



ROMA CAPITALE

Municipio Roma IV (ex V)
Supporto alla Direzione
Assistenza Organi Istituzionali

Anno 2013

Mozione n.4

Oggetto: Misure per la prevenzione del gioco d'azzardo patologico e per la tutela dei minori e dei soggetti vulnerabili.

Il Consiglio del Municipio Roma IV, riunito in seduta ordinaria il 27 novembre 2013,

Premesso che

Il fenomeno del gioco d'azzardo oggi in Italia si presenta come uno dei più allarmanti dal punto di vista della pericolosità sociale, tanto più che esso ha subito un'espansione senza precedenti negli ultimi anni, sia per quanto riguarda il volume delle somme che movimentata, sia per il numero di persone che coinvolge;

i dati forniti dall'Amministrazione Autonoma Monopoli di Stato che per lo Stato Italiano regola e controlla l'intero comparto dei giochi, a ottobre 2012 confermano la grande espansione del gioco d'azzardo in tutte le Regioni d'Italia, con il primato per il fatturato della Lombardia seguita dal Lazio, Campania, Emilia Romagna, Veneto, Piemonte, Sicilia, Puglia, Toscana, Abruzzo, Marche, Calabria, Sardegna, Friuli Venezia Giulia, Trentino Alto Adige, Umbria, Basilicata, Molise, Valle d'Aosta;

il gioco d'azzardo è la terza industria italiana, con il 12% della spesa delle famiglie, una raccolta nazionale di circa 80 miliardi di euro nel 2011, 5.000 aziende, 120 mila addetti, 400.000 slot machine, 6181 punti gioco autorizzati, il 4% del PIL nazionale, oltre il 15% del mercato europeo e oltre il 4,4% del mercato mondiale, il 23% del mercato mondiale del gioco on line;

le persone più interessate al gioco sono le fasce più deboli e fragili della nostra società, chi ha una minore scolarizzazione, chi ha un lavoro precario, chi è in difficoltà nel trovare una propria identità: giocano il 47% degli indigenti, il 56% delle persone appartenenti al ceto medio-basso; il 70,8% di chi ha un lavoro a tempo indeterminato; l'80,2% dei lavoratori saltuari, l'86,7% dei cassintegrati. Giocano di più e con più soldi i ragazzi delle scuole professionali e giocano il 61% dei laureati, il 70,4% di chi ha il diploma superiore, l'80,3% di chi ha licenza media;

giocano anche gli adolescenti: si stima che giochi il 47,1% degli studenti tra i 15 e i 19 anni: il 58,1% dei ragazzi e il 36,8% delle ragazze. Gli adolescenti sono più a rischio dipendenza: circa il 4%-8% ha un problema di gioco e il 10-14% è a rischio di diventare giocatore patologico;

ma giocano pure i bambini: l'8% dei bambini tra i sette e gli undici anni gioca a soldi online, il 15,3% scommette soldi nei giochi offline, i maschi sono più a rischio dipendenza. In molti giocano tutti i soldi a disposizione, altri hanno l'abitudine di sottrarre soldi in casa o dove capita, altri chiedono soldi in prestito a parenti e amici;

la dipendenza del gioco è una vera e propria malattia che compromette lo stato di salute fisica e psichica del giocatore, il quale non riuscirà a uscirne da solo. Il malato di gioco (GAP-Gioco d'Azzardo Patologico) è cronicamente e progressivamente incapace di resistere all'impulso di giocare e spesso si trova nella condizione di dovere chiedere prestiti a usurai o a fonti illegali, oppure di venire arrestato per falsificazione, frode, appropriazione indebita o evasione fiscale mirate a ottenere danaro per giocare, a volte giunge alla perdita del lavoro per assenteismo. Tutto questo produce sofferenza, difficoltà di relazione anche all'interno della famiglia, litigi e vulnerabilità, fino al suicidio;

nella maggior parte dei casi la patologia GAP, oggi riconosciuta a livello nazionale nei LEA, non è suffragata da finanziamenti per interventi del servizio sanitario, così che nel nostro Paese si è prodotta una situazione a macchia di leopardo, con aree completamente prive di assistenza specifica e aree dove la sensibilità di alcune amministrazioni o operatori del privato sociale ha saputo creare servizi ed interventi efficaci. Occorre garantire ai giocatori patologici gli stessi diritti riconosciuti ai malati di altre dipendenze: il diritto alla cura gratuita e il diritto al mantenimento del posto di lavoro durante la cura;

la dipendenza da gioco si configura come una questione socio-sanitaria che coinvolge il sistema sanitario nazionale, le ASL, le Amministrazioni locali e le comunità nel loro insieme;

dal punto di vista sanitario il fenomeno del gioco d'azzardo patologico (GAP) ha raggiunto in Italia proporzioni allarmanti. Tale patologia è riconosciuta dall'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) già dagli anni '80. Purtroppo in Italia, a differenza di altri Paesi, non si è ancora recepita l'indicazione di questa istituzione che definisce il GAP "una forma morbosa chiaramente identificata e che, in assenza di misure idonee d'informazione e prevenzione può rappresentare, a causa della sua diffusione, un'autentica malattia sociale";

secondo il Centro nazionale delle ricerche, che ha effettuato un'analisi dei dati IPSAD (Italian Population Survey on Alcohol and other Drugs) 2010-2011 nel nostro Paese il 42% delle persone comprese tra i 15 e i 64 anni (circa 17 milioni di persone) ha giocato almeno una volta nell'ultimo anno. Tra queste, 2 milioni circa corrono il rischio di incorrere in questa patologia, mentre sono quasi un milione coloro che possono essere già considerati giocatori d'azzardo patologici o ad altro rischio di diventarlo;

per il CENSIS "le dipendenze da gioco d'azzardo sono cresciute enormemente in questi ultimi anni, riducendo progressivamente anche la loro connotazione di genere: con un meccanismo potente di rinforzo reciproco è aumentata l'accessibilità al gioco, la proporzione dei giocatori insieme all'incidenza delle forme patologiche o problematiche" (Rapporto CENSIS 2011 "La crescente sregolazione delle pulsioni");

dagli studi effettuati, i cui risultati sono stati presentati anche relazioni approvate all'unanimità dalla Commissione parlamentare di inchiesta sul fenomeno della mafia e sulle altre associazioni criminali della XVI legislatura, risulta evidente che il rapporto tra fasce sociali di reddito e d'età e la diffusione della dipendenza da gioco d'azzardo può essere riferito alla sempre maggiore incentivazione alla partecipazioni ai giochi di tutte le categorie sociali, inoltre viene riconosciuto che la progressiva diffusione del fenomeno ha le sue radici nella variegata e sempre crescente offerta, nell'aumento dell'esposizione pubblicitaria improntata su messaggi ingannevoli, studiati per indurre a credere che il gioco d'azzardo sia divertente ed eccitante e che sia un sistema per fare

soldi in modo facile (Doc. XXIII n.3 della Camera dei Deputati- Relazione sui profili del riciclaggio connessi al gioco lecito e illecito, approvata il 17 novembre 2010; Doc. XIII n.8 della Camera dei deputati-Relazione sul fenomeno delle infiltrazioni mafiose nel gioco lecito e illecito, approvata il 20 luglio 2011).

Considerato che

Il gioco d'azzardo è un mercato tanto ricco e diffuso in modo capillare da richiamare la presenza delle mafie anche nel gioco legale, come dimostrano le numerose indagini delle direzioni distrettuali antimafia in tutta Italia;

il gioco lecito è diventato uno dei settori di maggiore interesse per il riciclaggio, rendendo molto più semplice il passaggio di grandi flussi di denaro tramite internet; le mafie sono presenti quindi nelle sale bingo usate come lavanderie per la pulizia di soldi sporchi, nell'imposizione di noleggio di apparecchi, nei prestiti usurari ai giocatori indebitati, nei racket delle slot machine, nell'acquisto dei biglietti vincenti di Lotto, Superenalotto, Gratta e Vinci pagati con notevole sovrapprezzo sia per ripulire il denaro sia per giustificare l'acquisto di beni e attività commerciali, eludendo così i sequestri, con danno umano, sociale, economico enorme;

il settore dove si concentrano i clan è comunque quello delle slot, perché a maggior produttività e la loro diffusione capillare consente anche un presidio generalizzato del territorio, finanche "militare": fatto che allarma e desta enorme preoccupazione alle Amministrazioni locali;

la presenza di punti di gioco attira anche la criminalità spicciola, con furti, scippi e minacce, portando insicurezza e degrado nei paesi e nelle città;

nel 2009 erano ben 35 milioni gli italiani coinvolti nel gioco lecito. A questi dobbiamo aggiungere l'ampia fascia di popolazione che cade nelle maglie del gioco illegale, i cui consumatori, anche se non contemplati dalle statistiche ufficiali, forniscono buona parte dell'indotto nascosto del business dei giochi (criminalità organizzata, usura, estorsione, riciclaggio);

secondo il Coordinamento nazionale gruppi per giocatori d'azzardo (CONAGGA), siamo il primo mercato al mondo nel "gratta e vinci" con il 19% dei biglietti venduti nel 2010; abbiamo il triplo dei terminali di video lotteria, a livello pro capite, degli Stati Uniti e rappresentiamo il 23 % del mercato mondiale del gioco on line, il tutto con l'un per cento della popolazione mondiale. Il mercato del gioco d'azzardo legale in Italia che ha superato nel 2012 gli 88 miliardi di euro - e a cui andrebbero aggiunti almeno 10 miliardi per quello illegale- costituisce secondo un recente rapporto dell'associazione Libera ("Azzardopoli", il Paese del gioco d'azzardo) la terza impresa del Paese;

secondo l'Associazione Libera sono 41 i clan che gestiscono "i giochi delle mafie" in tutto il territorio italiano, facendo della criminalità organizzata "l'undicesimo concessionario occulto del Monopolio". La criminalità organizzata ha concentrato la sua azione soprattutto nelle macchinette da gioco, essendo quelle che più facilmente possono sfuggire ai controlli;

l'AAMS ha posto in essere alcune iniziative nel tentativo di contrastare il fenomeno, come l'ampliamento del portafoglio dei giochi per scoraggiare il gioco illegale e la realizzazione di un sistema di controlli tramite microchip collegati alla rete SOGEI, con lo scopo di verificare gli incassi di queste apparecchiature. Tali misure non hanno avuto grande esito, in quanto le organizzazioni criminali hanno messo in campo contromisure anche tecnologicamente avanzate per sottrarsi ai controlli;

secondo quanto riporta il Cartello "Insieme contro il gioco d'azzardo", "Insieme contro l'usura", il gioco d'azzardo rappresenta una vera e propria miniera d'oro a cui attinge a piene mani la criminalità organizzata. Le famiglie che rischiano un indebitamento estremo per sua causa e, conseguentemente, divengono soggette al racket dell'usura, sono circa 3 milioni, ossia il 25% delle famiglie italiane, percentuale che aumenta nel Mezzogiorno dove raggiunge il 30%;

le spese necessarie per la cura della dipendenza da gioco d'azzardo, per le centinaia di migliaia di cittadini attualmente in queste condizioni ammontano a cifre comprese tra i 5 e i 6 miliardi di euro annui. Bisogna tener conto, inoltre, anche dei costi sociali legati alla diffusione della sindrome GA, soprattutto tra i giovani e i pensionati con il conseguente indebitamento e l'erosione dei patrimoni delle famiglie che di conseguenza divengono più facilmente soggette al rischio di cadere nelle maglie del racket dell'usura.

Proposte di regolamentazione del settore del Gioco d'Azzardo che recepiscono quanto esposto finora sono attualmente in discussione nella Commissione Affari Sociali della Camera dei Deputati;

Il Consiglio del Municipio IV (ex V) sostiene che

Occorre una nuova legge quadro nazionale sul gioco d'azzardo;
occorrono leggi regionali specifiche;

sia necessario conferire ai Sindaci potere di programmazione, controllo e ordinanza;

sia indispensabile mettersi in rete con altre Amministrazioni e altri territori, con le ASL, le Prefetture e le Questure per costruire un fronte ampio di informazioni, formazione e contrasto a questo tipo di gioco che sta rivelando una vera emergenza sociale;

sia altresì indispensabile costruire reti in ogni territorio coinvolgendo parrocchie, scuole, associazioni, volontari, polizia locale e forze dell'ordine per attivare iniziative culturali e formative, attività di controllo e di prevenzione finalizzate a recuperare i valori insostituibili della cultura per conoscere e comprendere la portata e le conseguenze del gioco d'azzardo, costruire nuovi atteggiamenti e nuove mentalità, recuperare i valori fondanti delle nostre società basati sul lavoro, sull'impegno e sui talenti;

occorre una nuova legge quadro nazionale sul gioco d'azzardo affinché lo Stato recuperi il governo e la programmazione politica sulle attività di gioco d'azzardo. La legge deve contemplare la ridefinizione delle procedure autorizzatorie di fatto azzerate con la deregulation introdotta dalle norme dal 2000 in poi e ricondurre in un ambito di gestione e controllo il ruolo e le competenze dell'Amministrazione Autonoma dei Monopoli; deve realmente impedire l'accesso ai giochi d'azzardo da parte dei minori, intervenire sulla tassazione sui giochi perché sia più equa rispetto a tutte le altre tassazioni, e prevedere un controllo più rigoroso dei flussi di denaro e nei confronti dei concessionari; deve prevedere una moratoria per l'installazione di nuovi giochi e l'apertura di nuove sale gioco e limitare i messaggi pubblicitari garantendo forme di reale e corretta informazione per il pubblico; deve recepire l'indicazione dell'Organizzazione Mondiale della Sanità che vede nel gioco d'azzardo compulsivo una forma morbosa chiaramente identificata che può portare ad un'autentica malattia sociale in assenza di misure idonee di informazione e prevenzione e prevedere il finanziamento della cura del gioco patologico anche mediante la

Il Presidente del Consiglio pone in votazione la suddetta proposta di Mozione per procedimento elettronico.

Procedutosi alla votazione nella forma indicata, il Presidente del Consiglio, assistito dagli scrutatori, ne riconosce e proclama l'esito che è il seguente:

Presenti: 23 - Votanti: 23 - Maggioranza: 12

Voti Favorevoli: 18

Voti Contrari: /

Astenuti: 5 (Bacchetti, Ottaviano, Sansalone, Santoro, Scerbo Polverato)

A seguito del risultato di cui sopra, il Presidente del Consiglio dichiara che la Mozione è approvata all'unanimità ed assume il n.4 delle Mozioni dell'anno 2013.

Il Presidente

F.to: Fabiana Germanò

Il Segretario

F.to: Dott.ssa Maria Rita Capponi