ludopatia, viene riconosciuta dagli esperti come un disturbo del comportamento in base alla classificazione del DSM-IV (Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali) rientra nella categoria diagnostica dei "disturbi del controllo degli impulsi", una sorta di tossicodipendenza, fino a diventare un problema vero e proprio di salute pubblica. Come se lo Stato avesse una doppia faccia: da una parte ne riconosce la gravità, dall'altro incrementa la crescita di questo fenomeno, anche attraverso una scarsa regolamentazione. Se da una parte infatti, viene specificato che giocare potrebbe comportare una sorta di dipendenza, dall'altro, come accaduto di recente in Puglia, al centro della città campeggia la pubblicità per attrarre anziani a giocare.

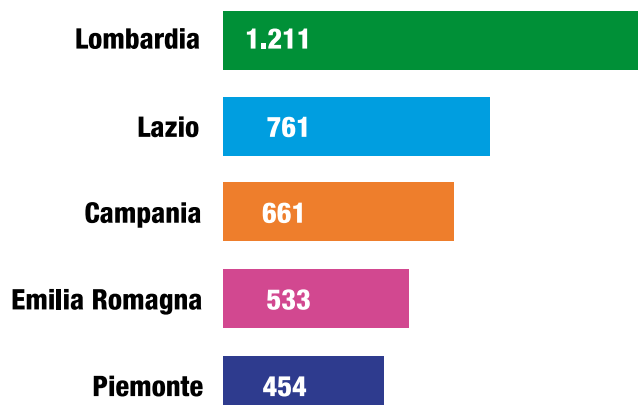
**"Movida. Play room videoslot. Da noi il gioco non ha età"**, e la foto di una settantenne alle slot. Il sorriso della foto però, non è reale. Il giocatore, infatti, è spesso portato a commettere atti illeciti e violenza pur di trovarsi i soldi da investire nella sua passione. Il gioco, come dimostrano gli studi, viene considerato quasi come una compensazione, di natura comportamentale, rispetto a un disagio sociale più ampio e complesso, simile a un ammortizzatore sociale e portatore di speranze in tempi di crisi. Una speranza disattesa dagli effetti negativi. Attraverso il gioco, infatti, non si crea occupazione, mentre al contrario aumentano le crisi familiari e la perdita del patrimonio.

## RACCOLTA E VINCITE GIOCHI - GENNAIO 2011/OTTOBRE 2012



Secondo gli ultimi dati amministrazione monopoli, relativo a raccolta e vincite giochi da gennaio 2011 a ottobre 2012. Per quanto riguarda la raccolta si passa da 62.335 a 70.262, aumentano anche le vincite da 47.652 del 2011 a 56.237 dell'anno successivo, al contrario diminuisce la spesa dei giocatori, che passa da 14.703 a 14.025. Le regioni con la più alta presenza di macchine e giochi sono: la Lombardia (1.211), Lazio (761), la Campania (661), Emilia Romagna (533), Piemonte (454), e così a scendere nelle varie regioni italiane. Anche se i giocatori del Mezzogiorno, probabilmente a causa degli scarsi livelli occupazionali, sono le vittime predilette di questa nuova forma di dipendenza. Il fenomeno certamente più incontrollabile è quello delle scommesse su web. La fotografia della realtà è ancora più drammatica di quanto descritto.

## REGIONI CON PIÙ ALTA PRESENZA DI MACCHINE E GIOCHI



**In Italia, solo nel 2012 il fatturato del gioco ha raggiunto quota 87 miliardi, contro gli 80 dell'anno precedente, di questi, solo 16 miliardi sono state distribuite in vincite. Ciascun italiano- inclusi i neonati- ha, senza saperlo, speso circa 1.300 euro all'anno in giochi, ormai diventata tra le prime industrie del paese.**

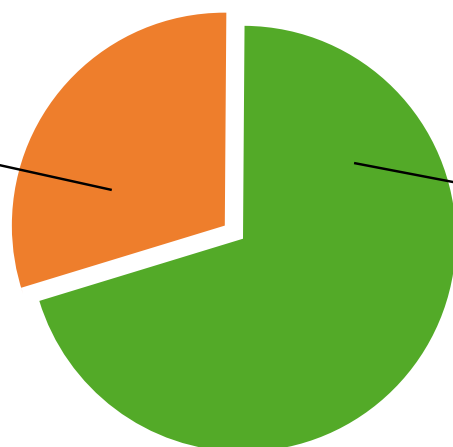
In Italia, infatti, scendono i consumi delle famiglie, l'economia è in profonda crisi recessiva dal 2008, lo stesso tenore di vita degli italiani è messo in discussione, nonostante questo la spesa nei giochi aumenta considerevolmente. A fronte di questo, lo Stato incassa una cifra modica del 10 per cento. In soli tre anni, il numero degli scommettitori ai vari circuiti è aumentato dal 42 al 47 per cento e tra le vittime si contano gli anziani.

**Gli over 65 in Italia sono oltre 12 milioni, di questi, la fascia a maggior rischio ludopatia è quella compresa tra 65 e 75 anni. Si tratta di 7.000.000 di pensionati attivi, di questi il 23,7 per cento sono interessati dal fenomeno del gioco, quasi 1 su 4. Si stima, infatti, che 1.700.000 anziani siano giocatori, di questi però bisogna distinguere tra problematici e patologici. I primi, rappresentano circa 1.200.000 della popolazione anziana giocatrice, mentre i casi di giocatori d'azzardo patologici sono circa 500 mila. Complessivamente, gli anziani giocano 5,5 miliardi di euro, circa 3200 euro l'anno e 266 euro al mese. Questo dato medio oscilla tra i 100 euro spesi da i giocatori anziani non patologici e i 400 di chi è ormai è malato.**

### OVER 65 INTERESSATI AL FENOMENO DEL GIOCO IN ITALIA

**SU 7.000.000 DI ANZIANI TRA 65/75 ANNI  
1.700.000 SONO GIOCATORI**

**500.000  
PATOLOGICI**



**1.200.000  
PROBLEMATICI**

### SPESA COMPLESSIVA GIOCATORI OVER 65

**5,5 MILIARDI DI EURO**

**3.200 euro l'anno**

**266 euro al mese**



Se a questo dato rapportiamo le ultime modifiche contenute nella Legge di stabilità del Governo in materia pensionistica, ci rendiamo conto che l'impoverimento dei pensionati è ancora in crescita. Il ddl stabilità per il 2014 incide negativamente sui pensionati, comportando una riduzione del reddito disponibile dell'ordine di 300 euro per i livelli di pensione più diffusi. Una riduzione del reddito disponibile 2014 dei pensionati compresa fra i 294 e i 389 euro, per effetto di un taglio alle pensioni, di un mancato sgravio fiscale e di un aumento del prelievo sulla casa di abitazione. Se rapportiamo questo dato (300 euro in meno nelle tasche dei pensionati) alla spesa per giochi (266 euro al mese), è possibile stabilire che i pensionati si stanno giocando la Manovra. Nel senso che, il rischio ludopatia diventa ancora più pericoloso, gravando su una ulteriore fetta di pensionati che sognano una migliore condizione economica. Se il fenomeno sta toccando punte elevatissime, le risposte a livello legislativo nazionale sono ancora poco incisive. Uno Stato, un po' Leviatano, un po' debole, dal comportamento bipolare. Se da una parte, infatti, viene specificato che la ludopatia "è una condizione molto seria che può arrivare a distruggere la vita", viene facilitato l'accesso alle macchinette, determinando la legalizzazione di una pratica che sta distruggendo interi nuclei familiari e garantito un flusso di investimenti per la criminalità organizzata.

## GIOCO E DEPRESSIONE SOCIALE

Gioco, sembra quasi una risposta ottimistica alla crescita di depressione sociale, come è stata più volte definita, derivante da una sfiducia nel futuro e una mancanza di prospettive. A queste forme di degenerazioni, gli studiosi hanno poi legato ulteriori fattori di rischio negli anziani. Si tratta di fattori legati a conseguenze patologiche neurodegenerative associate all'età, che alterano la capacità di presa di decisioni e il controllo degli impulsi, allo stesso modo evidenziando l'impulso di essere ricompensati nell'immediato. Uno studio condotto in Australia, inoltre, ha evidenziato come lo sviluppo della ludopatia negli anziani potrebbe essere legato alla perdita di una sorta di controllo del lobo frontale connesso all'autocontrollo. *"L'invvecchiamento cerebrale- scrivono gli studiosi- connesso all'età, potrebbe essere associato alla maggior incidenza di gioco d'azzardo compulsivo e ludopatia negli anziani"*. Altri studi, al contrario, hanno evidenziato come: *"fra gli anziani che giocano d'azzardo vi siano soprattutto persone che soffrono di Parkinson, e che la terapia dopaminergica usata per tenere sotto controllo i sintomi motori del Parkinson aumenti, nei pazienti in questione, la vulnerabilità al gioco d'azzardo patologico. In questo modo viene generata una sorta di voglia di novità e di gratificazione, ridotta tendenza ad evitare i pericoli e ad avere paura delle punizioni o delle conseguenze negative dei propri comportamenti"*. La crescita di questo fenomeno negli anziani rappresenta un segnale allarmante, e spesso favorito dalla facilità di accesso alle slot in alcuni luoghi di socializzazione, come bar, tabacchi e, addirittura, nelle case del popolo. Si viene dunque a determinare, nell'individuo una sorta di sovrapposizione del macrocontesto economico e sociale sulla sfera individuale, fino all'estrema vulnerabilità. I ludopatici, sono ormai una nuova emergenza sociale, di una patologia che non è esplicitamente espressa dalle vittime, solo attraverso diverse fasi di ascolto è possibile fare emergere questo fenomeno. Gli effetti che si manifestano nei ludopatici sono pesanti. Le conseguenze vanno dall'impoverimento economico, dunque a un sovraindebitamento, la solitudine e la distruzione delle relazioni socio-familiari, fino a forme di collusione con la microcriminalità organizzata.

## UN GIOCO CRIMINALE

Non bastano solo truffe, racket, usura. Le nuove frontiere della criminalità organizzata guardano al settore dei giochi e dello sport, ovviamente senza abbandonare le forme classiche di business mafioso. Il gioco criminale si è ormai fatto impresa. Infatti, se in passato i Monopoli di Stato avevano il compito di controllare e, quando necessario, reprimere il gioco d'azzardo, dopo la trasformazione in una sorta di azienda autonoma ha identificato l'obiettivo, divenuto ormai, quello di promuovere il gioco a scopo di lucro in un mercato in espansione che si aggira intorno ai 90 miliardi di euro.

**Una attenta osservazione dimostra, inoltre, che il trend di crescita: nel 2010 il giro d'affari del gioco d'azzardo era di circa 60 miliardi, riguarda prevalentemente le slot machine, le lotterie istantanee, le scommesse sportive on line e il poker. Ad analizzare la gradualità di questo fenomeno basta osservare un passaggio intermedio nel 2011, 24 miliardi di euro in soli 4 mesi, con al primo posto le New Slot (39,7%), lotterie (19,3) e il gioco del Lotto (18,3%). Bene anche i giochi numerici come il Superenalotto e simili che sfiorano (13,8%). Bingo e giochi a base sportiva si attestano entrambi poco al di sotto del 2,6% e segnano il calo più evidente.**

Le Videolottery, appena introdotte avevano beneficiato di un'aliquota del 2 per cento proprio per favorirne il lancio. Un mercato, quello delle Slot, che occupa il 40% di quello italiano, determinando di fatto, che gli interessi delle organizzazioni criminali nel gioco d'azzardo sono ormai fattore consolidato del processo economico. È sempre più frequente, infatti, trovare clan radicati e conosciuti nel territorio, offrire alla propria clientela, una vasta gamma di opportunità e servizi, grazie alla grande disponibilità di denaro liquido ed una sempre più perfezionata conoscenza delle nuove tecnologie. Non è difficile, per i clan ottenere concessione, attraverso prestanome, di sale bingo e punti scommesse; di imporre ai commercianti il noleggio di videogiochi, in alcuni casi, ma non sempre truccati; di gestire bische clandestine e il gioco d'azzardo, promuovendo il toto e il lotto nero, nonché le corsie ippiche clandestine. Le organizzazioni criminali, così come emerge dalle numerose inchieste giudiziarie, riescono a inserirsi tranquillamente nel segmento del gioco d'azzardo on line, in espansione e meno rischioso. I soldi spesi, solo in scommesse on line nel 2012: in Italia 15.406.000.000, in Francia 9.408.000.000, Inghilterra 3.000.000.000, Spagna 2.354.000.000. Per un guadagno complessivo da parte dello Stato di appena lo 0,16%. Attraverso il gioco d'azzardo, inoltre, le organizzazioni mafiose riescono a riciclare il denaro sporco, favorito dall'acquisto fraudolento di biglietti legali vincenti e, non ultimo, di praticare prestiti ad usura nei confronti dei giocatori incalliti.

**Secondo le stime di Sos Impresa, il denaro movimentato dal gioco illegale, sarebbe più di 4 miliardi di euro, di cui 3 miliardi e seicento milioni gestito direttamente dalle organizzazioni mafiose, senza contare gli introiti dell'usura finalizzata al gioco d'azzardo, circa 750 milioni e della richiesta di pizzo in senso stretto, circa 400 milioni di euro.**

Un altro dato interessante è il numero dei sequestri riguardanti le agenzie di scommesse e le sale giochi, che rappresentano oltre il 9% del totale dei sequestri. Una sorta di evoluzione delle organizzazioni criminali nel settore dei giochi, tanto da potersi inserire agevolmente sia nel comparto del gioco legale che illegale. Per chiarire questo percorso basta raccontare la storia di Maurizio (il nome è irreale per ragioni di sicurezza). Un commerciante, che dopo varie vicissitudini, decide di rilevare un bar, si è reso subito conto che qualcosa non andava e dunque che le slot machines erano taroccate, quindi chiaramente illegali. A quel punto il commerciante ha chiesto informazioni circa la ditta del noleggio e rimozione. Poco dopo, si è presentata una persona con un furgone ed ha portato via la macchinetta, senza dare spiegazioni e null'altro. Chiamata una seconda ditta di noleggio per chiedere l'installazione di una slot legale, pochi giorni dopo, ha visto ripresentarsi la stessa persona che aveva rimosso quella precedente per montargliene una nuova del tutto regolare. Chiaramente, questo meccanismo, non è casuale e gli effetti sono sotto gli occhi di tutti.

## LUDOPATIA: PROPOSTE PER RIMETTERSI IN GIOCO

Perdere la propria casa, la famiglia e ridursi in miseria, sono gli ultimi colpi di coda che le vittime di ludopatia sono costrette a subire. Le risposte a questo nuovo male del secolo sono di diversa natura, così come diverse sono le tipologie di vittime. Se, a livello nazionale manca ancora una legge in grado di mettere freno a questo fenomeno, a livello regionale sono tante le iniziative legislative che hanno messo in pratica strumenti per tentare di contrastarla o prevenirla. Si va da disposizioni che prevedono il divieto di aprire sale da gioco a meno di 500 metri da luoghi sensibili come le scuole, si passa attraverso gli incentivi a chi rimuove le slot dai propri locali, dell'aumento dell'Irap dello 0,1 per cento a quelli che le mantengono, fino alle multe per pubblicità ingannevoli a chi pubblicizza il gioco d'azzardo. In molte regioni è in vigore anche l'obbligo per i gestori di esporre avvisi in cui vengono esposti i rischi connessi alla dipendenza da gioco, mentre, le Asl d'accordo con i Comuni, dovranno organizzare corsi di formazione per personale delle sale da gioco ed esercenti finalizzati alla prevenzione e riduzione degli eccessi del gioco patologico.

**Fipac Confesercenti, si propone di aiutare anziani e pensionati anche attraverso una rete di sostegno. Diversi sportelli saranno istituiti nelle principali sedi della organizzazione, dove un'equipe di esperti itinerante saprà rispondere alle richieste di aiuto che arriveranno. L'obiettivo finale è quello di restituire alla parola "gioco" il suo migliore sinonimo, il divertimento, un sistema che si allontani dall'essere perverso e patologico.**

Tra le soluzioni proposte dalle diverse associazioni che operano nel settore, vi è quella di intervenire direttamente sull'aspetto economico, attraverso la possibilità di contingentare la spesa giornaliera ponendo limiti all'uso del denaro elettronico. Un'altra possibilità, che potrebbe consentire l'emersione di questo fenomeno, è appunto quella di codificare ogni giocata, attraverso l'inserimento del proprio codice fiscale. E ancora, la possibilità per gli esercenti di avere incentivi per non mettere macchinette nei locali e esporre il marchio "slot free" in vetrina, garantire anche agli esercenti la possibilità di accedere a corsi di formazione utili per prevenire il fenomeno. Per le vittime patologiche, invece, una probabile soluzione è quella di dare supporto con un amministratore di sostegno e tentare di superare le situazioni drammatiche. Per concludere, al fine di restituire il suo significato originario al gioco e frenare la crescita incontrollata e smisurata del fenomeno, diverse organizzazioni vedono come via d'uscita quella di garantire la presenza solo di strutture autorizzate da parte dai monopoli e rendere tracciabile il gioco.

# STORIE DI VITTIME CONSAPEVOLI

## **Rita ha 73 anni ed è una pensionata di Messina**

*“Per colpa del gioco, ho perso il senso dell'affetto”*

*“La prima volta che ho iniziato a giocare è stato in una sala Bingo. Mi ero separata da poco e, in certi momenti mi sentivo molto sola. Il Bingo è un gioco che ti prende, perché ti dà questa doppia possibilità di giocare in maniera solitaria e, allo stesso tempo, di regalarti la compagnia di tanti come te che hanno voglia di spezzare la routine”.* Rita, è una pensionata di 73 anni e ormai da 15 giocatrice. Vive da sola a Messina, una cittadina siciliana a ridosso del mare. *“Ogni mattina, se così si può definire, intorno alle 12:00 mi alzo, prendo caffè, ma non faccio colazione, dopo vado subito a giocare. La prima volta in una sala bingo, avevo ancora nella mia testa gli effetti di un matrimonio che avevo fatto da molto giovane e mi aveva prosciugato tutte le energie. Nei primi periodi, andavo ogni sabato a giocare, ma puntavo poco, non spendevo molti soldi in cartelle. Col tempo però- racconta Rita- le cose sono peggiorate. Mi sono attornata di un gruppo di amiche che hanno la stessa passione, così ci organizziamo spesso e passiamo tempo insieme. Ci si vede, una volta per uno a casa, facciamo una sorta di fondo cassa. Cioè puntiamo 30-40 euro, e iniziamo a giocare per buona parte della notte, alla fine però, nessuno porta via nulla di ciò che ha vinto o perso. Mettiamo tutto in un piatto comune che man mano rimpinguiamo ogni volta che giochiamo. Alla fine, quando ci rendiamo conto che questi soldi sono davvero tanti, li tiriamo fuori e partiamo tutti insieme per una vacanza”.* Rita da giovane era ragioniera e impiegata in un'azienda, ha smesso di lavorare perché il marito, commercialista, a quei tempi voleva accanto una donna “di casa”. *“Credo che la mia insoddisfazione- spiega- è iniziata là. In passato giocavo spesso nei circoli della città. Sono luoghi dove trovi di tutto, dalla gente bene, lì per giocare e farsi una chiacchierata, fino all'usuraio di professione. Lo riconosci subito, sta lì come un avvoltoio, e aspetta che qualcuno perda per poi intervenire con prestiti dalle percentuali usuraie. Conosco molta gente che ha fatto una brutta fine, per certi periodi me inclusa, che si è indebitata per pagare lo strozzino. A volte non riesco a riprendermi dallo stato di torpore in cui mi porta il gioco. Vivi come in un continuo stato di shock, perdendo il senso della misura. Oggi, sono questa. Mi alzo all'ora di pranzo, non mangio più, non curo il mio abbigliamento, né le relazioni sociali che non siano quelle del gioco. Credo di avere perso anche il senso dell'affetto”.*

## **Giuseppe, 40 anni imprenditore**

*“Non posso quantificare i soldi persi. In media 4 milioni al mese”*

*“Una mattina mi sono svegliato”.* No, non è l'inizio di Bella Ciao, e non si tratta della storia di un partigiano, ma di resistenza sì, in qualche modo. Giuseppe adesso ha 40 anni, giovane, ma parla di sé come di una vita persa. *“Vivevo in Piemonte, all'epoca, e appena compiuto 25 anni, avevo una donna che amavo alla follia e che, purtroppo, a un certo punto ha deciso di lasciarmi- racconta- Mi definisco spesso una persona sensibile, non ci sono altre ragioni per spiegare la sofferenza che ho patito in quegli anni”.* La prima volta di Giuseppe con il gioco è stato con le slot in un bar del torinese. *“La donna che amavo mi aveva appena lasciato, mi sentivo la testa dissociata dalla realtà. Ricordo, come fosse ieri, che quel giorno, appena finito di lavorare mi sono chiuso dentro un bar, ho iniziato a bere e giocare. Una sorta di azione simultanea e compulsiva, durata poi per più 10 anni. È assurdo, a pensarci oggi, avevo uno stipendio buono, guadagnavo circa 4 milioni al mese, e in breve tempo ho perso tutto. I primi periodi, in cui avevo scoperto questa forma di sfogo, non vedevo l'ora di smettere di lavorare per poi scappare e rinchiudermi dentro il bar e giocare. Era come staccare da tutto quello che passava dalla mia testa, e trascorrere tutto il pomeriggio, fino a notte, in uno stato di shock. Questa ansia di vincere, era partita anche perché i primi periodi ero riuscito a vincere qualcosa. L'attesa della vittoria era la cosa che mi dava lo stimolo a giocare continuamente. Vincere soldi*

*facilmente, forse perché nella vita avevo perso qualcosa di più grande. La mia fortuna era solo una: avevo i soldi. Guadagnavo bene, ma in poco tempo era tutto finito. Ricordo che un week end, in piena crisi, mi sono chiuso dentro e ho giocato più di 5 mila euro di gratta e vinci. Ho grattato per tre giorni: vincevo, perdevo, rigiocavo. Avevo le dita gonfie e non riuscivo più a mangiare e dormire".* Dopo avere perso tutto Giovanni comincia a chiedere prestiti alla sua famiglia. *"Dicevo tantissime bugie ai miei genitori- continua- Al mese riuscivo a perdere 5-6 mila euro al mese, le vincite sì e no erano il 5 per cento del totale. Così spiegavo ai miei che avevo bisogno di soldi per comprare una cucina, sistemare casa. Niente di tutto questo era vero. Quando ho capito che, oltre me stesso, stavo distruggendo anche loro, ho deciso di smettere. Quella mattina, mi sono svegliato e sono scoppiato a piangere. L'ho fatto per un mese. Avevo capito che la vera vittima di questo gioco perverso, non ero io, ma gli altri. Chi gioca non è cosciente, non sente la sofferenza di quello che fa. Ho capito che sono le persone care, quelle costrette a subire le nostre cattive scelte".* Giuseppe, è tornato al Sud, nella sua terra, con la sua famiglia. *"Mi sono stati tutti vicini- spiega ancora nel suo racconto- Quando mi sono reso conto che mio padre, ormai pensionato, stava per cadere nella stessa trappola sono subito intervenuto. Un giorno, infatti, vengo contattato da un esercente del paese, che vedeva mio padre tutti i giorni a giocare. Mi ha chiamato e spiegato quello che stava accadendo. Grazie a questo gesto, siamo riusciti a salvare mio padre dal vivere il mio teso dramma. Avrei voluto anch'io in Piemonte, un esercente che mi avesse svegliato da quel torpore quotidiano di follia".* Giuseppe oggi vive in Calabria, ha 40 anni e coltiva la terra. Non gioca più da diversi anni e si dedica alla sua vita e al suo lavoro, anche se ripete spesso *"che vent'anni li ha persi"*.

### **Marie, 50 anni dipendente in un supermarket**

*"Mio marito ha derubato anche il figlio di dieci anni"*

*"È venuto in Francia perché aveva perso la testa per me. Poi, dopo un periodo francese abbiamo deciso di trasferirci in Italia. Da quel momento è stato come vivere un incubo terribile".* Marie, adesso ha cinquant'anni, due figli, ma non ha più un marito. Si sono separati da circa 9 anni. *"È stato un periodo veramente difficile- racconta- Ci eravamo da poco trasferiti in Italia, il mio ex marito aveva aperto un bar, che per un periodo andava bene. Ci sfamava una famiglia, eravamo felici, eppure durante la fine degli anni Novanta le cose cominciano ad andare male. Così, contro la mia volontà, decide di installare dentro il bar le macchinette. In poco tempo, sono cambiate le frequentazioni, il locale non era più tranquillo come prima e, le finanze non si sollevavano comunque. In preda a questa crisi, mio marito, osservava i giocatori, piantati dalla mattina alla sera, e appena si trovava da solo giocava. Era convinto che, se gli altri avevano perso, alla fine lui avrebbe vinto. Inutile dire che non è mai successo. Mio marito, dall'alto dei suoi 57 anni, comincia a perdere fino ad arrivare a gesti eclatanti nei confronti dei figli. Era sempre nervoso, aveva sempre bisogno di soldi, e alla fine era riuscito a derubare nostro figlio di dieci anni. Gli diceva di farsi dare i soldi dal salvadanaio e che poi li avrebbe restituiti maggiorati. Le uscite domenicali tra padre e figlio, inoltre, avevano un solo scopo: giocare alle macchinette. Mio figlio veniva seduto in un angolo del bar e lasciato, a soli 10 anni, alle macchinette".* Marie, aveva capito che qualcosa non andava, fino a quando un giorno si trova uno scoperto di 200 mila euro. *"Mi chiedeva soldi che io non avevo e non ero in grado di dargli, anzi, ha detto alla sua famiglia che io gli avevo rubato i soldi. A quel punto mi ha picchiata, ha fatto lo stesso con i suoi figli, e allora ho detto basta. Me ne sono andata e l'ho denunciato. Non ha mai ammesso di essere malato, di essere vittima di ludopatia, ma ha sempre detto che il problema sono gli altri".* Marie, oggi lavora come cassiera, mentre l'ex marito fa il cameriere insieme al figlio. *"Di giocare però, non ha smesso"*.



Via Nazionale, 60  
00184 Roma  
Tel. 06/4725151  
Fax 06/4741204  
[fipac@confesercenti.it](mailto:fipac@confesercenti.it)  
[www.fipac.it](http://www.fipac.it)

*A cura dell'ufficio stampa Fipac Confesercenti*

*Grazie a:*

**Giovanni Sgrò**  
**Avv. Domenico Romito**  
**Silvie**  
**Giovanni**

**Unipol**  
GRUPPO

**Unipol**  
ASSICURAZIONI

**Unipol**  
BANCA

**UniSalute**  
SPECIALISTI NELL'ASSICURAZIONE SALUTE