

**Ti piace
vincere?**

REPORT FINALE
MAPPATURA DELL'OFFERTA
DI GIOCO D'AZZARDO LECITO ANNO 2021
progetto "LINK LARIANO: Rete Contro l'Azzardo"

**LINK
LARIANO**



un progetto di

Sistema Socio Sanitario
**Regione
Lombardia**
ATS Insubria



in collaborazione con

**COOPERATIVA LOTTA
CONTRO L'EMARGINAZIONE**

Sistema Socio Sanitario
**Regione
Lombardia**
ASST Lariana

Azienda Sociale Comasca e Lariana;
Tecum Azienda Territoriale per i Servizi alla Persona;
Azienda Sociale Centro Lario e Valli;
Consorzio Servizi Sociali dell'Olgiatese;
85 Comuni della provincia di Como.

Indice

Premessa	4
Il progetto.....	5
Il fenomeno del gioco d'azzardo lecito	6
Le differenze nel gioco	6
I numeri del gioco d'azzardo in Italia	9
Il gioco d'azzardo nei giovani	11
I giocatori in carico ai SERD della Provincia di Como.....	12
Quadro normativo di riferimento	13
Mappatura	18
Dati nazionali	19
Apparecchi	22
I dati degli 85 Comuni partner di progetto	24
Popolazione Residente	25
Giocato e Speso Fisico Complessivo.....	26
Giocato Fisico per Tipologia di Gioco	27
Numero di esercizi con AWP	28
Minori e Maggiori valori di Giocato su AWP.....	29
Numero di esercizi con VLT.....	31
Minori e Maggiori valori di Giocato su VLT.....	32
Superficie degli esercizi con VLT.....	33
Giocato Fisico Pro Capite	34
Speso Fisico Pro Capite	36
I dati dei 5 Ambiti Territoriali	39
Popolazione.....	39
Apparecchi	40
Giocato Fisico	41
Giocato Pro Capite	41
Speso Pro Capite	42
Giocato Fisico ripartito per tipologia di gioco.....	43
Giocato fisico nel triennio comparato per Ambito.....	44
Ambito di Como (Comuni aderenti al progetto).....	46

Giocato e Speso fisico Ambito di Como	46
Giocato Fisico ripartito per tipologia di gioco Ambito di Como	46
Giocato su AWP/VLT Ambito di Como	47
Tipologia di esercizio con apparecchi AWP/VLT Ambito di Como	47
Ambito di Lomazzo – Fino Mornasco (Comuni aderenti al progetto)	48
Giocato e Speso fisico Ambito di Lomazzo – Fino Mornasco	48
Giocato Fisico ripartito per tipologia di gioco Ambito di Lomazzo – Fino Mornasco	48
Giocato 2019 su AWP/VLT Ambito Lomazzo - Fino Mornasco	49
Tipologia di esercizio con apparecchi AWP/VLT Ambito Lomazzo - Fino Mornasco nel 2021	49
Ambito di Mariano Comense (Comuni aderenti al progetto)	50
Giocato e Speso fisico Ambito di Mariano Comense	50
Giocato Fisico ripartito per tipologia di gioco Ambito di Mariano Comense	50
Giocato 2019 su AWP/VLT Ambito di Mariano Comense	51
Tipologia di esercizio con apparecchi AWP/VLT Ambito di Mariano Comense nel 2021	51
Ambito di Menaggio (Comuni aderenti al progetto)	52
Giocato e Speso fisico Ambito di Menaggio	52
Giocato Fisico ripartito per tipologia di gioco Ambito di Menaggio	52
Giocato 2019 su AWP/VLT Ambito di Menaggio	53
Tipologia di esercizio con apparecchi AWP/VLT Ambito di Menaggio nel 2021	53
Ambito di Olgiate Comasco (Comuni aderenti al progetto)	54
Giocato e Speso fisico Ambito di Olgiate Comasco	54
Giocato Fisico ripartito per tipologia di gioco Ambito di Olgiate Comasco	54
Giocato 2019 su AWP/VLT Ambito di Olgiate Comasco	55
Tipologia di esercizio con apparecchi AWP/VLT Ambito di Olgiate Comasco nel 2021	55
Conclusioni	56
Fonti e Bibliografia	58
Allegati	59

Premessa

Negli ultimi vent'anni il gioco d'azzardo ha vissuto una notevole espansione a livello globale ed anche in Italia. L'incremento complessivo del volume di gioco ha comportato anche un aumento consistente del numero di giocatori patologici.

I giocatori patologici sono quei giocatori per cui il gioco costituisce una grave dipendenza correlata a quattro tipi di problemi: problemi economici, problemi relazionali, problemi sanitari e problemi di carattere giudiziario. Una quota consistente di giocatori patologici deve far fronte a forti perdite economiche e ricorre a modalità illegali per coprire i debiti contratti. Diffuse sono le rotture dei legami famigliari e l'emergere di disagi mentali.

Anche quando il gioco d'azzardo non scade nella patologia agisce a livello sociale incrementando le diseguaglianze sociali. Le perdite da gioco d'azzardo colpiscono maggiormente le fasce di popolazione a basso reddito, i disoccupati, le persone già assistite da programmi di welfare e i soggetti vulnerabili a causa di pregressi disturbi mentali e dipendenze dall'abuso di sostanze.

Le conseguenze non riguardano solo il singolo giocatore e si riverberano anche sui membri del suo nucleo familiare e sul sistema complessivo delle sue relazioni sociali e lavorative.

I giochi d'azzardo non sono tutti ugualmente pericolosi per i giocatori. È ormai assodato che sono gli apparecchi per il gioco fisico come slot-machine e video lottery a causare una maggiore dipendenza per i giocatori e le maggiori perdite di denaro. Si tratta di apparecchi progettati per indurre il gioco compulsivo attraverso l'uso mirato di luci e suoni e la loro stessa collocazione fisica in ambienti confinati.

Nel seguente report sono stati riportati svariati elementi per collocare il fenomeno del Gioco d'Azzardo nel suo insieme. Sono stati riportati i numeri afferenti il volume di giocato in Italia negli ultimi tre anni, così come il volume nei singoli Ambiti Territoriali e nei singoli Comuni aderenti al progetto. Dalle tabelle organizzate, è possibile osservare e comparare il numero della popolazione residente, il giocato e lo speso per tipologia di gioco, il numero degli esercizi con AWP e VLT sul singolo Comune, i minori e i maggiori valori di giocato e di speso per Comune su AWP e VLT ed il valore del giocato e dello speso pro capite sui giochi d'azzardo nei singoli comuni.

La rilevazione dei dati è stata effettuata partendo dalle informazioni a disposizione degli Uffici di Piano e dei Comuni partner di progetto, aggiornandoli con i dati pubblicati dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli.

La finalità del documento è quella di fornire agli Amministratori una definizione puntuale del fenomeno, indispensabile per una efficace attività di programmazione degli interventi. Inoltre i Comandi di Polizia Locale, ai quali verranno consegnate le tabelle con gli elenchi degli esercizi con apparecchi per il gioco d'azzardo lecito, avranno un utile strumento per le azioni di vigilanza previste dalla normativa regionale.

Il progetto

Azienda Sociale Comuni Insieme, Ente strumentale Ambito Territoriale Lomazzo-Fino Mornasco, è il Capofila del progetto "LINK-LARIANO: Rete Contro l'Azzardo", finanziato da ATS Insubria con fondi di Regione Lombardia. Sono partner di progetto altre 4 Aziende Speciali Consortili: Azienda Sociale Comasca e Lariano – Ambito di Como, Tecum – Azienda Territoriale per i Servizi alla Persona – Ambito di Mariano Comense, Azienda Sociale Centro Lario e Valli – Ambito di Menaggio, Consorzio Servizi Sociali dell'Olgiatese – Ambito di Olgiate Comasco.

I Comuni partner sono 85:

- Ambito Territoriale Lomazzo-Fino Mornasco – 15 Comuni: Bregnano, Cadorago, Cassina Rizzardi, Cirimido, Fenegrò, Fino Mornasco, Grandate, Limido Comasco, Locate Varesino, Lomazzo, Mozzate, Rovellasca, Rovello Porro, Turate, Vertemate con Minoprio;
- Ambito Territoriale di Como – 22 Comuni: Albese con Cassano, Bellagio, Blevio, Brieno, Brunate, Cernobbio, Como, Faggeto Lario, Laglio, Lezzeno, Lipomo, Maslianico, Moltrasio, Montano Lucino, Montorfano, Nesso, Pognana Lario, San Fermo della Battaglia, Tavernerio, Torno, Veleso, Zelbio;
- Ambito Territoriale di Mariano Comense – 6 Comuni: Arosio, Cabiato, Carugo, Inverigo, Lurago d'Erba, Mariano Comense;
- Ambito Territoriale di Menaggio – 25 Comuni: Alta Valle Intelvi, Argegno, Bene Lario, Blessagno, Carlazzo, Centro Valle Intelvi, Cerano d'Intelvi, Claino con Osteno, Colonna, Corrido, Cusino, Dizzasco, Grandola ed Uniti, Griante, Menaggio, Pigra, Plesio, Ponna, Porlezza, Sala Comacina, San Bartolomeo Val Cavargna, San Nazzaro Val Cavargna, San Siro, Schignano, Tremezzina;
- Ambito Territoriale di Olgiate Comasco – 17 Comuni: Albiolo, Appiano Gentile, Beregazzo con Figliaro, Bulgarograsso, Castelnuovo Bozzente, Colverde, Guanzate, Lurate Caccivio, Olgiate Comasco, Oltrona San Mamete, Rodero, Solbiate con Cagno, Villaguardia, Unione Terre di Frontiera (Bizzarone, Faloppio, Ronago e Uggiate Trevano).

Inoltre nella partnership è presente ASST Lariana, l'Istituto Tecnico Economico Statale "Caio Plinio Secondo" di Como, la Caritas Diocesana di Como, il Centro di Ascolto Caritas Don Tonino Bello di Lomazzo e la Comunità Pastorale "Beata Vergine del Carmelo (Appiano Gentile, Oltrona di S. Mamette, Veniano).

La **finalità** del progetto è definire e condividere azioni di sistema che permettano di contrastare in modo sistematico il Gioco d'Azzardo Patologico. Per raggiungere tale finalità sono stati individuati degli **obiettivi specifici** che possono essere raggruppati in 3 macro Aree:

1. Area Regolamentazione e Controlli
2. Area Contrasto ai Gioco d'Azzardo Patologico
3. Mappatura gioco lecito e attività di prevenzione.

All'interno dell'Area Regolamentazione e Controlli troviamo 2 obiettivi specifici:

1. Omogeneizzare i provvedimenti comunali per la prevenzione e il contrasto del GAP

2. Definire una check list per l'attività di controllo esercitata dai Comandi Polizia Locale e di un modello di verbale.

All'interno dell'Area Contrasto al GAP troviamo 5 obiettivi specifici:

1. Attivazione Sportello telefonico e consulenza legale
2. Ingaggio dei gestori per la promozione dello Sportello telefonico e delle azioni di contrasto al GAP
3. Formazione degli operatori sociali e degli impiegati di banca
4. Attivazione momenti di incontro e aggregazione pubblici per l'approfondimento della tematica GAP
5. Valorizzazione delle attività del Gruppo di Mutuo aiuto.

L'attività di Mappatura ha riguardato la rilevazione dei dati relativi al fenomeno del gioco d'azzardo, il cui risultato viene presentato in questo report, e le informazioni dei progetti di prevenzione e cura del GAP attivati negli ultimi tre anni sul territorio degli Ambiti Territoriali partner.

Le azioni sono state implementate dai Referente progettuali degli Ufficio di Piano partner e dagli operatori della Cooperativa Sociale Lotta Contro l'Emarginazione, aggiudicataria del bando di gara pubblico.

Il fenomeno del gioco d'azzardo lecito

Il gioco d'azzardo lecito si presenta come un fenomeno di dimensioni rilevanti, in continua e forte espansione, che sta assumendo negli ultimi anni anche in provincia di Como implicazioni di carattere economico, sanitario e sociale di proporzioni importanti per la popolazione coinvolta.

Con il termine Gioco d'Azzardo si intendono tutti quei giochi in cui:

1. si puntano soldi e oggetti di valore (non per forza denaro)
2. la puntata è irreversibile
3. gli esiti del gioco sono basati principalmente sul caso (in alcuni giochi d'azzardo concorre sia una parte legata al caso sia una parte legata all'abilità del giocatore, come ad esempio il gioco del poker; anche in questi casi la parte predominante rimane comunque quella legata al caso).

Alcuni esempi di gioco d'azzardo legale in Italia sono: AWP, VLT, scommesse ippiche o sportive, bingo, lotto, superenalotto, 10 e lotto, lotteria, giochi di carte a soldi, gratta e vinci, roulette. Tali giochi possono essere fruiti a livello fisico e/o a livello virtuale.

Le differenze nel gioco

Se spesso giocare d'azzardo rimane un evento episodico e controllato, in alcuni casi può diventare un problema, arrivando a rappresentare una vera e propria dipendenza comportamentale.

Il comportamento di gioco può essere progressivo e la progressione può essere caratterizzata da tre principali stadi: gioco d'azzardo informale e ricreativo, gioco d'azzardo problematico, gioco d'azzardo patologico.

Il gioco d'azzardo "ricreativo" è un comportamento fisiologico che necessita, ciò nonostante, di una consapevolezza dei suoi potenziali rischi. Normalmente vi è una fruizione saltuaria. Le motivazioni prevalenti che inducono al gioco sono la socializzazione o la competizione e i costi per il soggetto sono contenuti.

Il gioco d'azzardo "problematico" è da considerare un comportamento volontario a rischio per la salute dell'individuo (mentale, fisica e sociale), con necessità di diagnosi precoce e di intervento. Normalmente si ha un aumento della frequenza di gioco o della periodicità della ricerca dello stimolo. Il soggetto aumenta la quantità di "lavoro" che è disposto a fare per fruire dello stimolo e aumentano anche il tempo di gioco e il denaro ad esso dedicato.

Il gioco d'azzardo "patologico" è una dipendenza patologica e quindi una malattia neuro psicobiologica con conseguenze sanitarie e sociali che necessita di diagnosi, cura e riabilitazione. La fruizione del gioco diventa quotidiana o intensiva, con conseguenze negative per l'individuo sia dal punto di vista sanitario che sociale. Si manifesta con il craving, cioè la dipendenza psicologica che comporta un forte e incontrollabile desiderio a giocare ancora, ed è frequente la recidiva. L'andamento della malattia è spesso cronico, caratterizzato da alti costi, anche con debiti.

Nello specifico definiamo giocatore sociale colui che gioca per divertirsi, che accetta di perdere il denaro puntato, che non torna a giocare per rifarsi, che gioca secondo le sue possibilità. Il giocatore sociale mantiene quel grado di socialità adeguato a far sì che il gioco venga recepito come un passatempo occasionale, a volte da condividere con altre persone capace di attivare la dimensione ludica del gioco.

Il giocatore problematico aumenta progressivamente la frequenza di gioco e allo stesso tempo anche l'investimento di denaro. Oltre a questo, il giocatore problematico intensifica il tempo dedicato al gioco così da porre al centro della sua giornata questa pratica. Comincia a rincorrere le vincite pensando che prima o poi vincerà. Spende quindi in gioco più di quanto aveva preventivato rispetto alle proprie possibilità economiche. Per questo motivo il giocatore problematico cerca e impegna sempre più energie nella ricerca dello stimolo. In questo senso il giocatore inizia a sperimentare il desiderio e il bisogno di intensificare il suo gioco, ponendo in secondo piano le altre sfere della sua vita. Inizia a rimandare degli impegni fissati, rincasa più tardi del solito, è più assorto e distratto del solito sempre in funzione del pensiero del gioco d'azzardo.

Definiamo giocatore patologico colui che gioca più denaro del previsto e di quanto si può permettere. Il tempo dedicato al gioco aumenta andando ad intaccare il tempo che prima il soggetto dedicava ad altro (famiglia, lavoro, relazioni amicali, interessi personali). Questo significa che il giocatore patologico inizia a giocare più a lungo e più spesso del previsto e più di quanto si può permettere. Il soggetto inizia in questo modo a perdere il controllo sulle sue attività di gioco, incomincia a mentire, sperimenta problemi al lavoro, a casa, con i suoi amici. Spesso queste condizioni fanno sì che il giocatore patologico inizi a delinquere per cercare di rifarsi (furti, rapine,

appropriazione indebita, ricorso all'usura, etc.) fino a trovarsi in una strada senza uscita in preda ad una disperazione con possibili pensieri di suicidio.

Il tempo di latenza nel disturbo da gioco d'azzardo

Con il termine "tempo di latenza" si intende il periodo che intercorre tra l'inizio dell'uso di una sostanza e lo sviluppo della patologia di dipendenza con l'arrivo poi dei pazienti ai servizi di cura; questo periodo di latenza può essere molto variabile a seconda della sostanza consumata in quanto ci possono essere molti fattori che lo condizionano, tra cui ad esempio il poli consumo.

Il tempo di latenza non può essere considerato un valore generalizzabile in quanto cambia in base alla sostanza che viene consumata e ci possono essere delle differenze in base al sesso e all'età dei consumatori.

Per definire il tempo di latenza del disturbo da gioco d'azzardo possiamo fare riferimento ad uno studio di Custer del 1982 che ha elaborato uno schema che spiega questo fenomeno, evidenziando come la patologia si sviluppa in maniera progressiva e che all'interno di questo sviluppo vi sono delle fasi specifiche che ne caratterizzano la sua progressiva evoluzione.

Fase Vincente

È caratterizzata dal gioco occasionale. Il giocatore gioca soprattutto per divertirsi e passare il tempo, vince più spesso di quanto perda. Questo fatto, insieme alla presenza di solito, di una "grossa vincita" (intendendosi con questa una vincita uguale ad almeno un anno di stipendio), rinforzano nel giocatore l'idea di essere più abile degli altri e di essere un grande giocatore. Si convince di potere diventare un giocatore "professionista", e spesso si percepisce come tale, sviluppando fantasie di vittoria e di successi esagerati, investendo sempre più tempo e denaro nel gioco.

Fase Perdente

Il giocatore spende sempre più tempo e più soldi nel gioco. Non è più un passatempo per stare insieme agli altri, diventa un gioco solitario.

Quando incomincia a perdere, il giocatore dà la colpa ad un periodo sfortunato; punta sui giochi che gli danno poche possibilità di vincita, ma che promettono vincite molto alte e di conseguenza le vincite sono più rare. A questo punto inizia "l'inseguimento della perdita": il giocatore torna spesso a giocare per recuperare il denaro perso. Questo porta a mentire e a minare sempre di più la stabilità finanziaria. Vi sono dei tentativi di controllo del gioco ma molto spesso sono fallimentari, producendo nel soggetto irritabilità e agitazione.

Fase della Disperazione

Il giocatore ha perso completamente il controllo sul gioco.

Gioca per lenire le sofferenze, per lo più causate dal gioco stesso, e continua a giocare anche se sa che continuerà a perdere. Le bugie sono fuori del suo controllo: quando gli altri non gli credono, diventa aggressivo e li accusa di essere la causa del suo problema.

Ha un assoluto bisogno di ottenere il denaro con cui giocare. La sua famiglia è allo stremo e prende in considerazione l'idea di abbandonarlo (quando non lo ha già fatto).

Il giocatore, per procurarsi soldi, può far ricorso ad attività illegali (appropriazione indebita, furti, etc.). Considerare il denaro così ottenuto come un prestito, da restituire grazie alla “grossa vincita” che è sicuro di ottenere di lì a poco.

Fase del Crollo

Il giocatore ha solitamente compromesso i rapporti coniugali, familiari, sociali, lavorativi e la stabilità finanziaria. Esteriormente, incolpa tutti tranne se stesso per la situazione nella quale si trova ma, internamente, il giocatore è angosciato, vorrebbe smettere, ma “deve giocare”. Il suo desiderio di autopunirsi lo porta a pensare frequentemente di farla finita e, nei casi più estremi, arriva al suicidio; con queste premesse il soggetto può sperimentare situazioni di forte disagio quali l’arresto per azioni illegali, il consumo di sostanze.

La fase vincente può durare dai tre ai cinque anni, quella perdente cinque anni o più, quella della disperazione e quella del crollo hanno un tempo di latenza più ravvicinato di circa 3 anni, in cui il soggetto può arrivare a chiedere aiuto; in media quindi dalla fase vincente in cui il soggetto inizia a sperimentare il gioco a quella del crollo in cui potrebbe arrivare a chiedere aiuto può trascorrere un periodo di latenza di circa 12 anni.

Bisogna però tener presente che questo studio, benché autorevole e significativo, fornisce dei dati che si rifanno al periodo storico in cui è stato elaborato, pertanto è plausibile che ad oggi, con la nascita di nuovi giochi e soprattutto con la nascita di diverse modalità di gioco che un tempo non esistevano, i tempi di latenza si siano notevolmente modificati, presumibilmente verso una riduzione totale dei tempi stessi dal momento in cui un soggetto inizia la fase di conoscenza del gioco a quella in cui sviluppa la patologia, ipotesi confermata se prendiamo in considerazione pazienti che sviluppano la dipendenza da giochi on-line in cui la patologia si sviluppa in tempi brevi proprio a causa degli effetti prodotti a livello neurobiologico da quella tipologia di gioco.

A partire dal 2013, con la pubblicazione del Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5), l’American Psychiatric Association (APA) ha infatti inserito il “Disturbo da gioco d’azzardo” nella sezione “Disturbo non correlato all’uso di sostanze”, all’interno del capitolo “Disturbi correlati a sostanze e disturbo da addiction”. Tale modifica è basata sull’evidenza che i comportamenti legati al gioco d’azzardo sono in grado di attivare meccanismi cerebrali simili a quelli implicati nella dipendenza da sostanze psicoattive e, allo stesso modo, i sintomi comportamentali legati al gioco d’azzardo patologico ricalcano quelli delle altre dipendenze (APA, 2013). Dal 2017 la patologia da Gioco d’Azzardo Patologico è stata introdotta nei LEA.

I numeri del gioco d’azzardo in Italia

Il rapporto di ricerca IFC-CNR "Consumi d'Azzardo 2017" approfondisce la diffusione del gioco d’azzardo fra gli italiani attraverso gli studi IPSAD® ed ESPAD® Italia. Il rapporto di ricerca, pubblicato nel settembre 2019, fornisce i dati più recenti sulla situazione del gioco d’azzardo in Italia, ottenuti attraverso due studi a carattere nazionale che la Sezione di Epidemiologia e Ricerca sui Servizi Sanitari dell’Istituto di Fisiologia Clinica del CNR conduce da dieci anni.

Dalla rilevazione IPSAD® 2017-2018 emerge che il 42,8% della popolazione italiana tra i 15 e i 64 anni, corrispondente a circa 17 milioni di persone, ha giocato d'azzardo almeno una volta negli ultimi dodici mesi. Il dato di prevalenza relativo a coloro che hanno giocato d'azzardo nel corso della vita si attesta al 51,7% nella popolazione generale (15-64 anni), al 51,1% tra i giovani adulti italiani (15-34 anni) e al 41,5% nei 65-74enni. La tendenza delle prevalenze riferite a tutte e tre le popolazioni risulta in crescita.

Tali risultati, sottolinea il rapporto di ricerca IFC-CNR "Consumi d'Azzardo 2017", sono in linea con gli ultimi dati diffusi dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli – AAMS che dal 2014 fanno registrare un continuo aumento dei volumi di gioco, per una raccolta che in Italia ha superato i 95 miliardi di euro nel 2016.

Gli uomini sembrano avere una maggiore attrazione per il gioco d'azzardo: nella fascia d'età 15-64 anni il 51,1% degli uomini ha giocato nell'ultimo anno somme di denaro, contro il 34,4% delle donne.

Focalizzando l'attenzione sui giovani adulti queste prevalenze tendono ad aumentare: tra i 15-34enni la prevalenza di giocatori è del 53,6% tra gli uomini e del 36,0% tra le donne. Questa differenza tra generi si assottiglia nella fascia d'età 65-74 anni, dove si rileva una prevalenza percentuale di gioco nell'ultimo anno pari al 39,1% per il genere maschile e al 27,1% per quello femminile.

Il gioco maggiormente praticato nel 2017 è il Gratta&Vinci, che ha attratto il 74% di coloro che hanno giocato d'azzardo nel corso dell'anno. Seguono il Super Enalotto (42,5%), il Lotto (28,3%) e le scommesse sportive (28%).

Il rapporto di ricerca IFC-CNR "Consumi d'Azzardo 2017" confrontando la popolarità dei diversi giochi registrata da IPSAD® 2017-2018 con i volumi di gioco riportati dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (AAMS, 2017), registra una sostanziale difformità che può essere riconducibile alle quantità di soldi spesi nelle diverse tipologie di giochi. In altre parole, mentre IPSAD® rileva il numero di individui che praticano le diverse tipologie di gioco (indipendentemente dall'ammontare di soldi spesi), le rilevazioni dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (2017) riportano le puntate dei giocatori. Il Gratta&Vinci (il gioco più diffuso in IPSAD® 2017-2018), ad esempio, nella classificazione dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli è incluso nella macrocategoria delle Lotterie che pesa per circa il 10% sul totale della raccolta da giochi d'azzardo nel 2016. Quote ben più consistenti sono invece raccolte da Apparecchi e VLT. Per tutte le categorie di gioco confrontabili, entrambe le rilevazioni evidenziano una crescita negli anni. Infatti, sia i giochi a base sportiva, sia le Videolottery e slot machine, così come il Lotto e i giochi numerici a totalizzatore, mostrano una tendenza in crescita tanto nella raccolta AAMS quanto in IPSAD®.

Sulla base del CPGI (Canadian Problem Gambling Index), test di screening adattato e validato a livello nazionale (Ferris & Wynne, 2001°; b; Colasante et al., 2013), l'ultima rilevazione dello studio IPSAD® 2017-2018 evidenzia che il 15,2% dei giocatori ha un comportamento definibile "a rischio minimo", mentre il 5,9% risulta "a rischio moderato". Lo studio indica inoltre che per il 2,4% dei giocatori il profilo di gioco risulta essere "a rischio severo" di gioco problematico. La quota di giocatori con

profilo di gioco a rischio severo rilevata negli anni risulta in costante aumento (Bastiani et al., 2013; Bastiani et al., 2015). Il 39,1% dei giocatori intervistati ritiene sia possibile diventare ricco con l'azzardo se si hanno buone abilità, convinzione ancora più diffusa fra i problematici, 48,3%. Il 61,7% degli intervistati è convinto che l'abilità del giocatore sia determinante per vincere a poker texano e altri giochi con le carte, il 36% crede lo sia anche nelle scommesse. Ma alla domanda "nell'ultimo anno con il gioco sei andato in rosso, in pari o in attivo?" il 40,1% ammette di aver perso, il 48 dice di essere in pari e l'11,9% di aver vinto.

Nella popolazione generale, il 58% riferisce di poter raggiungere un luogo dove poter giocare in meno di 5 minuti a piedi. Nel 2017 circa 1,4 milioni di italiani hanno poi giocato on-line. Chi gioca on-line lo fa in maggior parte utilizzando la smartphone.

Il gioco d'azzardo nei giovani

Negli ultimi 20 anni il gioco d'azzardo ha visto un rapido aumento fra gli adolescenti (Frisone et al., 2020). Questo trend è particolarmente importante, specie se consideriamo il fatto che il gioco d'azzardo è vietato ai minori di 18 anni. I giovani, però, spesso invogliati dalla massiccia offerta e dalle numerose pubblicità in cui è facile imbattersi, riescono a eludere questo divieto e ad entrare in contatto con il mondo del gioco attraverso diversi canali, prime fra tutti quello delle piattaforme online.

Nel corso del 2017 hanno giocato d'azzardo almeno una volta oltre un milione di studenti (36,9%), in calo rispetto agli 1,4 milioni (47,1%) di otto anni prima.

Tra gli studenti la percentuale di maschi è quasi doppia rispetto alle coetanee (47,3% vs 26,3%).

Anche i giocatori problematici diminuiscono tra gli studenti dall'8,7% dei giocatori del 2009 ai 7,1% del 2017.

Tra i giovani come per gli adulti il gioco più diffuso è il Gratta&Vinci (64,7%) con una netta predilezione femminile, vi gioca infatti il 58,9% degli studenti contro il 75,5% delle coetanee. Al secondo posto si collocano le scommesse sportive, connotate in senso opposto: 66,9% dei ragazzi contro il 16,8% delle ragazze.

Fra gli studenti con profilo problematico il gioco più diffuso sono le scommesse sportive (78,3%), a seguire gratta e vinci (70,4%) e altri giochi con le carte (48,7%).

Il 33,4% degli studenti accede ai luoghi di gioco in meno di 5 minuti da scuola e il 28,4% in 10.

Nel 2017 circa 200.000 studenti hanno poi giocato on-line a fronte dei 240.000 del 2016.

Il 10,8% degli studenti ignora che nel nostro Paese è illegale giocare per gli under 18 e si stima che 580.000 (33,6%) studenti minorenni abbiano giocato d'azzardo nel corso dell'anno.

La facilità di accesso ai luoghi di gioco è confermata dal dato che solo il 27,1% ha avuto problemi a giocare d'azzardo in luoghi pubblici perché minorenne. I dati HBSC (studenti 11, 13 e 15enni in Lombardia) realizzata nel 2014 ha delineato un quadro di rischio così articolato: il 42,7% dei 15enni ha scommesso o giocato denaro almeno una volta nella loro vita. In particolare, il 18,9% lo ha fatto 1-2 volte e l'8,2% 3-5 volte. Vi è, inoltre, una differenza consistente tra le affermazioni dei ragazzi e

quelle delle ragazze: il 57.7% dei maschi dichiara di aver scommesso o giocato denaro almeno una volta nella vita mentre per le femmine la percentuale è pari a 27.1%.

Il 3.3% degli studenti di 15 anni mostra un gioco a rischio e il 0.3% problematico. Il livello di problematicità è, tuttavia, molto più diffuso tra i maschi: sono a rischio il 5.6% dei 15enni (contro lo 0.9% delle femmine) e hanno un gioco problematico lo 0.6% (contro nessuna ragazza).

In generale, sono diverse le variabili che influenzano i comportamenti legati al gioco d'azzardo dei ragazzi; alcuni di questi fattori sono predisponenti, e quindi spingono i singoli a scommettere sempre di più e sempre più frequentemente, mentre altri sono protettivi, cioè dissuadono dal giocare in modo incontrollato. Fra queste variabili troviamo numerosi fattori ambientali come la prossimità e la facilità di accesso ai luoghi di gioco (Tong & Chimi, 2013) e le politiche nazionali in merito all'azzardo (Molinaro et al., 2014); vi sono poi fattori relazionali legati al rapporto con i genitori e al controllo parentale (Molinaro et al., 2014; Canale et al., 2016) e infine fattori individuali come le credenze riguardanti il gioco d'azzardo stesso (Canale et al., 2016).

Per quanto riguarda la disponibilità di luoghi di gioco nei pressi della propria abitazione, oltre la metà degli studenti (52%) afferma che il luogo più vicino dove poter giocare d'azzardo si trova a meno di 10 minuti a piedi da casa; il 12% riferisce di dover camminare per più di 10 minuti mentre il 35% afferma che non ci sono luoghi in cui poter giocare d'azzardo nella zona.

Per quanto riguarda, invece, la distanza dalla scuola frequentata, quasi il 34% può recarsi in un luogo di gioco in meno di 10 minuti; il 14% dovrebbe camminare per oltre 10 minuti mentre quasi il 40% riferisce che non ci sono luoghi di gioco nei pressi della scuola.

Inoltre, nei luoghi raggiungibili a piedi, sono i giochi come Gratta & Vinci, 10 e Lotto e/o Win for Life a essere maggiormente disponibili (77% da scuola e 78% da casa), seguiti da Lotto e/o Superenalotto (61% da casa e da scuola), Totocalcio e/o scommesse sportive (54% da scuola e 52% da casa) e New slot machine e/o Videolottery (45% da scuola e 49% da casa).

I giocatori in carico ai SERD della Provincia di Como

Distribuzione delle prese in carico Serd dei pazienti GAP negli singoli anni 2007 - 2020														
	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
Nuovi utenti	8	17	10	40	22	31	73	103	62	85	65	81	80	47
Utenti noti	0	6	14	12	23	17	23	60	70	64	84	84	100	96
TOTALE	8	23	24	52	45	48	96	163	132	151	149	165	180	143

Complessivamente, dal 2007 al 2020 sono stati 724 gli utenti in carico al servizio.

I Sert di ASST Lariana sono a disposizione dell'intera cittadinanza, presenti sulla provincia di Como nelle sedi di Como, Appiano Gentile, Menaggio e Mariano Comense.

Pazienti Giocatori d'azzardo patologici presi in cura dai Sert ASST Lariana 2007 – 16/03/2021 n. 729 di cui n. 108 presso la Casa Circondariale di Como					
SESSO	%	ETA'	%	STATO CIVILE	%
M	87	20-24	1	Celibe/nubile	32
F	13	25-34	14	Coniugato/a	41
		35-50	33	Convivente	10
		50-65	33	Separato	14
		>65	19	Vedovo/a	3

Pazienti Giocatori d'azzardo patologici presi in cura dai Sert ASST Lariana 2007 – 16/03/2021 n. 729 di cui n. 108 presso la Casa Circondariale di Como					
OCCUPAZIONE	%	IMPIEGO	%	SCOLARITA'	%
Studente	1	Casalinga	1	Nessuna	1
Occupato	56	Invalido	1	Elementari	11
Disoccupato	29	Pensionato	16	Medie inferiori	54
Condizione non prof.	3	Impiegato	10	Medie Sup.	31
Altro	11	Operaio	53	Diploma Univ./Laurea	3
		Imprenditore/autonomo	12		
		Libero professionista	6		
		Quadro direttivo	1		

Riportando i dati nazionali in proporzione sulla provincia di Como e incrociandoli con analisi fatte negli anni, è possibile ipotizzare che circa 10 mila giocatori sono oggi a rischio, mentre 4 mila sono già in una condizione di gioco patologico. Il dato più allarmante è che a rivolgersi direttamente ai Sert sono stati negli ultimi anni poco più di 700 giocatori, cioè molti meno di quelli che risultano oggi a rischio.

Quadro normativo di riferimento

A livello nazionale l'intervento più organico di contrasto del Gioco d'azzardo Patologico è stato effettuato con il decreto-legge n. 158 del 2012 (convertito nella legge n. 189 del 2012), c.d. decreto Balduzzi, che affronta diverse tematiche. In base al decreto Balduzzi è stato istituito un Osservatorio per valutare le misure più efficaci per contrastare la diffusione del gioco d'azzardo e il fenomeno della dipendenza grave. Successivamente la legge n. 23 del 2014 "*Delega al Governo recante disposizioni per un sistema fiscale più equo, trasparente e orientato alla crescita*", conteneva una delega specifica al Governo per il riordino delle disposizioni vigenti in materia di giochi pubblici (art. 14), per la tutela dei minori, per contrastare il gioco d'azzardo patologico, per combattere il gioco illegale e le infiltrazioni delle organizzazioni criminali nell'esercizio dei giochi pubblici, attraverso una maggiore trasparenza dei requisiti delle società concessionarie. La delega non è stata esercitata dal

Governo. Nella legge di stabilità 2016 (legge n. 208 del 2015), che inizialmente era incentrata solo su una revisione del prelievo fiscale e sulle nuove concessioni per le sale gioco, sono state introdotte norme per sanzionare l'impiego dei c.d. totem (apparecchi che permettono di collegarsi con piattaforme per il gioco on line) ed avviare un processo di contenimento del numero delle slot machine. Sono state approvate anche disposizioni limitative della pubblicità, con riferimento sia agli orari in cui sono vietati i messaggi pubblicitari nelle tv generaliste, sia ai contenuti dei messaggi stessi. Attualmente sono presenti varie proposte di legge per normare il settore.

Sempre la L. 208/2015 stabiliva che in sede di Conferenza Unificata fossero definite le caratteristiche dei punti di vendita ove si raccoglie gioco pubblico, nonché i criteri per la loro distribuzione e concentrazione territoriale, al fine di garantire i migliori livelli di sicurezza per la tutela della salute, dell'ordine pubblico e della pubblica fede dei giocatori e di prevenire il rischio di accesso dei minori di età. Stabilisce inoltre la Legge che le intese raggiunte in sede di Conferenza unificata fossero poi recepite con decreto del Ministro dell'economia e delle finanze.

In attuazione del disposto normativo in data 7.09.2017 è stata sancita l'intesa (rep. atti n. 103/CU), con la quale sono state fornite anche indicazioni in merito ai possibili limiti agli orari di funzionamento degli apparecchi da gioco con vincita in denaro. Si segnala che, ad oggi, il contenuto dell'intesa raggiunta non è stato recepito da parte del Ministero competente con proprio decreto, determinando, secondo la prevalente giurisprudenza, l'inefficacia del contenuto dell'intesa.

Ciò significa, per quanto riguarda la disciplina degli orari di funzionamento degli apparecchi, che la relativa potestà regolatoria resta in capo ai Comuni, ai sensi del d.lgs. 267/2000, con i soli limiti individuati dalla giurisprudenza, dati dalla preventiva istruttoria e dalla ragionevolezza delle prescrizioni imposte agli operatori.

Regione Lombardia, con la legge regionale n. 8 del 21 ottobre 2013, ha emanato varie disposizioni finalizzate alla prevenzione ed al contrasto delle forme di dipendenza dal gioco d'azzardo patologico (GAP), nonché al trattamento e al recupero delle persone che ne sono affette e al supporto delle loro famiglie. Per tutelare i cittadini maggiormente vulnerabili, Regione Lombardia, con la d.g.r. n.1274 del 24 gennaio 2014 (pubblicata il 28/01/2014), ha disposto di vietare la nuova collocazione di apparecchi per il gioco d'azzardo lecito in locali ricadenti all'interno delle c.d. "zone sensibili", ovvero che si trovino entro 500 metri dai seguenti luoghi:

- istituti scolastici di ogni ordine e grado
- luoghi di culto, relativi alle confessioni religiose, e strutture destinate a servizi religiosi
- impianti sportivi
- strutture residenziali o semiresidenziali operanti in ambito sanitario o socioassistenziale
- strutture ricettive per categorie protette
- luoghi di aggregazione giovanile
- oratori.

Per "*nuova installazione*" di apparecchi per il gioco d'azzardo lecito si intende la prima installazione di apparecchi da gioco oppure l'installazione di apparecchi ulteriori rispetto a quelli già detenuti lecitamente.

Nella prima formulazione della legge vengono esclusi dal divieto:

- gli apparecchi già installati lecitamente dai titolari di esercizi commerciali o altre aree aperte al pubblico all'interno delle "zone sensibili" prima della data di pubblicazione sul BURL della d.g.r. n. 1274 del 2014;
- gli apparecchi che, successivamente alla data di pubblicazione sul BURL della delibera, siano oggetto di sostituzione per vetustà o gusti.

I Comuni possono individuare altri luoghi sensibili in cui limitare o vietare la collocazione dei nuovi apparecchi, in considerazione dell'impatto sul contesto e sulla sicurezza urbana e dei problemi connessi alla viabilità, all'inquinamento acustico e al disturbo della quiete pubblica (art. 5, comma 2, della l.r. n. 8 del 2013).

Con la legge regionale n. 11 del 6 maggio 2015, viene modificata la l.r. n. 8 del 2013. Tra le principali innovazioni apportate figurano:

- l'esclusione, dall'ambito di applicazione degli artt. 4, 5 e 10 della l.r. n. 8 del 2013, degli apparecchi da gioco di cui all'art. 110, comma 7, r.d. n. 773 del 1931;
- la ridefinizione del concetto di "nuova installazione" degli apparecchi da gioco, includendo il rinnovo contrattuale degli apparecchi già installati, la stipula di un nuovo contratto, anche con differente concessionario, in caso di risoluzione o rescissione del contratto già in essere;
- la previsione di una nuova sanzione in sostituzione di quella già prevista per l'ipotesi di nuova installazione di apparecchi da gioco in violazione delle distanze minime dai luoghi sensibili;
- la modifica della L.R. 12/2005 in materia di Governo del Territorio, prevedendo l'obbligatorietà del permesso di costruire per gli interventi diretti alla nuova realizzazione di sale da gioco o all'ampliamento di quelle esistenti.

Con questa modifica Regione Lombardia specifica che gli apparecchi già installati all'interno delle "zone sensibili" potranno continuare a rimanere in funzione ma che alla scadenza del contratto d'uso stipulato con il concessionario degli stessi dovranno essere dismessi.

Sempre nel 2014, Regione Lombardia ha approvato il "*Programma 2014 per il contrasto, la prevenzione e la riduzione del rischio della dipendenza dal gioco patologico*" che individua le azioni prioritarie cui dare attuazione:

- istituzione di un numero verde per segnalazioni e richieste di aiuto, i cui riferimenti devono essere affissi sugli apparecchi per il gioco d'azzardo lecito e nei locali con offerta di gioco;

- azioni informative e formative per esercenti, operatori di polizia locale, operatori sociali, sociosanitari e sanitari, operatori delle associazioni di consumatori e utenti e degli sportelli welfare;
- sostegno ai soggetti del terzo settore che costituiscono gruppi di auto-aiuto, consulenza, orientamento e sostegno ai singoli e alle famiglie;
- progettazione territoriale sul fenomeno del gioco d'azzardo in collaborazione con ASL ed enti locali;
- sostegno alle associazioni a tutela dei diritti di consumatori e utenti che realizzino attività di informazione e sensibilizzazione sui rischi della pratica del gioco d'azzardo;
- sostegno alle associazioni dei gestori dei locali in cui sono installati apparecchi per il gioco d'azzardo lecito che si dotino di un codice etico che li vincoli alla sorveglianza delle condizioni di fragilità dei giocatori;
- diffusione di materiale informativo sui rischi correlati al gioco e sui servizi di assistenza alle persone, che dovrà essere esposto nelle sale da gioco e nei locali in cui sono installati apparecchi per il gioco, oltre ad un decalogo di azioni sul gioco sicuro e responsabile e ad un test per una rapida valutazione del proprio rischio di dipendenza.

L'articolo 7, comma 5, del D.L. n. 158 del 2012 ha introdotto l'obbligo di riportare avvertimenti sul rischio di dipendenza dalla pratica di giochi con vincite in denaro e sulle relative probabilità di vincita: sulle schedine e tagliandi dei giochi; sugli apparecchi di gioco; nelle aree e nelle sale con videoterminali; nei punti di vendita di scommesse su eventi sportivi, anche ippici, e non sportivi; nei siti internet destinati all'offerta di giochi con vincite in denaro. In caso di inosservanza di tali disposizioni è prevista la sanzione amministrativa di 50.000 euro nei confronti del concessionario degli apparecchi di gioco, del titolare della sala o del punto di raccolta dei giochi (relativamente agli apparecchi AWP e VLT), del titolare del punto vendita delle scommesse, se diverso dal concessionario.

Per quanto riguarda i giochi on line, si ricorda che la legge n. 88 del 2009 (articolo 24, comma 17) ha stabilito che i concessionari adottino ovvero mettano a disposizione strumenti ed accorgimenti per l'autolimitazione ovvero per l'autoesclusione dal gioco, l'esclusione dall'accesso al gioco da parte di minori, nonché l'esposizione del relativo divieto in modo visibile negli ambienti virtuali di gioco gestiti dal concessionario. Inoltre attraverso il c.d. conto di gioco si rende possibile una sorta di autolimitazione obbligatoria per il giocatore, in quanto egli al momento dell'apertura del conto stabilisce i propri limiti di spesa settimanale o mensile, con conseguente inibizione dell'accesso al sistema in caso di raggiungimento della soglia predefinita. Per i giocatori è prevista anche la facoltà di auto-esclusione dal sito del concessionario, con conseguente impedimento ad un nuovo accesso. Peraltro, attraverso l'anagrafe dei conti di gioco, viene monitorata l'attività di ciascun giocatore, in quanto all'apertura del conto il giocatore deve fornire il proprio codice fiscale (che viene incrociato

con la banca dati SOGEL al fine di verificarne l'effettiva esistenza) e il sistema di controllo permette di tracciare e memorizzare in modo nominativo tutte le transazioni di gioco dei giocatori italiani.

In tale contesto la legge n. 190 del 2014 ha disposto la destinazione, nell'ambito delle risorse destinate al finanziamento del Servizio sanitario nazionale e a decorrere dall'anno 2015, di una quota pari a 50 milioni di euro annui per la prevenzione, la cura e la riabilitazione delle patologie connesse alla dipendenza da gioco d'azzardo come definita dall'Organizzazione mondiale della sanità.

La legge di stabilità 2016 (legge n. 208 del 2015, art. 1, comma 946) ha istituito presso il Ministero della salute il Fondo per il gioco d'azzardo patologico-GAP, al fine di garantire le prestazioni di prevenzione, cura e riabilitazione delle persone affette. Il Fondo è ripartito tra le regioni e le province autonome sulla base di criteri determinati con decreto del Ministro della salute da emanare entro sessanta giorni, sentita la Conferenza Stato regioni e enti locali. Per la dotazione del fondo è autorizzata la spesa di 50 milioni di euro annui a decorrere dal 2016.

Per quanto riguarda la tutela dei minori, fermo restando quanto già previsto in merito dall'art. 24 del D.L. 98/2011, l'articolo 7, comma 8, del D.L. n. 158 del 2012 prevede il divieto di ingresso ai minori di anni 18 nelle aree destinate al gioco con vincite in denaro interne alle sale Bingo, nelle aree ovvero nelle sale in cui sono installati apparecchi VLT (video lottery) e nei punti vendita in cui si esercita – quale attività principale – quella di scommesse su eventi sportivi, anche ippici, e non sportivi. Il titolare dell'esercizio commerciale, del locale ovvero del punto di offerta del gioco con vincite in denaro è tenuto ad identificare i minori di età mediante richiesta di esibizione di un documento di identità, tranne nei casi in cui la maggiore età sia manifesta.

La violazione dei divieti e degli obblighi previsti dall'art. 7, comma 8 del D.L. 158/2012 sono puniti ai sensi dell'art. 24 commi 21 e 22 del D.L. 98/2011 che prevede anche la chiusura dell'esercizio fino a trenta giorni e, nel caso di apparecchi per il gioco lecito, la sospensione dall'iscrizione al registro degli operatori con la conseguente impossibilità dei concessionari del gioco di intrattenere rapporti contrattuali con l'operatore.

Con il D.L. 87/2018 il Legislatore è intervenuto nuovamente sul divieto di pubblicizzazione dell'attività di gioco, confermando i divieti già previsti dal D.L. 158/2012 ed ampliandone la portata fino a ricomprendervi le sponsorizzazioni e tutte le comunicazioni di contenuto promozionale, stabilendo che la violazione del divieto è punita con la sanzione pecuniaria pari al 20% del valore della sponsorizzazione o della pubblicità, comunque non inferiore a 50.000,00 Euro ed attribuendo all'Autorità per le garanzie nelle comunicazioni la competenza all'applicazione.

Il medesimo D.L. 87/2018, inoltre, istituisce il logo identificativo "No Slot" (già precedentemente istituito da alcune Regioni, quale la Regione Lombardia), che può essere rilasciato dai Comuni ai titolari di pubblici esercizi o di circoli privati che eliminino o si impegnino a non installare apparecchi da gioco con vincite in denaro.

Mappatura

L'azione di mappatura, realizzata all'interno del progetto, ha prodotto un quadro preciso dei volumi di gioco negli ultimi tre anni, evidenziando i milioni di euro che ogni anno i giocatori spendono e perdono impoverendo i territori che popolano. L'analisi è partita dai dati nazionali, per spostarsi poi sull'insieme degli Ambiti aderenti al progetto, ai singoli Ambiti (nell'insieme dei Comuni aderenti al progetto) e poi ai singoli Comuni.

Maggiore attenzione è stata posta ai volumi economici riferiti agli apparecchi AWP/VLT interessando questi circa i due terzi del volume dell'intero giocato d'azzardo fisico.

È stato inoltre raccolto il numero degli abitanti e degli esercizi, creato un database contenente l'elenco degli esercizi dotati di apparecchi AWP e VLT corredati dalla loro denominazione, indirizzo, tipologia, codice censimento, superficie, tipologie d'apparecchi e coordinate georeferenziate.

I dati raccolti si basano sulle ultime fonti disponibili:

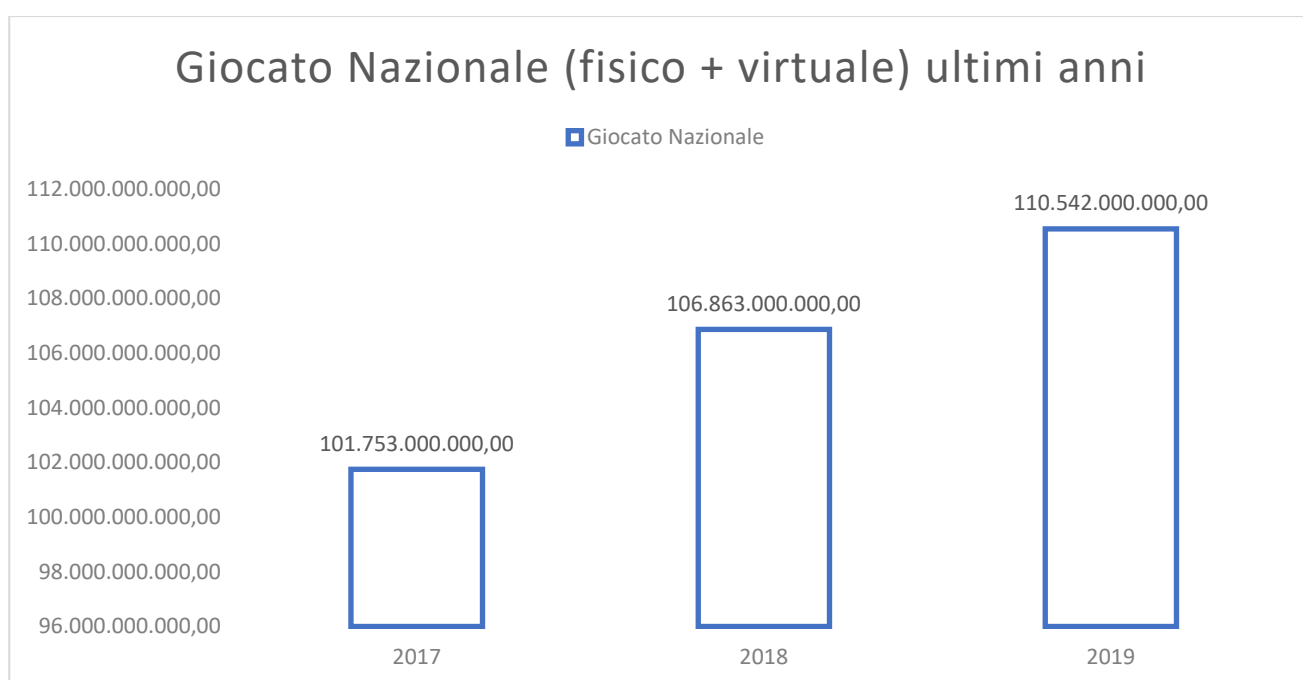
- *Libro Blu 2019* ADM per valori di Giocato, Vincita e Speso per ciascun Comune;
- *Demo Istat* per i valori riferiti alla popolazione residente nel 2019 per ciascun Comune;
- *Ries ADM* per elenco 2021 degli esercizi dotati di apparecchi AWP/VLT per ciascun Comune.

Nel corso del 2020, la maggior parte degli esercizi pubblici è rimasta chiusa e gli apparecchi AWP/VLT disattivati a seguito delle norme nazionali per il contenimento della pandemia sanitaria da Covid-19. Pertanto, i dati riferiti al 2019 sono più in linea con la tendenza nazionale riscontrata negli ultimi anni e sono una valida fonte d'analisi.

Dati nazionali

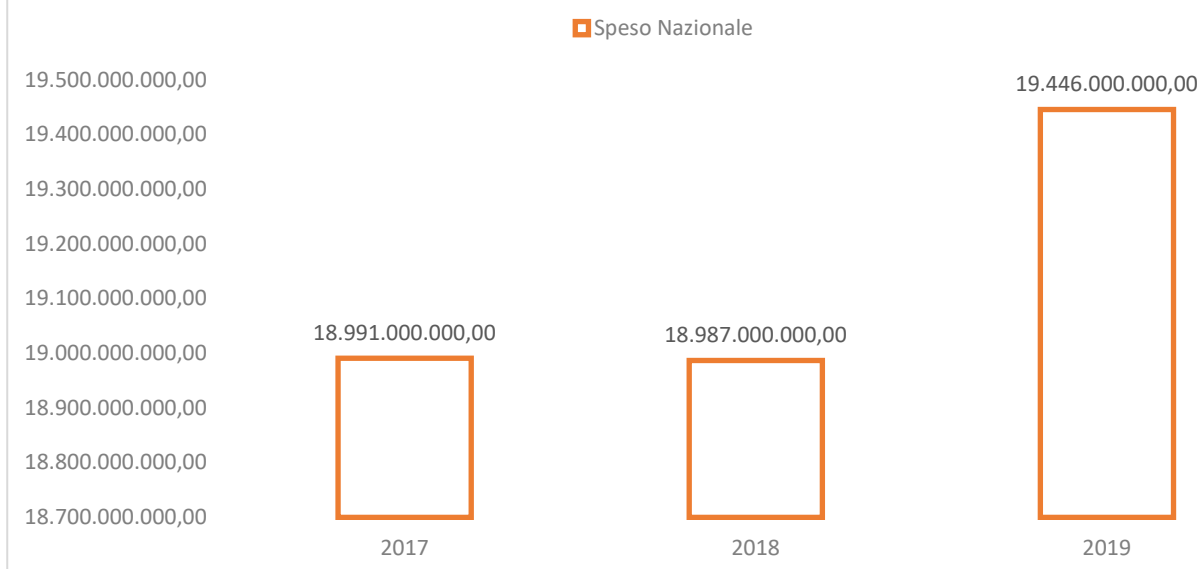
Il fenomeno del gioco legale in Italia viene descritto attraverso i seguenti indicatori:

- “Giocato” (o “Raccolta”): è l’ammontare complessivo delle puntate effettuate dalla collettività dei giocatori;
- “Vincite”: è il totale delle somme vinte dai giocatori.
- “Speso” (o “Spesa”): corrisponde all’effettiva perdita dei giocatori. È dato dalla differenza tra “Giocato” e “Vincite”; corrisponde, inoltre, al “Ricavo” della filiera (al lordo delle somme destinate all’Erario);
- “Erario”: costituisce l’ammontare totale dell’imposizione fiscale e del differenziale residuale tra Raccolta, Aggi e Vincite dei giochi che entra nelle casse pubbliche;



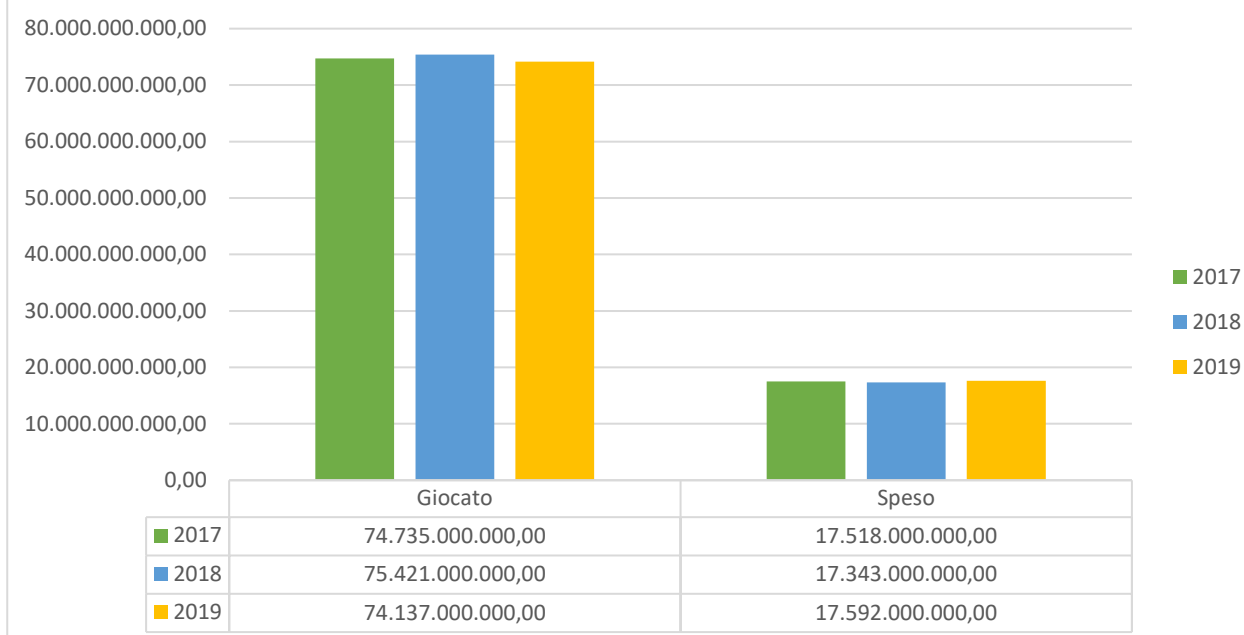
Nell’ultimo triennio, ed in linea con gli anni precedenti, vi è stato un incremento del valore del Giocato su giochi d’azzardo a livello nazionale. Tra il 2017 ed il 2018 l’incremento è stato del 5,02%, mentre tra il 2018 ed il 2019 l’incremento è stato del 3,44%.

Speso Nazionale (fisico + virtuale) ultimi anni

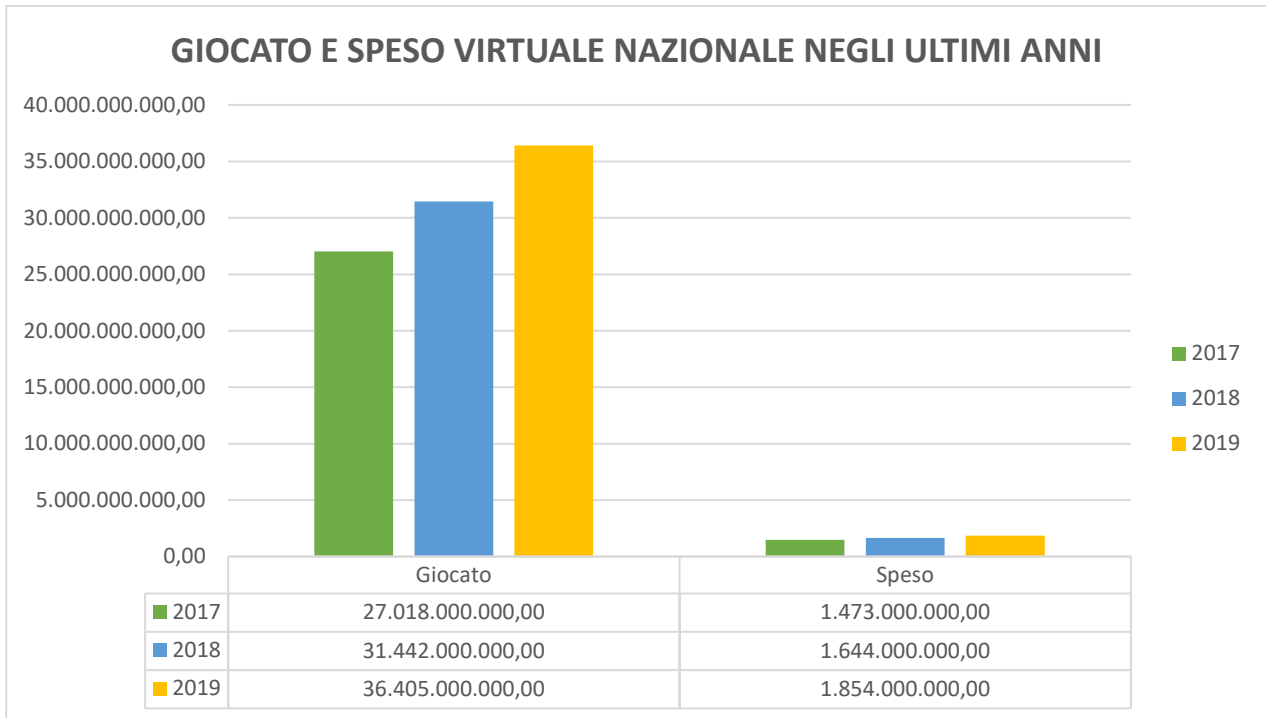


In modo proporzionale è aumentato il valore della Speso, tranne per la lieve flessione riscontrata nel 2018 rispetto all'anno precedente. Tra il 2018 ed il 2019 vi è stato un incremento del 2,42%.

GIOCATO E SPESO FISICO NAZIONALE NEGLI ULTIMI ANNI



Nel trienni di riferimento Il Giocato fisico (Lotto, Lotterie istantanee, Scommesse, AWP, VLT, ecc.) ha avuto variazioni non significative.



Una forte crescita vi è stata nel Giocato e nello Speso in giochi d'azzardo virtuali su piattaforme monitorate dall'Agenzia Dogane e Monopoli, arrivando a coprire quasi il 33% dell'intero valore di gioco d'azzardo nazionale.



Fonte "Libro Blu 2019" Agenzia Dogane Monopoli

Apparecchi

Il sito dell’Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM) informa che gli apparecchi per il gioco d’azzardo lecito **AWP (Amusement With Prize)**, sono normati all’art. 110 comma 6a) del T.U.L.P.S., unitamente al decreto 4 dicembre 2003, come modificato dal decreto inter-direttoriale 19 settembre 2006. Le caratteristiche principali sono:

- insieme con l'elemento aleatorio sono presenti anche elementi di abilità, che consentono al giocatore la possibilità di scegliere, all'avvio o nel corso della partita, la propria strategia, selezionando appositamente le opzioni di gara ritenute più favorevoli tra quelle proposte dal gioco
- ciascun apparecchio di gioco può funzionare unicamente se collegato alla rete telematica di AAMS, si attiva con l'introduzione di moneta nella divisa corrente (euro) e prevede un costo, per ciascuna partita, non superiore a 1 euro
- la durata della partita non può essere inferiore a 4 secondi
- la distribuzione di vincite in denaro, ciascuna di valore non superiore a 100,00 euro, avviene subito dopo la conclusione della partita esclusivamente in monete
- le vincite, computate dall’apparecchio, in modo non predeterminabile, su un ciclo complessivo di non più di 140.000 partite, non devono risultare inferiori al 75% delle somme giocate
- l'uso di tali apparecchi è vietato ai minori di 18 anni
- gli apparecchi non possono riprodurre il gioco del poker o, comunque, anche in parte, le sue regole fondamentali.

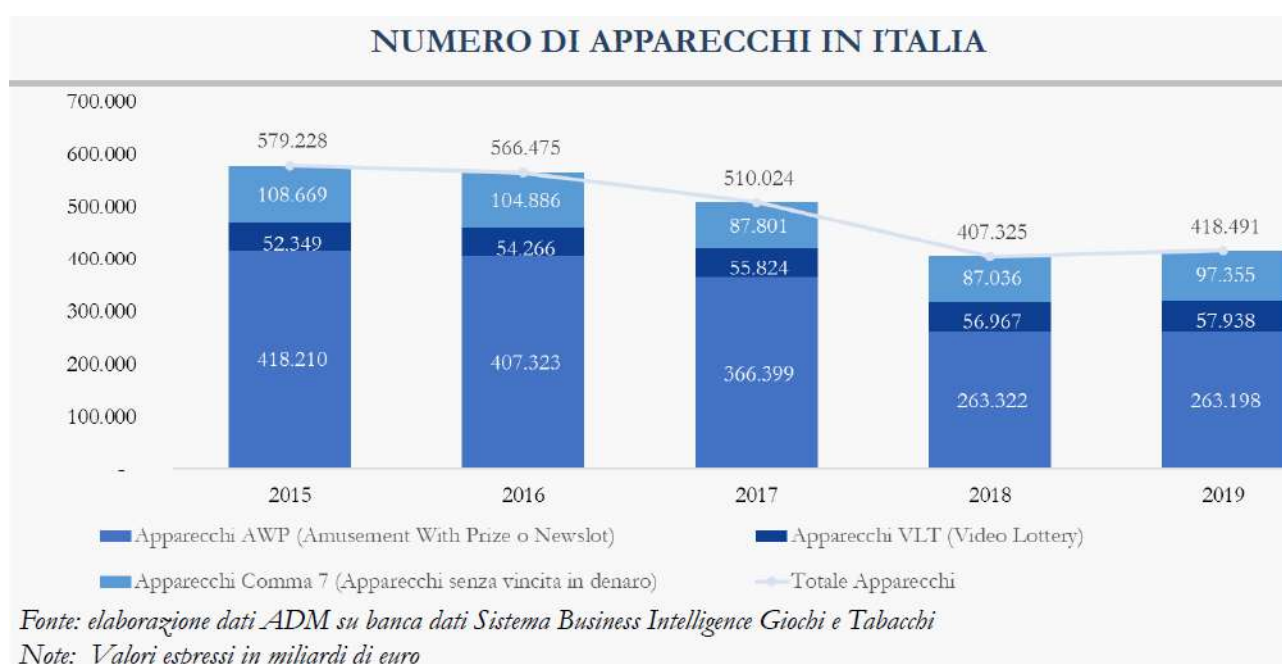
Questi apparecchi sono installati sia negli esercizi commerciali classici, quali bar, tabaccherie e ristoranti, sia nelle sale dedicate al gioco d’azzardo lecito.

Il sito Sistema Gioco Italia, di Confindustria, informa che gli apparecchi di gioco d’azzardo lecito denominati **VLT (Video Lottery Terminal)** sono normati dall’art. 6b) del T.U.L.P.S. Le principali caratteristiche sono:

- la VLT raccoglie gioco esclusivamente se collegata al Sistema di Gioco del Concessionario
- caratteristica basilare del Sistema di Gioco VLT è il Random Number Generator (RNG), componente del Sistema di Gioco che determina, a livello centrale, l’esito (vincente o meno) di ogni singola partita
- è possibile introdurre monete (da €. 0,50 a €. 2,00), banconote (da €. 5,00 a €. 100,00) e ticket cartacei, direttamente emessi dalla postazione di cassa in sala (cash desk) oppure rilasciati in precedenza da altre VLT all’interno della stessa sala
- le puntate, per ogni partita, variano da un minimo di €. 0,50 a un massimo di €. 10,00, secondo il gioco scelto
- la massima vincita per ogni partita è pari a €. 5.000,00
- il payout, espresso come percentuale delle vincite erogate dal sistema di gioco a fronte delle somme giocate e relativamente ad ogni singolo gioco installato, non può essere inferiore all’85%.

A differenza delle AWP, le VLT possono essere installate solo in ambienti dedicati quali: agenzie scommesse, agenzie ippiche, negozi di gioco, sale Bingo, sale giochi pubbliche. Possono inoltre essere installate negli esercizi destinati esclusivamente al gioco con apparecchi di cui all'articolo 110, comma 6 del T.U.L.P.S. (AWP e VLT).

Tra il 2015 e il 2018, il numero complessivo di apparecchi con vincita in denaro (AWP e VLT) presenti in Italia ha subito una rilevante flessione a seguito dell'introduzione dell'articolo 1, comma 943 della Legge 28 Dicembre 2015, n. 208 e successive modifiche che ha previsto una riduzione del 30% degli apparecchi attivi alla data del 31 Luglio 2015. Le modalità di tale riduzione sono state, in seguito, dettagliate dall'articolo 6 bis del Decreto-legge 24 Aprile 2017, n. 50 il quale ha previsto che al 30 Aprile 2018 il numero complessivo degli apparecchi AWP presenti sul territorio non potesse essere superiore alle 265.000 unità.



Fonte "Libro Blu 2019" Agenzia Dogane Monopoli

Dal 2015 al 2019, si registra in particolare una diminuzione del numero totale di apparecchi per complessive 160.737 unità. Per quanto riguarda gli apparecchi VLT, si osserva invece un leggero aumento (+5.589 unità).

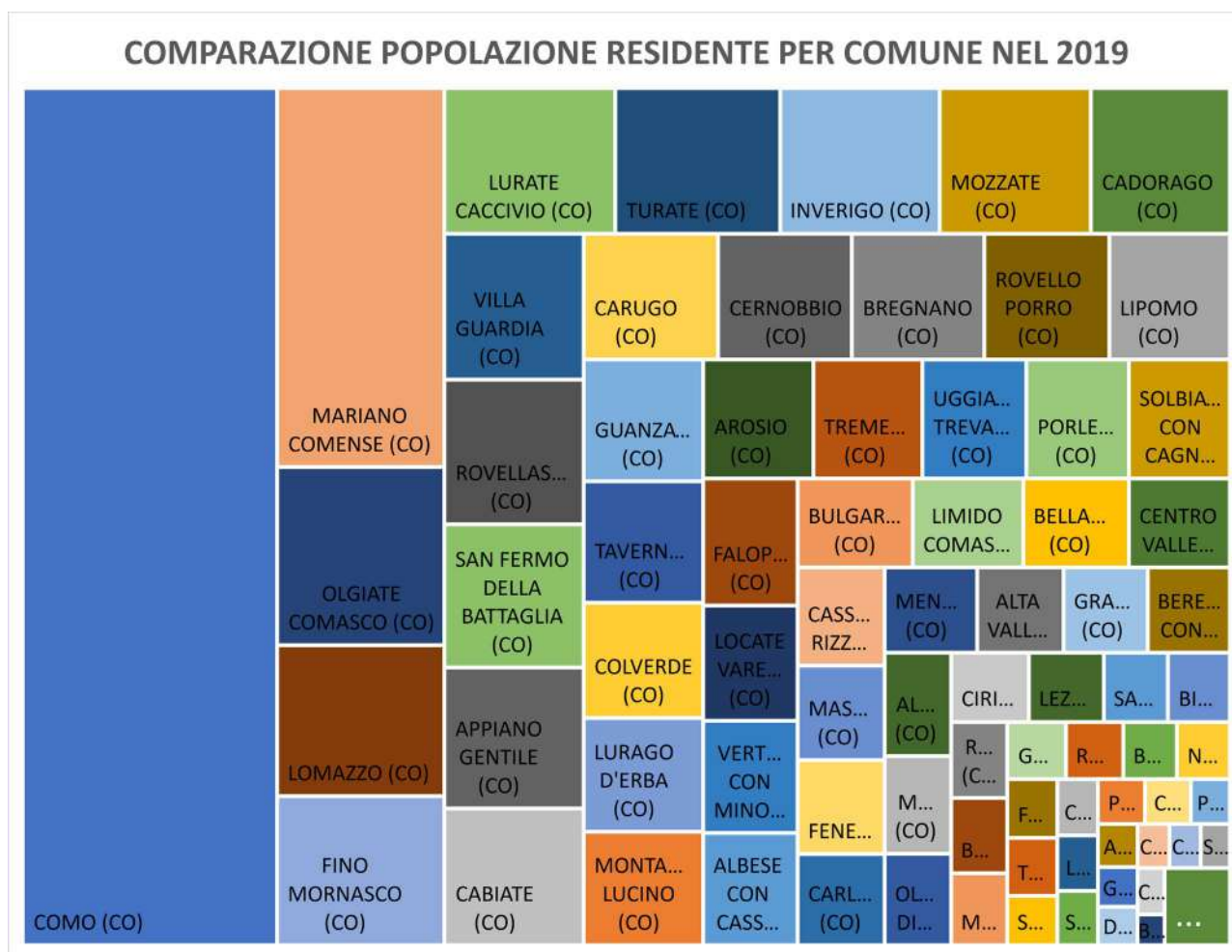
In Lombardia sono presenti complessivamente 10.098 esercizi con AWP all'interno dei quali sono presenti 44.999 apparecchi AWP. Inoltre, vi sono 741 esercizi con VLT per un totale di 10.719 apparecchi VLT installati in rete.

I dati degli 85 Comuni partner di progetto

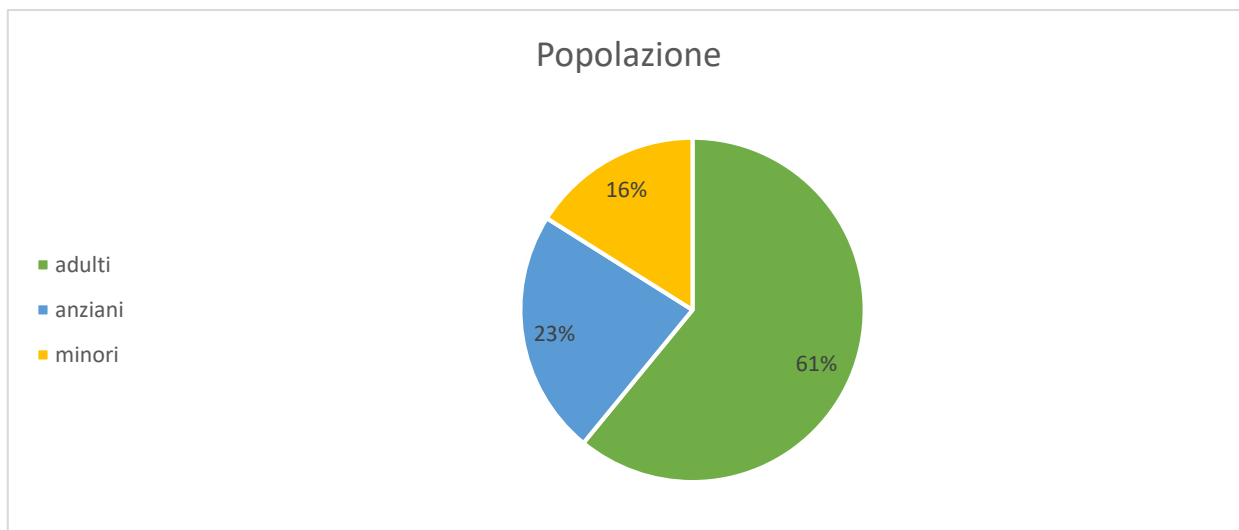
Di seguito sono riportati e comparati i dati degli 85 Comuni della Provincia di Como partner del progetto "Link Lariano: Rete Contro l'Azzardo": Bregnano, Cadorago, Cassina Rizzardi, Cirimido, Fenegrò, Fino Mornasco, Grandate, Limido Comasco, Locate Varesino, Lomazzo, Mozzate, Rovellasca, Rovello Porro, Turate, Vertemate con Minoprio, Albese con Cassano, Bellagio, Blevio, Brienzo, Brunate, Cernobbio, Como, Faggeto Lario, Laglio, Lezzeno, Lipomo, Maslianico, Moltrasio, Montano Lucino, Montorfano, Nesso, Pognana Lario, San Fermo della Battaglia, Tavernerio, Torno, Velese, Zelbio, Arosio, Cabiato, Carugo, Inverigo, Lurago d'Erba, Mariano Comense, Alta Valle Intelvi, Argegno, Bene Lario, Blessagno, Carlazzo, Centro Valle Intelvi, Cerano d'Intelvi, Claino con Osteno, Colunno, Corrido, Cusino, Dizzasco, Grandola ed Uniti, Griante, Menaggio, Pigra, Plesio, Ponna, Porlezza, Sala Comacina, San Bartolomeo Val Cavargna, San Nazzaro Val Cavargna, San Siro, Schignano, Tremezzina, Albiolo, Appiano Gentile, Beregazzo con Figliaro, Bulgarograsso, Castelnuovo Bozzente, Colverde, Guanzate, Lurate Caccivio, Olgiate Comasco, Oltrona San Mamete, Rodero, Solbiate con Cagno, Villaguardia, Unione Terre di Frontiera (Bizzarone, Faloppio, Ronago e Uggiate Trevano).

Gli 85 Comuni del progetto			
Popolazione totale 2019	405.558	di cui anziani	93.323
		di cui minorenni	65.141
Numero di esercizi con apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro nel 2021	431	di cui con VLT	40
Giocato fisico complessivo 2019	766.230.459,42 €		
Giocato pro capite 2019	1.889,32 €	Speso pro capite 2019	433,61 €

Popolazione Residente

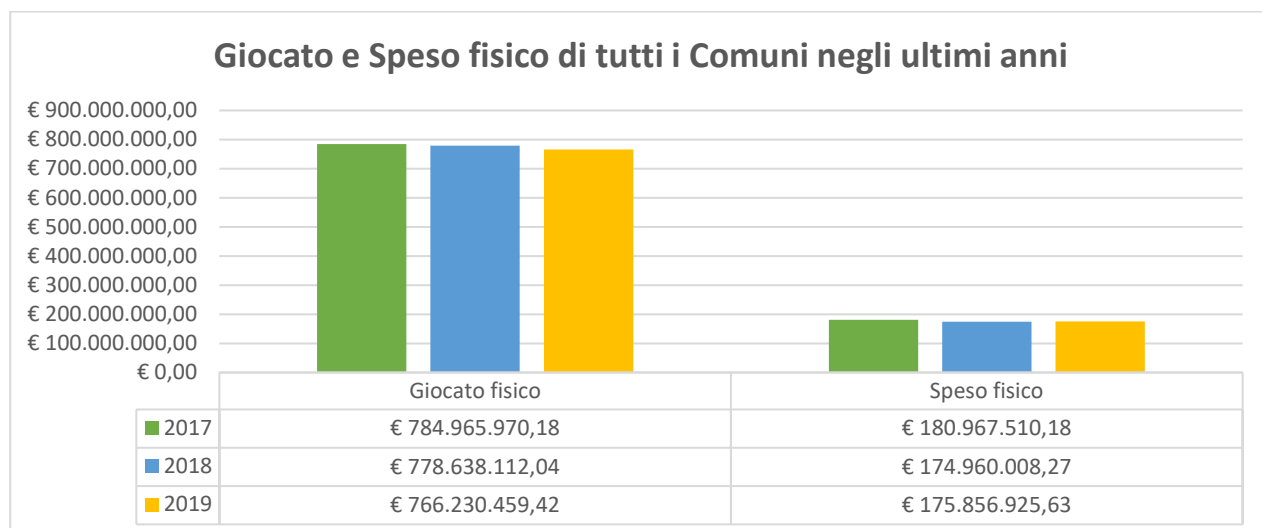


Gli 85 Comuni che partecipano al progetto comprendono complessivamente 405.558 abitanti residenti. Al primo posto abbiamo il Comune di Como, che ne conta 85.543. Seguono poi Mariano Comense con 24.851 abitanti, Olgiate Comasco con 11.667, Lomazzo con 9.894. Successivamente ci sono una serie di Comuni sempre sopra quota 9.000: Fino Mornasco, Lurate Caccivio, Turate e Inverigo. Mozzate conta 8.628 abitanti. Vi sono poi sei Comuni tra i 7.000 e gli 8.000 abitanti. Quattro compresi tra 6.000-7.000 abitanti. Otto fra i 5.000-6.000 abitanti. Otto fra i 5.000-4.000. Otto fra i 4.000-3.000, tra cui Menaggio che conta 3.092 abitanti. Otto Comuni compresi tra i 2.000 e i 3.000 abitanti. Undici Comuni hanno una popolazione compresa tra i 1.000 e i 2.000 abitanti. Infine, vi sono ventitrè Comuni che non superano a 1.000 abitanti.



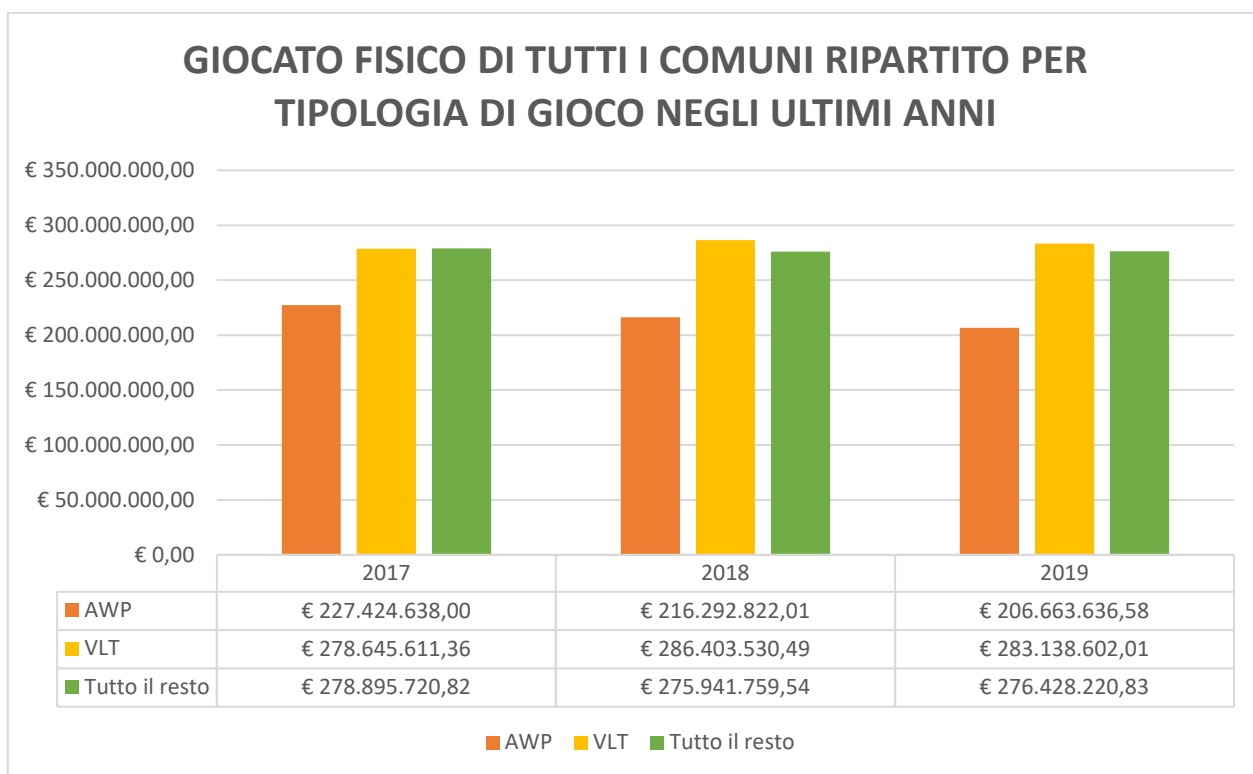
Complessivamente sono presenti 93.323 anziani e 65.141 minori che rappresentano rispettivamente il 23% ed il 16% sul totale della popolazione. La popolazione anziana è presente in percentuali che variano tra un minimo del 16% sul Comune di Limido Comasco, ad un massimo del 37% sul Comune di Ponna. Le percentuali dei minori variano dal minimo del 5% sul Comune di Pigra, al 20% massimo del Comune di Limido Comasco.

Giocato e Speso Fisico Complessivo



Nei tre anni di riferimento, vi è stata un leggera flessione del volume di Giocato, mediante giochi d'azzardo fisico, complessivamente sui Comuni del progetto. Nel 2019, nonostante la flessione sul Giocato, vi è stato un incremento dello Speso. Esso rappresenta i milioni di euro che sono stati persi dai giocatori sul territorio per essere ridistribuiti fra erario, ADM, gestori, concessionari ed esercenti.

Giocato Fisico per Tipologia di Gioco



Il Giocato su VLT supera la quota economica di Giocato dell'insieme di tutti gli altri giochi d'azzardo fisico presenti nell'offerta nazionale (Lotto, Superenalotto, Gratta e Vinci, Scommesse Sportive, ecc.), ad eccezione delle AWP che competono per quasi un terzo rispetto ai volumi di Giocato. Se l'insieme di tutti i giochi ha visto un valore di Giocato costante negli ultimi anni, il volume delle AWP è diminuito anche in funzione della diminuzione degli apparecchi presenti sui territori come previsto per legge, mentre quello delle VLT è mediamente aumentato nel triennio osservato.

Numero di esercizi con AWP

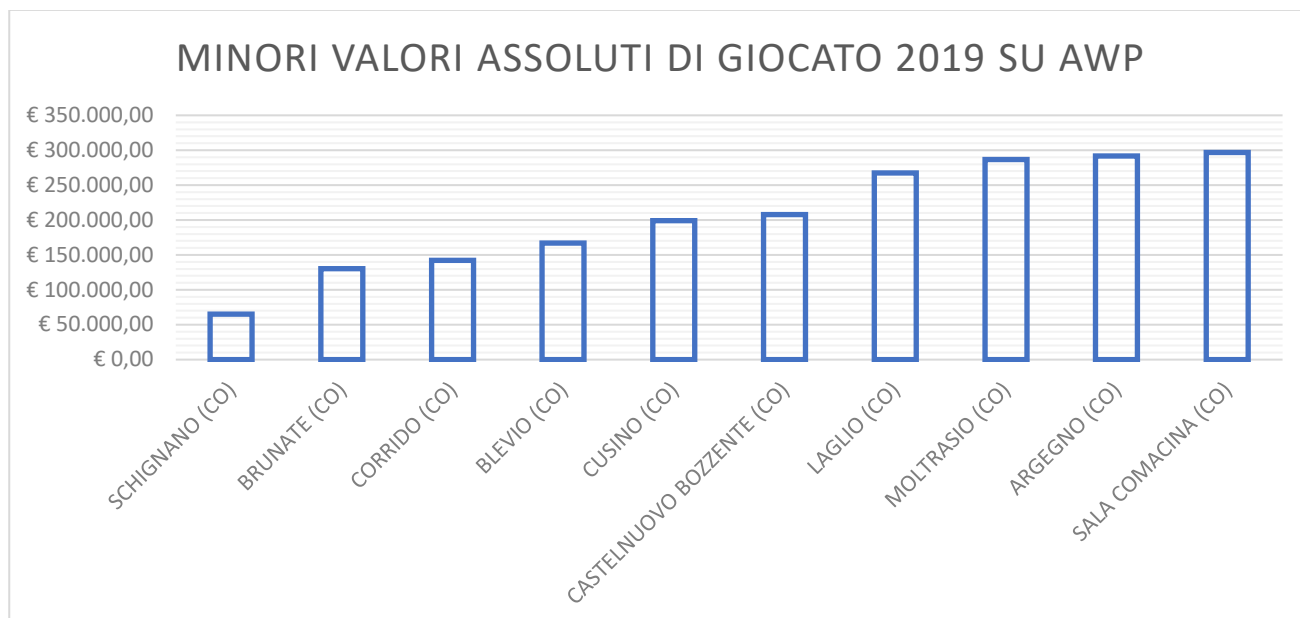
NUMERO DI ESERCIZI CON AWP/VLT SUL COMUNE NEL 2021											
COMO, 112	OLGIATE COMASCO, 18	MONTANO LUCINO, 9	TURATE, 9	CENTRO VALLE INTELVI, 9	FALOPPIO, 9	LURATE CACCIOVIO, 9					
		MOZZATE, 8	APPIANO GENTILE, 7	UGGIATE-TREVANO, 7	BELLAG... 6	VERTE... CON MINOP... 6	FINO MORN... 6				
	MARIANO COMENSE, 16	LOMAZZO, 8	AROSIO, 6	ROVE... 5	CARU... 5	CABIA... 5	TREM... 5	ALTA VALLE INTEL...			
			INVERI... 6	BERE... CON FIGLI...	CADO... 4	GRAN... ED...	GUAN... 4	NES... 3			
		VILLA GUARDIA, 8	CARLAZ... 6	BIZZA... 5	LEZZ... 3	ROV... POR...	SAN SIR...	BUL... 3	COL... 3		
	PORLEZZA, 12	BREGNA... 7	SAN FERMO...	ALBESE CON...	FEN... 3	BLE... TA...	S... C...	T... L...	C... S...	L... C...	A... A...
			MENAGG... 7	MASLIA... 5	CASSI... RIZZA...	LOC... VAR...	GR... D...	O... B...	M... S...	C... R...	R... R...
	LIPOMO, 11	MENAGG... 7	MASLIA... 5	CASSI... RIZZA...	LOC... VAR...	GR... D...	O... B...	M... S...	C... R...	R... R...	1

Il numero degli esercizi con installati apparecchi AWP è distribuito in modo indipendente rispetto alla popolazione presente sui territori. Il comune di Como mantiene tuttavia il primato con 112 esercizi, seguito da Olgiate Comasco con 18, Mariano Comense con 16, Porlezza con 12, Lipomo con 11. Seguono poi Montano Lucino, Turate, Centro Valle Intelvi, Faloppio e Lurate Cacciovio con 9 esercizi. Mozzate, Lomazzo e Villa Guardia con 8 esercizi. Seguono via via tutti gli altri Comuni: quattro Comuni con 7 esercizi, sei con 6 esercizi, nove con 5, sei con 4, otto con 3, undici con 2, quattordici con 1 solo esercizio. Vi sono infine 14 Comuni che non hanno esercizi con apparecchi AWP. Fra essi vi sono da segnalare nove Comuni che non hanno nessun tipo di gioco d'azzardo in vendita sul proprio territorio:

Comune	Ambito	popolazione	anziani	minori
BRIENNO (CO)	Como	327	90	29
VELESO (CO)	Como	199	64	14
ZELBIO (CO)	Como	195	51	38
BENE LARIO (CO)	Menaggio	326	76	55
BLESSAGNO (CO)	Menaggio	285	62	47
PIGRA (CO)	Menaggio	237	72	13

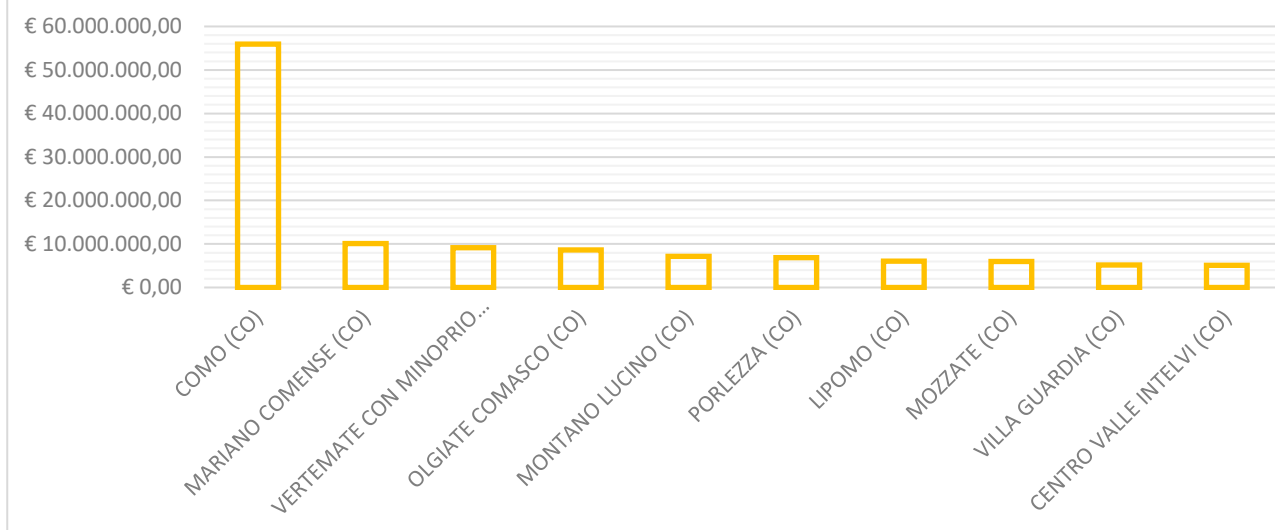
PONNA (CO)	Menaggio	233	86	22
SAN BARTOLOMEO VAL CAVARGNA (CO)	Menaggio	963	227	143
SAN NAZZARO VAL CAVARGNA (CO)	Menaggio	284	85	35

Minori e Maggiori valori di Giocato su AWP



Fra i Comuni con apparecchi AWP, il valore di Giocato minimo appartiene al Comune di Schignao che vede 65.372,68 euro giocati in apparecchi AWP nell'unico esercizio in cui sono presenti. Distaccato vi è il Comune di Brunate con 130.336,43 euro, anche qui nell'unico esercizio in cui sono presenti. Seguono poi in modo costante gli altri Comuni, undici con un valore fra 130-500 mila euro, sedici fra i 500 mila ed il milione di euro, diciassette fra 1-2 milioni di euro, 12 fra i 2-3 milioni di euro, due Comuni che superano i 3 milioni di euro, Appiano Gentile che supera i 4 milioni e Faloppio che supera i 5 milioni di euro.

MAGGIORI VALORI ASSOLUTI DI GIOCATO 2019 SU AWP



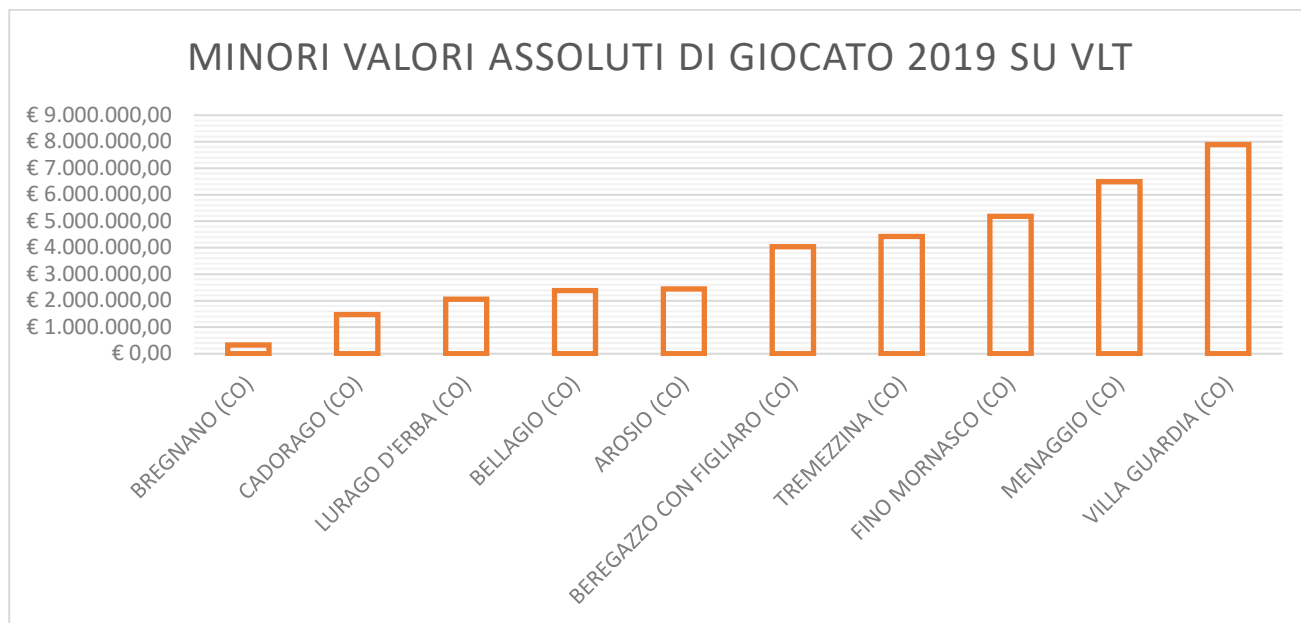
Fra i Comuni con il volume di Giocato più alto vi sono Centro Valle Intelvi, Villa Guardia e Mozzate che superano i 5 milioni di euro, Lipomo e Porlezza superano i 6 milioni di euro, Montano Lucino supera i 7 milioni di euro, Olgiate Comasco supera gli 8 milioni di euro, Vertemate con Minprio supera i 9 milioni di euro, Mariano Comense supera i 10 milioni di euro ed infine Como che arriva quasi a 56 milioni di euro di Giocato su apparecchi AWP.

Numero di esercizi con VLT

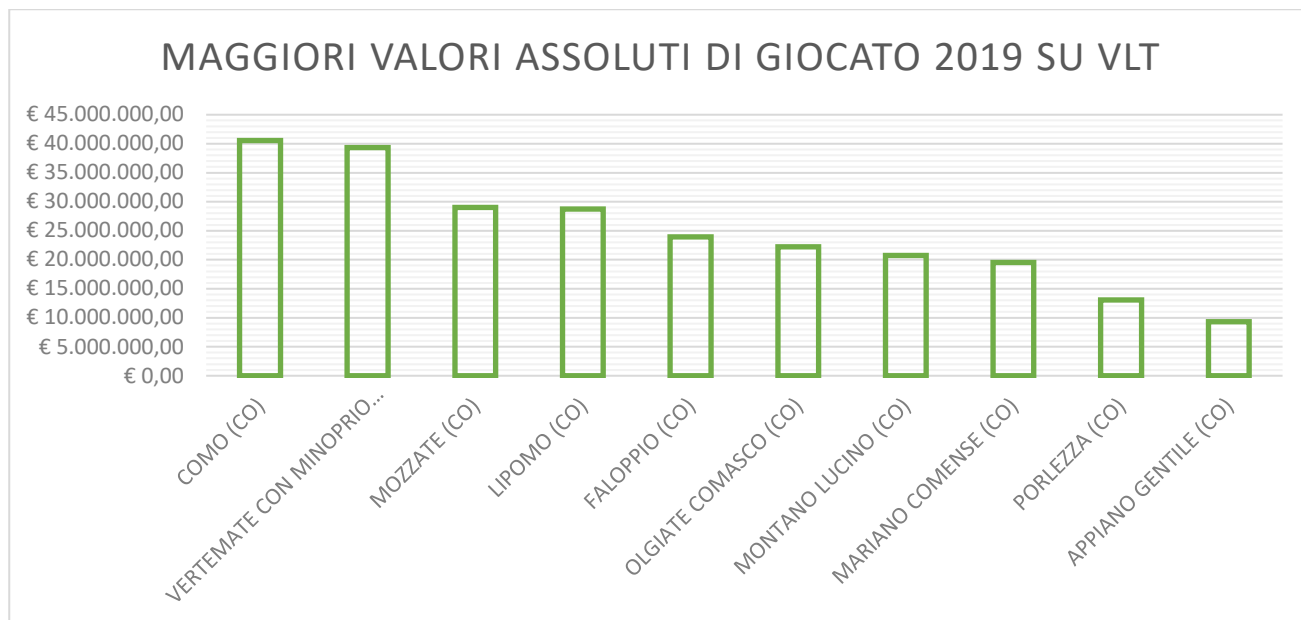


In 20 degli 85 Comuni del progetto sono presenti apparecchi VLT. Questa tipologia di apparecchi si trova in esercizi dedicati VLT/SLOT, agenzie scommesse, sale giochi, negozi di giochi o sala bingo. Sui venti Comuni sono presenti complessivamente 40 esercizi con apparecchi VLT: Como conta 11 esercizi, Montano Lucino e Olgiate Comasco contano 3 esercizi ciascuno, Bregnano, Faloppio, Lipomo, Mozzate, Porlezza e Vertemate con Minoprio ne contano 2 ciascuno, nei restanti Comuni segnalati ve ne è 1 su ciascuno di essi.

Minori e Maggiori valori di Giocato su VLT



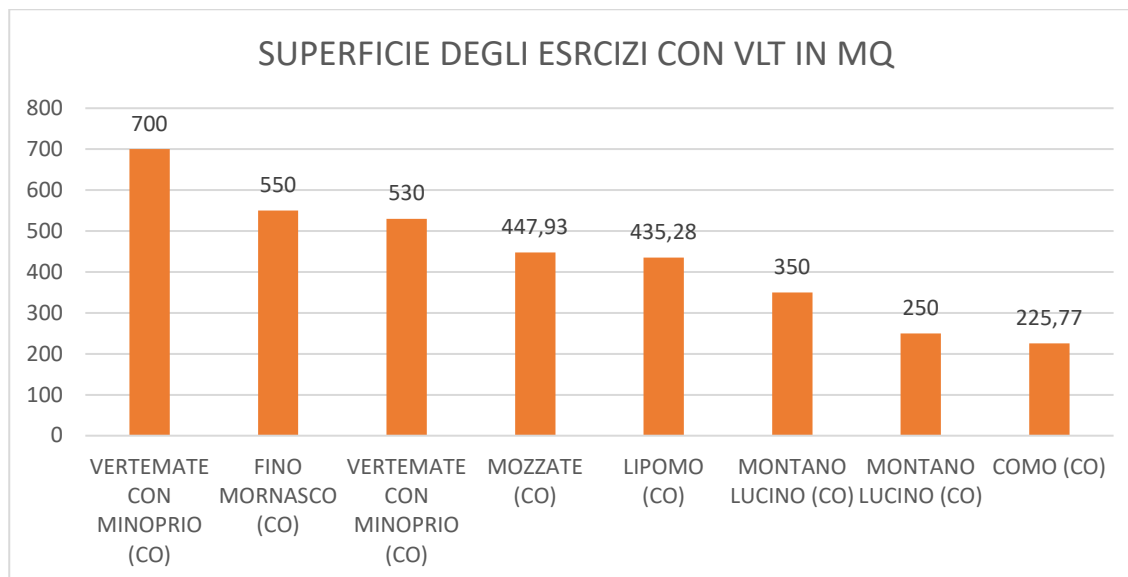
Fra i Comuni interessati, il minor volume di Giocato su VLT appartiene al Comune di Bregnano con 330.382,49 euro giocati. Il successivo Comune si distacca di molto ed è Cadorago con quasi 1 milione e mezzo di euro, seguito da Lurago D'Erba, Bellagio, Arosio, Beregazzo con Filiaro, Tremezzina, Fino mornasco che superano i 5 milioni di euro, Menaggio e infine Villa Guardia che arriva 7.888.572,00 euro.



I volumi maggiori di Giocato su VLT riguardano ancora una volta il Comune di Como con 40.536.431,15 euro, segue Vertemate con Minoprio con 39 milioni di euro, Mozzate con 29 milioni di euro e poi Lipomo con più di 28 milioni. Faloppio, Olgiate Comasco e Montano Lucino hanno un valore tra i 20 e 23 milioni di euro. Valori rilevanti anche per Mariano Comense che arriva a oltre 19

milioni di euro, Porlezza a oltre 13 milioni di euro, più distaccato Appiano Gentile che supera ai 9 milioni di euro.

Superficie degli esercizi con VLT

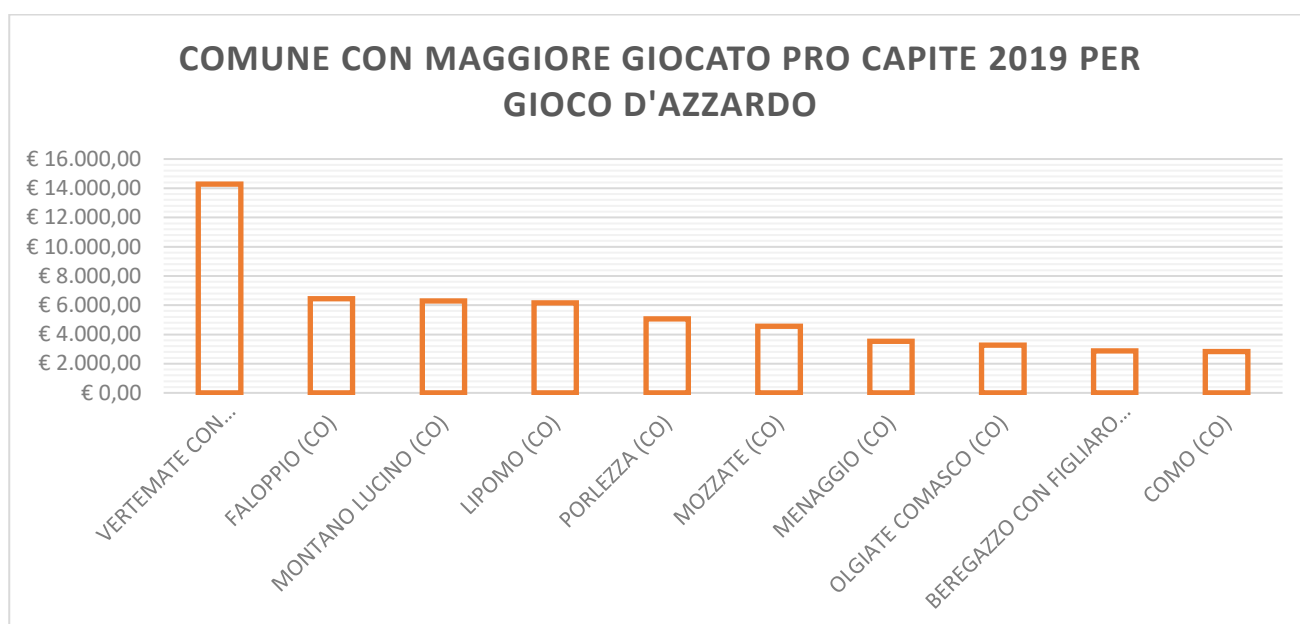


I maggiori valori di Giocato sono strettamente legati al numero di esercizi presenti sul territorio, ma anche al numero di apparecchi presente in ciascun esercizio. Tale dato non è stato rilevato direttamente dalla presente mappatura, ma è tuttavia importante considerare che al primo posto fra gli esercizi, dotati di apparecchi VLT, con maggiore superficie in Mq risulta la sala Bingo di Vertemate con Minoprio, seguita dalla sala giochi di Fino Mornasco e dall'esercizio dedicato sempre a Vertemate con Minoprio. Vi sono poi esercizi dedicati e sale giochi con ampie metrature a Mozzate, Lipomo, Montano Lucino e Como.

Giocato Fisico Pro Capite



L'incidenza che hanno le presenze di ampi esercizi dedicati con installati apparecchi AWP e VLT su ciascun Comune influenza direttamente il valore del Giocato fisico pro capite ovvero il volume totale comparato con la popolazione residente.

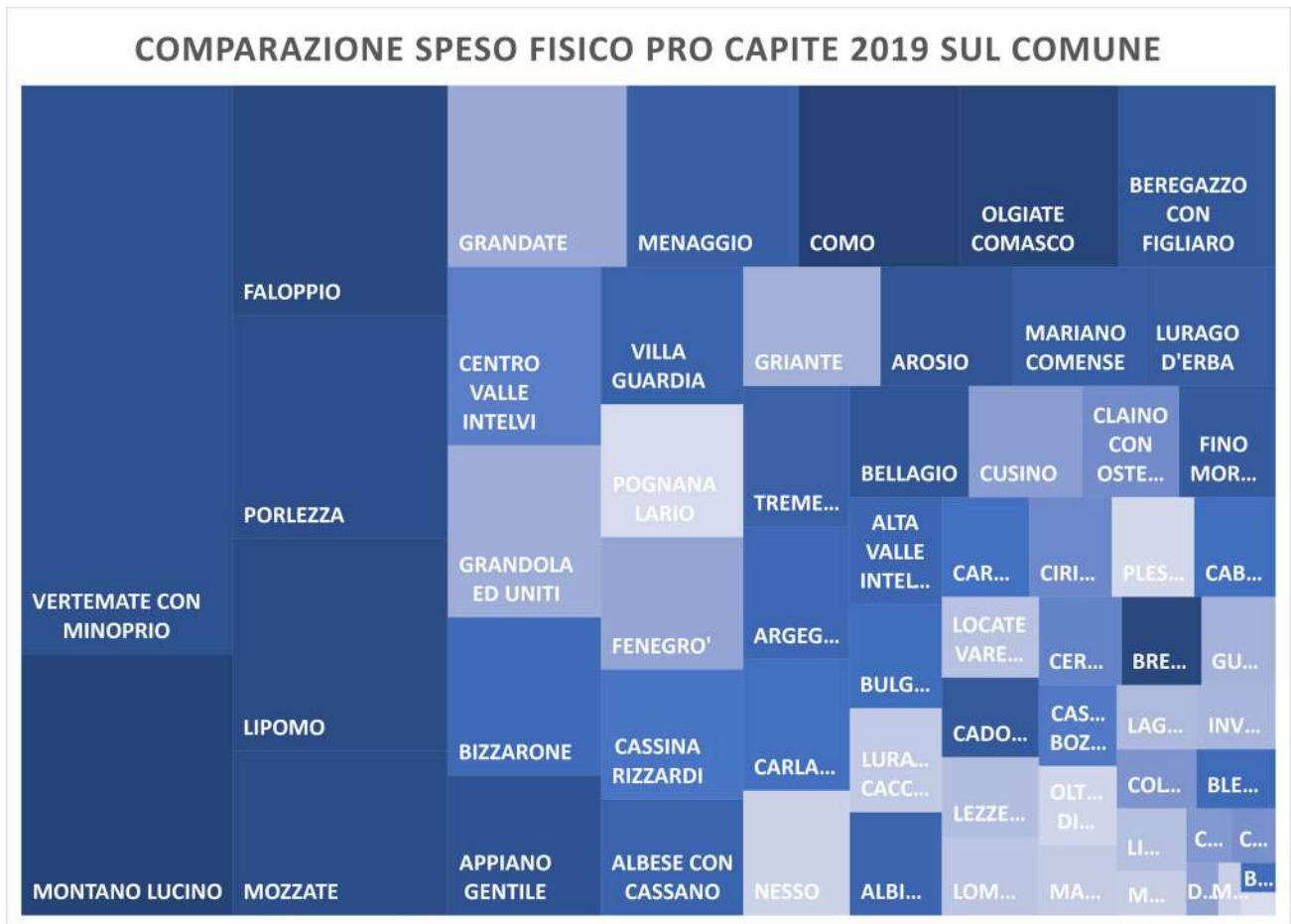


Il Comune con maggior valore di Giocato pro capite risulta Vertemate con Minoprio con 14.289,43 euro. Valori superiori a 6 mila euro interessano i Comuni di Faloppio, Montano Lucino e Lipomo. Poco superiore ai 5 mila euro Porlezza. Segue Mozzate a 4.556,83 euro, Menaggio a 3.529,44 euro, Olgiate Comasco a 3.273,31 euro. Come si attesta a 2.363,12 euro pro capite, Mariano Comense a 1.629,38 euro e Lomazzo a 559,53 euro.



Fra i dieci Comuni con valori più bassi legati al Giocato pro capite, vi sono cinque Comuni senza esercizi dotati di apparecchi AWP/VLT: Cerano D'Intelvi, Faggeto Lario, Montorfano, Colonno e Dizzasco.

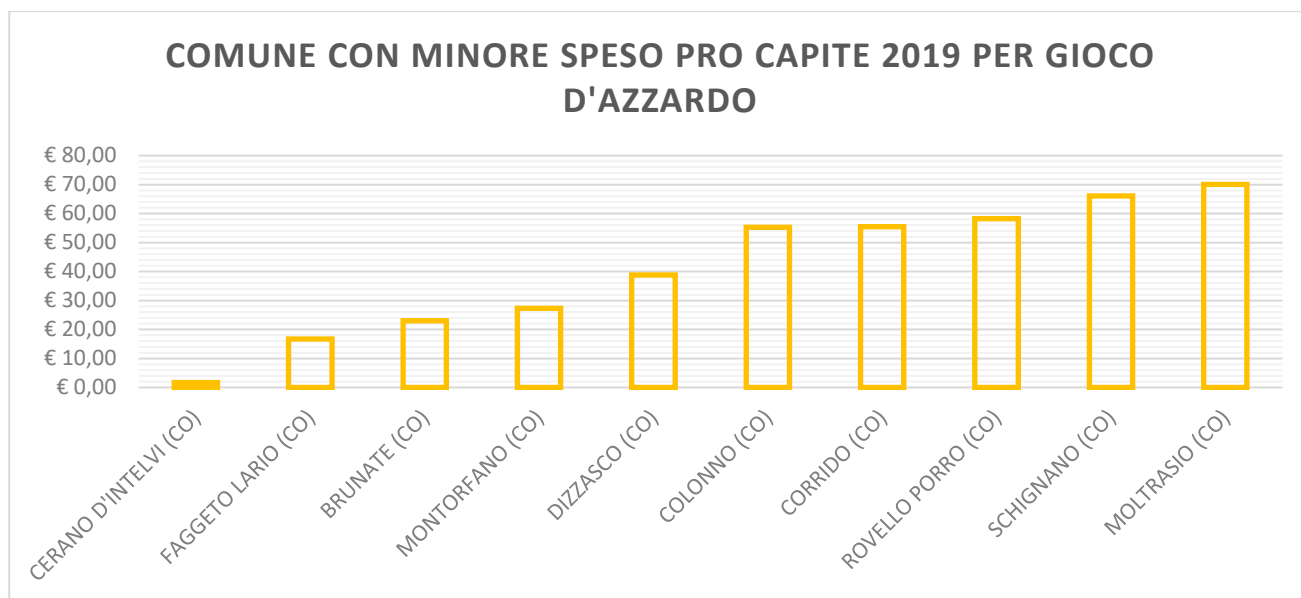
Speso Fisico Pro Capite



I valori di Speso più alti riprendono sostanzialmente gli stessi Comuni che hanno i valori di Giocato più alti. Alcune variazioni sono dovute ai valori relativi alla Vincite ricadute sui territori e correlate ai volumi di Giocato.



Ritroviamo al primo posto per Speso pro capite il Comune di Vertemate con Minoprio a 2.753,98 euro. Distanziati e con valori fra i 1.264,63 e 1.047,40 euro vi sono i Comuni di Montano Lucino, Faloppio, Porlezza e Lipomo. Come si attesta a 671,87 euro, Olgiate Comasco a 658,28 euro, Menaggio a 714,84 euro, Mariano Comense a 357,68 euro e Lomazzo a 173,87 euro.



I valori minori di Speso pro capite nel 2019 riprendono sostanzialmente quelli relativi al Gioco. Il Comune con un valore più basso è Cerano D'Intelvi con 1,74 euro, si passa a 16,73 di Faggeto Lario ed a 23,04 di Brunate.

L'insieme dei Comuni stabilisce un valore di Giocato medio pro capite rapportato alla popolazione residente di 1.889,32 euro e di Speso medio pro capite di 433,62 euro.

È da segnalare che nel 2017 i valori di Speso nei comuni di Lurate Caccivio e Lezzeno riportavano dei valori negativi (la differenza tra Giocato e Vincita) legati a delle grosse vincite maturate attraverso Lotterie Instantanee che hanno quindi portato sul Comune un valore maggiore di euro Vinti rispetto a quelli Giocati.



Fonte *La Provincia*, 25/03/2017



Fonte *Il Giorno*, 19/05/2017

Un'inflessione del valore di Speso è avvenuta a Montano Lucino nel 2018 grazie ad una grossa vincita avvenuta attraverso una lotteria istantanea.



Fonte *Il Giorno*, 19/06/2018

Si segnala inoltre che sul Comune di Faggeto Lario non sono più presenti esercizi con apparecchi AWP dal 2018. Mentre sul Comune di Montorfano non sono più presenti esercizi con apparecchi AWP dal 2019.

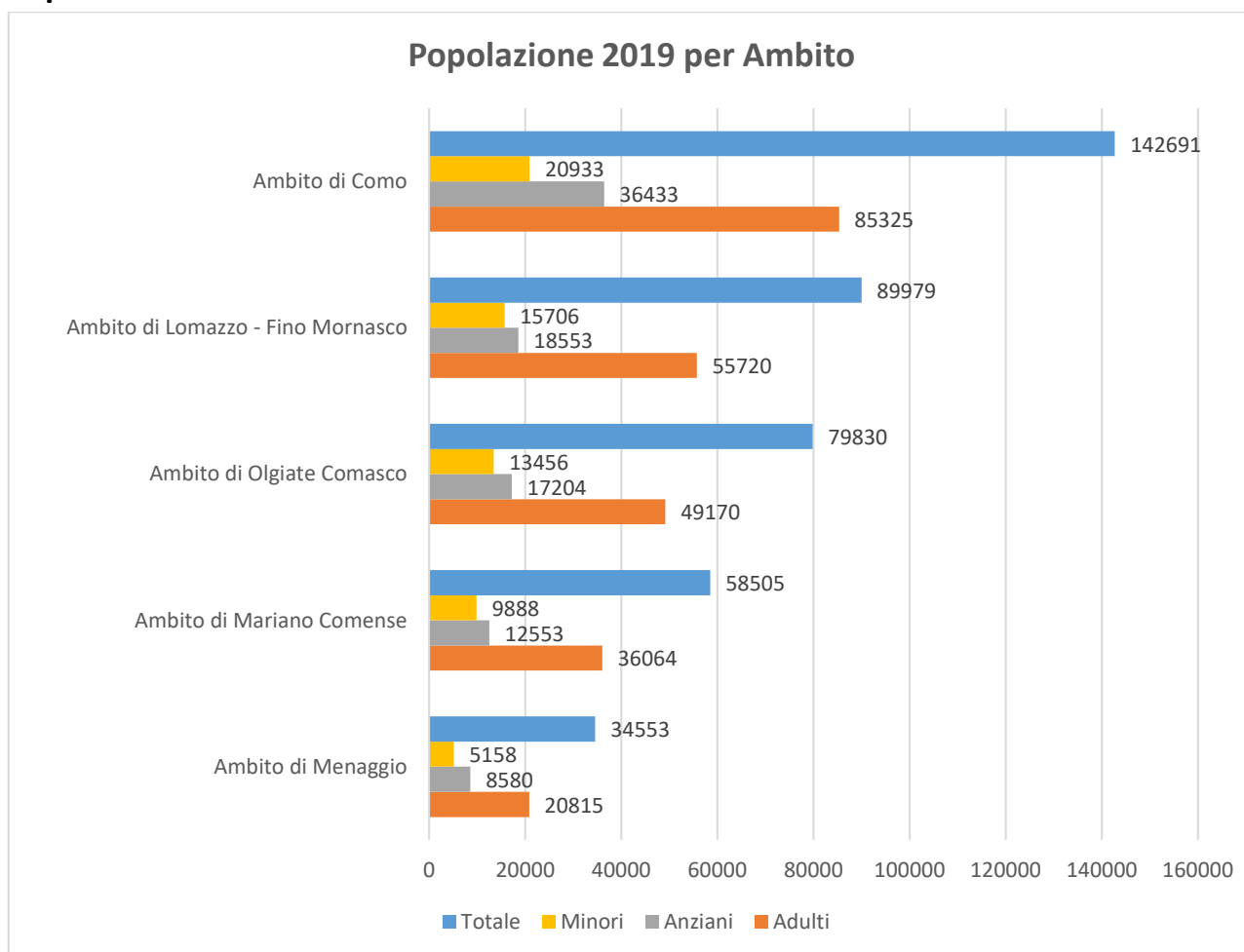
Infine i dati relativi al Comune di Solbiate con Cagno sono stati aggregati a quelli presenti nelle tabelle ADM sotto le voci disaggregate di Solbiate, Cagno, Solbiate con Cagno.

I dati dei 5 Ambiti Territoriali

Al progetto “LINK-LARIANO: Rete Contro l’Azzardo” hanno aderito le Aziende Speciali consortili capofila di 5 Ambiti Territoriali della provincia di Como: Azienda Sociale Comuni Insieme (Ambito di Lomazzo-Fino Mornasco), Azienda Sociale Comasca e Lariano (Ambito di Como), Tecum – Azienda Territoriale per i Servizi alla Persona (Ambito di Mariano Comense), Azienda Sociale Centro Lario e Valli (Ambito di Menaggio), Consorzio Servizi Sociali dell’Olgiatese (Ambito di Olgiate Comasco).

I Comuni partner sono 22 sull’Ambito di Como, 17 sull’Ambito di Olgiate Comasco, 15 sull’Ambito di Lomazzo – Fino Mornasco, 25 sull’Ambito di Menaggio e 6 sull’Ambito di Mariano Comense.

Popolazione



L’Ambito di Como è quello con il più alto valore assoluto di popolazione residente, seguito dagli Ambiti di Lomazzo – Fino Mornasco, Olgiate Comasco, Mariano Comense e Menaggio.

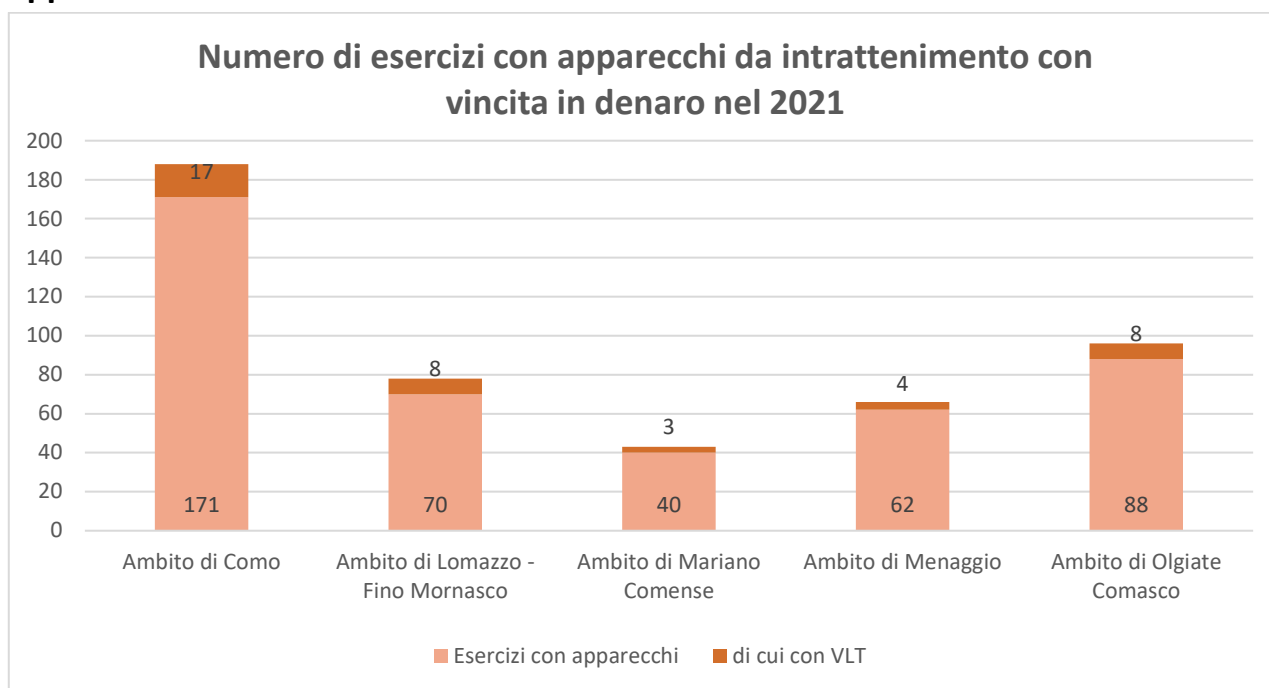
In valore percentuale la popolazione anziana incide per il 25% sull'Ambito di Como, per il 20% sull'Ambito di Lomazzo – Fino Mornasco, per il 21% sull'Ambito di Olgiate Comasco, per il 21% sull'Ambito di Mariano Comense e per il 24% sull'Ambito di Menaggio.

Nella media complessiva degli 85 Comuni partner l'incidenza in percentuale della popolazione anziana è del 23% sul totale.

In valore percentuale la popolazione minorenni incide per il 14% sull'Ambito di Como, per il 17% sull'Ambito di Lomazzo – Fino Mornasco, per il 16% sull'Ambito di Olgiate Comasco, per il 16% sull'Ambito di Mariano Comense e per il 14% sull'Ambito di Menaggio.

Nella media complessiva degli 85 Comuni partner l'incidenza in percentuale della popolazione minorenni è del 16% sul totale.

Apparecchi

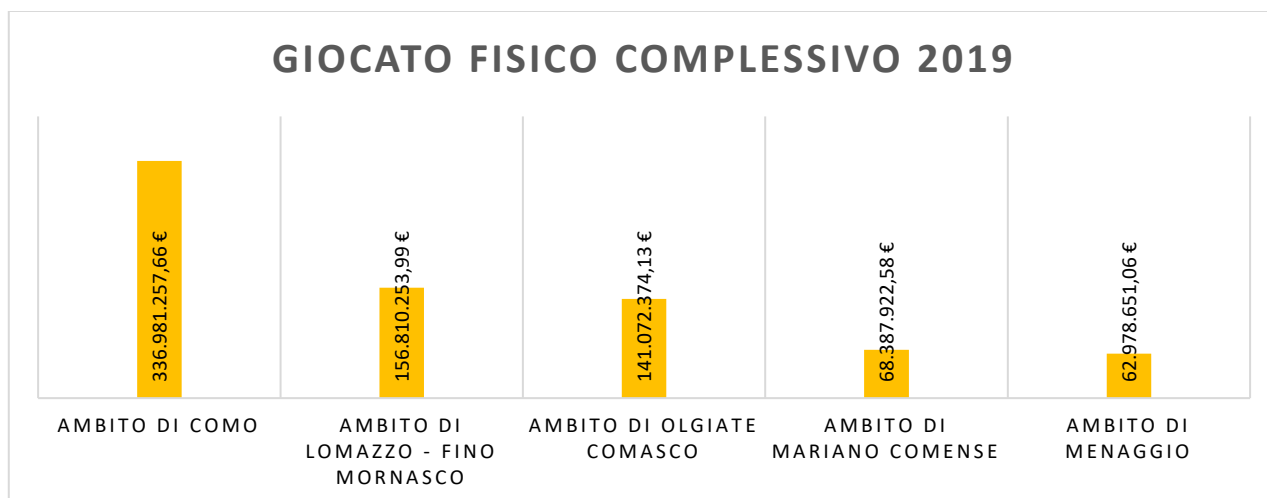


Nel 2021 il numero di esercizi con apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro vede come valori assoluti l'Ambito di Como con 171 esercizi, l'Ambito di Olgiate Comasco con 88 esercizi, l'Ambito di Lomazzo – Fino Mornasco con 70, l'Ambito di Menaggio con 62 e l'Ambito di Mariano Comense con 40.

In valori assoluti rapportati alla popolazione residente, l'Ambito di Como conta 1 esercizio ogni 834 abitanti, l'Ambito di Olgiate Comasco conta 1 esercizio ogni 907 abitanti, l'Ambito di Lomazzo – Fino Mornasco conta 1 esercizio ogni 1.285 abitanti, l'Ambito di Menaggio conta 1 esercizio ogni 557 abitanti e l'Ambito di Mariano Comense conta 1 esercizio ogni 1.462 abitanti.

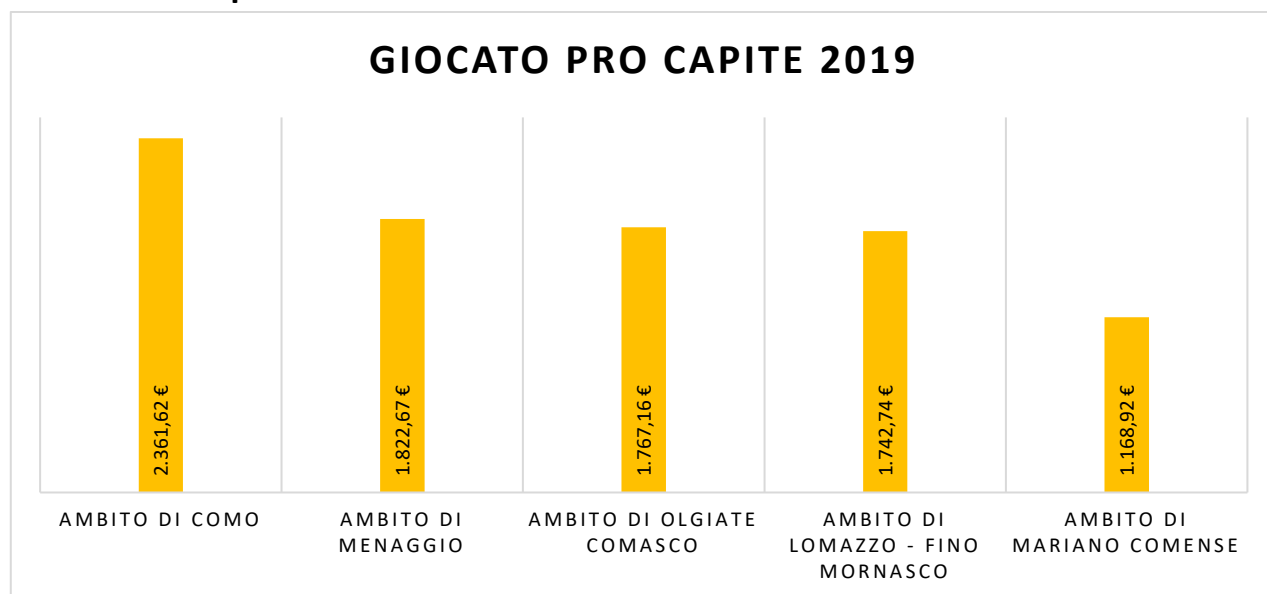
Nella media complessiva degli 85 Comuni partner il rapporto conta 1 esercizio ogni 940 abitanti.

Giocato Fisico



I valori assoluti di maggiore Giocato nel 2019 spettano all’Ambito di Como che arriva a quasi 337 milioni di Euro, seguito dall’Ambito di Lomazzo – Fino Mornasco con quasi 157 milioni di Euro, dall’Ambito di Olgiate Comasco con poco più di 141 milioni di Euro, dall’Ambito di Mariano Comense con più di 68 milioni di Euro e l’Ambito di Menaggio con quasi 63 milioni di Euro.

Giocato Pro Capite

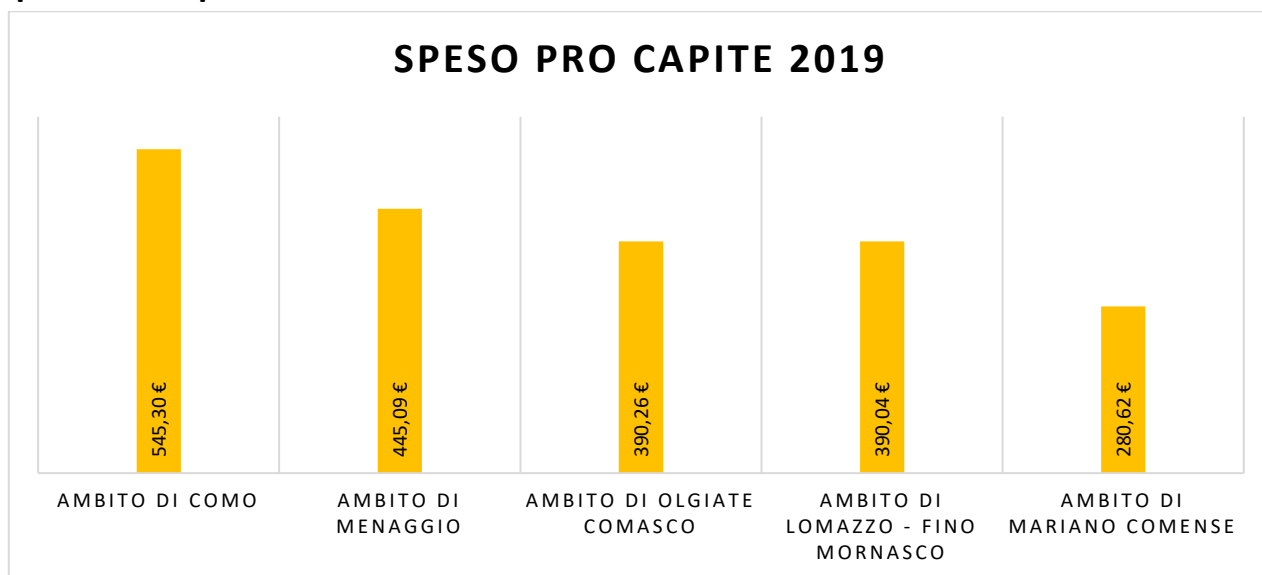


Il Giocato Pro Capite del 2019 indica il valore economico che in media ciascun abitante (minorenne, adulto, anziano) ha speso in un anno per giocare ad un gioco d’azzardo fisico presente su quell’Ambito.

I valori economici del Giocato Pro Capite nel 2019 contano per l'Ambito di Como 2.361,62 Euro, per l'Ambito di Mariano Comense 1.168,92 Euro, per l'Ambito di Lomazzo – Fino Mornasco 1.742,74 Euro, per l'Ambito di Olgiate Comasco 1.767,16 Euro e per l'Ambito di Menaggio 1.822,67 Euro.

Va ricordato che l'Ambito di Como ha il maggior numero di popolazione residente, inoltre racchiude il capoluogo di Provincia che accoglie giornalmente un alto flusso di persone che vi accede per studio, lavoro, servizi ed intrattenimento (compreso il gioco d'azzardo).

Speso Pro Capite



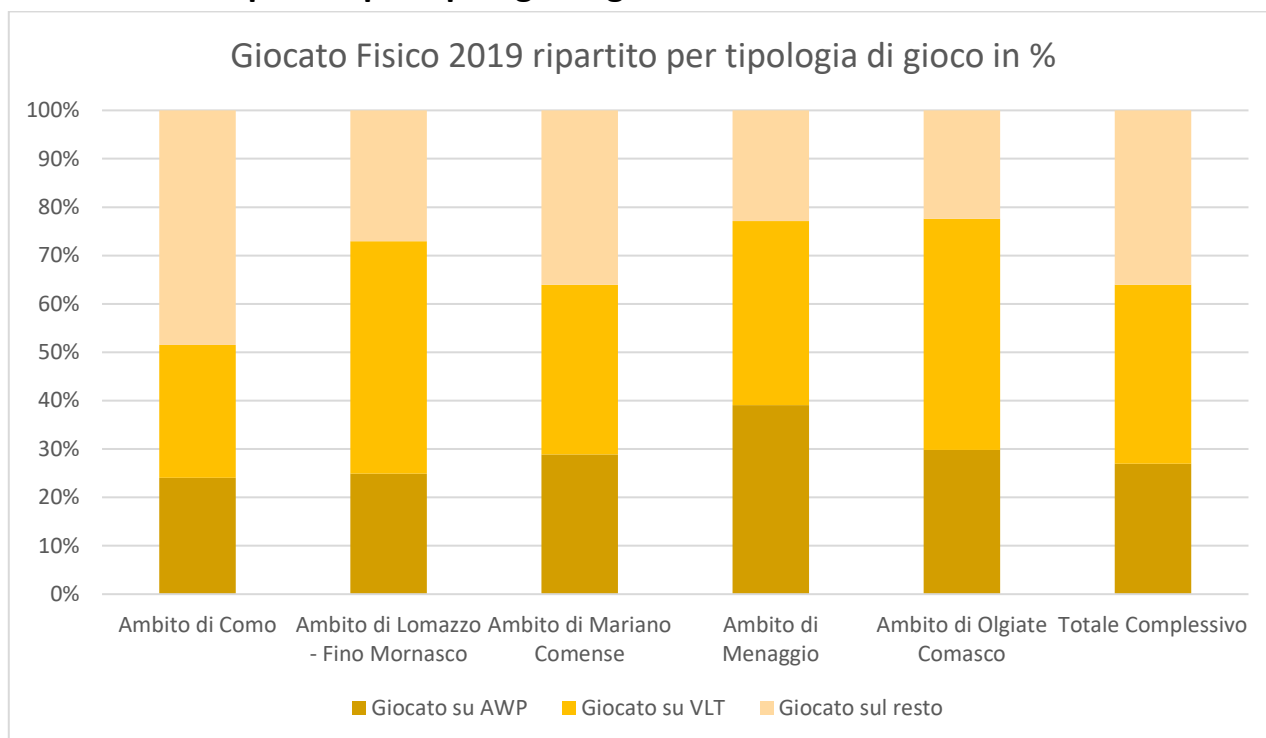
La Spesa Pro Capite del 2019 indica il valore economico che in media ciascun abitante (minorenne, adulto, anziano) ha perso in un anno per giocare ad un gioco d'azzardo fisico presente su quell'Ambito.

Tale denaro non è tornato ai giocatori sotto forma di Vincita, ma è stato ripartito fra le casse dell'Erario, dell'Agenzia Dogane e Monopoli, dei concessionari dei giochi, dei gestori di giochi e degli esercenti (la suddivisione è stabilita in modo differente in base alla tipologia di gioco).

Il valore maggiore spetta all'Ambito di Como con 545.30 Euro di Spesa Pro Capite, seguito dall'Ambito di Menaggio con 445,09 Euro, dall'Ambito di Olgiate Comasco con 390,26 Euro, dall'Ambito di Lomazzo – Fino Mornasco con 390,04 Euro e dall'Ambito di Mariano Comense con 280,62 Euro di Spesa Pro Capite per gioco d'azzardo.

Bisogna ricordare che molti Comuni della Provincia sono limitrofi al confine svizzero e parte della popolazione residente lavora oltreconfine. Gli ultimi dati disponibili, risalenti al 2015, riportano a 25.395 il numero di frontalieri della Provincia di Como che lavorano in Ticino. Tali cittadini recepiscono un reddito medio superiore agli standard italiani. Per alcune persone quindi vi è una forte disponibilità economica che in alcuni casi viene anche destinata al gioco d'azzardo.

Giocato Fisico ripartito per tipologia di gioco

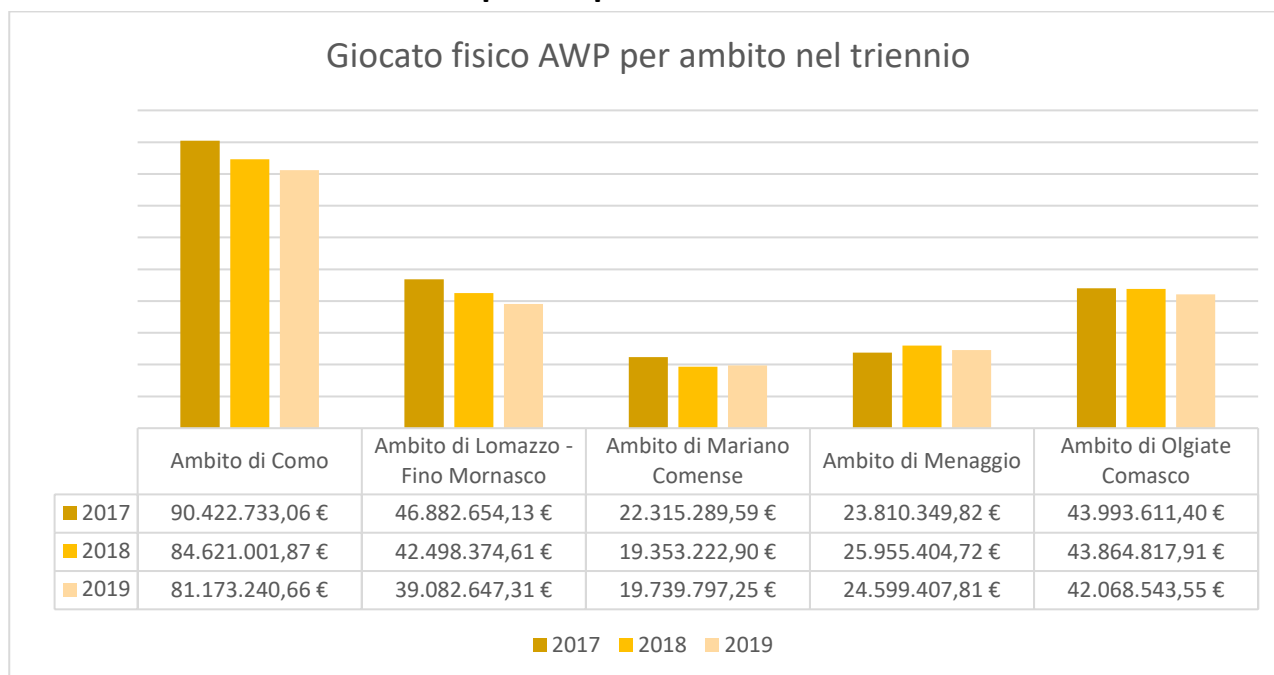


Osservando la ripartizione del Giocato fisico del 2019 è possibile osservare come sia prevalente l'incidenza di gioco su apparecchi AWP e VLT in rapporto a tutto il resto dei giochi (scommesse, Lotto, Gratta&Vinci, ecc.).

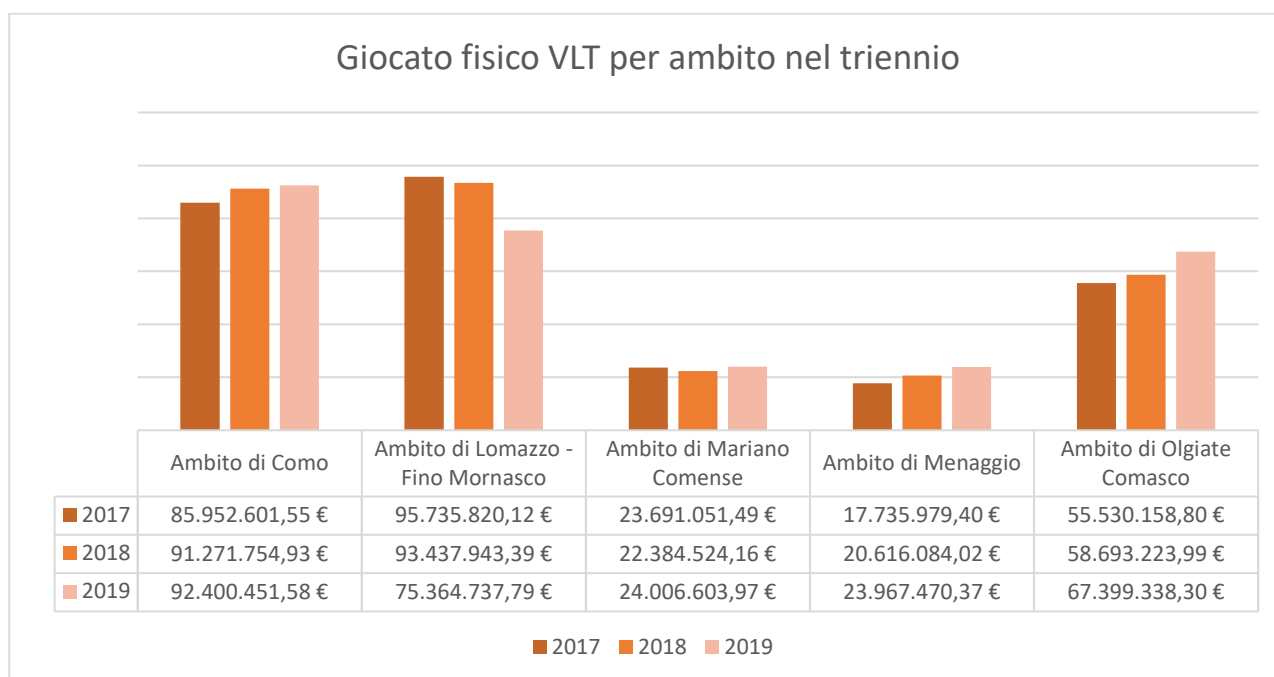
Sull'Ambito di Como l'insieme di Giocato su AWP e VLT supera il 50% del totale, sull'Ambito di Mariano Comense supera il 60%, sull'Ambito di Lomazzo – Fino Mornasco supera il 70% e sugli Ambiti di Menaggio e Olgiate Comasco arriva a quasi l'80% del totale.

Sull'insieme degli 85 Comuni partner di progetto, il Giocato complessivo su AWP e VLT raggiunge il 64% del totale dell'intero Giocato su giochi d'azzardo. Di questi il 27% del valore complessivo di Gioco (più di 206 milioni di Euro) viene giocato mediante apparecchi AWP, il 37% del valore complessivo di Gioco (più di 283 milioni di Euro) viene giocato mediante apparecchi VLT, mentre il restante 36% (più di 276 milioni di Euro) viene giocato sul resto dei giochi d'azzardo fisici.

Giocato fisico nel triennio comparato per Ambito

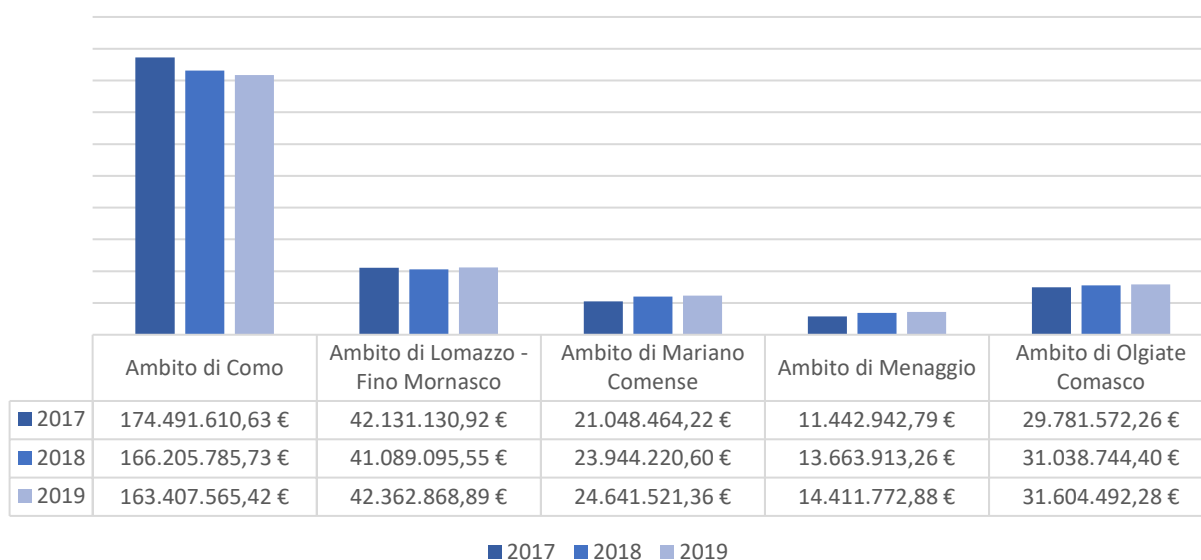


Rispetto al triennio in esame, il Giocato fisico su AWP vede fra il 2017 ed il 2019 sull'Ambito di Como una diminuzione del -10%, sull'Ambito di Lomazzo – Fino Mornasco una diminuzione del -16%, sull'Ambito di Mariano Comense una diminuzione del -11%, sull'Ambito di Menaggio un aumento del +3%, sull'Ambito di Olgiate Comasco una diminuzione del -4%.



Rispetto al triennio in esame, il Giocato fisico su VLT vede fra il 2017 ed il 2019 sull'Ambito di Como un aumento del +7%, sull'Ambito di Lomazzo – Fino Mornasco una diminuzione del -21%, sull'Ambito di Mariano Comense un aumento del +1%, sull'Ambito di Menaggio un aumento del +35%, sull'Ambito di Olgiate Comasco un aumento del +21%.

Giocato fisico su tutto il resto dei giochi per ambito nel triennio



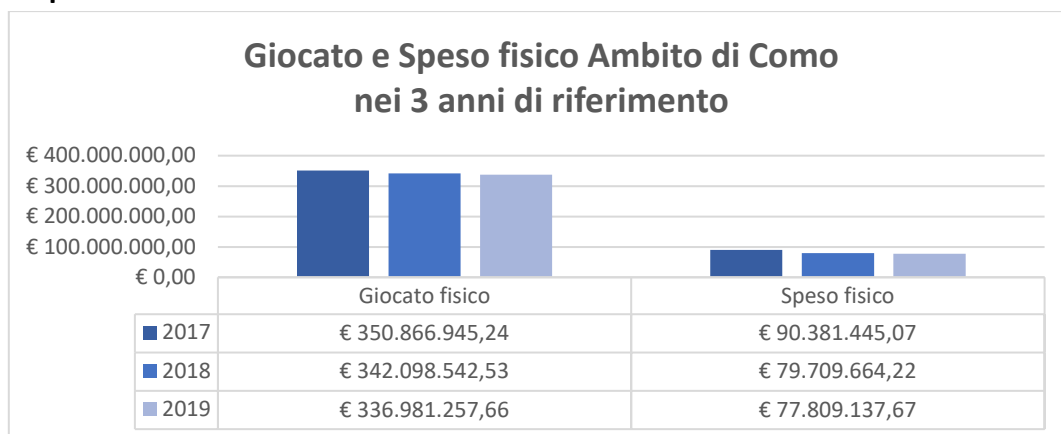
Rispetto al triennio in esame, il Giocato fisico su tutti gli altri giochi vede fra il 2017 ed il 2019 sull'Ambito di Como una diminuzione del -6%, sull'Ambito di Lomazzo – Fino Mornasco un aumento del +0,5%, sull'Ambito di Mariano Comense un aumento del +17%, sull'Ambito di Menaggio un aumento del +25%, sull'Ambito di Olgiate Comasco un aumento del +6%.

Osservando ogni singolo territorio e tenendo in considerazione l'introduzione tra la fine del 2017 e l'inizio del 2018 di specifiche ordinanze comunali volte a regolamentare gli orari d'accensione degli apparecchi da intrattenimento con vincite in denaro (AWP e VLT) sui territori di Lomazzo - Fino Mornasco e Mariano Comense, è possibile notare:

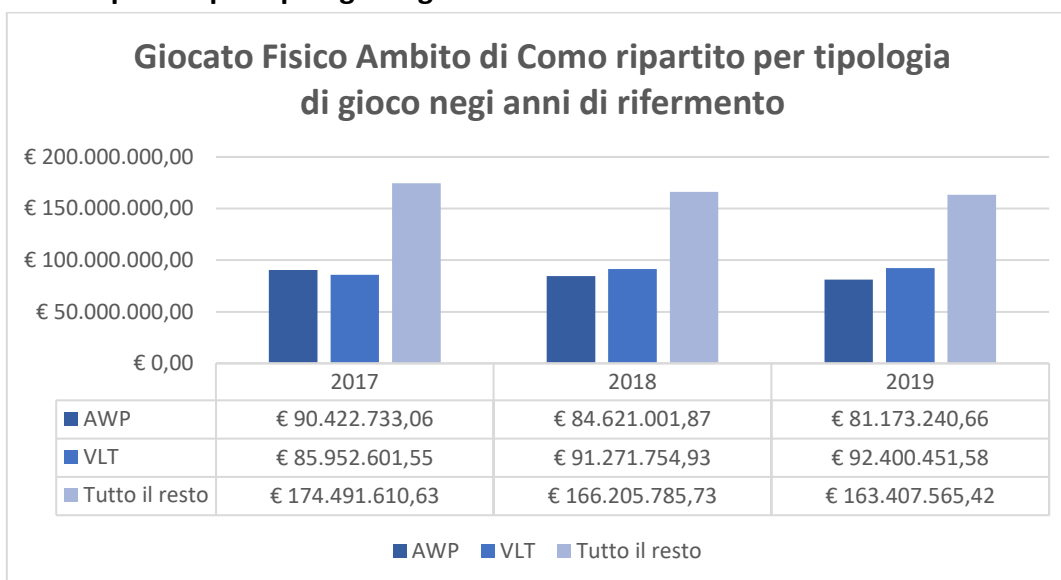
- sull'Ambito di Como una leggera inflessione generale fra la diminuzione del -10% sul Giocato AWP, l'aumento del +7% sul Giocato VLT e la diminuzione del -6% sul Giocato dei restanti giochi;
- sull'Ambito di Lomazzo – Fino Mornasco una netta inflessione generale fra la diminuzione del -16% sul Giocato AWP, la diminuzione del -21% sul Giocato VLT e l'aumento del +0,5% sul Giocato dei restanti giochi;
- sull'Ambito di Mariano Comense un leggero incremento generale fra la diminuzione del -11% sul Giocato AWP, l'aumento del +1% sul Giocato VLT e l'aumento del +17% sul Giocato dei restanti giochi;
- sull'Ambito di Menaggio un forte incremento generale fra l'aumento del +3% sul Giocato AWP, l'aumento del +35% sul Giocato VLT e l'aumento del +25% sul Giocato dei restanti giochi;
- sull'Ambito di Olgiate Comasco un forte incremento generale fra la diminuzione del -4% sul Giocato AWP, l'aumento del +21% sul Giocato VLT e l'aumento del +6% sul Giocato dei restanti giochi.

Ambito di Como (Comuni aderenti al progetto)			
Popolazione totale 2019	142.691	di cui anziani	36.433
		di cui minorenni	20.933
Numero di esercizi con apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro nel 2021	171	di cui con VLT	17
Giocato fisico complessivo 2019	336.981.257,66 €		
Giocato pro capite 2019	2.361,61 €	Speso pro capite 2019	545,30 €

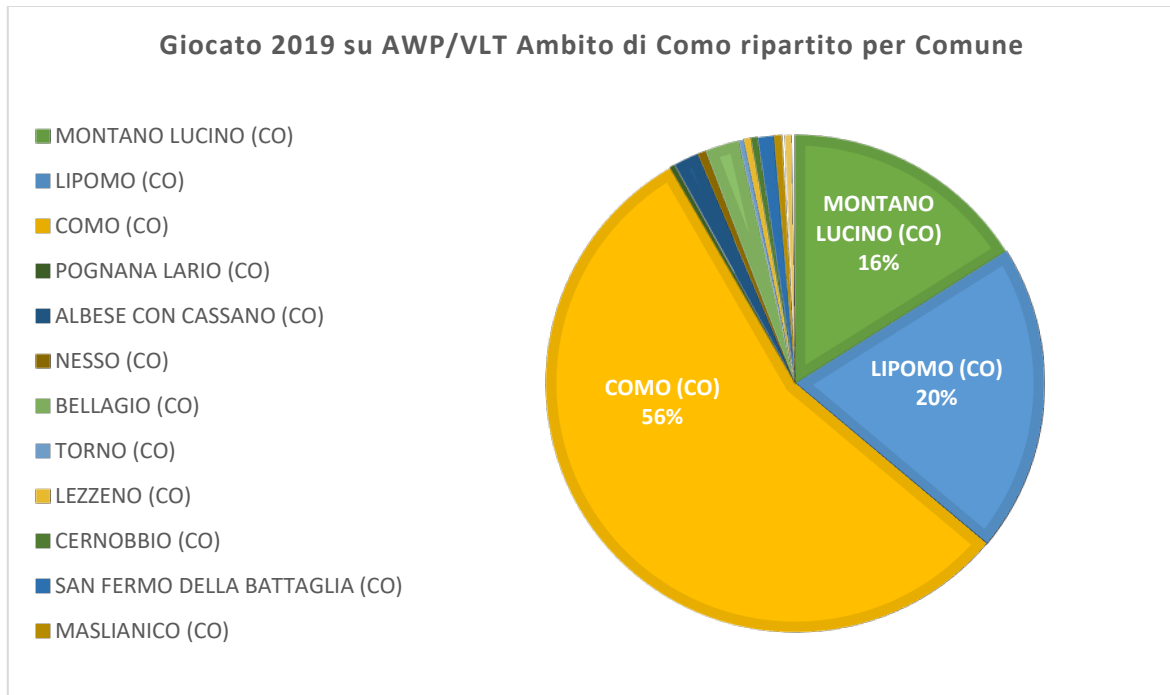
Giocato e Speso fisico Ambito di Como



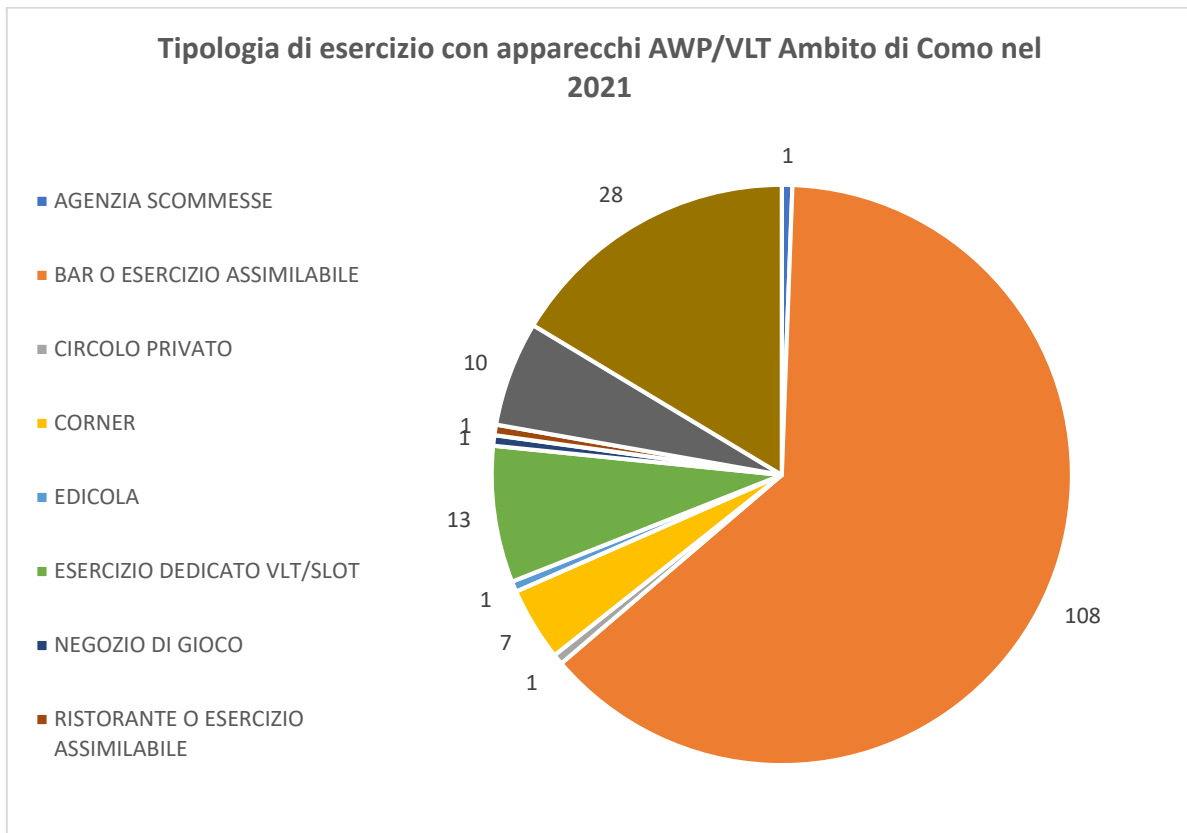
Giocato Fisico ripartito per tipologia di gioco Ambito di Como



Giocato su AWP/VLT Ambito di Como

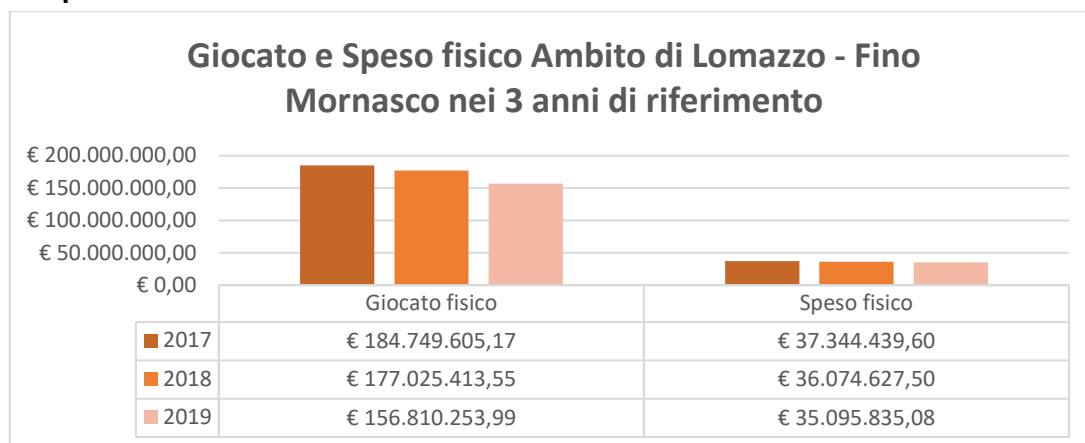


Tipologia di esercizio con apparecchi AWP/VLT Ambito di Como

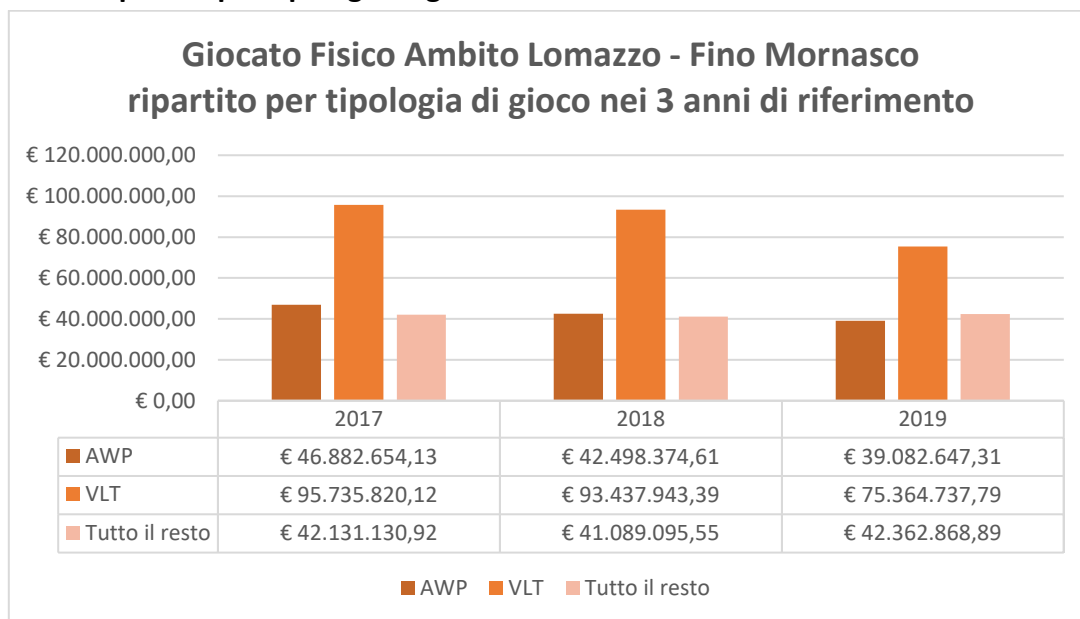


Ambito di Lomazzo – Fino Mornasco (Comuni aderenti al progetto)			
Popolazione totale 2019	89.979	di cui anziani	18.553
		di cui minorenni	15.706
Numero di esercizi con apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro nel 2021	70	di cui con VLT	8
Giocato fisico complessivo 2019	156.810.253,99 €		
Giocato pro capite 2019	1.742,74 €	Speso pro capite 2019	390,04 €

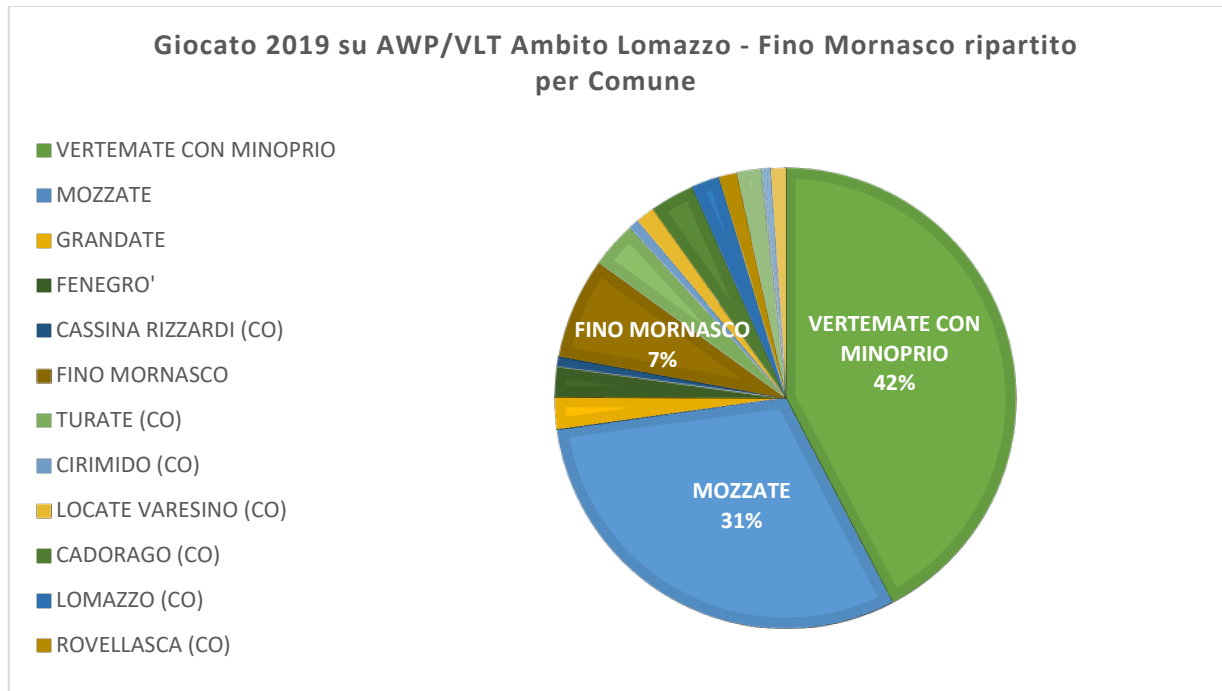
Giocato e Speso fisico Ambito di Lomazzo – Fino Mornasco



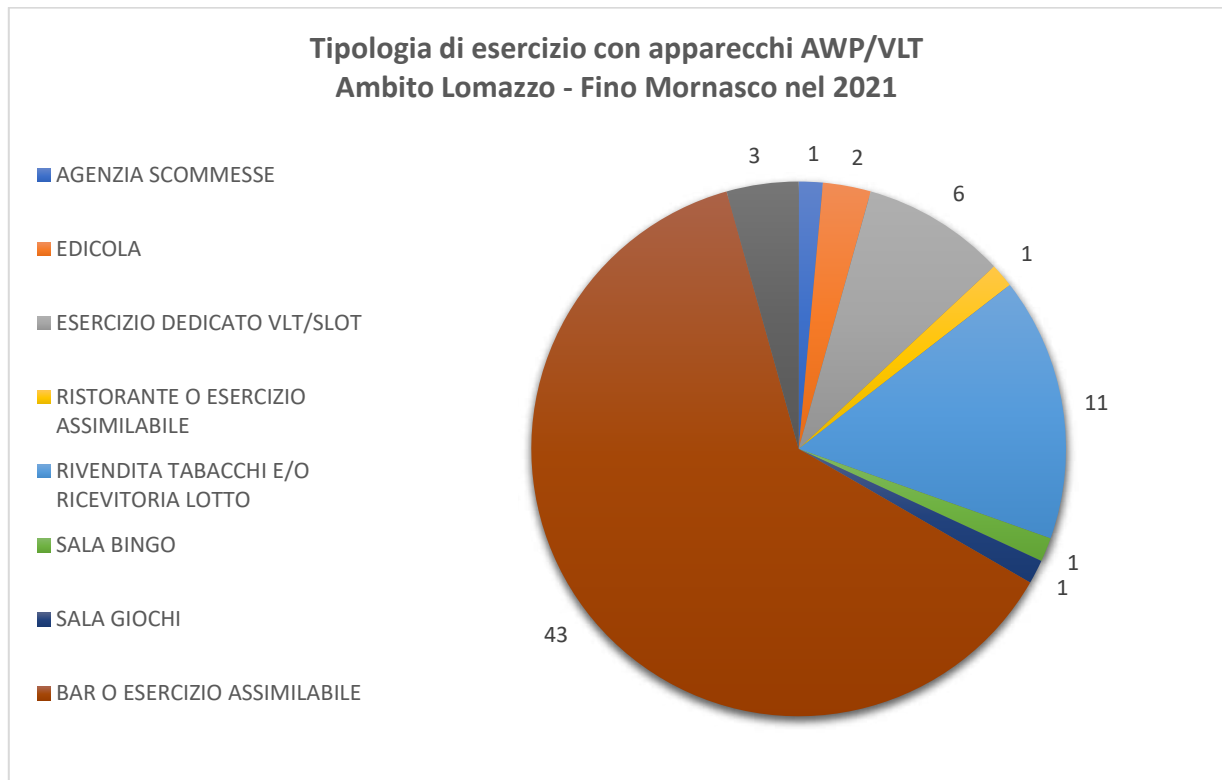
Giocato Fisico ripartito per tipologia di gioco Ambito di Lomazzo – Fino Mornasco



Giocato 2019 su AWP/VLT Ambito Lomazzo - Fino Mornasco

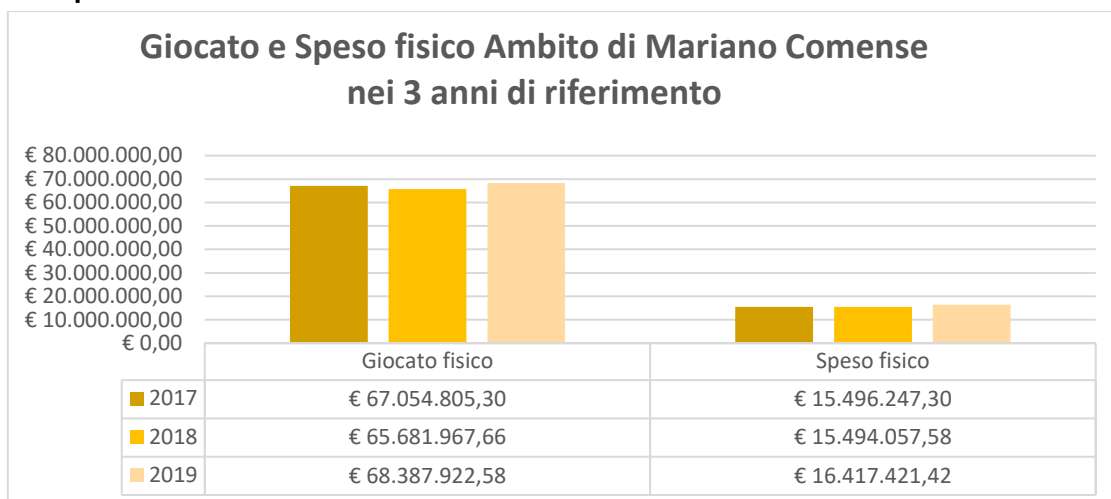


Tipologia di esercizio con apparecchi AWP/VLT Ambito Lomazzo - Fino Mornasco nel 2021

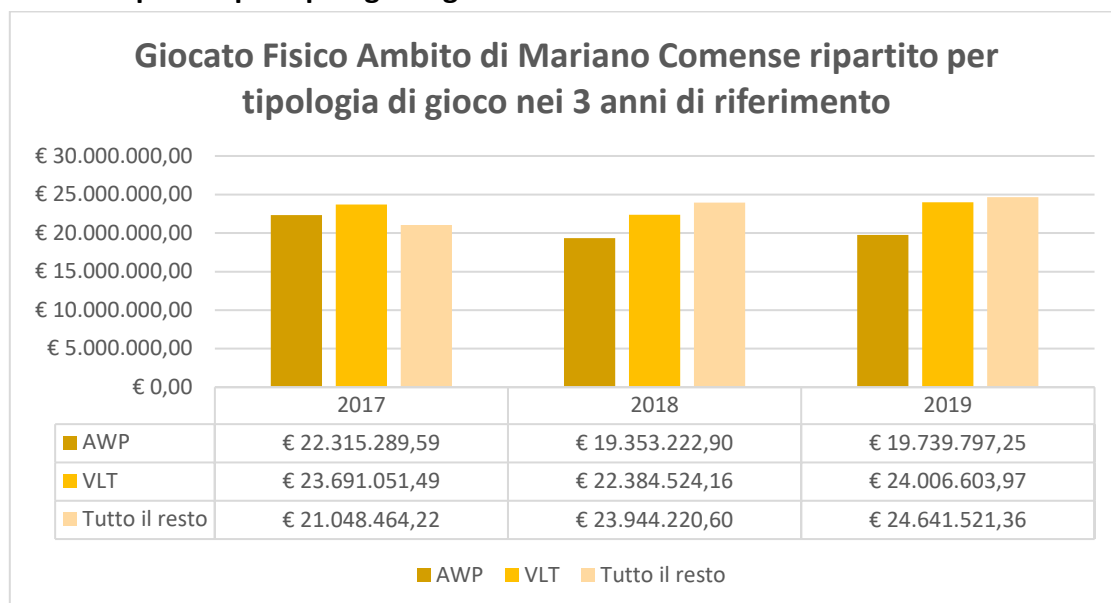


Ambito di Mariano Comense (Comuni aderenti al progetto)			
Popolazione totale 2019	58.505	di cui anziani	12.553
		di cui minorenni	9.888
Numero di esercizi con apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro nel 2021	40	di cui con VLT	3
Giocato fisico complessivo 2019	68.387.922,58		
Giocato pro capite 2019	1.168,92 €	Speso pro capite 2019	280,61 €

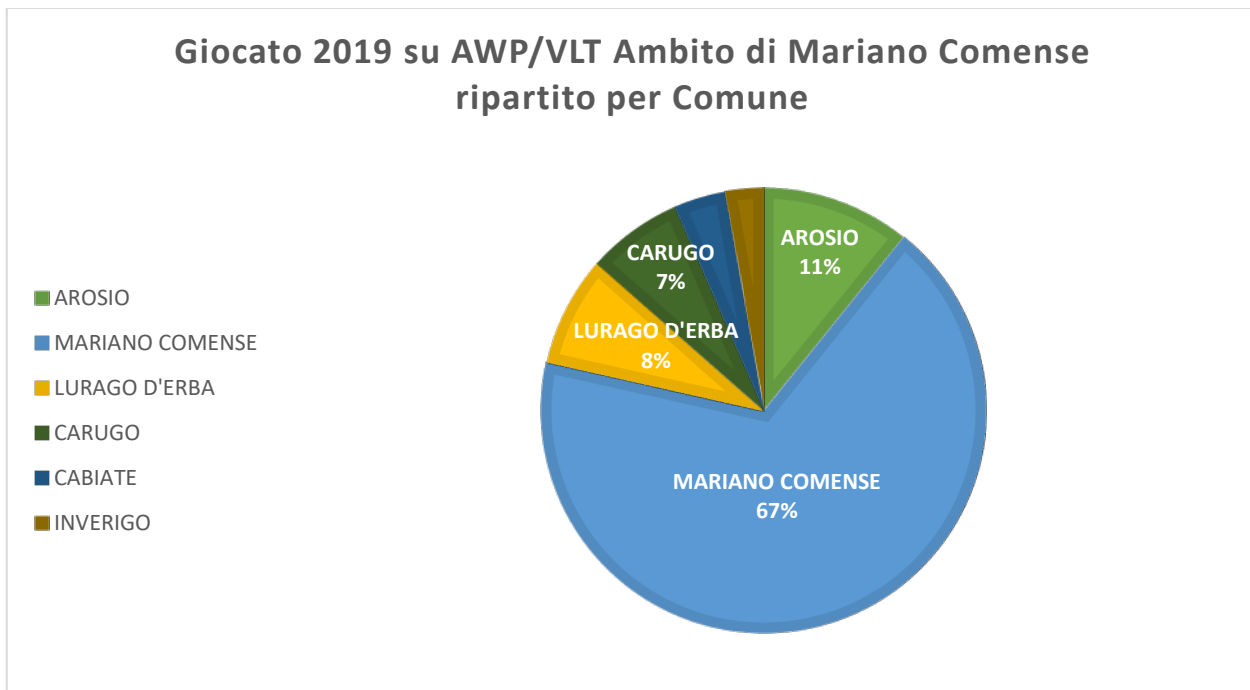
Giocato e Speso fisico Ambito di Mariano Comense



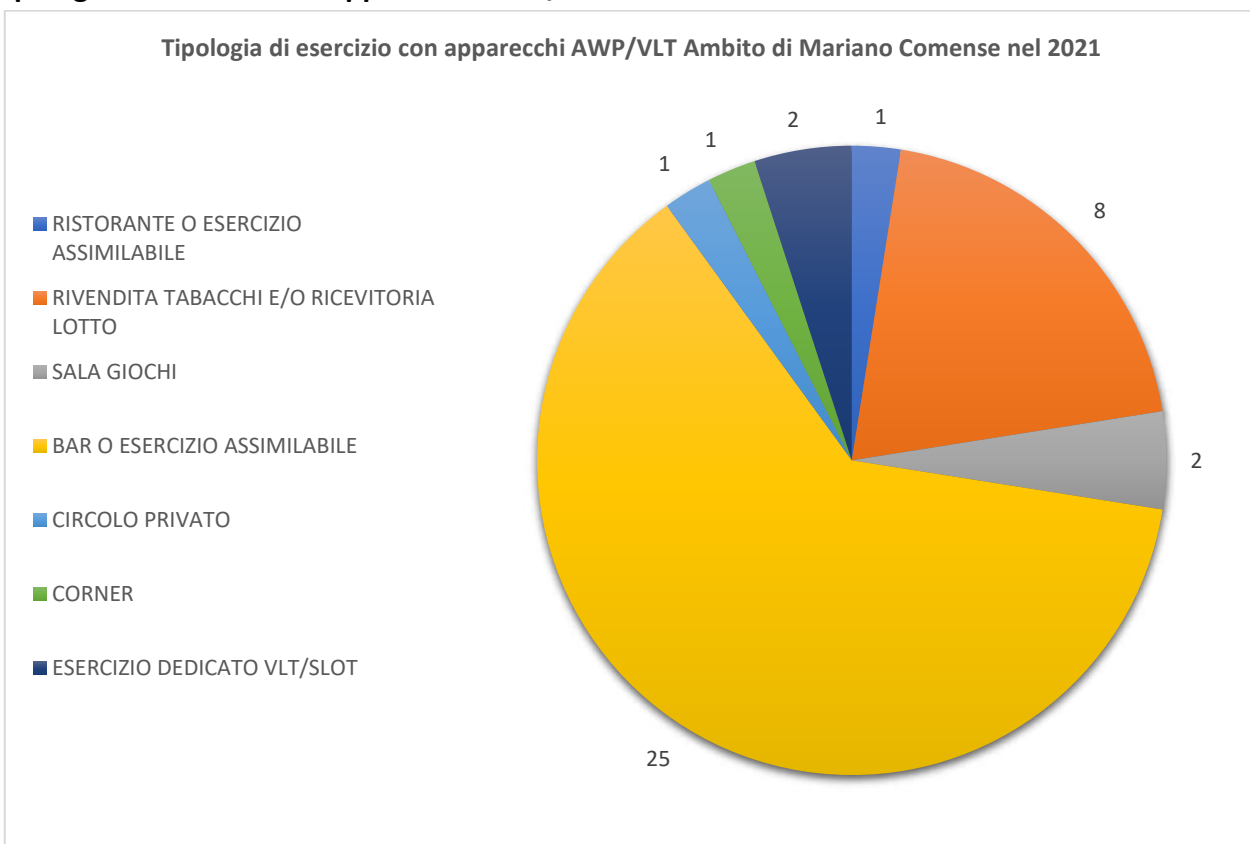
Giocato Fisico ripartito per tipologia di gioco Ambito di Mariano Comense



Giocato 2019 su AWP/VLT Ambito di Mariano Comense

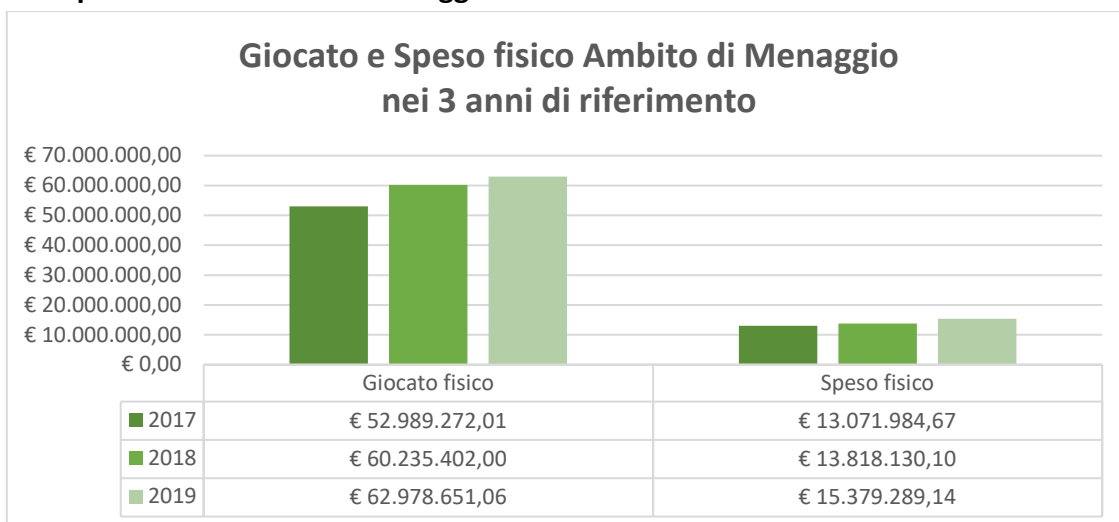


Tipologia di esercizio con apparecchi AWP/VLT Ambito di Mariano Comense nel 2021

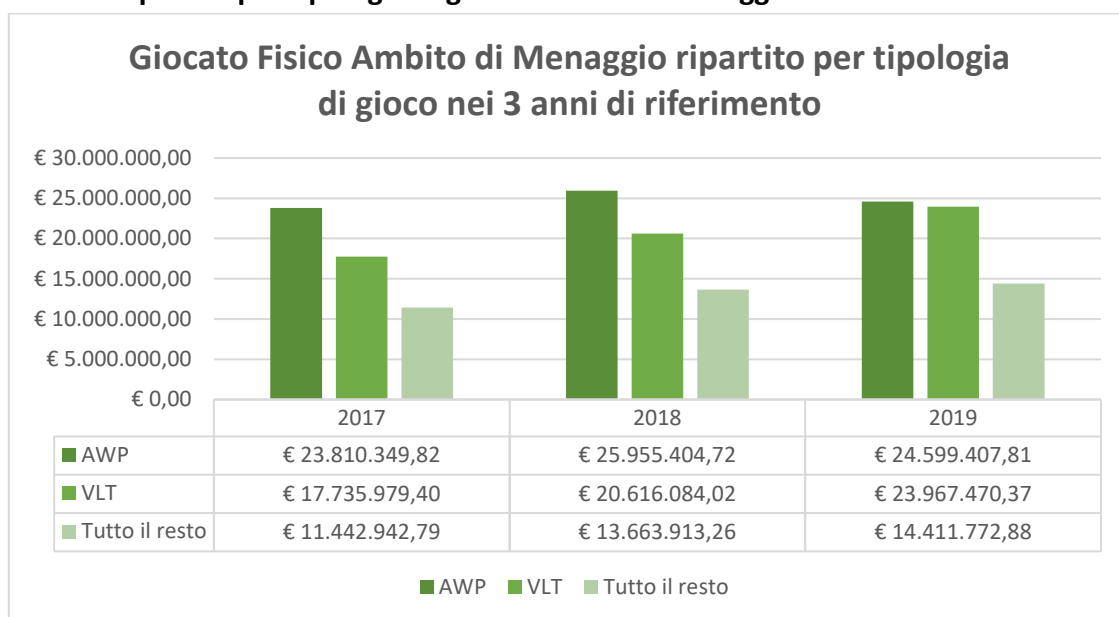


Ambito di Menaggio (Comuni aderenti al progetto)			
Popolazione totale 2019	34.553	di cui anziani	8.580
		di cui minorenni	5.158
Numero di esercizi con apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro nel 2021	62	di cui con VLT	4
Giocato fisico complessivo 2019	62.978.651,06 €		
Giocato pro capite 2019	1.822,66 €	Speso pro capite 2019	445,09 €

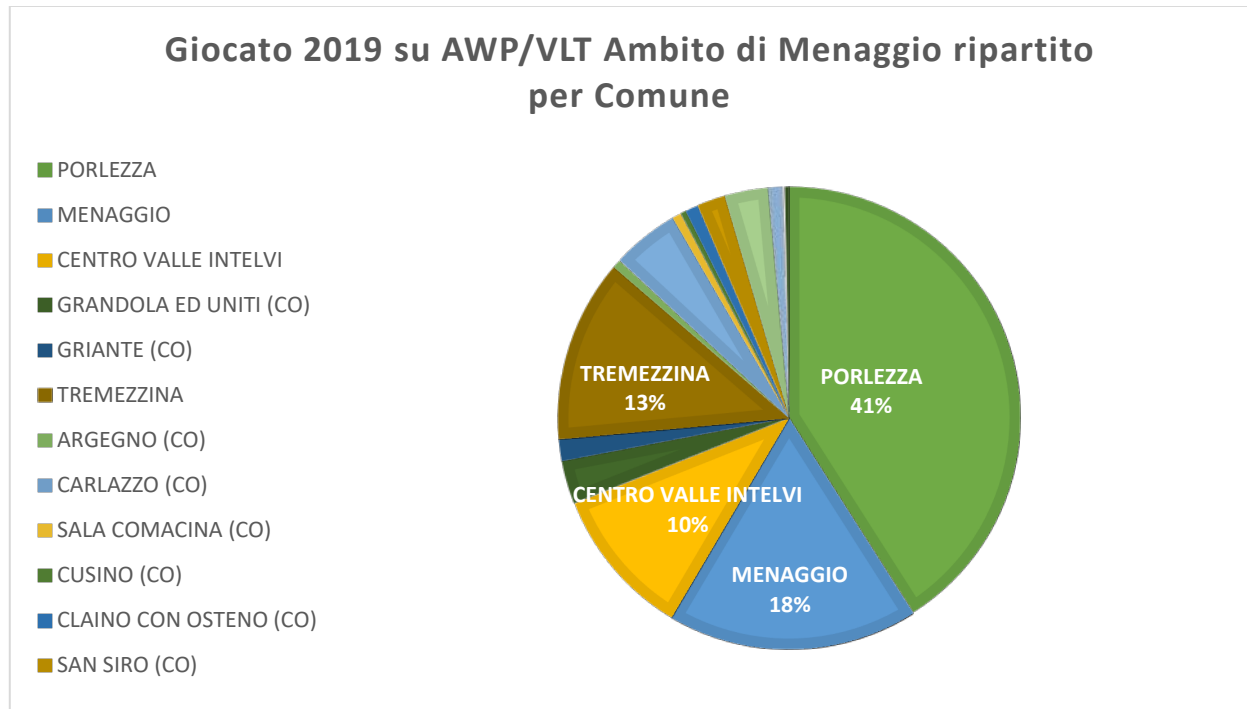
Giocato e Speso fisico Ambito di Menaggio



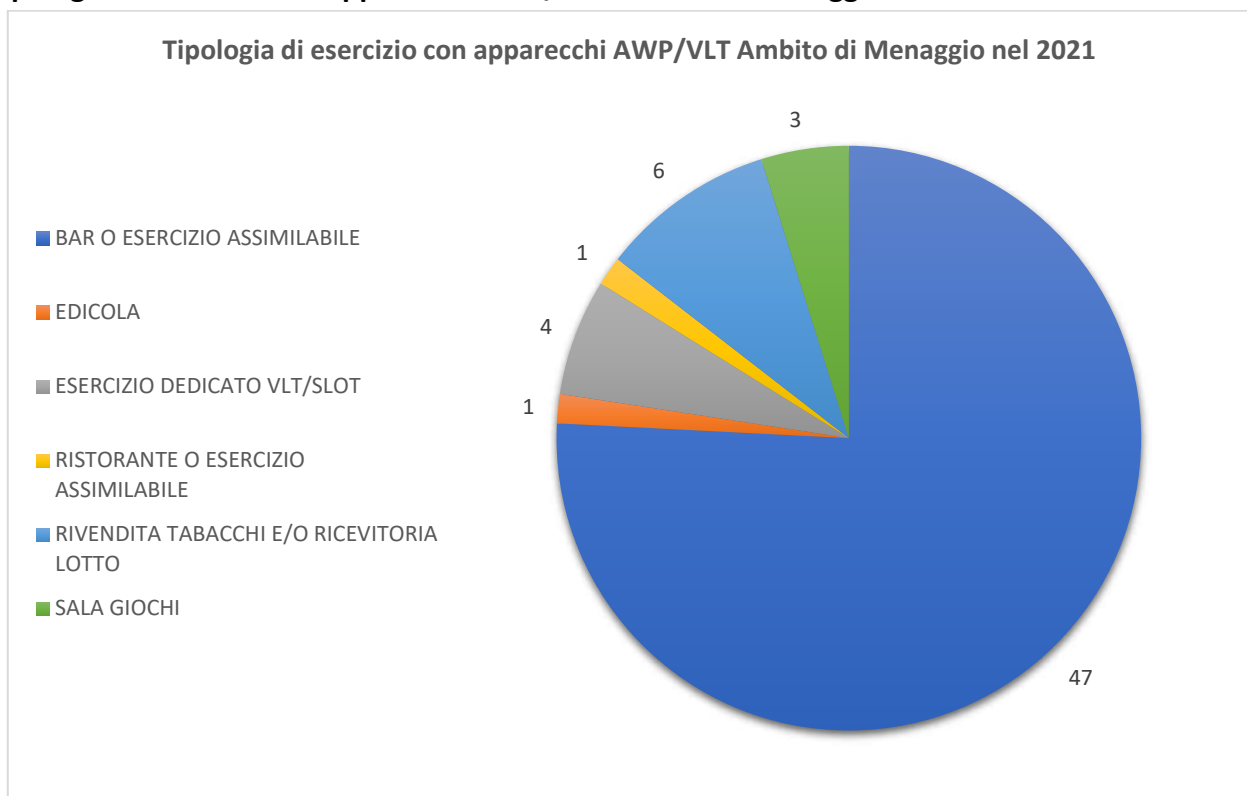
Giocato Fisico ripartito per tipologia di gioco Ambito di Menaggio



Giocato 2019 su AWP/VLT Ambito di Menaggio

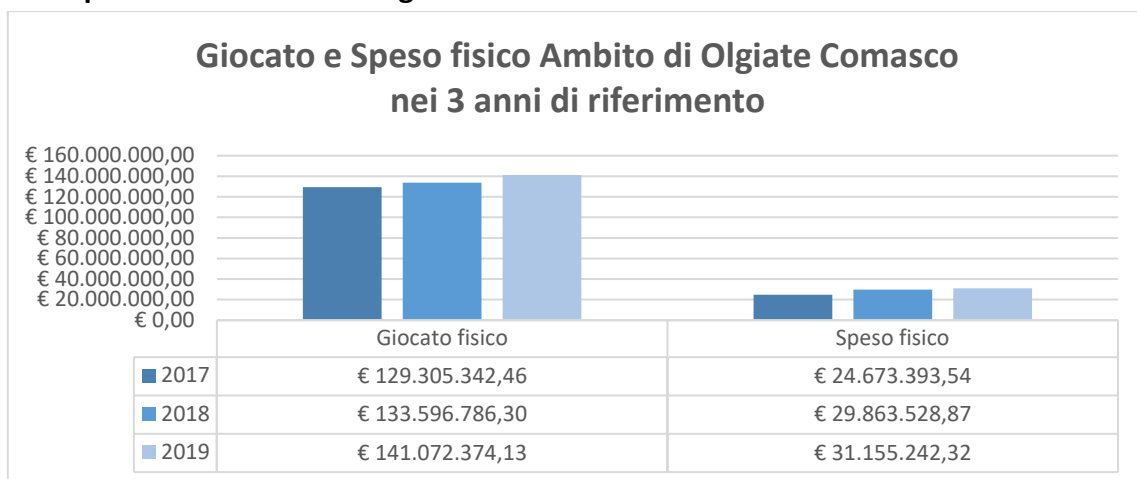


Tipologia di esercizio con apparecchi AWP/VLT Ambito di Menaggio nel 2021

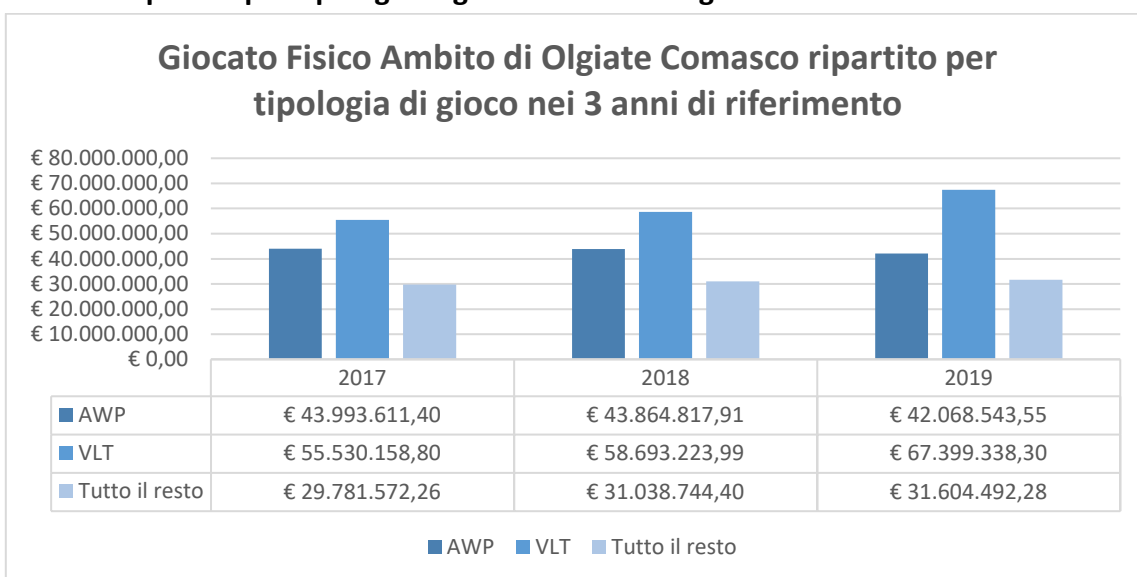


Ambito di Olgiate Comasco (Comuni aderenti al progetto)			
Popolazione totale 2019	79.830	di cui anziani	17.204
		di cui minorenni	13.456
Numero di esercizi con apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro nel 2021	88	di cui con VLT	8
Giocato fisico complessivo 2019	141.072.374,13 €		
Giocato pro capite 2019	1.767,15 €	Speso pro capite 2019	390,26 €

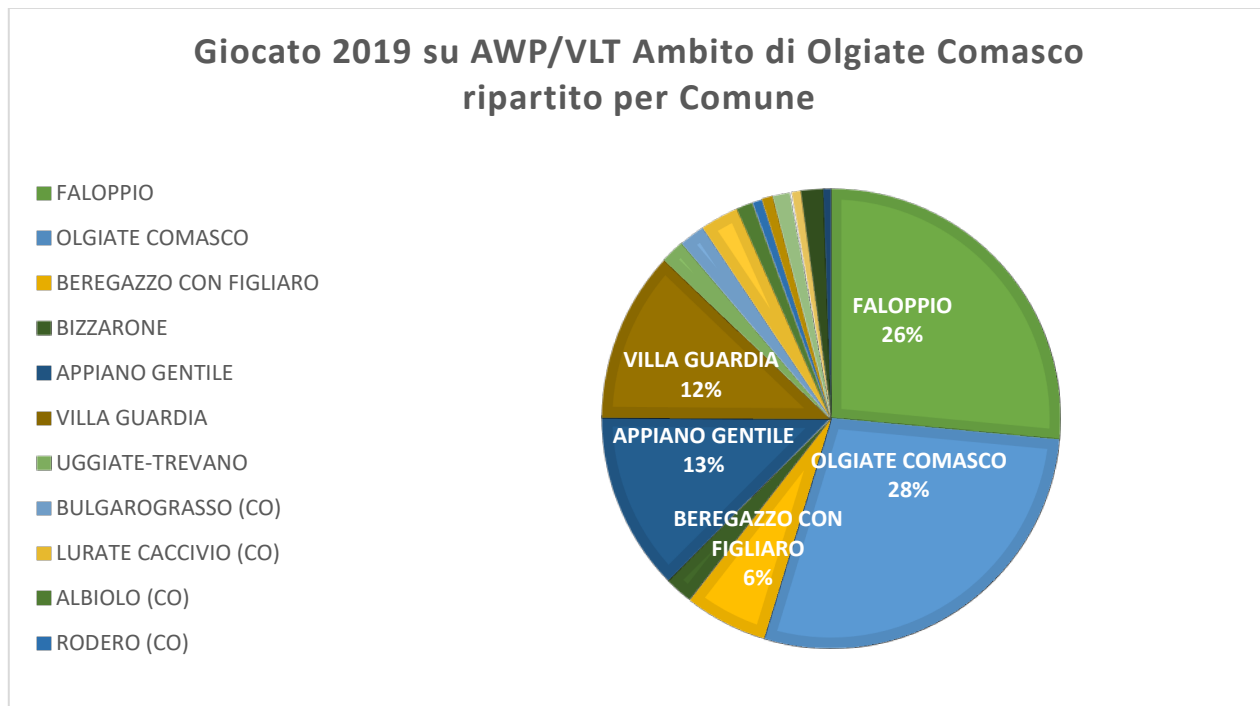
Giocato e Speso fisico Ambito di Olgiate Comasco



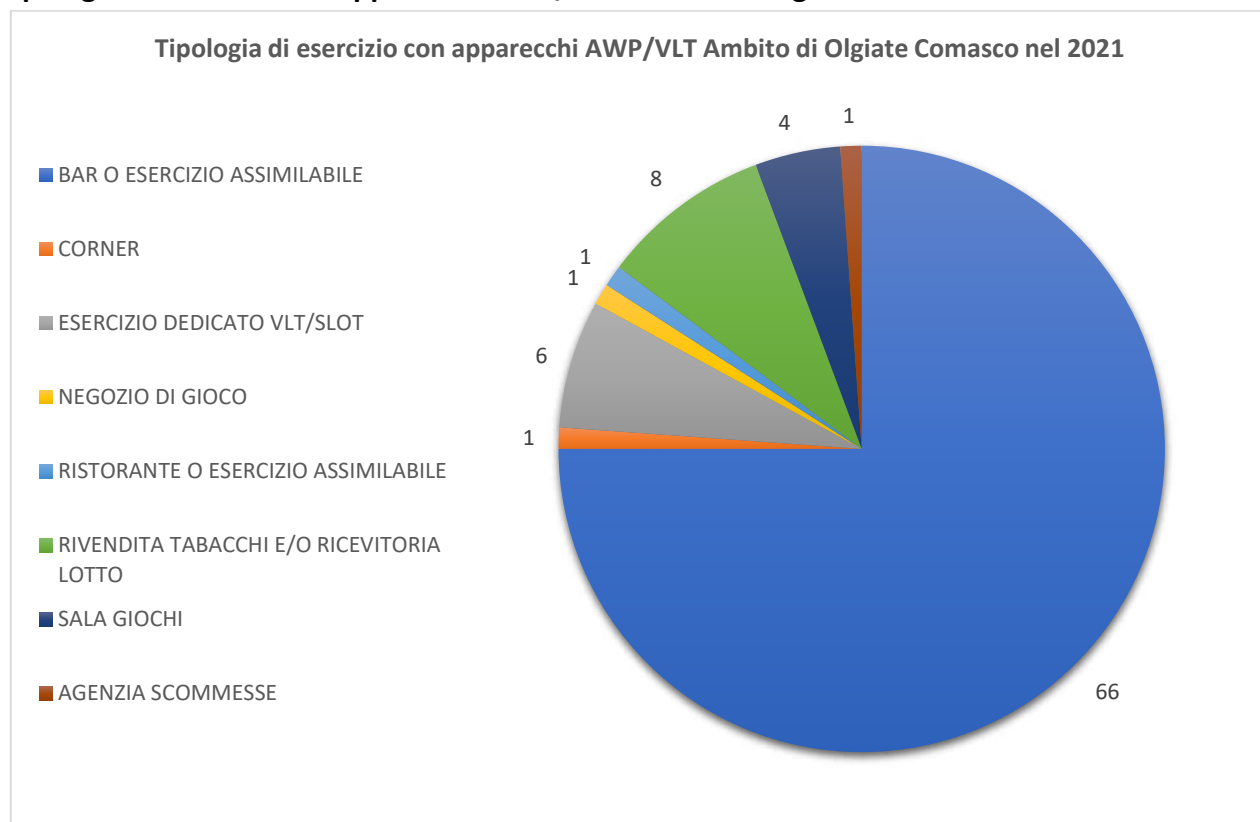
Giocato Fisico ripartito per tipologia di gioco Ambito di Olgiate Comasco



Giocato 2019 su AWP/VLT Ambito di Olgiate Comasco



Tipologia di esercizio con apparecchi AWP/VLT Ambito di Olgiate Comasco nel 2021



Conclusioni

Il gioco d'azzardo è un fenomeno di dimensioni rilevanti, in continua e forte espansione, che sta assumendo negli ultimi anni, in Italia così come in provincia di Como, implicazioni di carattere economico, sanitario e sociale di proporzioni significative per la popolazione coinvolta.

I dati rilevati sugli 85 Comuni partner del progetto "LINK LARIANO: Rete Contro l'Azzardo", evidenziano un **volume di giocato fisico totale nel 2019 di € 766.230.459,42** con un giocato **pro-capite di € 1.889**. Appare utile notare che nel 2018 la spesa per beni durevoli nella provincia di Como, territorio più ampio di quello analizzato nel report, è stata di € 714.000.000,00.

Sull'insieme degli 85 Comuni partner di progetto, il Giocato complessivo su AWP e VLT raggiunge il 64% del totale dell'intero Giocato su giochi d'azzardo. Di questi il 27% del valore complessivo di Gioco (più di 206 milioni di Euro) viene giocato mediante apparecchi AWP, il 37% del valore complessivo di Gioco (più di 283 milioni di Euro) viene giocato mediante apparecchi VLT, mentre il restante 36% (più di 276 milioni di Euro) viene giocato sul resto dei giochi d'azzardo fisici.

Oltre il **64%** del giocato fisico totale nei Comuni in analisi è stato indirizzato agli apparecchi di tipo **AWP e VLT**. Questo dato conferma l'importanza di individuare strategie di contenimento e controllo degli esercizi che propongono tale modalità di gioco d'azzardo. Evidenza che Regione Lombardia persegue dal 2013 con la legge regionale n. 8 del 21 ottobre 2013 e seguenti. Con tale legge la Regione ha preso atto da tempo della dimensione del problema, emanando varie disposizioni finalizzate alla prevenzione ed al contrasto delle forme di dipendenza da gioco d'azzardo patologico (GAP), nonché al trattamento e al recupero delle persone che ne sono affette e al supporto delle loro famiglie. In questo contesto, Regione Lombardia ha previsto un ruolo decisivo dei Comuni nell'attività di controllo e vigilanza delle disposizioni emanate, valorizzando la necessità di un'attività di monitoraggio territoriale del fenomeno.

Con il periodo di lockdown legato alla pandemia da Covid-19, alla conseguente chiusura di sale slot ed allo spegnimento forzato degli apparecchi da gioco d'azzardo, è stata registrata una generale diminuzione del giocato fisico ed un aumento del giocato online. Sono tuttavia rimasti volumi di gioco d'azzardo elevato rispetto a Gratta&Vinci e Lotto fruibili nelle tabaccherie che di fatto non hanno mai chiuso. Anche se la raccolta degli apparecchi di tipo AWP e VLT raggiunge il 63% del totale, il lotto e le lotterie, con in evidenza il "gratta e vinci", sono presenti negli esercizi in modo più capillare rispetto alle slot e sono percepiti dalla popolazione come più innocui. Tale evidenza deve essere tenuta in considerazione in tutti gli interventi di prevenzione universale che i Comuni attiveranno.

Passando alla dimensione socio-sanitaria del fenomeno, le proiezioni che abbiamo elaborato sui dati del CNR mettono in luce che nel territorio oggetto della rilevazione, nella fascia di età 15 – 64 anni si stima che abbiano giocato d'azzardo almeno una volta negli ultimi 12 mesi circa 105.000 persone e che tra questi vi siano 16.000 giocatori a rischio minimo, 6.500 giocatori a rischio moderato, 2.500 a rischio severo. I dati forniti da ASST Lariana sulle prese in carico di giocatori d'azzardo patologici

mostrano che il fenomeno è ancora avvolto nell'ombra. A fronte di una proiezione di 2.500 giocatori a rischio severo, nella fascia 15-64 e solo nei Comuni partner, dal 2007 al 2020 sono stati 724 gli ingressi ai SeRD della provincia di Como.

Gli 85 Comuni oggetto dell'indagine variano sia per la numerosità della popolazione residente che per il volume di giocato e per la presenza di esercizi con veicoli per il gioco d'azzardo. La variabilità dei dati rispetto ai singoli Comuni non influisce sulla rappresentatività totale del campione, data la forte contiguità degli abitati, a livello di Ambito Territoriali. È lecito vedere il territorio come facente parte di una macro area omogenea. Emerge, ancora una volta, la necessità di un attività di programmazione sovracomunale che permetta il contenimento del fenomeno e la prevenzione del Gioco d'Azzardo Patologico.

Fonti e Bibliografia

- ASST Lariana, dati prese in carico SERT provincia di Como, 2021.
- ESPAD #iorestoacasa 2020 - I comportamenti a rischio durante il primo lockdown tra gli studenti dai 15 ai 19 anni, a cura di Silvia Biagioni, Sabrina Molinaro, CNR 2021.
- Report sulle attività del dipartimento per la programmazione e integrazione delle prestazioni sociosanitarie con quelle sociali – ambito dipendenze delle province di Como e Varese - a cura dell'osservatorio dipendenze dell'ATS dell'Insubria, Varese 2020.
- Report 2020 - Il mercato del gioco di Stato, Dati e Analisi del settore Giochi, SAPAR 2020.
- Consumi azzardo 2017. Rapporto di Ricerca sulla diffusione del gioco d'azzardo fra gli italiani attraverso gli studi IPSAD® ed ESPAD®Italia; A cura di: Sonia Cerrai, Giuliano Resce e Sabrina Molinaro, Cnr Edizioni 2019.
- Libro Blu 2019 – Agenzia Dogane Monopoli, 2020.
- Libro Blu 2018 – Agenzia Dogane Monopoli, 2019.
- Libro Blu 2017 – Agenzia Dogane Monopoli, 2018.
- Tabelle dati giocato fisico e virtuale 2017-2018-2019, Agenzia Dogane Monopoli.
- Le politiche di prevenzione e contrasto al gioco d'azzardo patologico in Piemonte - L'evoluzione del fenomeno, l'attuazione della Legge Regionale n. 9/2016 e le attività del piano triennale, 2021.
- <https://www.cnr.it/it/nota-stampa/n-9513/il-gioco-d-azzardo-al-tempo-del-covid-19>
- <https://www.quicomo.it/benessere/salute/azzardo-numeri-allarmanti-in-prvincia-di-como-quando-il-gioco-diventa-patologia.html>
- https://www.cdt.ch/ticino/frontalieri-in-ticino-da-dove-arrivano-quanto-guadagnano-e-in-che-ambito-lavorano-XY3771505?_sid=vc6Thx8Y&refresh=true

Allegati

- ALLEGATO A: schede con i dati di gioco dei singoli Comuni aderenti al progetto.
- ALLEGATO B: mappatura geolocalizzata degli esercizi con apparecchi AWP/VLT nel 2021 sui Comuni aderenti al progetto.