

Relazione sull'esame dello schema di decreto legislativo recante disposizioni in materia di riordino del settore dei giochi, a partire da quelli a distanza (atto n. 116) a cura del Professor Valentino Patussi.....	2
2) Analisi del riordino normativo del "settore dei giochi a partire da quelli a distanza"	8
3.1) Dimensioni inattese del gioco d'azzardo online e prevedibili problemi	8
3.2) Gioco d'azzardo a distanza nell'alterazione delle competizioni sportive	9
3.3) Maggiore capacità dell'azzardo online d'indurre alla dipendenza	10
3.4) Distribuzione dei conti di gioco nelle regioni italiane	10
3.5) Le evidenze comprovate quale danno alla salute: fallacia del concetto "salute del giocatore".....	11
3.6) L'esclusione dei minori dal gioco d'azzardo e il danno sanitario all'età evolutiva	11
3.7) L'"azzardo passivo"	12
3.8) Proposte per il gioco d'azzardo a distanza	13
3.9) La funzione dell'osservatorio.....	15

Jamma

Riferimenti:

Valentino Patussi MD, PhD
Azienda Ospedaliero-Universitaria Careggi - Firenze
Direttore SOD Alcologia
Responsabile Centro Alcológico e Stili di Vita Regionale Toscano (CART)
Referente Workplace Health Promotion (WHP) e Stili di Vita AOUC
cell. (+39) 349 222 9732
Mail: patussiv@aou-careggi.toscana.it
valentinopatussi@outlook.it

Relazione sull'esame dello schema di decreto legislativo recante disposizioni in materia di riordino del settore dei giochi, a partire da quelli a distanza (atto n. 116) a cura del Professor Valentino Patussi

La diagnosi di DGA si effettua normalmente secondo i criteri del manuale diagnostico statistico americano DSM-5 (e del recente DSM-5 Text Revision (TR), che li conferma), oppure dell'ICD-11. Il primo è il manuale diagnostico, pubblicato nel 2013 curato dalla American Psychiatric Association, che ha coinvolto anche numerosi esperti stranieri, e che nel 2023 ha visto la pubblicazione della versione TR. Il secondo è la classificazione ufficiale e il nomenclatore dell'Organizzazione Mondiale della Sanità, entrato in vigore il 01/01/2022. La diagnosi si fonda unicamente su aspetti cognitivi e comportamentali, non essendoci specifici segni di natura fisiologica, né alcun supporto di tipo strumentale o laboratoristico.

Il DGA viene definito dal DSM-5¹ come “un comportamento problematico di gioco d'azzardo persistente o ricorrente che porta a disagio o compromissione clinicamente significativi”, a riprova che per la diagnosi non è sufficiente che il gioco d'azzardo provochi problemi, ma che comporti anche una rilevanza clinica sufficiente. Il DSM è un sistema diagnostico che determina, per ciascun disturbo, una soglia diagnostica che distingue i soggetti patologici da quelli che rimangono sottosoglia in quanto la sintomatologia non è sufficiente a configurare un quadro clinico chiaro. La quantificazione della soglia e la definizione dei criteri derivano dai risultati di studi statistico-clinici specificamente indirizzati a migliorare l'affidabilità diagnostica. In altri termini, a fronte di comportamenti di gioco che si distribuiscono in modo continuo tra livelli normali e livelli decisamente patologici, una soglia statistica separa la patologia da forme di azzardo che, seppur problematiche, non sono tali da poter essere giudicate patologiche in modo affidabile.

Nei testi di ambito medico-psichiatrico e psicologico compare come sinonimo nel parlare corrente di gioco d'azzardo patologico il termine “Ludopatìa” ma non utilizzabile in ambito scientifico e più a fini di comunicazione giornalistica. **La definizione Gioco d'azzardo patologico (GAP)**, anche nella forma abbreviata dell'acronimo G.A.P., è il termine tecnico usato nelle classificazioni scientifiche come il DSM 5 (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders), curato dall' American Psychiatric Association).

La prevalenza del GAP (ovvero la sua diffusione nella popolazione) varia dallo 0,4% al 3,4% negli adulti. I tassi di prevalenza più elevati, dal 2,8% all'8%, si raggiungono negli adolescenti e negli studenti universitari. In questa fetta di popolazione la diffusione è legata ai nuovi prodotti di gioco/scommessa che sono Trading, Calcio scommesse online che si presentano così: *“Scommetti sui tuoi sport ed esports¹ preferiti in tutto il mondo usando le quote live da un importante bookmaker (allibratore) e moneta virtuale. Ora puoi goderti il divertimento e il brivido delle scommesse sportive senza avere assolutamente alcun rischio! Con tutte le caratteristiche di un ottimo bookmaker, con una grande enfasi sull'aspetto sociale e divertente delle scommesse sportive, BETUP ti offre un modo*

¹Gli sport elettronici, anche chiamati con l'abbreviazione inglese esports, e-sport o eSport (da electronicsports).

del tutto nuovo di vivere i loro sport preferiti!”

Il gioco d'azzardo non si realizza solo quindi le slot machine ma anche «Scommesse sulle partite, poker, fantacalcio». Il rischio, però, non viene solo dalle sale scommesse o dalle sale bingo, ma anche dentro mura di casa, dal pc o dal tablet, o dal telefonino.

Quindi attualmente esistono sul mercato diverse opzioni per scommettere sul calcio in maniera del tutto legale e con la massima protezione per gli utenti; ciascun operatore cerca di differenziarsi dagli altri su qualche punto specifico, così da attirare le attenzioni degli scommettitori e di specifiche nicchie di appassionati, con un approccio tradizionale di marketing che punta a posizionamenti distintivi. Alla base di tutto, però, vi sono le caratteristiche di legalità e attenzione alla sicurezza di ciascun sito: per operare in Italia, infatti, i siti di scommesse calcio devono avere una licenza ADM rilasciata dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, che rappresenta il primo importantissimo elemento a tutela del giocatore.

DAZN Bet ad esempio è una piattaforma di scommesse sportive online che fa parte del gruppo DAZN, noto principalmente per il suo servizio di streaming sportivo. DAZN Bet offre agli utenti la possibilità di scommettere su una vasta gamma di eventi sportivi, inclusi calcio, tennis, basket e molti altri e, come accade anche per altri portali, mette a disposizione diversi bonus di benvenuto per permettere agli utenti di testare la piattaforma. Per gli amanti dei giochi da casino, DAZN Bet offre un bonus di benvenuto fino a 1.500€, anch'esso calcolato sui primi 3 depositi effettuati. Questa promozione segue lo stesso principio del bonus scommesse, con un rimborso in percentuale sui depositi. In questo caso il bonus erogato è del 50%, fino a 500€ sul primo deposito e sui restanti due un bonus del 25%, fino a 500€ per ciascuno. Oltre ai bonus di benvenuto, DAZN Bet offre anche altre promozioni interessanti per i propri utenti. Per esempio, è possibile trovare bonus ricorrenti legati agli eventi sportivi, come il bonus multipla, che permette di ottenere un incremento sulle vincite in caso di scommesse multiple vincenti.

Ma importante porre attenzione a che a piattaforme come **Roblox**, una popolarissima piattaforma indirizzata ai più giovani, anche di età inferiore ai tredici anni, nella quale è possibile giocare a videogiochi creati dagli stessi utenti. La Roblox Corporation ha in una certa misura facilitato la nascita di un contesto che promuove il gioco d'azzardo, permettendo a siti di scommesse esterni e casinò online di utilizzare i “Robux”, la valuta virtuale di Roblox. In questo modo si è di fatto creato un ambiente nel quale anche i minori possono accedere a un casinò online e scommettere con facilità, utilizzando la valuta disponibile all'interno del loro account Roblox. Roblox è una piattaforma nella quale si crea un proprio avatar che si può utilizzare per giocare ed entrare nei diversi livelli, chiamati “esperienze”. Queste esperienze sono create dagli stessi utenti attraverso un software interno al gioco, e vengono poi pubblicate e rese accessibili a tutti dalla stessa piattaforma. I personaggi assomigliano un po' agli omini dei Lego, e nei giochi può capitare di dover fare di tutto: combattere, percorrere ponti e superare ostacoli, gareggiare con automobili d'epoca, coltivare frutta e verdura, pescare, interpretare un personaggio in una prigione, pilotare aerei e così via.

L'ultima offensiva commerciale in tema di gioco d'azzardo riguarda le applicazioni per smartphone e tablet e ha nel mirino i bambini. Sono tante, hanno diversi nomi accattivanti: Slot Jungle, Candy slot, Dino slot, Sweet bingo, Amore cuore, Bingo Pegasus, i Lupi. E ricorrono ad una grafica sbarazzina e accattivante dove fanno capolino cuccioli di leone, luna park, caramelle e lecca-lecca.

Alcuni jingle riproducono il suono delle monete che scivolano a cascata dagli slots dei “grandi”.

Il mercato del gaming oggi è in costante ascesa e sembra resistere a ogni crisi globale. Vale 336 miliardi di dollari, con stime di crescita del +9,2% a valore, ossia 522 miliardi di dollari entro il 2027, i numeri hanno continuato a incrementare nel complesso della dimensione Pc, console e dispositivi mobili. Come evidenziano studi di settore, cresce anche il numero dei giocatori, che andrà dagli odierni 3,2 miliardi a circa 3,6 miliardi entro il 2025, attivi **prevalentemente su mobile**.

Nel Rapporto Lottomatica-Censis sul gioco legale dati 2021 si evidenzia il valore sociale ed economico del gioco legale: ecco, in estrema sintesi, l’obiettivo del presente progetto. Infatti, troppo spesso il gioco, pratica umana antica e consueta, esito di stimoli diversificati, viene identificato con la sua versione patologica e ridotto ad impulso incontrollabile. Al 47% degli italiani è capitato di giocare a uno o più giochi legali nel corso dell’ultimo anno tra Lotto, Lotteria, Superenalotto, scommesse sportive e no, Bingo, giochi online, slot machine. Si tratta di quasi 23 milioni di persone: è la dimostrazione che il gioco è un’attività insita nella cultura e nella quotidianità degli italiani, praticabile in maniera responsabile, misurata e sana. Nel 2023 l’azzardo legale ha fatturato 136,115 miliardi, la più grande impresa (non produttiva) del Paese, il sistema del gioco legale è un settore economico con imprese, occupati e proventi fiscali per la collettività, un universo altamente regolato dallo Stato e gestito da concessionari, cioè gruppi imprenditoriali affidabili, verificati e capaci. E si evidenzia anche la sua funzione sociale: l’essere il nemico più irriducibile del gioco illegale, di solito controllato dalla criminalità. Nel rapporto si sottolinea prioritaria, pertanto, l’attivazione di un sistema di prevenzione e riabilitazione che consenta di individuare precocemente i rischi e attivare tempestivamente soluzioni in base al caso singolo.

Si ribadisce che vietare il gioco tout court resta una pericolosa scorciatoia, che favorisce il gioco illegale, clandestinizza i giocatori compulsivi lasciandoli soli di fronte ai problemi senza affrontare e combattere concretamente il costo sociale e umano delle ludopatie.

Questa caratterizzazione di valore sociale e di contrapposizione all’illegalità è un modello che si ripete regolarmente vedi il fenomeno delle droghe, dell’alcol e del tabacco per questi due ultimo prodotti non si pubblicizzano e non si tiene conto dei dati dei costi che questi stili di vita determinano sulla famiglia, sulla comunità e l’impatto sugli indici di povertà e delle soglie di povertà assoluta.

Una strategia di questo settore di PIL lo troviamo nel **White Paper dell’Osservatorio Italiano Esports e del Gaming in Italia (2023)**. Il documento è stato scritto nel 2023 dall’Osservatorio Italiano Esports con il contributo di oltre 70 operatori del settore con la finalità di far riconoscere il lavoro dei giocatori professionisti e il loro inquadramento fiscale, di regolamentazione di tornei e competizioni, passando dai temi dell’inclusione femminile fino al sostegno degli sviluppatori di videogiochi, intesi come forma d’arte, e finalizzato ad individuare una regolamentazione adeguata per gli Esports:

- a) Individuare piani di fine carriera per i pro-player e conseguente inserimento nel mercato del lavoro. Assicurare loro supporto fisico e psicologico da parte dei team Esports.
- b) Promuovere una maggiore inclusione della community femminile, abbattendo fenomeni negativi come bullismo online, gender swap, discriminazioni, e favorendo la nascita di tornei misti.
- c) Diffondere l’educazione al gaming verso scuole e famiglie, abbattendo gli stereotipi negativi attraverso programmi che utilizzino il gaming come attività formativa e di sviluppo delle abilità cognitive dei ragazzi.
- d) Includere il gaming nel curriculum scolastico e favorire la collaborazione con scuole e università attraverso tornei e squadre Esports.

- e) Creare infrastrutture che possano ospitare competizioni nazionali e internazionali. Riconoscere una Lega Esports nazionale che possa facilitare l'accesso a questo mercato. Favorire la collaborazione tra operatori, federazioni sportive e operatori pubblici e privati.
- f) Prevedere misure fiscali che possano supportare lo sviluppo del settore.
- g) Riconoscere i videogiochi come forma d'arte e istituire una Game Commission che possa promuovere finanziamenti volti alla valorizzazione del patrimonio culturale italiano attraverso il gaming.
- h) Favorire l'adozione delle nuove tecnologie, come la blockchain, per migliorare la sicurezza dell'ecosistema e la qualità dei videogiochi. Agire per diminuire il digital divide e l'accesso alle reti veloci internet.
- i) Ripristinare iniziative pubbliche come il First Playable Fund per sostenere economicamente gli sviluppatori indipendenti di videogiochi. Promuovere bandi e finanziamenti attraverso una piattaforma dedicata ai progetti gaming. Semplificare la burocrazia per incentivare gli investimenti nel settore.

Come avvenuto nel passato con il Tabacco e con l'Alcol l'obiettivo è quello di ampliare i target di riferimento; l'industria del gioco si prepara il terreno per il futuro spostando l'attenzione ai bambini e anche alle donne. Così, di conseguenza, il settore confeziona app ad hoc (ce ne sono oltre duemila categorizzate come "slot machine" di cui 19 recano l'indicazione "per bambini") per minori dai 4 agli 8 anni. I bambini sono molto attratti dai giochi online, soprattutto quelli di "world building" e incentivati allo scambio con altri utenti perché spinti, per natura, alla socialità. Ma la crescita del gaming online non corrisponde a iniziative adeguate di sicurezza e responsabilizzazione sui rischi, che cresceranno col metaverso. Inoltre, il livello e i tipi di offerta di giochi online di comunicazione si sono evoluti in modo significativo negli ultimi anni. Considerando che i giochi sono stati visti separatamente sui social media, ora si sovrappongono notevolmente con online siti di condivisione social. Sebbene il gioco online possa offrire interazioni sociali di qualità, nasconde anche un lato più oscuro e molte sono le insidie legate ai videogiochi online. Anche l'aspetto sonoro ha la sua importanza nel richiamo e se in un centro commerciale si sentono i suoni di una slot machine, un bambino si avvicina pronto a giocare. Ad esempio, "bingo" un'interiezione di origine onomatopeica anche originariamente il nome era "Bean" "Fagiolo".

Secondo l'ultimo report di We Are Social 2023, la maggior parte del tempo di utilizzo di uno smartphone viene dedicato al gioco online: quasi l'82% della popolazione, ama passare il suo tempo con dei videogiochi e lo smartphone costituisce il dispositivo primario con un dato del 62% rispetto a console (38%) e computer (35%).

I principali pericoli e rischi del gioco online per bambini e ragazzi sono:

- 1) Cyberbullismo;
- 2) Problemi di privacy;
- 3) Informazioni personali lasciate su console e PC: furto di identità e acquisizione di account, violazione dei dati.
- 4) Problemi legati alla webcam.
- 5) Predatori online.
- 6) Costi mascherati o nascosti;
- 7) Malware e virus.
- 8) Swatting e doxing.
- 9) Spyware.

10) Cross-site scripting.

11) Attacchi DdoS.

È vero che non si giocano soldi e si vincono degli “upgrade” ma l’effetto culturale e psicologico sono gli stessi di chi gioca alle slot vere. L’obiettivo è chiaro: creare una cultura dell’azzardo/scommessa esaltando l’aspetto ludico e giocoso sotto il quale si nasconde il rischio di GAP e creando indefinito lo spazio di confine tra lecito e non lecito e come già avvenuto con l’alcol e per il tabacco si sosterrà che questi modelli di gioco permettono ai giovani di formarsi a prevenire al GAP e educarli ad un “gioco responsabile”.

Altro target in evoluzione come obiettivo commerciale è quello femminile la rappresentazione della donna nei videogame, il modo in cui le donne sono state rappresentate fino ad ora nei videogiochi è in continua evoluzione da personaggi carini e indifesi, i personaggi femminili si sono trasformati in eroine forti e indipendenti, riscoprendo il mito della donna celtica. Gli studi di genere hanno evidenziato come, nonostante il 48% circa dei giocatori sia di sesso femminile, i personaggi maschili siano quattro volte più presenti all’interno dei videogiochi e inoltre ricoprono spesso i ruoli principali e dominanti, a differenza delle donne che presentano personalità di minor rilievo e venendo spesso rappresentate in maniera stereotipata in cui si fa prevalere l’aspetto fisico caratterizzato da una dimensione sensuale ed erotico.

Con l’avvento di Internet e di una tecnologia alla portata di tutti, anche la finanza ha impiantato le proprie radici nell’universo virtuale ed ha rivoluzionato anche l’accesso alla “lavoro/gioco in borsa” la comunicazione interpersonale, facilitando diversi aspetti della vita lavorativa e di tutti i giorni l’immediata possibilità di connettersi con chiunque in qualsiasi momento anche indipendentemente dai fusi orari ha reso possibile il gioco in borsa in qualsiasi momento della giornata e ovunque, facilitando la dipendenza da trading. La possibilità di giocare in borsa con una tale facilità ha reso il trading patologico un fenomeno sempre più diffuso e accessibile *anche da chi non è un esperto di finanza. Il trading online, infatti, consiste proprio nella possibilità di giocare in borsa attraverso il canale internet. Anche i meno esperti – o chi non lo è affatto – possono ora adoperare piattaforme online e diventare trader, acquistando e vendendo i titoli presenti sui mercati; tali piattaforme sono autorizzate dalla Consob, cioè la “Commissione Nazionale per le Società e la Borsa”, a tutela degli investitori e vengono utilizzate come se fossero dei broker, ma online. A questo proposito vale la pena distinguere due tipologie di trader:*

- **professionali**, ovvero persone che, per il proprio lavoro, si occupano di finanza ed hanno un ruolo istituzionale;
- **freelance**, ovvero gli “sperimentatori”.

Ciò che nel corso degli ultimi anni ha spinto un numero crescente di persone al **trading online** è l’illusione di poter guadagnare ingenti capitali in pochissimo tempo, la fruibilità delle piattaforme, minori costi per le transazioni. Ad oggi, la categoria diagnostica di **Dipendenza da Trading Online** non è ancora presente nei manuali ufficiali, come il **DSM-5**.

Le nuove tecnologie, favorite dai progressi della crittografia, ovvero dell’applicazione di metodi che servono per rendere un messaggio comprensibile/intelligibile solo a persone autorizzate a leggerlo e dalle evoluzioni della rete *internet*, stanno determinando un cambiamento radicale nell’economia globale, con particolare riferimento al settore finanziario, sotto il profilo delle modalità di scambio di beni, servizi e ogni attività finanziaria. tra le più significative applicazioni della tecnologia digitale al settore finanziario spicca la nascita e la diffusione delle “criptovalute” (o

"valute virtuali"), la più nota delle quali è il **bitcoin**. Alcuni concetti tradizionalmente utilizzati per le monete a corso legale, come ad esempio quello di 'portafoglio', sono stati adattati anche al contesto delle monete virtuali, dove si parla di 'portafoglio digitale/elettronico' (o *wallet* digitale/elettronico o semplicemente *e-wallet*).

Le criptovalute si sottrarrebbero all'azione degli incentivi, potenzialmente controproducenti, tradizionalmente legati alle banche e ai governi sovrani. Le criptovalute offrirebbero molti potenziali vantaggi, tra cui una maggiore velocità ed efficienza nei pagamenti e nelle rimesse estere, promuovendo altresì l'inclusione finanziaria.

L'assenza di un quadro giuridico preciso determina l'impossibilità di attuare un'efficace tutela legale e/o contrattuale degli interessi degli utenti, che possono, pertanto, trovarsi esposti a dover subire ingenti perdite economiche, ad esempio in caso di condotte fraudolente, fallimento o cessazione di attività delle piattaforme on-line di scambio presso cui vengono custoditi i portafogli digitali personali (i cosiddetti *e-wallets*). Esiste poi una funzione auto-riferita (da parte del Monopolio) che spinge ad avvicinarsi con fiducia al gaming proposto: di fatto è la presunta assicurazione del fatto che il "banco" è lo Stato e quindi non si corre il rischio di finire in giri strani, truffaldini e pericolosi.

La comunicazione di questo settore si pone l'obiettivo di ridurre le percezioni dei rischi si riscontrano nell'evidenza che la parola 'azzardo' non si trova quasi mai, neppure nei gratta e vinci, neppure nelle lottery, anche in quelle on line che ormai stanno invadendo i siti anche d'informazione, ed evidenziare il ritorno economico in termine di PIL come entrate economiche e posti di lavoro. I pericoli insiti nel gioco d'azzardo vengono peraltro minimizzati da scelte terminologiche e semantiche errate e fuorvianti, ad iniziare dal titolo "Riordino normativo del settore dei giochi a partire da quello a distanza", che normalizza l'azzardo (vietato ai minori e individuato chiaramente nell'ordinamento italiano come fattore di rischio per l'ordine pubblico, la salute, il benessere psicologico) e lo assimila ai giochi varie e propri che sono invece indispensabili per la crescita dei più giovani. La conseguenza attesa sarà sul piano culturale un abbassamento della percezione del rischio e sul piano del mercato un aumento di esposizione al rischio e al Disturbo da Gioco d'azzardo a maggior danno della popolazione più fragile. Su quest'ultimo punto il decreto entra in contrasto con la normativa vigente, recuperando il termine scientificamente errato "ludopatìa", che dal 2018, è stato cassato dagli atti della Pubblica amministrazione: "i disturbi correlati a giochi o scommesse con vincite di denaro", che devono continuare ad essere definiti "disturbi da gioco d'azzardo (Dga)"; anche il termine "ludopatìa", oltre a non comparire in alcun testo scientifico, concorre ad assimilare il gioco all'azzardo (poiché "ludus" è -appunto- il gioco sano, naturale, senza posta in denaro) e concorrerà ad abbassare la percezione di quel rischio che la dicitura in vigore individua esattamente nel comportamento, definendo un chiaro rapporto eziologico. Disturbo "da" gioco d'azzardo.

Il gioco d'azzardo, soprattutto quello "on line", accessibile dovunque da smartphone, e pagabile utilizzando sistemi virtuali di carte di credito, più facilmente comporta la perdita da parte del fruitore della percezione delle somme spese, è già difficilmente controllabile; è in rapida ascesa tra i giovanissimi che, ancora minorenni passano i labili filtri identificativi in vigore; con le modifiche proposte, oltre ad aumentare il vantaggio di potere delle concessionarie private, soggetti beneficiari puri, e si priveranno le istituzioni, soggetti pagatori, di importanti possibilità di controllo. I profitti da "good company" per i privati aumenteranno, mentre i costi economici e sociali, spesso inestimabili, verranno addossati alla collettività, al pari di una "bad company", il che rappresenta, al di là di ogni

considerazione di tipo etico, un peso patrimoniale per l'erario; in nessun caso l'ipotesi della reintroduzione di un sistema di promozione pubblicitaria del gioco d'azzardo può essere "coerente con l'esigenza di tutela dei soggetti più vulnerabili", ma, anzi, costituisce una violazione dei doveri di tutela della popolazione e dei suoi diritti da parte delle istituzioni.

Alla luce di ciò è doveroso chiedersi se sia lecito, a fronte di un aumento di rischi e impatti sulla popolazione, incrementare il profitto puro per i concessionari privati, scaricando i costi, anche sociali e sanitari, sul sistema pubblico e nonché quelli culturali e pedagogici sulle famiglie e sul sistema Paese; Il decreto legislativo sull'azzardo online introduce una serie di misure che, di fatto, accrescono il potere e il profitto per i concessionari privati, inibendo i sistemi di controllo sulla crescita del mercato, sui rischi e sui fenomeni negativi sul piano sanitario, sociale, pedagogico.

Ricordiamo come l'Istituto Superiore di Sanità già nel 2018 abbia dimostrato che l'80 per cento circa dei ricavi erariali e dei margini di profitto privati provenissero da 5,1 milioni di consumatori abitudinari, di cui oltre un milione e mezzo giocatori d'azzardo patologici;

Non condivisibile da un punto di vista istituzionale e costituzionale, smantellare le possibilità di verifica, controllo ed intervento da parte di Comuni e Regioni nella stesura di leggi e delibere a tutela dei cittadini. Questo, nonostante Regioni e Comuni siano i soggetti più vicini alle manifestazioni territoriali del fenomeno, e per primi toccati dai danni che questo causa.

Perché in questo contesto smantellare invece di potenziare un organo di monitoraggio e consultazione come l'**Osservatorio nazionale per il contrasto al gioco d'azzardo** costituito presso il Ministero della salute, e sostituirlo con una **Consulta permanente dei giochi pubblici ammessi in Italia** nella quale comparirebbero soggetti privati in palese conflitto d'interesse?

Questo come già avvenuto con la Consulta sull'alcol e di cui si possono verificare i ritorni negativi sulle azioni finalizzate alla tutela del cittadino e della sua salute, benessere integrale. Anche in questo caso tale previsione appare coerente e rivelatoria di un impianto generale fortemente sbilanciato a favore di interessi multi-finanziari che hanno un forte potere di influenza le scelte politiche e sociali in toto (vedi come già avvenuto e avviene tutt'ora per il Tabacco e per l'Alcol).

A completare il quadro, e a renderne limpidi gli intenti si aggiungere l'avocazione di ciò che resta della funzione pubblica di "tutela della salute del giocatore" da parte del Ministero dell'economia e finanza, una distorsione disfunzionale, considerato che l'impatto ed i costi di quanto disposto ricadranno poi comunque sul Servizio Sanitario Nazionale.

2) Analisi del riordino normativo del "settore dei giochi a partire da quelli a distanza"²

Di seguito una disamina del testo del decreto con e in riferimento alle implicazioni sociosanitarie che ne derivano.

3.1) Dimensioni inattese del gioco d'azzardo online e prevedibili problemi

Il comparto del gioco online ha conosciuto nel nostro paese, come nel resto del mondo, una crescita vertiginosa negli ultimi 10 anni, basti pensare che prima della pandemia da covid-19, quindi nel 2019, aveva già raggiunto un volume di transazioni pari a 34 miliardi di euro. Ma se osserviamo

² A cura di [Alea – Associazione per lo studio del gioco d'azzardo e dei comportamenti a rischio.](#)

tutto il periodo compreso tra l'anno 2012 e l'anno 2022, il volume si è incrementato del 423%. Ci si domanderà, ma quello che sfugge a ogni controllo, come si può calcolare?

La risposta richiede di tener ferme alcune osservazioni:

alle somme ufficiali vanno aggiunte quelle non calcolabili "in nero", che sfuggono per due modalità:

a) alterando le apparecchiature e i software in uso in punti di raccolta pur formalmente dotati di concessione statale;

b) con il flusso delle puntate di denaro in canali totalmente illegali.

Sulla modalità "a" si dispone di molte evidenze giudiziarie, per indagini sulle associazioni criminali che nelle regioni e nelle piattaforme online manipolano le registrazioni dei dati;

Sulla modalità "b" l'attenzione va incentrata sull'insufficiente controllo sulla rete internet che viene esercitato in Italia. Una sola citazione: la Polizia Postale e delle Comunicazioni è stata esclusa dall'intervenire sia a fini preventivi sia (talvolta) a fine di PG sulla materia del gioco d'azzardo online.

3.2) Gioco d'azzardo a distanza nell'alterazione delle competizioni sportive

La combinazione di gioco d'azzardo e discipline sportive avviene in una gamma molto estesa di modalità, la gran parte delle quali è possibile grazie al collegamento online che trasmette minuto per minuto le quotazioni delle scommesse. La questione è tornata in evidenza con i casi dei giocatori delle squadre di calcio di serie A e in molti, la cui notorietà ha provocato l'attenzione dell'opinione pubblica. Oltre ai casi emersi nello scorso ottobre (Fagioli, Tonali e altri della massima divisione) via via è risultato un fenomeno diffuso anche tra i giocatori delle serie B e C, sempre per stare al calcio. Il fenomeno investe tuttavia anche altre discipline dalla massima popolarità (a esempio, il tennis) o di più ridotto successo di pubblico (come l'innocente "ping-pong", regolarmente quotato nei siti di betting).

E' da evidenziare come e non sottovalutare che di fronte ai clamorosi casi di giovani calciatori della massima divisione, per l'appunto ci si limiti a inquadrarli come "casi", senza osservare il fenomeno generale. A concorrere alle ferite gravi allo sport è appunto il boom delle scommesse online sulle competizioni sportive che è reso possibile dal cambiamento di modalità: oggi si scommette su un'infinita sequenza di singoli eventi all'interno di ogni partita. E questo fatto attiva la creazione di una dipendenza. Si diventa dipendenti da gioco d'azzardo quando si alternano, a frequenze crescenti, le fasi della gratificazione e quelle della frustrazione.

Dopo il costante declino delle scommesse sulle competizioni ippiche effettuate "in presenza" negli ippodromi o nei botteghini (si è passati da 414,8 milioni del 2019 a 182,2 del 2021), il cuore del comportamento si è fissato nei punti d'accesso online (via computer, smartphone e tablet).

Nel biennio 2020-2021 nonostante le restrizioni per l'emergenza sanitaria - che hanno impedito moltissimi eventi agonistici - il volume di denaro per le scommesse online su sport è ulteriormente cresciuto, passando da 7,710 miliardi dell'anno 2019 agli 8,292 nel 2020 e agli 11,910 nel 2021. Ad oggi per il 2023 non si conoscono anticipazioni di dati, ma gli operatori segnalano un vero e proprio boom. Quanto alla numerosità del coinvolgimento di persone, l'ultimo dato "certificato" disponibile - quello per l'anno 2022 - indica la registrazione di uno stock di 17milioni e 265 mila conti attivi del gioco d'azzardo online, dei quali oltre 4milioni sopravvenuti nel corso dell'anno. Da notare che quasi uno su quattro è riconducibile a un giovane di età compresa tra i 18 e i 24 anni d'età.

3.3) Maggiore capacità dell'azzardo online d'indurre alla dipendenza

Le conseguenze che avrebbero prodotto gli investimenti massicci sulle forme online erano state rilevate precocemente dall'Istituto Superiore di Sanità. Nel rapporto pubblicato in ottobre 2018, in base ai dati rilevati accuratamente a consuntivo dell'anno 2017, si metteva in evidenza che la percentuale di persone con problemi severi per il gioco d'azzardo era nettamente più alta che tra i giocatori coinvolti prevalentemente dalla distribuzione sul territorio e più di un adulto su quattro (del totale dei praticanti) risultava "giocatore problematico". La frequenza era di tre volte e mezza superiore a quella riscontrata nelle forme accessibili in un ambiente fisico. E questa evidenza appariva in base ai dati di un anno – il 2017 – nel quale il volume della "raccolta" si era attestato a poco meno di 30 miliardi di euro.

Così sottolinea la differenza l'Istituto Superiore di Sanità nel citato rapporto: "Confrontando questi numeri con quanto emerso nella popolazione di giocatori d'azzardo in luoghi fisici, si osserva come tra i giocatori online la percentuale di giocatori senza problemi di gioco si dimezzi (dal 75,0% al 34,8%) a favore degli altri profili di rischio. Di particolare interesse la percentuale di giocatori problematici che dal 7,3% sale al 25,3%, così come la percentuale di giocatori a rischio moderato dal 6,9% passa al 20,2%". L'ISS ha rivalutato in alcune figure il profilo del rischio particolarmente grave.

Occorre ricordare che in linea con la letteratura internazionale e con gli strumenti diagnostici impiegati nell'indagine dall'ISS il profilo di "giocatore problematico" è così esposto:

"Giocatori problematici (Problem Gamblers) che ottengono un punteggio di 8 (o più) e che mostrano un comportamento di gioco che crea conseguenze negative per sé, per le persone a lui vicine (rete sociale) o per la comunità e possono aver perso il controllo del loro comportamento (es. possono spesso spendere oltre il loro limite, scommettere per riconquistare denaro e sentirsi stressati per il loro gioco d'azzardo)". Nel 2022 il dato è più che raddoppiato, balzando a oltre 73 miliardi di euro. Lo scorso anno si stima abbia superato abbondantemente il livello di 85 miliardi di euro, come autorizza a ponderare il dato ufficiale relativo al 2022, ovvero pari a 73,1 miliardi, in linea con un andamento che segna il raddoppio del volume ogni tre anni. Tra il 2021 e il 2022 il numero dei conti di gioco d'azzardo online è aumentato di un milione di unità (da 16 milioni e 250mila a 17 milioni e 265mila).

3.4) Distribuzione dei conti di gioco nelle regioni italiane

Torna, e in misura più accentuata, il dualismo tra le grandi partizioni del Paese: il nord, il centro e il sud con le isole. Nelle regioni meridionali il gioco d'azzardo online presenta valori di incidenza tra la popolazione nettamente superiori a quelli analizzati nelle regioni settentrionali.

Come si ricorderà tra il marzo 2020 e l'agosto 2022 le misure di fronteggiamento dell'emergenza sanitaria per la pandemia da covid-19 hanno comportato la chiusura della maggioranza dei punti di distribuzione dei giochi d'azzardo nel territorio urbano, con alcune eccezioni, come la vendita dei tagliandi delle lotterie istantanee nei pubblici esercizi.

In quei mesi, con eccezione del primo trimestre di lockdown, è proseguita la tendenza a corredare, e in quel caso a compensare, le abitudini di gioco da un locale con l'esperienza della modalità online.

L'analisi dei dati mostra in modo netto la prevalenza delle regioni Campania, Sicilia, Calabria e Puglia. La Lombardia cede il passo alla Campania, territorio nel quale sia in valori monetari (circa il doppio della regione settentrionale) sia in coinvolgimento della popolazione (account di numerosità pari a quasi tre volte quella dei cittadini lombardi) l'azzardo "da remoto" costituisce un'anomalia i cui risvolti sono da approfondire con molta cura.

3.5) Le evidenze comprovate quale danno alla salute. fallacia del concetto "salute del giocatore"

Da undici anni lo Stato italiano ha sancito l'esistenza di un quadro clinico severo derivato dalla pratica dei giochi d'azzardo. Dalla Legge 8 novembre 2012, n. 189, conversione del "decreto Balduzzi, infatti, i danni delle patologie da gambling sono inquadrati in una norma ordinamentale primaria che attua, in questo campo, la riforma sanitaria (Legge 23 dicembre 1978, n. 833).

Il riconoscimento di tale comprovata evidenza, recepita nel DPCM 12 gennaio 2017 (Nuovi Livelli Essenziali di Assistenza) obbliga a una codificazione definitiva in tutti i campi delle attività, a cominciare da quelle economiche.

Su tale fondamento si fonda dunque una responsabilità oggettiva e soggettiva dei decisori pubblici, laddove negli atti della Pubblica Amministrazione si ignori deliberatamente quanto risulta alle autorità sanitarie e da esse esplicitato in deliberazioni.

In questo senso, un atto quale il "Regolamento dei giochi pubblici" è vincolato all'osservanza delle attribuzioni del Ministero della Salute che, nell'esercitare la tutela del diritto costituzionale alla Salute umana, definisce le limitazioni stringenti per ogni e qualsivoglia attività sia dei privati sia delle amministrazioni.

Per tale ragione, emanare una normativa che entri in conflitto con la salute pubblica – quale appunto un decreto delegato sui giochi d'azzardo – comporterebbe una grave violazione dei valori della Repubblica e degli interessi legittimi dei cittadini, seppure tale antinomia non sia perseguibile dalla giustizia ordinaria (per il principio di irresponsabilità soggettiva del legislatore).

Il concetto riportato nel decreto legislativo è quello di "Salute del giocatore". Esso appare, a un semplice approfondimento, come fallace e fuorviante.

L'accezione corretta del Disturbo da gioco d'azzardo è infatti in termini di "salute pubblica" universale, giacché riguarda, oltre a chi è coinvolto direttamente nelle pratiche di azzardo, i componenti del suo nucleo familiare, le persone che hanno con il "giocatore" rapporti significativi nell'ambiente di lavoro, nelle reti amicali, nonché le fasce della popolazione che presentano fragilità (difficoltà economiche, isolamento, morbidità di varia natura, disagi esistenziali ecc.) o che sono connotabili per l'età evolutiva, la cui soglia non è assolutamente definibile in senso giuridico come "maggiore età".

3.6) L'esclusione dei minori dal gioco d'azzardo e il danno sanitario all'età evolutiva

I profili di responsabilità che la legge attribuisce al compimento dei 18 anni di età non si traducono – nella contemporaneità – in coincidente conclusione dell'evoluzione neurobiologica. Per questa ragione, in alcuni paesi dell'Unione Europea sviluppati l'età minima richiesta per accedere ai giochi d'azzardo è stata elevata, come è nei casi di Germania, Irlanda e Belgio (è richiesto il compimento di 21 anni d'età), della Grecia, dove bisogna avere almeno 23 anni per accedere alle varie modalità autorizzate di azzardo. In Portogallo – e siamo già a cinque Stati dell'UE – il limite è ancora più alto: compiuti 25 anni.

3.7) L'“azzardo passivo”

Sulle conseguenze cliniche per le persone più prossime alla salute del giocatore, oltre a quanto riportato nella letteratura internazionale, si fa riferimento a quanto emerge dall'anamnesi che costituisce il primo step della presa in carico della persona con DGA nei servizi di assistenza sociosanitaria. Nella maggioranza dei casi, i clinici dell'associazione scientifica Alea come quelli della generalità dei servizi, riferiscono che la motivazione per le richieste di presa in carico terapeutica è data dall'insostenibilità della situazione nelle famiglie: dissesto economico, scadimento dei livelli di decoro e di dignità nel ménage domestico per perdita di beni essenziali come l'abitazione. A tutto questo si accompagna uno scadimento nei rapporti intrafamiliari fino alle forme estreme di inadempienza agli obblighi di assistenza, di violenze di genere e sui figli o componenti della terza età.

Altri aspetti essenziali della fenomenologia della salute pubblica riguardano i danni arrecati all'ambiente di lavoro (Guariniello). La letteratura internazionale e gli studi condotti in Italia confermano che un tipico giocatore d'azzardo problematico coinvolge altre sei persone della sua rete parentale e amicale, causando a esse danni di rilievo sociosanitario, oltre che finanziari-materiali. Oltre all'onere finanziario e alla condizione psicologica dei giocatori d'azzardo problematici, emerge l'evidenza che alcuni effetti negativi rilevanti ricadono sulla famiglia o sulle persone con le quali hanno significativi e stretti legami sociali.

La stima dei danneggiati oscilla da un minimo di quattro persone a un massimo di otto, con una media di sei. Ecco perché il concetto di “salute del giocatore” è a un tempo riduttivo e bias epistemologico: esime dal valutare e quindi pesare anche gli “altri colpiti” – inclusi coniugi, figli, amici e colleghi del giocatore – persino con disturbi clinici correlati (problemi cardiovascolari, alterazione dei ritmi sonno veglia, disturbi alimentari, depressione). Le persone in rapporto stretto con il giocatore problematico, come gli amici intimi e la famiglia, subiscono elevati conflitti, danni finanziari e problemi di salute mentale e fisica a causa del gioco d'azzardo di un partner. Nelle relazioni intrafamiliari i coniugi dei giocatori problematici, oltre alla perdita di un'essenziale sicurezza finanziaria, conoscono una caduta nelle attività di socializzazione, nella salute emotiva e fisica e nella qualità del ménage familiare. Queste sofferenze sono accompagnate da un aumento dei problemi sul lavoro, compreso il rispetto delle norme sulla sicurezza nell'ambiente operativo. Chiarisce a questo proposito l'ex magistrato Raffaele Guariniello: “... non possono non allarmare i lavoratori ludopatici. Proviamo solo ad immaginarli impegnati in quel mondo che si sta rivelando altamente pericoloso degli appalti e dei cantieri edili. Un mondo nel quale rischia la propria e altrui vita chi sia costretto ad accettare di lavorare su un ponteggio privo dei prescritti dispositivi o in uno scavo instabile. Un mondo largamente popolato di lavoratori in nero, quando non sottoposti al caporalato. Obblighi del datore di lavoro e dei dirigenti: verifica idoneità psico-attitudinale. Dunque, il gioco d'azzardo patologico come fattore idoneo a incentivare l'insicurezza sul lavoro. E non basta. Non sfugga all'attenzione un ulteriore profilo. Ha assunto un peso mai prima visto l'idoneità psico-attitudinale dei lavoratori: di tutti i lavoratori, e non soltanto dei piloti di aereo o della Polizia di Stato o dei Vigili del Fuoco.

La “salute”, dunque, non può essere inquadrata come mera “salute del giocatore”. Anzi, le ricerche sul tema chiariscono che l'esperienza del danno legato al gioco d'azzardo dal punto di vista

degli altri colpiti non si limita nemmeno a coloro che si trovano in stretta prossimità con il giocatore, ma impatta su reti familiari allargate, su relazioni sociali e comunitarie estese.

Uno studio pionieristico, il report della Australian Productivity Commission del 1999 aveva documentato che ogni giocatore d'azzardo problematico colpisce tra i 5 e i 10 altri individui. Altre ricerche come del canadese Ladouceur (1993), o gli studi scandinavi, utilizzando una serie di misure diverse, hanno convenuto su stime simili. Sono solo esempi di una letteratura scientifica che corroborano un concetto di salute legata al gioco d'azzardo come "salute pubblica generale". Di ciò si propone di tenere gran conto in un provvedimento normativo che muova verso la priorità assoluta dell'interesse pubblico. Occorrono dunque misure appropriate per ridurre drasticamente il rischio.

3.8) Proposte per il gioco d'azzardo a distanza

La connessione tra la condizione di sofferenza psichica e dei problemi clinici correlati nella persona con gioco problematico, ovvero con Disturbo da gioco d'azzardo, è necessario che sia presa in considerazione per la regolazione normativa. A questo proposito si indicano alcune misure per ridurre il rischio, come primo passo per adottare una sequenza logica istituzionale che muova dalla priorità del diritto costituzionale alla salute (art. 32 della Costituzione) cui seguono i criteri per l'esercizio del monopolio dello Stato come "monopolio fiscale" e, in base a tali parametri, l'autorizzazione all'attività economica di distribuzione dei giochi pubblici (d'azzardo).

1. La prima richiesta è di rallentare la frequenza di ogni singola operazione contingentandola a non risultare inferiore almeno a minuti tre.
2. La seconda richiesta è l'interruzione della partecipazione al terminale di gioco ogni 30 minuti, con una franchigia di tempo pari ad almeno altri 30 minuti.
3. La soppressione integrale di alcune modalità di gioco d'azzardo online quali:
 - a. Le scommesse tra privati che funzionano come volano per lo stesso gioco d'azzardo illegale.
 - b. Le scommesse su singole scomposizioni degli eventi sportivi durante il loro svolgimento.
4. Codificare per tutte le modalità di gioco d'azzardo, sia online sia fisico, la non compartecipazione a nessuna quota delle entrate statali e/o del margine privato da parte di ogni e qualsivoglia pubblica amministrazione locale, del servizio sanitario nazionale, del terzo settore accreditato nel sistema di sicurezza sociale, delle prestazioni sanitarie e dello sport delle scuole e delle associazioni di volontariato sia del settore sanitario che sociale e sportivo, cooperative sociali.
5. La rigorosa attuazione del dispositivo normativo del divieto assoluto di pubblicità, come disposto dalla legge di conversione del decreto dignità nel 2018. Conseguentemente, riforma della delibera antinomica dell'AGCOM che nel 2019 considerò lecita, sotto forma di esposizione dell'offerta commerciale, la quotazione delle scommesse prima e anche mentre siano in corso gli eventi sportivi.
6. Attribuzione della governance primaria al ministero della Salute che, in base ha comprovate evidenze scientifiche dell'Istituto superiore di sanità e previo parere consultivo dell'Osservatorio Nazionale per il contrasto al gioco d'azzardo, indichi la compatibilità. Vanno garantiti modi certi

– vale a dire coerenti con l'intangibilità della salute pubblica e dell'integrità della persona – le determinate modalità di esercizio dei giochi pubblici.

7. Conseguentemente eliminare dal decreto legislativo la istituenda “Consulta nazionale dei giochi pubblici”, sia per l'inaccettabile duplicazione di organismi sia per l'interferenza che avrebbe con le attribuzioni istituzionali fissate per legge e svolte dal ministero della Salute, per il tramite dell'Osservatorio per il contrasto al gioco d'azzardo.
8. Accoglimento integrale dal Ministero dell'Economia e delle Finanze, nelle direttive generali annuali dei ministeri della Salute e delle raccomandazioni che la Direzione generale di prevenzione sanitaria, nella sua funzione di Presidenza dell'Osservatorio per il contrasto al gioco d'azzardo, ha trasmesso con la relazione del 2 dicembre 2022 dell'Osservatorio Nazionale sulla materia.
9. Poiché le vittime dell'usura qualificate come persone fisiche non hanno riconoscimento del diritto d'accesso alle provvidenze dell'articolo 14 della legge 108 del 1996, si chiede l'eliminazione di tale inaccessibilità. La vittima dell'usura, nella sua condizione di dipendenza patologica da gioco d'azzardo, quando si rivolge per collaborare con la giustizia denunciando la parte attiva del reato d'usura, attualmente non beneficia, come invece le vittime di usura esercitanti attività economica, della misura premiale dello Stato. Misura peraltro disponibile, con ottimi risultati, da trent'anni per le vittime imprenditoriali di usura ed estorsione.
10. Escludere per legge ogni forma di erogazione di risorse finanziarie – al di fuori degli ordinari trasferimenti previsti in sede di bilancio o di provvedimenti di assestamento/variazione – derivanti allo Stato e/o ai soggetti privati concessionari agli enti locali e agli enti non profit convenzionati o accreditati con la Pubblica Amministrazione. Questa clausola è fondamentale per evitare ogni e qualsivoglia conflitto di interesse, anche potenziale, nella collaborazione tra amministrazioni centrali dello Stato, enti locali ed enti del terzo settore nella prevenzione e nell'assistenza.
11. Spetta al ministro della Salute, di concerto con il dicastero del Welfare e avvalendosi anche del Dipartimento delle Politiche Antidroga, definire obiettivi annuali da perseguire nella prevenzione e nella riabilitazione del Disturbo da gioco d'azzardo.
12. Il governo recepisca e proceda all'attuazione conseguente di quanto disposto dal ministero della Salute con i decreti del ministro del luglio 2021 e con la relazione conclusiva dell'Osservatorio nazionale per il contrasto al gioco d'azzardo il 2 dicembre 2022.

Il business dell'attuale gioco d'azzardo deriva da un progetto industriale che pianifica sia l'offerta e sia la domanda, con volumi crescenti di consumo, e dunque con il reclutamento di sempre nuove fasce della popolazione, composte da giovani, anziani, donne e soprattutto da persone disagiate. Pubblicità e sponsorizzazioni, ancor più con l'impiego associato dei big data che “pedinano” il consumatore nei suoi itinerari giornalieri con smartphone e computer, supportano lo sviluppo, l'estensione ad infinitum della quantità dei giocatori, e la crescente intensità delle singole persone nel partecipare al gambling. Quei 102 miliardi di euro di acquisti di azzardo nel 2017 fotografano nitidamente il successo dell'operazione. Si pone una secca alternativa per il conto economico del gioco a soldi: o la base dei consumatori si allarga costantemente, oppure i margini di profitto si assottigliano. Ecco, dunque, che per stabilizzare e incrementare la spesa, occorre fidelizzare i consumatori spingendoli alla dipendenza dall'acquisto di un dato bene di consumo.

Se cambiamo il punto di vista e osserviamo quanto accade nella condizione della persona, della famiglia, e dei minori, comprendiamo come agisce la strategia di marketing tesa al continuo reclutamento. E possiamo valutare l'importanza di una misura – l'inibizione di pubblicità e sponsorizzazioni – che altrimenti sembrerebbe riduttiva.

La pubblicità è finalizzata a creare consenso intorno alla propria immagine e al prodotto che promuove, con l'obiettivo di conseguire gli obiettivi di marketing al fine di persuadere a compiere un'azione e anche oggi con la possibilità nel diventare fan di una pagina Facebook. In questo la pubblicità non fa prevenzione e promozione della salute e non si occupa delle persone che vogliono che intendono fuoriuscire dalla condizione di addicted non sono il target della sua mission, di queste persone si potrà occupare il marketing per trovare il prodotto giusto per loro. Un esempio di questo processo lo abbiamo con il tabacco in cui per coloro vogliono ridurre il rischio o cercare di ridurre o smettere di fumare ed essere anche più ecologici e salutari oggi viene offerto il prodotto delle sigarette elettroniche a base di nicotina o senza nicotina (o vaperizzatori). Ovviamente non ci si occupa dei rischi presenti nei nuovi prodotti. La sigaretta elettronica contiene innumerevoli sostanze, senza tenere conto di quelle nell'aria che respiriamo, il che richiede di proseguire ancora i test e verifiche per valutare appieno l'effetto sulla salute di ognuno di questi prodotti. In tal senso possiamo affermare che la pubblicità ed il marketing non facilitano anzi in un certo senso contrastano il difficile e sofferto sforzo dell'individuo con addiction di emanciparsi e di riguadagnare salute e benessere.

Quanto agli effetti delle sponsorizzazioni, essi che sono di tre tipi. Oltre a essere di supporto diretto, cioè di spinta al consumo, servono a condizionare lo svolgimento di alcune fondamentali professioni (medici, terapeuti, psichiatri) proponendo una definizione fallace del pericolo gioco d'azzardo patologico. Cosa si richiede in cambio? Che gli operatori restino ancorati allo schema che la dipendenza da gioco d'azzardo riguardi solo pochi soggetti “fragili e predisposti”. Distogliendo l'attenzione dell'opinione pubblica dal progetto industriale dell'azzardo di massa.

Questo condizionamento operato dagli sponsor è quanto accaduto e avviene per le bevande alcoliche e per il tabacco e sui derivati e prodotti ed è simile a quello delle aziende farmaceutiche quando finanziano convegni medici con il loro logo o marchio. La finalità? Superare ogni remora alla prescrizione ad abundantiam di farmaci e ritrovati e diffondere nel pubblico e nel privato l'acquisto di apparecchiature elettromedicali ed altro.

In ogni caso, la sponsorizzazione distorce l'uso delle scienze e delle coscienze degli operatori socio-sanitari e nella popolazione tutta.

3.9) La funzione dell'osservatorio.

Il decreto legislativo avrebbe dovuto essere preceduto da una ricognizione di quanto risulta nelle attività del Servizio Sanitario Nazionale che dall'anno 2013 (entrata in vigore del “decreto Balduzzi”) quindi dal 2017 (Nuovi LEA) e con continuità dal 2016 con i piani regionali per la prevenzione e il trattamento delle dipendenze da gioco d'azzardo.

Dall'imponente attività del SSN, dalla programmazione delle Regioni, dal patrimonio disponibile di ricerche (in primis dell'ISS) risulta in modo incontrovertibile che lo Stato italiano, il governo, il parlamento, le autonomie territoriali sono in possesso di comprovate evidenze degli effetti che la crescita vertiginosa del volume di gioco d'azzardo genera gravissime conseguenze per la salute, intesa non come “assenza di malattia o di infermità”, ma “completo stato di benessere fisico, psichico e relazionale” (OMS, 1946)

A posteriori si potrebbe confermare che in questo secondo mandato l'Osservatorio è riuscito a concretizzare maggiormente l'obiettivo di lavorare nell'ottica dell'interesse pubblico, a favore della tutela della salute e nel proporre una pianificazione degli interventi di assistenza. Sempre in questo secondo mandato l'Osservatorio lavora esamina una "App." per dispositivi mobili diffusa dall'ADM (dall'agenzia denominata dapprima "Gioco Sicuro" e poi "Gioco Legale"), formulando con un documento approvato a larga maggioranza forti riserve e sconsigliandone la diffusione.

Nel biennio 2020-2021 le attività dell'Osservatorio, in definitiva, si sono necessariamente incrociate con le modalità operative del Servizio Sanitario Nazionale. Ed infatti il sopraggiungere e il prolungarsi della emergenza sanitaria ha presentato uno scenario impreveduto, anche per la complessa epidemiologia delle patologie da gioco d'azzardo. Di ciò si è infatti dibattuto nella terza riunione dell'Osservatorio, tenutasi il 7 ottobre 2020.

Nel corso dei lavori si sono rilevati dei rischi inediti connessi alle pratiche di gioco d'azzardo, nella popolazione in generale e in quella che presenta già profili di rilievo per il Servizio Sanitario Nazionale. In questo senso, l'Osservatorio ha espresso una valutazione di quanto stava emergendo sulla condizione dell'insieme della popolazione coinvolta nelle patologie correlate al consumo di gioco d'azzardo, ovvero sull'effetto diretto o indiretto delle misure di contenimento della pandemia per covid-19. Dai servizi sociosanitari territoriali e dal monitoraggio tempestivamente avviato dall'Istituto Superiore di Sanità era segnalata, da una parte, un fenomeno di "remissione spontanea del sintomo" della dipendenza da azzardo, e che da un'altra parte tale sospensione delle manifestazioni esteriori del DGA non poteva considerarsi una effettiva fuoriuscita dall'addiction.

Per lo svolgimento del terzo mandato. È importante realizzare e rinnovare il piano di lavoro anche per il futuro affrontando nel prossimo mandato (2024/2025) i seguenti obiettivi strategici. Va dunque garantito il regolare svolgimento dei lavori dell'Osservatorio Consolidamento dell'identità dell'Osservatorio. La sua collocazione in seno al Ministero della Salute garantisce lo svolgimento della funzione all'insegna della tutela e dello sviluppo delle politiche di salute e assistenza sociosanitaria. L'importanza dell'Osservatorio è rimarcata anche in merito ai delicati rapporti tra Stato e Regioni, dove più volte sono emerse criticità e persino conflitti di interesse, in quanto i governi centrali beneficiano degli introiti del gioco e ai governi locali vengono chiesti di sostenere i costi sanitari e sociali. Consolidamento della metodologia.

Lavorare nell'ottica dell'interesse pubblico mettendo in luce i diversi meccanismi attraverso cui l'azzardo contribuisce a creare dipendenze a sua volta può declinarsi in diverse direzioni:

- peggioramento dell'indice di povertà e delle soglie di povertà
- dipendenza comportamentale
- problematiche familiari e relazionali;
- problemi nell'area lavorativa;
- problemi giudiziari;
- incremento dei costi sanitari e sociali (terapie, invalidità, esenzioni, etc)
- diminuzione delle disponibilità economiche per studi e professionalizzazione;
- problematiche familiari e relazionali;

- perdite economiche e problemi debitori.

Jamma