



**Verbale del Consiglio Pastorale Tri Parrocchiale**  
tenutosi in Giaveno nei locali della Parrocchia San Lorenzo  
in data **08 novembre 2017 ore 21,00**

Sono presenti don Ugo ed i seguenti consiglieri del Consiglio Pastorale di Avigliana:

AMATO Lidia, BARELLA Claudio, BELCI Anna Maria, CANE Daniele, CHIAVARINO Angela, CUGNO Sergio, FASOLIN Graziella, FAVRO Rita, FAVRO Vera, GAVIOLI Nadia, GIANGREGORIO Maria Cristina, ISABELLO Paola, MIOLANS Stefano, OSTORERO Margherita, PEROTTI Anna Maria, PEROTTO Rosanna, SIMONI Cristina, TAMBURINI Laura, VERMENA Dante, VINDROLA Andrea (totale n. 21 presenti)

Sono inoltre presenti don Gianni, Parroco di San Lorenzo, e qualche altro membro del Consiglio Pastorale di Giaveno.

In apertura della serata -dedicata alla formazione del Consiglio ed organizzata unitamente alle altre 14 parrocchie dell'Unità Pastorale- don Ugo dà il benvenuto ai relatori invitati a parlare del gioco d'azzardo: il dott. Leopoldo Grosso, psicologo e presidente onorario del Gruppo Abele, che da anni si occupa di dipendenze, e Mirko Fantino, rappresentante del Presidio Bassa Val Susa "Silvia Ruotolo" dell'Associazione "Libera".

Il parroco spiega ai presenti che il Consiglio Pastorale dello scorso biennio ha scelto per la formazione dei consiglieri questo argomento poiché il gioco d'azzardo ha assunto connotazioni assai rilevanti a livello sociale soprattutto per le problematiche ad esso connesse: in questi ultimi anni infatti sono aumentati notevolmente i casi di ludopatia, ossia di dipendenza dal gioco, che hanno raggiunto se non superato quelli di alcoolismo e tossicodipendenza.

Iniziando l'intervento con la proiezione del video di uno spot pubblicitario molto famoso (il cui *gingle* è diventato un vero tormentone: "*ti piace vincere facile?*") Mirko spiega ai presenti che cercherà di illustrare anzitutto se è veramente possibile vincere, quali sono i meccanismi che regolano il gioco d'azzardo, quanto spendiamo per giocare ed infine quanto ci costa.

Premettendo che il gioco d'azzardo è antichissimo (già gli antichi egizi giocavano coi dadi e i romani scommettevano, i veneziani hanno inventato le lotterie, i genovesi hanno inventato il lotto, il matematico Blaise Pascal ha inventato il meccanismo della roulette, nel 1895 sono arrivate le prime slot-machine che sono i primi calcolatori, nel 1905 in Italia a San Remo è stato aperto il primo casinò) e che a livello tecnologico il gioco ha sempre portato innovazione e quindi va avanti con la storia del mondo, Mirko si sofferma sulle regole che sono alla base della costruzione del gioco d'azzardo.

**Cosa c'è dietro i meccanismi che ci invitano a giocare e che ci danno anche la sensazione di vincere?**

Attraverso la proiezione di un video realizzato da due giovani matematici di Torino viene illustrato il sistema ed il regolamento del gratta e vinci: in Italia ogni secondo vengono venduti 60 gratta e vinci, da € 1,00 fino a € 20,00; più grandi sono le dimensioni dei gratta e vinci, più sono costosi e più si vince; più sono grandi più si spende. Le informazioni sulla probabilità di vincita non le troviamo però scritte sul retro del gratta e vinci ma sul regolamento dei monopoli di Stato che si trova sul relativo sito ministeriale.

I due studiosi spiegano che sicuramente qualche vincitore c'è perché comunque è possibile vincere, ma nel lungo periodo non c'è scampo: gli incassi dei premi non compensano le spese sostenute ed ogni giocatore perde € 1,40 centesimi per ogni biglietto acquistato; ogni volta che si vince, 8 volte su 10 si vince il prezzo del biglietto che si è giocato. Ma ciononostante si gioca lo stesso perché viene comunque data visibilità ai pochissimi che vincono e non ai milioni di persone che perdono.

Nel video viene ancora messo in risalto che la diffusione del gratta e vinci è stata incentivata proprio dallo Stato. Nel 1997 infatti, in una relazione alla Camera dei Deputati, l'allora Ministro delle Finanze Visco, dichiarandosi soddisfatto degli ottimi incassi fatti in quell'anno dallo Stato, evidenziava in particolare gli introiti del gratta e vinci e ne sottolineava i punti di forza: l'**elevato numero di premi**, benché di basso importo, invoglia a giocare; la frustrazione che si prova quando non si vince per poco (avevo il 31 ed è uscito il 32...) invoglia a ritentare subito la fortuna perché si ha l'**illusione della vincita**.

Il video conclude spiegando che per chi organizza il gioco questi sono **punti di forza su cui investire**, per chi gioca sono **trappole da evitare**.

Attraverso la dimostrazione pratica del funzionamento del "Win For Life" (un gratta e vinci molto popolare nel 2010 in cui veniva pubblicizzata l'estrazione oraria dalle 8 alle 20 e la vincita di € 4.000,00 al mese per 20 anni) Mirko dimostra che i vari gratta e vinci sono organizzati in modo che non si vinca mai.

Il gioco era allettante, era possibile vincere, c'era un bombardamento pubblicitario, la gente comprava ed era convinta di andare in pensione con € 4.000,00 al mese. Nessuno però aveva spiegato che in caso di più vincite i 4.000,00 € si sarebbero dovuti dividere per il numero dei vincitori (in una estrazione infatti vi erano stati 59 vincitori, che avevano ricevuto 67,00 € al mese ciascuno ....)

Con un altro video viene analizzato il mondo della **probabilità** (o meglio dell'improbabilità): i due studiosi torinesi si domandano infatti che cosa significhi avere una possibilità su mille di vincere, o una su centomila oppure una su un milione. Anche se per noi, di fatto, non fa una gran differenza capirlo perché nel mondo dell'improbabilità non siamo molto sensibili a cogliere le differenze, in realtà è importante comprenderlo.

Mettendo tutta una serie di eventi in un ordine di probabilità circa il loro avverarsi emerge che è più probabile che l'asteroide Bk187 colpisca la terra il 3/6/2048 (una probabilità su 2000), oppure che io riesca a telefonare a Gigi Buffon digitando sul telefono sette numeri a caso dopo il prefisso 011 (una probabilità su 10 milioni) piuttosto che fare sei al super enalotto giocando una sestina (una probabilità su 600 milioni). Ma gran parte delle persone intervistate cui è stata rivolta questa domanda hanno ritenuto fosse più probabile vincere al superenalotto.

Capire queste differenze numeriche è fondamentale perché ci permette di prendere meglio le nostre decisioni.

Ma **quanto si spende in Italia per il gioco**? Moltissimo!

Per avere un'idea di quanto gli italiani giochino, Mirko ci porta i dati dell'ultimo studio fatto da Libera.

La **raccolta** (ossia l'insieme delle puntate registrate nell'anno solare su tutte le tipologie di gioco lecito, es. slot-machine, scommesse, lotterie istantanee, bingo...) nel 2003 è stata pari a 16 miliardi di euro; da quell'anno ha avuto una crescita costante e regolare che sembrava essersi stabilizzata nel 2014 (84 miliardi di Euro) e che invece ha avuto una ripresa lo scorso anno: nel 2016 ha raggiunto i 96 miliardi di Euro.

Dal 2006 ad oggi ha avuto una crescita del 180%.

Nel 2016 la media delle giocate annuali è stata di € 1.600,00 pro capite, calcolando persone da 0 a 86 anni.

L'11% del reddito degli italiani è stato giocato d'azzardo.

La **spesa** (ossia le perdite dei giocatori su tutte le tipologie di gioco) nel 2016 è stata pari a 19,5 miliardi di euro. Perciò, di quei 96 miliardi di euro della raccolta, 76,6 miliardi vengono redistribuiti con le vincite, e 19,5 miliardi vengono incassati, in parte dalle oltre 6.000 imprese che operano nel settore (9 miliardi) ed in parte dallo Stato (10,5 miliardi).

Nella raccolta la fanno da padrone le **slot-machine** (circa il 50% delle giocate) che nel 2016 hanno raccolto circa 49 miliardi di euro. In Italia al 31.12.2016 sono state calcolate 462.000 slot machine piazzate: una ogni 131 abitanti.

Ad Avigliana, due anni fa, il Presidio di Libera ha calcolato 78 slot nell'area compresa tra la stazione e la zona dei laghi.

Questi dati sembrano lontani, ma invece sono i numeri della nostra realtà.

Sinteticamente:

Spesa pro capite= 96 miliardi di raccolta : 60,6 milioni di italiani= € 1.502,00 pro capite all'anno, pari ad € 4,00 pro capite al giorno;

Perdite pro capite= 19,5 miliardi: 60,6 milioni di italiani: 365 giorni= ogni giorno ciascuno di noi perde € 0,88.

Mirko cede quindi la parola al dott. Grosso, il quale ci ha aiutato a capire **come mai siamo finiti in questa situazione**.

Egli spiega anzitutto che il gioco d'azzardo, come tutte le partite di mercato, sta a metà tra la domanda e l'offerta, e quello che è accaduto a partire dalla fine degli anni 1990 ad oggi è stato un incremento progressivo dell'offerta.

In passato il gioco d'azzardo consisteva nella schedina del totocalcio, il totip, il lotto e la lotteria della Befana; ad un certo punto però, sotto la pressione di esperienze che arrivavano da paesi esteri in cui vi erano altri tipi di giochi (es. Las Vegas in America, alcuni paesi orientali ecc..) è venuta l'idea che il gioco d'azzardo potesse essere un **grande business, una nuova economia**. Economia che, a suo giudizio, è una grande "bolla" perché il gioco d'azzardo non produce niente, ma è semplicemente denaro che circola con le modalità che ci sono state illustrate.

A partire dalla fine degli anni 90 è iniziata una vera e propria **deregulation**, una deregolamentazione del gioco d'azzardo. Ma che cos'è che si è deregolamentato?

Il gioco d'azzardo è vietato dal Codice Penale, per cui se si fanno scommesse al di fuori da quelli che sono i canoni prescritti si commette un reato.

I Monopoli di Stato, tuttavia, tramite licenza governativa hanno la possibilità di andare in deroga al codice penale rispetto a tutta una serie di nuovi giochi che immettono sul mercato.

E dalla fine degli anni 90 in poi è stata una continua progressione: nel 1997 vengono introdotte le doppie giocate del lotto e del super enalotto, nel 1999 arriva il bingo, nel 2003 la finanziaria dà il via alle slot-machine, nel 2005 si introduce la terza giocata al lotto e le scommesse on line, nel 2008 si introducono giochi che raggiungono l'utente sui cellulari, nel 2010 si introducono l'estrazione giornaliera delle lotterie e le videolotterie telematiche, nel 2011 al supermercato invece del resto possono darti un biglietto delle lotteria, nel 2013 nascono il gratta e vinci on line e i distributori automatici di gratta e vinci. **Il gioco si è allargato a dismisura.**

**Tutta questa economia ha mutato il mercato:** molti negozi ed attività commerciali hanno chiuso, le uniche nuove attività aperte sono centri di scommesse e negozi compro oro (e tra le due attività c'è una relazione...). Quindi è mutato persino il panorama urbano.

La tentazione di andare a giocare è aumentata anche grazie alla super offerta: un'esagerazione dell'offerta provoca la domanda.

Il record in Italia lo ha raggiunto la città di Pavia (non si sa come mai) mentre al secondo posto troviamo Teramo. E questo dimostra l'ubiquità raggiunta dal gioco d'azzardo.

### **Questa aggressività dell'offerta ha aumentato la propensione al gioco che è in ciascuno di noi.**

Quando si fa prevenzione in materia di gioco d'azzardo si cerca di infatti di prevenire la propensione al gioco che c'è in ognuno di noi. Ma se c'è un'offerta che stimola all'ennesima potenza, fare prevenzione diventa difficilissimo.

Il gioco contamina tutti, dai bambini agli adulti, e lo fa in modo trasversale; la categoria più colpita è quella dei pensionati: il pensionato ultra settantacinquenne che vive da solo, che prima trascorrevva gran parte della giornata davanti alla tv, oggi lo troviamo davanti ad una slot-machine, anche alla mattina presto perché magari pensa che non lo veda nessuno. Molte signore che vanno a fa la spesa al ritorno si giocano la cresta sulla spesa.

All'inizio possono essere la curiosità e l'emulazione a spingere al gioco, ma spesso si tratta di un vuoto, di una solitudine che deve essere colmata ed il gioco, che fornisce delle emozioni e una mini eccitazione, sembra colmare questo vuoto. E poi si innesta il meccanismo della speranza di fare qualche soldo e di vincere qualche volta. E questa è una grande illusione.

Da un'indagine fatta dall'Unione Europea è emerso che tra i paesi più superstiziosi d'Europa l'Italia è al terzo posto dopo Repubblica Ceca e Lituania. La superstizione è un pensiero magico, significa legare un evento a una probabilità che non so qual è; non c'è nessun rapporto di causa-effetto. Quindi superstizione e pensiero magico facilitano la propensione al gioco perché non fanno fare alcuna distinzione tra uno su mille, uno su diecimila, uno su un milione.

Uno studio sociologico distingue 4 tipi di gioco: quello più normale, da competizione (ad es. lo sport); quello da vertigine (es. le giostre che ci spingono in alto); quello di mimetizzazione e di mascheramento (es. il carnevale, i giochi di ruolo); infine quello d'azzardo.

Tra i quattro tipi, il gioco d'azzardo è quello che ha preso decisamente il sopravvento perché è stato realizzato un sistema che fa sì che le persone siano invogliate a giocare. Si inizia per motivi banali (intrattenimento, noia, curiosità, per sentirsi un po' vivi...) e poi c'è un momento in cui, improvvisamente, la slot ti butta addosso un sacco di soldi e allora pensi di poterti rifare di tutti i soldi che hai perso.

Questo è l'inizio di una possibile **dipendenza** perché c'è l'illusione della vincita, confortata dal fatto che è stata vissuta sulla propria pelle; e giorno dopo giorno si inizia a spendere tutto quello che si ha vinto e il meccanismo personale si intreccia con l'errore logico e si rimane sempre più presi, sempre più impigliati, e si diventa dipendenti.

In generale un comportamento assume la connotazione di dipendenza quando diventa l'aspetto prevalente della tua vita: tutto il resto perde di interesse e serve solo per creare le condizioni per finalmente andare a giocare. La dipendenza diventa totalizzante (il nome sandwich deriva da un tizio di nome Sandwich appunto, il quale per non allontanarsi dal tavolo verde si faceva portare un panino da consumare mentre giocava...)

Ad un certo punto però la dipendenza comincia a creare **problemi di carattere economico**: perdite pesantissime (molti giocatori sono giunti al Gruppo Abele dopo essersi giocati la casa all'insaputa della famiglia), indebitamenti con banche, amici e poi usurai. L'usura è infatti il canale in cui legalità e illegalità si connettono.

Quindi subentra la fase della **disperazione**. Si inizia a diventare bugiardi, a negare la realtà a se stessi (smetto quando voglio) ed a fare finta che il problema non ci sia; ma ad un certo punto la realtà si impone: a volte si perde il lavoro, si perdono le relazioni familiari (i familiari fanno fatica a capire che la dipendenza è una malattia e spesso ci si separa); inizia così la fase depressiva e della disperazione che a volte, se non si decide di farsi aiutare, porta anche al suicidio.

La dipendenza si autonomizza dai motivi che l'hanno creata perché si instaurano dei meccanismi tali che incentivano la rincorsa della vincita e che sono indipendenti dal disagio che ha portato in quella condizione.

Il **recupero** di una persona dipendente non è semplice ed è reso difficile dalla mega offerta di gioco presente sul mercato.

A proposito della dipendenza da alcool, l'Organizzazione Mondiale della Sanità sostiene che per diminuire l'abuso di alcool bisogna diminuire il consumo pro capite di alcool.

Nel caso del gioco d'azzardo la grande offerta rende maggiore l'abuso e quindi aumenta il numero delle dipendenze. I nuovi clienti del Sert, infatti, non sono più i tossicodipendenti ma i giocatori d'azzardo. L'istogramma dei giocatori d'azzardo si è alzato di moltissimo in questi ultimi anni.

Il recupero di una persona dipendente è assai difficile e va fatto seguendo alcuni passaggi: anzitutto bloccando il conto in modo che la persona non abbia più disponibilità di denaro (pochi euro in tasca) e facendo in modo che per un periodo significativo non giochi più; se la persona è riuscita a comunicare tutta la sua vergogna, la vergogna stessa ed il senso di colpa che ne deriva diventano una risorsa (senso di colpa però non persecutorio ma riparativo che aiuti ad andare in senso opposto); poi c'è la fase in cui si cerca di risanare i debiti (si fa una graduatoria dei debiti che vanno sanati prima; se i debiti sono grossi ci sono organizzazioni che danno una mano a rinegoziare con le banche) e quindi si cerca di restituire un'immagine sociale alla persona; parallelamente si tenta il recupero dei rapporti familiari, molto difficile se il rapporto era già compromesso prima della dipendenza (se si avvia una separazione dal coniuge, il recupero diventa ancora più complicato).

Il percorso è molto lungo, non dura pochi mesi e la ricaduta è sempre dietro l'angolo.

Relativamente alla mega offerta di gioco presente sul mercato che rende assai difficile fare sia prevenzione che recupero, il dott. Grosso fa presente che ci sono **associazioni di Comuni** che si sono messe **in rete** per prendere provvedimenti, tentando di arginare il fenomeno, ma che hanno incontrato molti ostacoli sotto il profilo normativo. Il meccanismo è studiato infatti in maniera tale che i Comuni non possano impedire la concessione di licenze: le licenze vengono concesse dall'alto, tramite la Prefettura, ed i Sindaci non hanno alcun potere poiché sono assolutamente *baipassati*. I Comuni non possono impedire che la cittadina diventi una piccola Las Vegas. Il Sindaco ed il Comune sono assolutamente depotenziati.

Sul punto si sta lavorando affinché i Sindaci possano prendere decisioni relative al loro territorio e si stanno formando associazioni di cittadini (es. l'Ass. "Mettiamoci in gioco") per dire basta a questo spreco di risorse.

### **Ma qual è il quadro normativo in materia?**

La normativa che regola il gioco d'azzardo, spiega Mirko, è contenuta sia nel codice penale che nel codice civile e anzitutto vieta il gioco d'azzardo ai minori di 18 anni.

Come già evidenziato, nel corso degli anni sono stati adottati tutta una serie di provvedimenti -giustificati con la volontà di combattere la criminalità- che di fatto hanno però deregolamentato la materia. Tutti i governi che si sono succeduti hanno introdotto qualcosa, o meglio hanno contribuito alla *deregulation*: l'interesse mostrato dai diversi partiti per il gioco d'azzardo è stato infatti abbastanza trasversale.

A questa situazione hanno cercato di opporsi alcuni Sindaci, emettendo ordinanze volte a limitare/impedire il gioco d'azzardo, ma hanno incontrato grandi difficoltà (es. il sindaco di Verbania, uno dei precursori di questa lotta, ha adottato provvedimenti drastici ed è stato multato con una sanzione da un milione di euro...).

Circa un anno e mezzo fa c'è però stata una sentenza molto importante della Corte di Cassazione che ha cominciato ad invertire la rotta: questa sentenza ha infatti stabilito che il Sindaco è competente in materia di salute pubblica essendone il tutore; per cui ora i sindaci possono emettere ordinanze che, a differenza del passato, non possono più essere impugnate dai gestori di sale giochi.

La legge regionale del Piemonte (L. n. 9/2016) prevede un piano di recupero e di prevenzione per le dipendenze dal gioco d'azzardo, un distanziometro e limitazioni degli orari.

A proposito della limitazione degli orari, l'associazione Libera insieme al dott. Jarre (uno tra i massimi esperti in fatto di dipendenze) ed al dott. Grosso ha incontrato tutti i Sindaci dell'Unione dei Comuni Montani (ex Comunità Montana) di

cui anche Avigliana fa parte, prospettando loro tutti i rischi del gioco d'azzardo patologico (cd. GAP). Il risultato di questo incontro è stata la regolamentazione degli orari delle slot-machine in tutti i Comuni della Val di Susa.

Anche il Comune di Avigliana ha aderito a tale iniziativa e con l'ordinanza n. 158 del 21/09/2016 ha limitato l'apertura delle *slot* solo in certe fasce orarie (dalle 14 alle 18 e dalle 20 alle 24). In tutti gli altri orari le macchinette devono essere spente: in caso contrario devono intervenire i vigili e sanzionare il gestore. Si è trattato di una grande battaglia che ha cercato di proteggere una fascia della popolazione in particolare, ossia quella dei giovani: la chiusura delle *slot* durante il mattino impedisce infatti l'accesso alle sale giochi agli studenti che magari non vanno a scuola.

Rispondendo ad alcune domande rivolte dai presenti, per far capire il motivo della diffusione di tante slot all'interno degli esercizi commerciali il dott. Grosso spiega che con gli introiti procurati dall'installazione di n. 3 slot-machine il gestore di un locale riesce a pagare un dipendente (le slot procurano circa il 30% delle entrate di un esercizio commerciale); circa i costi sociali che tali dipendenze provocano, egli spiega che la spese sanitarie impiegate per la cura del GAP sono comunque inferiori alle entrate che il gioco d'azzardo procura (perché ci sono molte persone dipendenti che non si fanno curare ma che hanno un'abitudine e che continuano a giocare e quindi consumano) per cui le entrate superano le uscite e quindi non c'è interesse a porre un freno al consumo: è un grande *business* in cui da un lato c'è un prodotto diffuso che ha grande capacità di incitamento, dall'altro troviamo persone fragili, in un contesto che mette in comunicazione la domanda con l'offerta. Ecco come si crea il mix che porta alla dipendenza e "*si mangia una persona*".

Rispondendo infine agli interrogativi dei presenti che si domandano che cosa si possa fare anche a livello di comunità per arginare il fenomeno del gioco d'azzardo e soprattutto con quali modalità intervenire su un problema di così estrema gravità cui non possiamo rimanere indifferenti, il dott. Grosso suggerisce che, considerati gli interessi economici rilevanti, il comportamento da tenere deve essere sempre improntato alla **mediazione ed al dialogo**: l'atteggiamento deve essere quello di voler ragionare insieme e di far presente quali possano essere le conseguenze negative a livello sociale di un certo comportamento (come, ad esempio, il mancato rispetto degli orari di apertura stabiliti dall'ordinanza comunale) anche al fine di non innescare conflitti con i gestori di sale gioco o, peggio, di rischiare ritorsioni.

Concludendo la serata don Ugo comunica ai Consiglieri che nel prossimo Consiglio faremo la "sintesi e la raccolta" di questo incontro formativo.

Il Consiglio si chiude alle ore 23,15.

**IL PROSSIMO CONSIGLIO PASTORALE SI TERRÀ IL 17 GENNAIO 2018 ALLE ORE 20,30  
PRESSO I LOCALI DELLA PARROCCHIA DI SANTA MARIA**

**Il Parroco  
Don Ugo Bellucci**

Allegato l'elenco presenze