

# **ATTI Tavola rotonda su effetti distanziometro e limiti orari**

# **Roma, 29 ottobre 2019**

# 1. Introduzione

**In virtù della conclamata esperienza maturata nell'analisi e nello studio dei comportamenti dei giocatori, BVA-Doxa ha effettuato nel 2019 una ricerca per valutare l'efficacia di alcuni degli strumenti messi in campo dallo Stato Italiano nel settore del gioco con vincita in denaro cercando di capire quanto tali strategie siano risultate realmente efficaci sulla popolazione dei giocatori: l'indagine in questione si è focalizzata principalmente sugli effetti del distanziometro e dei limiti orari sulle condotte ed abitudini dei giocatori italiani.**

**La presentazione dei risultati si è tenuta il 29 Ottobre 2019 durante una Tavola Rotonda con tema "Gli effetti del distanziometro e dei limiti orari". L’incontro a porte chiuse, promosso da BVA-Doxa, ha coinvolto esponenti delle istituzioni ed esperti del settore con l’obiettivo di fare il punto sull’applicazione delle normative vigenti in alcune Regioni e mettere in luce quali sono le conseguenze concrete che tali provvedimenti hanno portato, sviscerando il fenomeno da molteplici punti di vista: quello giuridico, quello comportamentale, quello politico/sociale.**

**All’evento di presentazione sono intervenuti anche: Luciano Monti, Direttore scientifico Fondazione Bruno Visentini e Professore della LUISS; Luca Giacobbe, avvocato, fondatore dello studio legale Giacobbe, Tariciotti e associati; il senatore Riccardo Pedrizzi, già Presidente VI Commissione Permanente Finanze e Tesoro del Senato; Maurizio Bernardo, già Presidente della VI Commissione Finanze della Camera dei deputati e Domenico Faggiani, Coordinatore Nazionale gioco patologico ANCI.**

# 2. La Legislazione Italiana in materia di Gioco e le linee guida Agcom

**La normativa italiana che regola i giochi con vincita in denaro appare materia piuttosto complessa, soprattutto a causa dei vari livelli legislativi implicati (Unione Europea, Stato, Regioni, Comuni), che possono in parte sovrapporsi o dare adito a contraddizioni. Per quanto concerne la normativa nazionale, di particolare importanza è il decreto legge n. 158 del 2012 (convertito nella legge n. 189 del 2012) - conosciuto alla maggior parte degli addetti ai lavori come "Decreto Dignità"- che contiene una serie di disposizioni per regolare e proibire i messaggi pubblicitari di giochi con vincite in denaro, che in generale dovrebbero riportare in modo chiaro la percentuale di probabilità di vincita nel singolo gioco. Passando alle legislazioni regionali, in generale si può affermare che le leggi regionali sul gioco in genere sono intervenute principalmente sui seguenti aspetti: fissare distanze minime fra i locali da gioco e determinati luoghi di aggregazione “sensibili”; fissare gli ambiti di competenze di Comuni e aziende sanitarie per campagne di informazione ed educazione sui rischi derivanti dalla dipendenza da gioco; istituire limitazioni rispetto alla pubblicità delle sale da gioco che prevedono vincite in denaro.**

**Infine le legislazioni comunali che sono intervenute prevalentemente su aspetti come la collocazione delle sale gioco, approvazione di norme di contrasto all’apertura di nuove sale da gioco, o delibera sulle limitazioni degli i orari di apertura delle sale da gioco.**

**E' piuttosto chiaro che la instabile e frammentaria disciplina normativa che regola la materia del giochi con vincita in denaro, oltre a muoversi in una direzione chiaramente "proibizionistica" e di dubbia efficacia, non consente di fornire delle linee guida univoche e chiare come riferimento.**

# 3. Gli effetti del distanziometro e dei limiti orari

**In questo panorama normativo estremamente mutevole, la ricerca effettuata da BVA-Doxa su "Gli effetti del distanziometro e dei limiti orari" nel 2019 ha cercato di comprendere quanto questa tipologia di interventi si sia mostrata efficace. Grazie a questo studio si è messo in luce come l’ipotetica chiusura dell’esercizio abituale non rappresenti affatto un ostacolo rispetto al continuare a giocare; la consuetudine, oramai familiare, del giocatore non sembra contemplare la rinuncia al proprio “momento di svago". L’alternativa che viene preferita dal 65% degli intervistati è quella di “spostarsi su un altro bar/sala/tabaccheria”: tale soluzione si rivela pienamente in linea con quanto le nostre ricerche ci hanno insegnato riguardo le abitudini dei giocatori che, nonostante il solido legame con un luogo specifico, si trovano spesso ad avere delle locations alternative in prossimità soprattutto del luogo di lavoro oppure limitrofe alla propria abitazione/quartiere.**

**Nonostante siano dei luoghi frequentati saltuariamente, i giocatori ripiegherebbero su queste "locations alternative" a loro già familiari per continuare a giocare senza minimamente prendere in considerazione la possibilità di modificare le loro abitudini di gioco. Si sposterebbe in un altro punto vendita il 69% dei giocatori di scommesse sportive, il 65% dei giocatori di Slot Machine e il 61% dei giocatori Vlt.**

**E' un dato questo che viene indirettamente confermato anche dal Prof. Luciano Monti (Direttore scientifico Fondazione Bruno Visentini e Professore della LUISS) che in una recente ricerca effettuata su comportamenti ed abitudini di gioco dei giovani giocatori in Italia, ha rilevato come il 63% dei rispondenti non si sente affatto legato ad una specifica e determinata locations ma che "gioca dove gli capita".**

**Entrambe le ricerche sembrano convergere e comprovare quanto la location di gioco possa essere una variabile prettamente di tipo emozionale per il giocatore, ma non certo tale da discriminare la frequentazione dei propri giochi.**

**In caso di chiusura del punto vendita, una altra valida alternativa è rappresentata dallo "spostamento del giocatore su piattaforme on line " (oramai presenti per ogni segmento di gioco dal G&V fino alle scommesse sportive o alle VLT). Il 29% dei rispondenti della indagine BVA-Doxa dichiara che passerebbero a giocare online spinti prevalentemente da quelle caratteristiche di immediatezza ed accessibilità che la fruizione on line mette a disposizione dei suoi utenti.**

**C'è da considerare però che questa potenziale migrazione su piattaforma on line solleva alcune perplessità: nonostante negli ultimi anni si sia cercato di regolamentare in maniera più ferrea il gioco on line, sussistono ancora modi in cui l'utente può accedere a siti internazionali e giocarvi. Molti siti .com, per esempio, nonostante nella maggior parte dei casi reindirizzino il giocatore sul corrispettivo sito .it, possono risultare accessibili tramite il re-inderizzamento dell'.IP del giocatore (escamotage che si può attuare sia on line che tramite app dedicate), determinando quindi che parte del gettito fiscale vada ad incrementare l'Erario di altri paesi europei. Molto interessante a tal proposito il parere esposto dal Senatore Riccardo Pedrizzi (già Presidente VI Commissione Permanente Finanze e Tesoro del Senato) che afferma come la posizione attuale dello Stato, a livello normativo, tenda a sottovalutare lo spazio che si espande per il gioco illegale in presenza di una eccessiva compressione di quello legale.**

**L'espansione del gioco clandestino deve essere contrastata non solo attraverso l'attività di repressione, ma anche attraverso il riordino e la programmazione delle attività del gioco legale, rendendo uniformi le normative tra comuni, regioni e Stato, attraverso la razionalizzazione ed l'omogeneizzazione del prelievo fiscale e la capillare estensione della rete di distribuzione, in modo da raggiungere un'adeguata copertura dell'intero territorio nazionale. La lotta e il contrasto di tali attività si realizza quindi anche con un'estensione massima del controllo di legalità e di trasparenza della gestione e dell'organizzazione dei giochi, e non con il divieto di vendita, con l'aumento di imposizione fiscale e con il rialzo sui prezzi che sono in sintesi gli strumenti principali delle politiche proibizioniste. Infatti all'applicazione delle misure non corrisponde l'automatica contrazione dei consumi, come accade per le sigarette: all'aumento di restrizione, infatti, l'effetto è proprio lo spostamento verso i canali alternativi di offerta, con il cosiddetto effetto sostitutivo.**

**Oltre all'inefficacia della normativa, questa tendenza a cercare di "decentrare il giocatore" verso aree periferiche o comunque distanti dal centro urbano, può rappresentare un rischioso boomerang a detta del Senatore Pedrizzi: "Lo spostamento in un luogo lontano rappresenta in realtà un favore che lo Stato fa al ludopate perché fa si che venga a pesare meno la cosiddetta "sanzione sociale" (in centro città il giocatore teme di incontrare un parente/conoscente/amico/collega, in periferia il rischio diminuisce notevolmente), rischiando di produrre l'effetto opposto a quello preposto dalla normativa."**

**A conferma della scarsa efficacia mostrata finora dal distanziometro e dalle limitazioni orarie, BVA-Doxa porta un ulteriore dato a sostegno emerso dalla ricerca: del campione preso in considerazione, soltanto il 12% smetterebbe di giocare qualora venisse chiuso il proprio luogo di gioco abituale: tra questi smetterebbe di giocare l’8% dei giocatori delle scommesse sportive, il 16% dei giocatori Slot e il 19% dei giocatori Vlt. Per questo cluster di giocatori sembra non esistere una reale alternativa che conservi le caratteristiche della sala abitualmente frequentata, né sembra per essi contemplabile lo spostamento verso altro luogo più vicino a casa. L’adrenalina ed il piacere per il gioco verranno quindi ridistribuite verso altre modalità e tipologie di giochi con vincite in denaro.**

**L’eventualità di una ipotetica chiusura dell’esercizio abituale non rappresenta dunque un ostacolo verso il continuare a giocare: l’alternativa è quella di spostarsi altrove o di fruire di un certo gioco online comodamente da casa e in qualsiasi momento della giornata.**

**Dalla ricerca emerge inoltre come i giocatori reclamino a gran voce una maggior sensibilizzazione dei media verso un maggior rispetto di chi gioca per divertirsi, per puro intrattenimento e svago, che sono la stragrande maggioranza di chi gioca. I giocatori vivono il recente dibattito sul gioco in modo estremamente conflittuale: da un lato sembra giusto discutere, pianificare e legiferare su un’attività molto diffusa nel nostro Paese, che presenta per sua natura aree di luce ed ombra; dall’altro, per i toni accesi e drammatici con cui se ne parla, ci si sente spesso al centro di un giudizio sociale poco edificante, a prescindere da quali siano i propri ritmi di gioco.**

**I giocatori si sentono percepiti dagli “altri” come dei “fannulloni”, che sperano di arricchirsi senza lavorare; vengono frequentemente criticati per essere poco lungimiranti, perché sperano di migliorare la loro situazione vincendo, quando si sa che il miglior modo di vincere è non giocare.**

**Allo stesso modo se volgono la loro attenzione verso i media e l’opinione pubblica, ricevono feedback molto similari che non contribuiscono a consolidare un vissuto di sé equilibrato e costruttivo. La rilevanza mediatica è un aspetto fondamentale nella auto-percezione del giocatore soprattutto perché essa rappresenta – nel suo immaginario – uno dei riscontri più oggettivi sul “come la comunità realmente lo percepisce”.**

**L’opinione pubblica sembra invece spostare il focus sulle caratteristiche di personalità dei giocatori, con una modalità senza dubbio meno etero-aggressiva ma altrettanto negativa. I giocatori si sentono percepiti dai media come delle vittime, perché senza rendersene conto sono caduti in un’attività che può condurre ad una forma di dipendenza; vengono vissuti come degli individui fragili, perché non hanno la forza di resistere e si lasciano soggiogare dal gioco.**

**Dinnanzi a questo scenario piuttosto fosco, dove il giocatore si vede rappresentato come un “anello debole” della catena sociale, i giocatori reagiscono con approcci piuttosto eterogenei.**

**Una parte di essi – si tratta dei giocatori effettivamente più vicini all’idea del gioco come divertissement – prova un forte senso di fastidio, sentendosi ingiustamente inclusa in una generalizzazione in cui non si identifica. Questi giocatori rivendicano il loro diritto al gioco sano, spensierato, pienamente ricreativo, e si sentono tendenzialmente al sicuro da eventuali derive critiche.**

**Ciò nonostante, i toni con cui si affronta il tema del gioco intaccano il loro essere giocatori, alterandone in qualche modo i risvolti emotivi e comportamentali: si vive il proprio giocare con un latente senso di ansia, con il bisogno di monitorarsi per avere conferma di essere sulla giusta strada, perdendo dunque parte della spensieratezza.**

**Si vive con un certo disagio la visibilità sociale del proprio essere giocatori, perché si teme di “venir confusi” con giocatori di altra specie, o di essere assimilati ad un'unica, poco edificante categoria: per questo alcuni si rifugiano nell’online, e molti non amano mostrare in pubblico la propria passione per il gioco.**

**“A me dà fastidio, perché non mi piace essere accomunato ai giocatori più incalliti, però si parla del gioco come di un problema per tutti, cioè se giochi, anche se sei responsabile, non sei visto bene, ma sei sempre considerato uno debole, uno che ha un vizio, anche quando non è così” (giocatore)**

**Il giocatore responsabile non viene riconosciuto nella sua identità, ma viene appiattito su una categorizzazione che non tiene conto delle specificità e delle differenze.**

**I giocatori vengono spesso considerati come individui potenzialmente a rischio e sostanzialmente bisognosi di una compensazione a carenze di vario genere: manca, in altri termini, il riconoscimento istituzionale e sociale del gioco come attività piacevole, sana, senza conseguenze, fisiologica e funzionale alla propria esistenza, mentre si fa strada l’assioma secondo cui “solo se non giochi non sei a rischio”.**

**Il giocatore che effettivamente potrebbe nel tempo sviluppare una relazione critica con il gioco, perché ne presenta qualche sintomo prodromico, trova spesso più comodo plasmarsi sull’opinione che si ha di lui piuttosto che sconfessarla.**

**In aggiunta a ciò si assiste anche da parte degli organi delegati a legiferare sull'argomento, un atteggiamento che considera il giocatore come un individuo incapace di intendere e di volere, poco consapevole delle proprie azioni che necessita di essere guidato e trattato come un soggetto privo di autocoscienza o responsabilità.**

**Sarebbe importante finalmente far sentire la voce dei giocatori che invece ultimamente i media dipingono con soli toni oscuri, per far in modo che la profezia “non” si autoadempia (come descriveva il sociologo Robert K. Merton): predizione ed evento sono in un rapporto circolare, secondo il quale la predizione genera l'evento e l'evento verifica la predizione.**

**È importante dunque mantenere chi gioca al centro del discorso, ma non in una posizione di vittima subalterna, bensì in quella di individuo in grado di autodeterminare i propri comportamenti, se dotato degli strumenti giusti.**

**La caratteristica intrinseca del gioco che rende così ricco il piacere psicologico del giocatore, è il sentirsi in uno stato d’animo aperto alla fantasia; è assiomatico che i giocatori si assumano le responsabilità di vincite e perdite, la libertà di scelta nel partecipare procura autostimolazione, che unitamente alla presa di responsabilità per le proprie azioni, conduce a sensazioni d'efficienza, di controllo e di merito.**

**Sulla stessa lunghezza d'onda è la posizione del Prof. Luciano Monti (Direttore scientifico Fondazione Bruno Visentini e Professore della LUISS) il quale concorda nel ritenere che: "...mettere al bando il gioco legale con una misura protezionista tale da stringere e costringere i giocatori ai confini delle città, non suona come una politica sociale. La più concreta arma a sostegno del gioco responsabile non consiste nel nascondere il fenomeno nelle periferie ma, innanzitutto, potenziare gli investimenti nell’educazione e cultura nelle scuole e nella prevenzione e assistenza da parte dei SerD. Si può facilmente ipotizzare che dislocando il gioco lontano dai centri abitati, quindi lontano da luoghi ad alta densità abitativa, il consumatore possa trovarsi intrappolato nel gioco illegale, lì dove la criminalità può agire più agevolmente lontano da occhi indiscreti.”"**

**L’approccio schizofrenico e proibizionistico, secondo il Dott. Maurizio Bernardo (già Presidente della VI Commissione Finanze della Camera dei deputati) impedisce di fatto la salvaguardia di una industria che non solo contribuisce all’economia del paese ma che rappresenta, soprattutto sul territorio, il primo presidio di legalità.**

**L'industria del gioco rappresenta in Italia un settore attorno al quale ruotano forti investimenti e che garantisce anche un alto gettito fiscale per le casse dello Stato, non per nulla è uno dei segmenti maggiormente tassati della nostra Economia. E' d'obbligo quindi da parte dello Stato garantirne la sopravvivenza ma al tempo stesso risulta indispensabile un confronto costruttivo fra tutti gli attori coinvolti (politica, istituzioni, operatori del settore, enti locali) nell’ottica di armonizzare la normativa e uniformarsi agli standard internazionali, di equilibrare le esigenze di tutela dell’ordine e della salute pubblica con la necessaria sopravvivenza del gioco.**

**“Vi è un evidente vuoto informativo, una coltre di fumo che rende estremamente difficoltosa la comprensione delle dinamiche di questa industria, del suo funzionamento. Bisogna lavorare insieme per diffondere una cultura del gioco responsabile, condizione necessaria in primis nella lotta contro i comportamenti a rischio”.**

**Il "Decreto Dignità" ha portato alla conseguenza che coloro che giocavano on-line dall’Italia si sono spostati a giocare su piattaforme on-line all’Estero, alimentando un mercato non domestico e sottraendo gettito fiscale con la conseguenza di andare ad impattare anche sugli operatori di settore, restringendo le opportunità di lavoro di tutti quelli coinvolti in questo business.**

**A sostegno di questa posizione, l'avvocato Luca Giacobbe (fondatore dello studio legale Giacobbe, Tariciotti e associati nonché consulente legale dei principali operatori italiani ed internazionali del settore del gioco pubblico) riferisce come nella sua esperienza legale in materia di contenziosi sui distanziometri regionali/limitazioni di orari sia giunto alla conclusione che: "La normativa emanata negli ultimi anni dagli enti locali, che ha riguardato l’introduzione di distanziometri e di limiti orari fortemente penalizzanti per gli operatori legali, nonché i provvedimenti dei governi che si sono avvicendati negli ultimi anni, finalizzati esclusivamente ad inasprire la pressione fiscale del settore, appaiono ispirati proprio dalla necessità inversa di dare risposte semplici ed immediate e si sono rivelati alla prova dei fatti scarsamente efficaci.”**

**La politica proibizionista degli ultimi governi, inasprendo tassazione e regole del settore del gioco, ha avallato una serie di atteggiamenti nella Giurisprudenza Ordinaria che sembrano andare verso la direzione opposta a quella di una strategia della comunicazione, formazione, sensibilizzazione della comunità dei giocatori. L'inefficacia di queste normative è ben rintracciabile nei dati pubblicati dal Agenzia dei Monopoli, che rappresentano per l'avvocato Giacobbe la voce di riferimento principale quando opera nel proprio settore. Se si prendono in considerazione i dati nazionali dell'anno 2017 vs 2018 – anno massimo di inasprimento della normativa di settore legata al "Decreto Dignità" - il giocato passa da 101 miliardi a 106, la spesa rimane la stessa sui 19 miliardi mentre l'Erario passa a guadagnare da 10 milairdi e 300mila euro del 2017 a 10 miliardi e 400mila euro del 2018: praticamente l'impatto della normativa sulle condotte di spesa dei giocatori è del tutto nullo. E' invece un impatto devastante per gli imprenditori del settore con ricadute gravissime su tutta la filiera operativa.**

**L'avvocato Giacobbe porta a supporto di ciò l'esperienza di un contenzioso di cui si è recentemente occupato per un Comune del Piemonte, durante il quale è venuto a conoscenza di una serie di informazioni interessanti tramite lo studio dei dati ufficiali forniti dai Monopoli. Al fine di valutare ulteriormente l'incidenza del "distanziometro" sulle condotte di gioco per i fini processuali, è stato chiesto ai monopoli di Stato di avere il dato ufficiale riguardo gli esercizi censiti sul territorio sia "prima" che "dopo" l'anno 2013 (anno in cui è entrato in vigore il distanziometro), ed anche in questo caso i dati si sono rivelati piuttosto sconcertanti: nell'area piemontese in questione, gli esercizi registrati passano da 53 a 6 a fronte di nessuna diminuzione delle entrate erariali per la suddetta zona.**

**È chiaro quindi che il giocatore non smette di giocare ma semplicemente sposta il proprio budget su altre tipologie di gioco oppure in altre fasce orarie della giornata, il cambio è nelle abitudini di gioco quindi ma non agisce da deterrente. Si assiste quindi ad un tipo di intervento normativo ben lontano dall'obiettivo preposto: non scalfisce minimamente il giocato ma va ad impattare in maniera devastante sulle realtà imprenditoriali ad esso legate con conseguente riduzione del numero degli occupati e degli imprenditori.**

**A chiudere l’incontro è stato infine il Dottor Domenico Faggiani (Coordinatore Nazionale gioco patologico ANCI) che ritiene sia necessario procedere ad un riordino di tutta la normativa in materia di gioco pubblico. “Un riordino che, facendo salvo il modello adottato nel nostro Paese, cioè quello del regime concessorio ed autorizzatorio, preveda: una riduzione e riqualificazione di tutta l’offerta di gioco; adeguate misure di prevenzione rispetto al problema del disturbo o dipendenza da gioco d’azzardo; norme per un efficace contrasto al gioco illegale ed anche un generale riordino del prelievo fiscale. La riduzione dell’offerta può essere effettuata attraverso un contingentamento, riprendendo la proposta contenuta nel documento approvato in sede di Conferenza Unificata nel mese di settembre 2017, con ripartizione fra le regioni e, di conseguenza, al loro interno. Ai comuni il compito di programmare la distribuzione, nel proprio territorio, dell’offerta di gioco, evitando eccessive concentrazioni e/o collocazioni inadeguate. Lo strumento delle distanze andrebbe introdotto nella distribuzione dell’offerta, seguendo criteri simili a quelli previsti dalla legislazione in materia di rivendite di tabacchi. Le decisioni, poi, sugli orari, di competenza degli enti locali, dovrebbero essere coordinate a livello territoriale, con il coinvolgimento di ADM, Questura e Guardia di Finanza, cioè di coloro che sono preposti ai controlli.”**

**Non vi è quindi dubbio che lo scenario comunicativo entro il quale il giocatore si trova a muoversi in questo momento, non sembra agevolarlo a trovare una propria dimensione e collocazione sana e stabile nel tessuto sociale. Nella percezione comune dei giocatori, lo scambio di informazioni odierno sul tema del gioco con vincita in denaro mostra aspetti nevrotici, e spesso procede per opposti.**

**Da un lato un battage mediatico dai toni aspri e giudicanti, incline a semplificare eccessivamente il discorso e portato a descrivere indiscriminatamente il gioco come un’emergenza sociale; accanto ad esso, un dibattito politico in cui sempre più spesso si affacciano proposte dal sapore proibizionista ed infine una comunicazione da parte dei concessionari che sembra fin troppo propensa ad esaltare gli aspetti gratificanti, appaganti, tentatori del gioco, relegando le indicazioni di Gioco Responsabile ad una frettolosa coda dalla dubbia efficacia.**

**Nel mettere a punto e segnalare le possibili iniziative e strategie in grado di promuovere la cultura del gioco ricreativo/responsabile, si avverte il bisogno di un cambiamento nel contributo dei diversi soggetti coinvolti – le istituzioni, i concessionari, i media – che dovrebbero lavorare con maggiore sinergia, comunicando messaggi univocamente direzionati, senza dare la sensazione di “tirare ognuno l’acqua al proprio mulino”.**

**Gli ingranaggi su cui far leva, secondo i giocatori, dovrebbero essere di tutto altro tipo: formazione, informazione, comunicazione, automonitoraggio.**

**Di fronte al fenomeno del gioco insorge quindi la necessità di sviluppare strategie complessive che tendano a minimizzarne gli effetti negativi e, nello stesso tempo, ne riconoscano i potenziali benefici. Da una prospettiva sociale e di comunità, prevenire le derive legate al gioco con vincita in denaro significa adottare un approccio “multitasking” che possa intervenire su piani differenti: da una parte valorizzando le potenzialità del gioco (senza sottovalutarne i rischi) attraverso campagne di informazione, sensibilizzazione e prevenzione di comportamenti inadeguati, anche tramite l’utilizzo di mass media, in modo da raggiungere l’intera collettività; dall’altra avviando iniziative di aggiornamento destinate sia ad operatori già impegnati in ambiti simili, sia agli operatori stessi nelle agenzie di gioco.**

**Diventa quindi fondamentale sfruttare le peculiarità e la positività del gioco stesso, puntando alla diffusione di una "cultura del gioco" in cui siano protagonisti il divertimento e la voglia di socializzare.**

**In questa prospettiva concetti come quelli di “responsabilità” e di “auto-determinazione” del giocatore, emersi dalla suddetta ricerca ed attuati da buona parte dei giocatori, assumono grande rilevanza costituendo di fatto l’innesco per un percorso di gioco che si mantenga su un terreno virtuoso.**

**I giocatori rivendicano il loro diritto al gioco sano, spensierato, pienamente ricreativo, sono consapevoli di cosa significhi giocare e di quali strategie mettere in atto per mantenersi virtuosi ma al contempo si sentono quasi affatto riconosciuti a livello istituzionale e sociale.**

**Emerge molto chiara la delusione da parte loro nel sentirsi costantemente relegati in quel cono d’ombra che spesso l’opinione pubblica enfatizza quando parla del gioco con vincita in denaro, dimenticandosi puntualmente di portare alla ribalta dei media la loro realtà di giocatori sani e consapevoli.**

**Allo stesso modo si evidenzia la necessità di veicolare nei confronti dei giocatori un tipo di comunicazione riguardo il gioco con vincita in denaro che si mostri più efficace e convincente: se da un lato è chiara la difficoltà di determinare quali informazioni debbano essere fornite, altrettanto chiara è la necessità di perfezionare la natura dei messaggi utilizzati rivedendo le politiche di promozione e distribuzione dei giochi nella prospettiva di una maggiore tutela della salute dei giocatori.**

**Quanto più i giocatori non sono in grado di comprendere esattamente l’oggetto cui la comunicazione si riferisce, tanto maggiore può essere la difficoltà di prendere consapevolezza dei rischi potenziali a cui potrebbero venir esposti.**