

CONSIGLIO PROVINCIALE

Il 13 LUGLIO 2011 alle ore 15:00, convocato dal Presidente nelle forme prescritte dalla legge, il Consiglio provinciale si è riunito nella sala delle proprie sedute per deliberare sugli oggetti iscritti all'ordine del giorno.

Presiede DEMOS MALAVASI, Presidente del Consiglio Provinciale, con l'assistenza del Segretario Generale GIOVANNI SAPIENZA.

Sono presenti, nel corso della trattazione dell'argomento, n. 19 membri su 31, assenti n. 12. In particolare risultano:

BARACCHI GRAZIA	Presente	MALAVASI DEMOS	Presente
BARUFFI DAVIDE	Assente	MANTOVANI IVANO	Assente
BERGAMINI SERENA	Presente	MAZZI DANTE	Assente
BERTOLINI GIOVANNA	Presente	PEDERZINI SERGIO	Presente
BIAGI LORENZO	Assente	RINALDI BRUNO	Presente
BRUNETTI MONICA	Presente	SABATTINI EMILIO	Assente
CIGNI FAUSTO	Presente	SANTI MARC'AURELIO	Presente
CORTI STEFANO	Assente	SEVERI CLAUDIA	Assente
COTTAFAVI ENNIO	Presente	SIENA GIORGIO	Assente
CUZZANI PATRIZIA	Assente	SIGHINOLFI MAURO	Presente
DEGLIESPOSTI LIVIO	Presente	TARTAGLIONE PIER NICOLA	Assente
GAZZOTTI ELENA	Presente	VACCARI ROBERTO	Presente
GHELFI LUCA	Presente	VICENZI FABIO	Assente
GOZZOLI LUCA	Presente	VIGNOLA MARINA	Presente
KYENGE KASHETU	Presente	ZAVATTI DENIS	Assente
MALAGUTI MATTEO	Presente		

Si dà atto che sono presenti altresì, ai sensi dell'art. 29 comma 2 dello Statuto della Provincia, gli Assessori:

MALAGUTI ELENA, ORI FRANCESCO, PAGANI EGIDIO, SIROTTI MATTIOLI DANIELA, VALENTINI MARCELLA

Il Presidente, constatata la presenza del numero legale, pone in trattazione il seguente argomento:

Atto n. 207

ORDINE DEL GIORNO PROPOSTO DAI CONSIGLIERI BERGAMINI, GAZZOTTI, GOZZOLI, BRUNETTI DEL GRUPPO PD E CUZZANI E PEDERZINI DEL GRUPPO IDV: "NON GIOCHIAMO COL GIOCO D'AZZARDO, UN FENOMENO ECONOMICO E SOCIALE SOTTOVALUTATO".

Oggetto:

ORDINE DEL GIORNO PROPOSTO DAI CONSIGLIERI BERGAMINI, GAZZOTTI, GOZZOLI, BRUNETTI DEL GRUPPO PD E CUZZANI E PEDERZINI DEL GRUPPO IDV: “NON GIOCHIAMO COL GIOCO D’AZZARDO, UN FENOMENO ECONOMICO E SOCIALE SOTTOVALUTATO”.

Il gioco d’azzardo, e con questo termine si intende qualsiasi gioco in denaro interamente fondato sull’alea indipendentemente dal fatto che si tratti di gioco lecito o meno, è un fenomeno in forte espansione. Negli ultimi anni questa attività ha coinvolto quote sempre più ampie della popolazione, divenendo così di rilevante importanza economica e di notevoli proporzioni sociali.

Considerato che:

- nonostante le crescenti difficoltà economiche delle famiglie italiane sempre più persone (stante anche le pubblicità invasive alle quali siamo sottoposti) amano giocare d’azzardo, tanto che dagli ultimi studi sul fenomeno emerge che è proprio nei momenti di maggiore crisi gli italiani spendono di più nell’azzardo, alla ricerca della vincita che possa cambiare la loro vita, con la conseguenza che per molti l’unico cambiamento è quello del cadere nel gioco patologico che, distrutte le loro risorse economiche, mina alla base la vita sociale, lavorativa e familiare;
- che circa il 2% della popolazione ha problemi di dipendenza;
- l’attività giocosa rappresenta una tradizione degli esseri umani ed il gioco d’azzardo è un’attività ludica: sono la motivazione con la quale si gioca e la difficoltà a gestire l’azzardo la differenza fondamentale tra la normalità e la patologia. Il gioco d’azzardo patologico è infatti caratterizzato dall’impulso irrefrenabile e incontrollabile per il gioco, accompagnato dall’autoinganno e da pensieri che alimentano un circolo autodistruttivo che portano il giocatore a insistere nel gioco per “rifarsi”, mosso dall’illusione di riprendere i soldi persi;
- in sempre più casi oggi la semplice pratica del gioco d’azzardo risulta sfuggire al controllo del giocatore, diventando una forma di “addiction” (gioco d’azzardo patologico);
- con l’obiettivo infatti di comprendere meglio i comportamenti legati al gioco e le caratteristiche dei giocatori e di coloro che sviluppano una dipendenza dal gioco, è stato realizzato uno studio a livello nazionale: lo studio IPSAD®2007-2008 (Italian Population Survey on Alcohol and other Drugs), è un’indagine di prevalenza finalizzata al monitoraggio di comportamenti di dipendenza/addiction nella popolazione generale, secondo gli standard metodologici definiti dall’Osservatorio Europeo sulle droghe e Tossicodipendenze di Lisbona (European Monitoring Centre for Drugs and Drug Addiction - EMCDDA). Lo studio ha rilevato una maggiore propensione al gioco soprattutto nei giovani maschi ed in particolare nelle regioni del Sud Italia. Esso ha però inteso anche valutare, con strumenti specifici, la presenza o meno di aspetti problematici rispetto al gioco. Il 12% degli italiani che giocano denaro ha riferito di aver percepito l’impulso a giocare somme di denaro sempre più consistenti (Uomini 14%, Donne 10%), mentre i giocatori che tengono nascosta l’entità del denaro speso sono il 6%; questo aspetto si rileva in misura maggiore negli uomini (Uomini 8%; Donne 3%). L’insieme di due risposte affermative individua la possibile problematicità alle pratiche di gioco: sono il 3,3% i soggetti che rispondono affermativamente ad entrambe le domande (Uomini 4,6%, Donne 1,7%), una percentuale equivalente a circa 500.000 persone. In particolare l’80% dei giocatori risulta avere un profilo “non a rischio”, il 20% circa, pari a 3 milioni di persone, potrebbe invece essere a rischio, in misura differente, per tale disturbo: il 14,4% rischio minimo, il 4,6% rischio moderato, una quota pari allo 0,8% della popolazione (circa 120.000 persone) risulta invece appartenere propriamente al profilo del giocatore patologico;

- la “febbre del gioco” non risparmia i ragazzi: poco più di un milione di studenti italiani delle scuole superiori dice di aver giocato soldi almeno una volta nel corso del 2009, e sono i maschi a giocare di più rispetto alle femmine. Nell’ultimo decennio si è assistito ad un incremento del numero di studenti coinvolti nel gioco d’azzardo e, sebbene in Italia sia vietato ai minori di 18 anni, nel 2009 circa 420.000 studenti e 250.000 studentesse minorenni hanno giocato d’azzardo. Tra gli studenti giocatori il 6% ha puntato, perdendo o vincendo, più di 50 euro nell’ultimo mese ed lo 0,4% ha un profilo di rischio problematico. Anche in questo caso sono i ragazzi a far rilevare i profili più gravi. Nonostante siano di più i maggiorenni a giocare, tra i minorenni il 55,5% degli studenti maschi e il 34,6% delle studentesse riferisce di aver fatto giochi in cui si vincono o perdono soldi almeno una volta nel corso dell’ultimo anno. In generale, in tutta Italia, il fenomeno interessa circa 450.000 studentesse e 720.000 studenti, ovvero il 47,1% dei giovani delle scuole medie superiori. Come nella popolazione adulta anche quella giovanile si rivela molto sensibile al fascino del gioco; senza dubbio invogliati dal tartassamento mediatico sempre più studenti si lasciano fascinare dalle emozioni associate all’azzardo, e se in Italia gioca saltuariamente il 47% degli studenti fra i 15 ed i 19 anni, uno studente ogni 4 presenta un profilo di rischio moderato grave.

Considerato inoltre che:

- i dati pubblicati dall’Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato relativi al trend 2003/2009 parlano chiaro: dal 2003 in poi il comparto del gioco legalizzato ha registrato raccolte di ammontare sempre maggiore. Il mercato italiano del settore è diventato ricchissimo, passando dai circa 42.000 euro del 2007 ai 60 miliardi del 2010, con una previsione di crescita a ben 80 miliardi di euro alla fine del 2011. Tanto che secondo Mediobanca il gioco d’azzardo (e ovviamente s’intende il gioco d’azzardo “legale”, quindi autorizzato dallo Stato italiano) è la terza industria del Paese dopo Eni e Fiat (e di questo passo rischia di diventare la seconda), tanto che per aiutare il settore, i Monopoli di Stato hanno progressivamente abbassato il prelievo fiscale, fino al 3 per cento per gli *skill games*. Un’imposizione fiscale bassissima, che nei fatti significa che è applicato al gioco d’azzardo lo stesso regime fiscale dei beni di prima necessità: le scommesse - in Italia - sono tassate come pasta, caffè, zucchero;
- le risorse bruciate al gioco, sono sottratte all’economia reale e costituiscono quindi una grave perdita dal punto di vista economico collettivo oltre che un problema sociale dalle gravi conseguenze;
- quello che si è attuato è un vero e proprio processo espansivo ricco di trasformazioni che incidono sul versante organizzativo del sistema dei giochi mutando, *in primis*, la composizione e la ricchezza dell’offerta istituzionale di gioco con l’obiettivo primario volto all’ampliamento delle *chances spazio-temporali* di gioco. Maggiore offerta significa infatti, oltre che differenziazione e ristrutturazione del paniere di giochi esistenti, anche più incisive modalità di immissione sul mercato. L’infittirsi del reticolo dei punti vendita, insieme ad una serie di interventi volti a prolungare i termini orari di accettazione delle giocate, scopre scenari nuovi e lascia intravedere ampie prospettive di sviluppo futuro;
- l’aumento quindi del numero di giocatori è stato determinato da più fattori come la continua differenziazione dei giochi esistenti, la diffusione capillare di luoghi dove giocare (la trasformazione delle tabaccherie in veri e propri piccoli “casinò”, le slot machine nei bar, la crescita esponenziale delle forme di azzardo on-line) ed una sempre maggiore campagna dei concessionari del gioco per promuovere campagne che pubblicizzano i giochi in ogni luogo e che inducono la falsa percezione che vincere e diventare milionari sia facile e a portata di mano, un’evoluzione dunque nell’offerta e nella pratica del gioco d’azzardo che ha generato un aumento

della quantità di denaro investito;

- i dati sin qui riportati dimostrano che il processo in atto fa' degli italiani il popolo che spende per il gioco d'azzardo, a livello pro-capite, la cifra più alta al mondo e destinata ad aumentare (attualmente è pari a circa 2,5 euro al giorno), risorse comunque sottratte ai risparmi ed ai consumi.

Valutato che:

- la gestione dei giochi genera una quota notevole di introiti allo Stato ed al di là di qualsiasi discorso in merito all'esigenza di contrastare la pratica clandestina dell'azzardo – ampliando le opportunità di gioco legale – o di soddisfare il latente bisogno di giocare del pubblico, il vantaggio dello Stato nella gestione, diretta od indiretta, del gioco d'azzardo si presenta sotto forma di *introiti* che esso può generare. E' presumibile, dunque, che più forme di gioco sono offerte all'utenza e più aumenta – ed è quanto avvenuto nell'ultimo decennio – la quota di entrate erariali derivanti da queste attività;
- i risultati fin qui presentati risultano ancora più interessanti se messi in relazione con i dati ufficiali dell'AAMS, organo del Ministero dell'Economia e delle Finanze. Complessivamente, nel 2009 sono stati giocati circa 54 miliardi di euro. Un progresso di 6 miliardi, rispetto ai volumi del 2008, e di 38 miliardi rispetto al 2003. In termini percentuali, tutto questo si traduce in una crescita del 13% in un anno (tra il 2008 ed il 2009) e del 40% in 6 anni (tra il 2003 ed il 2009) (figura 3). La stima per l'anno 2010 attesta il valore su oltre 60 miliardi di euro. Il Superenalotto nel il 2009 ha fatto registrare il miglior risultato in termini di volumi giocati degli ultimi sette anni: 3 miliardi e 687 milioni, 1 miliardo e 178 milioni in più rispetto al 2008. Dal Superenalotto affluiscono nelle casse erariali 1 miliardo e 235 milioni, che rappresentano circa il 16% delle entrate totali. Le lotterie tradizionali, istantanee e telematiche, rappresentano, con 9 miliardi e 435 milioni, poco più del 18% della raccolta totale del 2009 e il 19% di quella dell'anno precedente (9 miliardi e 274 milioni);
- Questo mercato non giova all'economia sana: "è dimostrato che il 60-70% degli importi del denaro vinto, ritorni al gioco - spiega Maurizio Fiasco, sociologo e consulente della Consulta nazionale antiusura -. Per di più, con il dirottamento degli impieghi di reddito familiare verso consumi di dissipazione (l'azzardo è consumo senza uso) si riduce in proporzione quel consumo di beni e servizi "ordinari" che costituisce lo stimolo alla produzione di valore aggiunto". In parole semplici, mille euro spesi al gioco creano pochissima occupazione ma si sottraggono agli acquisti di beni e servizi prodotti dall'industria, dall'agricoltura e dal terziario";
- il Procuratore Nazionale Antimafia, Pietro Grasso, ha evidenziato ,a più riprese, le problematiche generate dalla diffusione invadente del Gioco: il Gioco "lecito", spesso viene utilizzato dalle Mafie per il riciclaggio dei proventi da malaffare; a questo va aggiunto che esiste, nel Paese, un mercato parallelo del gioco illecito sul quale occorre concentrare gli sforzi;
- troppo spesso il settore del "gioco" costituisce il punto d'incontro di plurime, gravi distorsioni sull'assetto socio-economico quali, in particolare, l'esposizione dei redditi degli Italiani a rischio di erosione; l'interesse del crimine organizzato in tema di riciclaggio; la vocazione poco trasparente di alcuni concessionari che operano, sovente, in regime quasi monopolistico (e con un forte tasso di evasione fiscale, i dati stimano che il denaro non registrato attraverso le newslot corrisponda a quello registrato, ovvero 25 miliardi); il germe di altri fenomeni criminali come usura, estorsione, riciclaggio.

Ritenuto:

- grave l'assenza di una strategia nazionale, e l'esistenza di servizi "a macchia di leopardo" su tutto il territorio nazionale: ovvero la completa discrezionalità a carico di Ser.T. e associazioni (e della

buona volontà di alcune Amministrazioni locali);

- sia oggi più che mai determinante, a seguito delle considerazioni e dei dati riportati, il riconoscimento, a livello socio-politico ed un'effettiva coscienza della gravità dei problemi sociali ed economici derivanti dalla diffusione del gioco d'azzardo problematico, senza che questo comporti necessariamente la "criminalizzazione" del gioco. E' indiscutibile che nel gioco d'azzardo siano presenti elementi di pericolosità ed è per questo che urge un investimento delle istituzioni nell'ambito della prevenzione e del contenimento delle forme inadeguate di gioco,

IL CONSIGLIO PROVINCIALE DI MODENA

Giudicata

positivamente la promozione di iniziative di sensibilizzazione operata all'interno dei territori della Provincia anche attraverso il contatto e la collaborazione con quelle strutture e quelle realtà associative che da tempo affrontano, con competenza, il tema gioco d'azzardo e delle problematiche ad esso correlate,

INVITA

La Giunta Provinciale

- ad operarsi affinché sia concesso effettivo riconoscimento, a tutti i livelli, della patologia derivante dal Gioco d'Azzardo Problematico dal momento che a fronte di una massiccia promozione di gioco pubblico, in Italia è invece ancora assente una rete istituzionale di servizi di cura (cosa che invece esiste all'estero, stante il riconoscimento della patologia GAP – Gioco d'Azzardo Patologico – dall'OMS) e troppo sottovalutati sono i danni che la diffusione di una pratica così liberale, disinibita ed a volte inconsapevole del gioco d'azzardo può arrecare al singolo nonché alla collettività;
- a promuovere un'importante campagna sociale di prevenzione educativa e comportamentale che informi dei rischi del gioco d'azzardo e che intervenga nei diversi ambiti: "etico, poiché bisogna far comprendere come il guadagno sia connesso al lavoro e non al gioco; culturale, in quanto bisogna fare informazione su questo fenomeno; sociale, poiché la maggior parte delle tipologie di giochi eliminano l'aggregazione, essendo essenzialmente "solitari"; sanitario, in quanto molti giocatori trasformato il semplice "gioco" in dipendenza divenendo patologici; economico, perché ridurre i soldi spesi nell'azzardo potrebbe rappresentare una piccola manovra anti-crisi";
- a riconoscere e sostenere, anche a livello istituzionale, tutte quelle strutture che, ascoltando i bisogni del nostro territorio, già da tempo operano e formulano programmi finalizzati alla prevenzione e soprattutto alla cura di tutti coloro che, trovatisi ad affrontare i disagi ed i problemi derivanti dal gioco d'azzardo, chiedono aiuto terapeutico;
- a chiedere con forza e decisione provvedimenti che impediscano concretamente ai minorenni l'accesso al gioco d'azzardo on-line dal momento che a tutt'oggi, pur essendo presenti divieti, questi risultano troppo facilmente arginabili;
- a chiedere con forza al Governo/Parlamento che, una percentuale dei vari montepremi sia destinata obbligatoriamente alla promozione del Gioco Responsabile ed alle attività di tutte quelle strutture accreditate che si occupano di prevenzione/cura della dipendenza dal gioco d'azzardo, che ad oggi, spesso, non sono munite né di personale, né tanto meno delle risorse necessarie alla cura delle Ludopatie;

IMPEGNA

l'Assessorato Provinciale a Sanità e Servizi sociali e gli uffici competenti a relazionare in sede di commissione consiliare rispetto ai dati e al percorso in essere da parte dell'Osservatorio provinciale sulle dipendenze patologiche dell'ASL per la nascita di un tavolo permanente di discussione e confronto come base per la ricerca. Tavolo che dovrebbe coinvolgere Assessorato Provinciale sanità e servizi sociali, Ufficio tossicodipendenze della Prefettura, Centri studi e documentazione comunali, Comunità Terapeutiche e Strutture di ricerca sanitaria in ambito provinciale (Associazioni di categoria, Organi di Polizia) per dare strutturazione ad una rete informativa provinciale capace di meglio analizzare i bisogni del territorio e realizzare progetti di ricerca ed intervento nell'ambito delle aree inerenti le dipendenze patologiche, tra cui il gioco d'azzardo;

CHIEDE INOLTRE

che copia del presente Ordine del giorno venga inviato alla Giunta dell'Emilia Romagna ed al Governo nazionale.

A seguito di illustrazione da parte del Consigliere Bergamini, con l'intervento dei Consiglieri Pederzini, Sighinolfi, Gozzoli, Gazzotti con le dichiarazioni di voto del Consigliere Rinaldi, il Presidente pone ai voti, per alzata di mano, l'ordine del giorno, che viene approvato come segue:

PRESENTI	N. 19
FAVOREVOLI	N. 13 (PD-IdV)
ASTENUTI	N. 6 (Lega Nord: Degliesposti; PdL: Ghelfi, Bertolini, Malaguti, Sighinolfi, Rinaldi)

Del suesteso argomento viene redatto il presente verbale

Il Presidente
DEMOS MALAVASI

Il Segretario Generale
GIOVANNI SAPIENZA