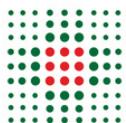


# 1° RAPPORTO SUL GIOCO D'AZZARDO LEGALE NELL'UNIONE TERRE D'ARGINE

PROGETTO "UN ARGINE ALL'AZZARDO"



 **SERVIZIO SANITARIO REGIONALE  
EMILIA-ROMAGNA**  
Azienda Unità Sanitaria Locale di Modena



*Con questo primo Rapporto inizia il suo percorso il Progetto “Un Argine all’azzardo”, fortemente voluto dall’Unione delle Terre d’Argine. Un percorso lungo, articolato ed innovativo, che ha visto la costruzione di una larga ed inedita alleanza di forze attorno al comune obiettivo di contrastare la crescita del gioco d’azzardo nel nostro territorio. Questo attraverso una battaglia culturale, con il dialogo coi cittadini, con i ragazzi, ma anche con l’orientamento e l’aiuto alle persone in difficoltà ed alle loro famiglie. Abbiamo deciso di iniziare presentando il “1° Rapporto sul gioco d’azzardo legale nell’Unione Terre d’Argine” perché è utile fare il punto sui numeri del gioco nei Comuni di Carpi, Soliera, Campogalliano e Novi di Modena, realtà dove nel tempo sono state molteplici e qualificate le iniziative promosse dalle Amministrazioni. In generale, per chiunque si avvicini al tema, è indispensabile l’esame dei dati e dei numeri, la loro evoluzione, con i cambiamenti impetuosi degli ultimi anni.*

**Cambiamenti – va detto - in gran parte negativi.** Durante e dopo i due anni di Covid-19 l’attenzione generale ai problemi portati dal gioco d’azzardo è scesa al minimo storico, e cresce una “narrazione” positiva delle opportunità e dei risultati del gioco d’azzardo. Nel silenzio generale sono stati segretati e resi indisponibili i numeri di dettaglio della parte fino ad oggi più visibile dell’azzardo, le videolottery e le AWP. Oggi siamo costretti a commentare i dati parziali del 2021 - forniti dall’Agenzia Dogane e Monopoli soltanto due mesi fa – e a procedere con un articolato percorso di stima per tentare di giungere ai dati del giocato complessivo (fisico e da remoto) per le annualità 2021 e 2022. Inoltre sono di difficile reperimento i dati territoriali, quelli che qui approfondiamo, da noi ottenuti grazie ad un accesso agli atti. Ancora, sul fronte sanitario, con l’attenzione tutta rivolta al Covid, anche nella cura delle ludopatie si è registrata una preoccupante riduzione di attività. Preoccupante perché nel contempo cresce – modificandosi profondamente – il gioco d’azzardo nel nostro Paese. L’autorevole previsione del raggiungimento del record di 140 miliardi di giocato in Italia nel 2022, oltre un quarto in più del pre Covid, non è stata accolta né con stupore, né con un particolare interesse.

**Il percorso di profonda trasformazione in corso nel Paese, che vede una progressiva e strutturale transizione delle abitudini di gioco verso le piattaforme online** (consolidata nel 2021 soprattutto nel sud Italia) **non descrive la situazione a livello locale. Ciò che si osserva analizzando i dati dell’Unione infatti è un incremento molto forte, non solo del giocato da remoto, ma anche del giocato fisico, che resta la modalità di accesso principale all’azzardo legale nel nostro territorio** malgrado i vari mesi di chiusura delle sale AWP e VLT registrati anche nel 2021. Le stime per il 2022 accentuano ulteriormente tale situazione **delineando uno scenario nel quale il gioco d’azzardo online cresce - e crescerà fino a diventare in breve tempo la modalità principale anche nel nostro territorio - ma nel quale l’azzardo fisico sta ritornando ai livelli pre-pandemia.** La sommatoria di questi due aspetti determina un incremento fortissimo della stima della raccolta complessiva da giochi d’azzardo nel territorio dell’Unione nelle annualità 2021 e 2022 determinata, oltre che da un maggiore accesso al gioco, dalla probabile diffusione di figure di “*supergiocatori*”. Si tratta della situazione peggiore nella quale più individui risultano fortemente attivi sia nel gioco da remoto, sia in quello fisico (soprattutto AWP e VLT) superando i tradizionali assiomi di categorizzazione che vedono il gioco online ad uso quasi esclusivo dei giocatori “più giovani” e il gioco fisico tradizionale per i “giocatori più anziani”.

Le stime per il 2021, quelle del 2022 (riportate nelle infografiche del report) sono ancora più clamorose, indicano che **nei comuni dell’Unione Terre d’Argine siamo di fronte ad una probabile quantità raccolta complessiva nel gioco d’azzardo (fisico e da remoto) stimabile in modo prudenziale, per l’annualità 2021, attorno ai 190 milioni di euro** (ovvero oltre 21mila euro giocati ogni ora). Per avere un’idea comparativa di cosa possa equivalere a questa enorme cifra vi invitiamo a pensare che, numericamente, essa corrisponde al 64% della spesa per alimentari e bevande analcoliche sostenuta nel 2021 dai residenti nei quattro comuni dell’Unione. La cifra di 190 milioni “investiti” in gioco d’azzardo corrisponde a 14 volte i costi del servizio di igiene urbana nell’Unione, a 8 volte l’assestato IMU 2021 dei quattro Comuni e supera di molto la cifra stanziata dalla Regione Emilia Romagna per la costruzione del nuovo ospedale di Carpi (130 mln di euro).

Ritornando ai dati osservati nel 2021, *nel gioco fisico è cresciuto parecchio il Gratta&Vinci, spesso considerato un problema minore, ma i cui numeri debbono attrarre l’interesse generale. La crescita nelle Terre d’Argine è stata pari a +39% nel 2021 sul 2020; è il gioco dove la perdita è maggiore, con un 27% che resta al banco, ed è il gioco preferito dalle donne, ragazze comprese. Sono 266 euro giocati procapite dai maggiorenni del territorio, con il dato maggiore a Campogalliano, viziato però dalla presenza delle strutture autostradali. Un numero che, riportato agli effettivi giocatori, mette questa modalità di gioco tra quelle che hanno fatto perdere più denaro ai giocatori.*

*Molto forte, come si anticipava, è stata la crescita del gioco online, in particolare del Poker, il fenomeno più vistoso di questi anni. Nei dati inediti osservati nel 2021, che abbiamo recuperato, e che qui presentiamo, il gioco online cresce in un solo anno del 30%, superando nelle Terre d’Argine gli 85 milioni di euro. Emblematici il caso di Soliera, dove la crescita è del 67% in un anno, e Carpi, dove in due anni il giocato cresce del 117%, raggiungendo i 61,5 milioni di euro,*

corrispondenti a 1200 euro procapite nella fascia 18-74 anni. Ma ovviamente i giocatori sono una minoranza, e la stima che presentiamo è quella che i giocatori online nelle Terre d'Argine siano 3.400, con una quota media giocata di oltre 25.000 euro all'anno, comprensiva di alcuni grandi giocatori che "investono" nel gioco online molte centinaia di migliaia di euro.

Numeri clamorosi, che vanno interpretati con cura, e che nelle regioni del centro-sud (con numeri ancora più clamorosi) evidenziano il grande interesse delle mafie per il riciclaggio di denaro sporco nel gioco online. Noi chiediamo attenzione, la massima attenzione, rispetto al fatto che i giocatori online sono spesso nativi digitali, più giovani della media dei giocatori nell'azzardo fisico, a volte da poco maggiorenni e talvolta minori che utilizzano false identità. Anche per questo "Un Argine all'azzardo" investe risorse e tempo nel lavoro nelle - e con - le Scuole del territorio, medie e medie superiori.

Il rapporto esamina e confronta i dati di Carpi e l'Unione con realtà simili di tutto il Paese. Nella provincia di Modena spiccano i dati del Distretto Ceramico, con numeri più elevati delle Terre d'Argine, e più omogenei tra diversi comuni.

Il rapporto si chiude con alcune interviste, ad Amministratori, a soggetti che partecipano al Progetto, a chi ha vissuto il dramma della ludopatia. Il gioco d'azzardo nel nostro Paese è legale, e si svolge all'interno di un quadro preciso di regole; è importante il contributo portato al bilancio dello Stato in termini di imposte. **Quello che manca, quello che chiediamo, è che ci si impegni nel redigere un bilancio sociale dei costi dell'Azzardo in Italia. Un bilancio che tenga conto della salute delle persone, dei drammi familiari, dei disastri affettivi, sociali ed economici portati dall'abuso del gioco.**

Mentre il Paese è avvolto in una crisi drammatica, mentre il potere d'acquisto di stipendi e pensioni precipita sotto i colpi dell'inflazione, una "industria" cresce incessantemente. Quella luccicante delle false speranze, quella che cerca impossibili scorciatoie ai problemi, in realtà aggravandoli.

Non sarà semplice il lavoro che "Un argine all'azzardo" si è impegnato a fare nei territori di Carpi, Soliera, Campogalliano e Novi di Modena. Per questo chiediamo, come prima cosa, l'attenzione di tutti: Istituzioni, mondo della Scuola, associazionismo, forze politiche, informazione locale, cittadini e cittadine interessate a difendere la qualità del tessuto sociale del nostro territorio.

Grazie dell'attenzione e buona lettura.

**FEDERCONSUMATORI MODENA APS**

## ***IL QUADRO INFORMATIVO***

## Nota sui dati qui presentati

Il 26 ottobre 2022 l'ADM – Agenzia delle Accise, Dogane e dei Monopoli di Stato ha presentato il “Libro Blu”, la pubblicazione annuale all'interno della quale vengono analizzati i dati sul gioco d'azzardo legale in Italia con riferimento all'annualità 2021 (i dati e le informazioni contenute sono aggiornate al 15 aprile 2022).

Tale pubblicazione, così come accaduto nell'edizione realizzata nel 2021, non riporta i dati disaggregati per comune, così come non sono state rese disponibili le informazioni relative a slot e videolottery (dispositivi AWP e VLT).

I dati qui presentati, **referiti ai quattro comuni che compongono l'Unione Terre d'Argine (Campogalliano, Carpi, Novi di Modena e Soliera)** sono stati ottenuti da Federconsumatori Modena APS **solo a seguito di una richiesta di accesso civico generalizzato, avanzata all'Agenzia delle Accise, Dogane e Monopoli di Stato**, che ringraziamo per la disponibilità e la collaborazione.

Sono stati però negati i dati disaggregati territorialmente relativi al gioco fisico riferito a AWP, VLT e comma 7<sup>(1)</sup>, fino ad oggi considerati quelli del “vero” gioco d'azzardo. Nella nota di ADM, che accompagna l'evasione della richiesta di accesso ai dati, si richiama l'art. 1, comma 728 della legge n. 160 del 27 dicembre 2019, il quale prevede che “l'utilizzo e l'analisi dei dati registrati e trasmessi” dagli apparecchi AWP e VLT sono riservati:

- a) al Ministero della salute e all'Osservatorio per il contrasto della diffusione del gioco d'azzardo e il fenomeno della dipendenza grave, per finalità di studio, monitoraggio e tutela della salute e dei cittadini;
- b) all'Agenzia delle dogane e dei monopoli, per le finalità di pubblicazione dei report nel proprio sito internet e di documentazione richiesta da Governo e Organi parlamentari;
- c) alla suddetta Agenzia delle dogane e dei monopoli, alle Forze dell'ordine ed ai Soggetti istituzionali preposti, per i compiti di controllo e verifica degli adempimenti concessori e per esigenze di prevenzione e repressione del gioco illegale.

Si evidenzia che la non disponibilità di tali informazioni **riduce non di poco la capacità di chi opera nel territorio di limitare i danni sociali causati dal gioco d'azzardo**. Citiamo, ad esempio, l'impossibilità di misurare l'impegno delle Amministrazioni locali nell'applicazione concreta della normativa regionale e gli effetti delle iniziative adottate in materia. **Tema anche di impatto sanitario, poiché non consente l'incrocio tra i dati sanitari relativi al gioco d'azzardo patologico e gli indicatori che quantificano le giocate nel territorio.**

A nostro parere va ripristinata al più presto la possibilità di diffondere i dati disaggregati, anticipandone la presentazione, eventualmente al di fuori del “Libro Blu” dell'ADM. La dilatazione dei tempi nella diffusione dei dati si sta invece ampliando: quasi 11 mesi, per rendere noti dati costantemente disponibili, sono decisamente troppi. Questo a maggior ragione in un panorama informativo nel quale ADM **risulta la sola fonte** in grado di fornire analisi dettagliate, per tutti i livelli territoriali, di natura esaustiva e non solo campionaria. Anche l'ISTAT ha recentemente dichiarato “di non avere esperienze dirette di rilevazione del fenomeno del disturbo da gioco d'azzardo; l'Istituto sta attualmente esaminando alcune esperienze di ricerca in ambito nazionale e internazionale al fine di valutare l'inserimento di un modulo quantitativo per lo studio dei fenomeni del gambling e del gaming all'interno del Sistema integrato delle indagini sociali (le indagini sulle famiglie); il modulo raccoglierebbe informazioni sulle tipologie di gioco effettuato e l'azzardo, nonché sulla prossimità di servizi in cui è possibile giocare” (Commissione parlamentare di inchiesta sul gioco illegale e sulle disfunzioni del gioco pubblico - Memoria scritta dell'Istituto nazionale di statistica, 1 giugno 2022).

(1) Le AWP (New Slot o Apparecchi Comma 6 del T.U.L.P.S.) sono apparecchi elettronici che erogano vincite in denaro. Le VLT (Videolottery) rappresentano un'evoluzione delle tradizionali AWP. Le VLT si differenziano dalle AWP in quanto sono dei veri e propri terminali connessi ad un sistema di gioco centrale e privi di “scheda di gioco” al loro interno; il gioco e l'esito della giocata si sviluppa sul sistema centrale e successivamente viene visualizzato sullo schermo della VLT. Generalmente sono terminali multi gioco. Per **apparecchiature comma 7** si intendono i congegni da divertimento ed intrattenimento senza vincita in denaro di cui all'art. 110 comma 7 lett. del T.U.L.P.S. (gru, pesche d'abilità ecc...)

## Il quadro informativo nazionale e regionale: una visione di insieme

I dati comunali e unionali, oggetto del presente rapporto, vanno letti e interpretati all'interno del più ampio quadro informativo sovra comunale e nazionale. L'anno 2021, in parte ancora condizionato dalle disposizioni finalizzate a ridurre la diffusione dei contagi da COVID-19, evidenzia il consolidamento di alcuni importanti dinamiche, prima fra tutte l'espansione del gioco d'azzardo da remoto.

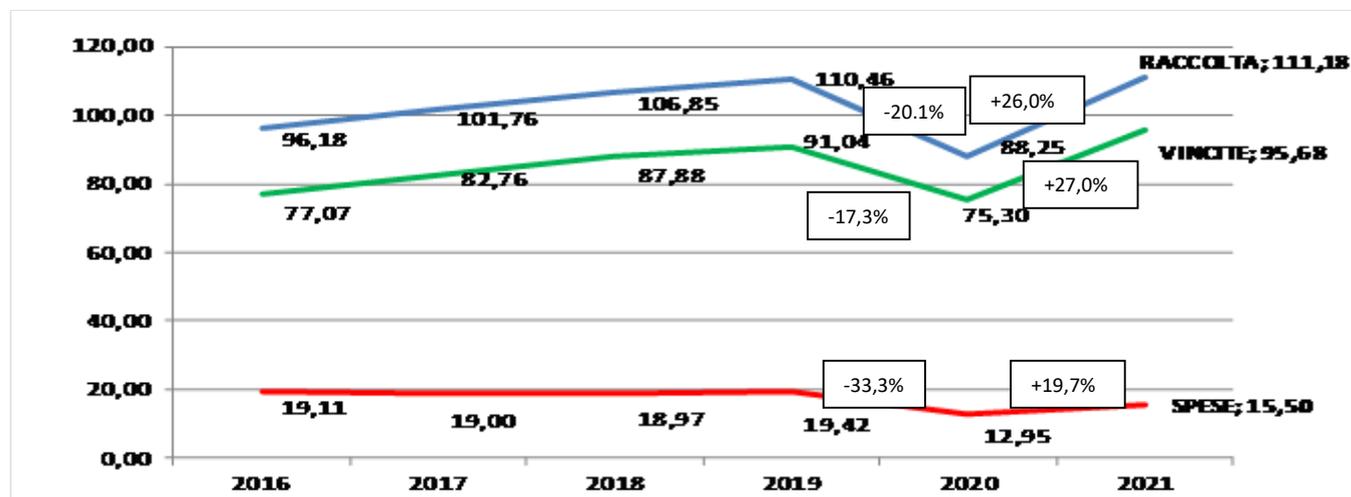
Il volume lordo del giocato in Italia nel 2021 è aumentato del 26% rispetto al 2020, **superando i 111 miliardi di euro e facendo segnare un nuovo record**. Il valore complessivo delle giocate corrisponde a poco meno del 7% del PIL nazionale. La Raccolta ritorna di fatto ai valori pre-pandemia in uno scenario che ha comunque visto, per la prima parte dell'anno, il perdurare di limitazioni collegate ai provvedimenti normativi finalizzati al contenimento della diffusione del COVID-19. La quota pro capite raccolta nel 2021 per gioco fisico e gioco da remoto – calcolata sulla popolazione maggiorenne residente in Italia censita dall'ISTAT – è pari a circa 2.229 euro.

Il totale del gioco su rete fisica è stato pari a 44 miliardi di euro (+ 13% rispetto al 2020). A fare registrare l'aumento più significativo è stato invece il gioco online: **il 60% delle giocate effettuate nella annualità 2021 ha riguardato giochi da remoto**. Se nel 2020 si era registrato per la prima volta il sorpasso del gioco d'azzardo online rispetto a quello fisico, dato in parte scontato vista la prolungata chiusura delle sale VLT e viste le limitazioni negli spostamenti individuali, i dati sulle raccolte registrati nel 2021 descrivono **un percorso di evoluzione strutturale delle abitudini di gioco**. Nel 2021 la Raccolta online ha toccato quota **67,18 miliardi di euro** (+36% rispetto al 2020).

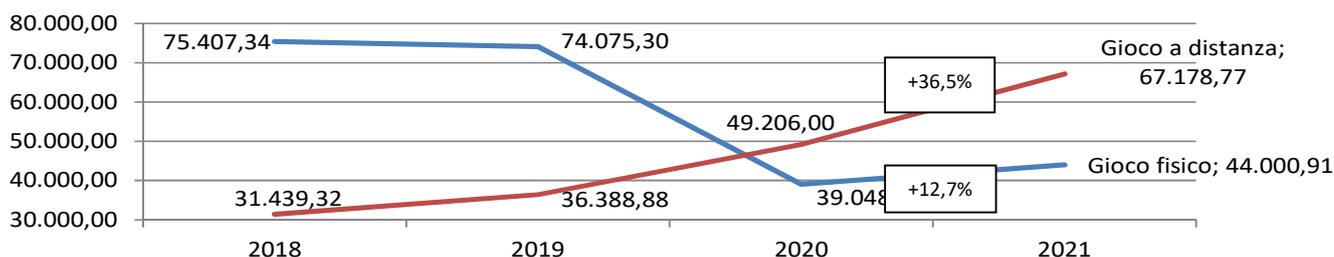
**Per il 2022 l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli stima una Raccolta complessiva (fisica e online) pari a 135-140 miliardi di euro, con un incremento di circa 30 punti percentuali rispetto al 2021.**

Il Censis nel suo rapporto 2021 sul gioco legale in Italia, curato in collaborazione con Lottomatica, ha stimato la dinamica **dell'ammontare del gioco d'azzardo illegale a livello nazionale** nel triennio 2019-21: 12 miliardi di euro nel 2019 e 18 miliardi nel 2020. Indicatore stimato in ulteriore incremento fino a **superare i 20 miliardi di euro di valore economico nel 2021**. **Cifra pari a un quinto del complesso della raccolta del giocato legale nell'annualità e che, con tutte le cautele metodologiche del caso, andrebbe ad essa sommata per avere una stima del volume economico totale dell'azzardo giocato in Italia.**

**Graf. 1 – Raccolta, vincite, spese (perdite) registrate per il complesso dei giochi. Dato nazionale, Periodo 2016-2021. Valori assoluti (in miliardi di euro) e variazione % rispetto all'annualità precedente.** Fonte: Elaborazioni su dati ADM



**Graf. 2 – Raccolta per giochi fisici e giochi a distanza. Dato nazionale. Periodo 2018-2021. Valori assoluti (in milioni di euro) e variazione % rispetto all'annualità precedente.**



Fonte: Elaborazioni su dati ADM

**Tab. 1 – Raccolta, vincite, spese (perdite) registrate per gioco da remoto classificate per regione. Annualità 2021. Valori assoluti (in milioni di euro)**

Regione	Raccolta	Vincite	Spese (perdite)
Abruzzo	1.932,60	1.823,30	109,31
Basilicata	799,93	752,30	47,64
Calabria	3.012,52	2.831,81	180,70
Campania	9.749,54	9.161,26	588,28
<b>Emilia-Romagna</b>	<b>3.561,44</b>	<b>3.365,51</b>	<b>195,92</b>
Friuli V.G.	848,61	804,76	43,85
Lazio	7.172,67	6.765,18	407,48
Liguria	1.604,46	1.520,11	84,36
Lombardia	8.645,83	8.173,86	471,97
Marche	1.690,02	1.599,49	90,53
Molise	469,67	443,44	26,22
Piemonte	4.086,07	3.867,16	218,91
Puglia	5.736,75	5.395,04	341,72
Sardegna	1.798,65	1.703,15	95,50
Sicilia	7.637,00	7.229,38	407,63
Toscana	3.171,72	2.994,20	177,52
Trentino A.A.	643,95	608,31	35,65
Umbria	766,19	724,19	42,01
Valle d'Aosta	102,43	96,82	5,60
Veneto	2.903,66	2.750,17	153,49
<b>Totale (incluso estero ecc)</b>	<b>67.185,17</b>	<b>63.457,78</b>	<b>3.727,39</b>

**Tab. 2 – Giocate online per regione e ripartizione territoriale di residenza. Valori procapite (calcolati sul complesso della popolazione residente). Annualità 2020 e 2021. Valori assoluti in euro.**

Area territoriale	Giocate online. Importo medio procapite (totale della popolazione residente). Euro	
	2020	2021
Abruzzo	1.019	1.515
Basilicata	1.097	1.478
Calabria	1.141	1.624
Campania	1.187	1.733
<b>Emilia-Romagna</b>	<b>572</b>	<b>805</b>
Friuli V.G.	552	710
Lazio	946	1.255
Liguria	752	1.063
Lombardia	647	870
Marche	813	1.136
Molise	1.060	1.608
Piemonte	727	960
Puglia	1.023	1.462
Sardegna	831	1.133
Sicilia	1.191	1.580
Toscana	635	866
Trentino A.A.	442	600
Umbria	637	892
Valle d'Aosta	683	830
Veneto	441	599
<b>Totale (incluso estero ecc)</b>	<b>831</b>	<b>1.138</b>

Fonte: Elaborazioni su dati ADM

**94,5% contro 73,2%.** Ogni 100 euro giocati online tornano ai giocatori più o meno 94,5 euro. Ogni 100 euro giocati in tutti i giochi fisici mediamente tornano ai giocatori poco più di 73 euro. È un dato del quale si parla poco per ovvi motivi: il gioco online è, per il giocatore, assai più “conveniente” di quello fisico. Lo è anche per il gestore poiché non ci sono i costi propri delle attività in sede fissa: gli affitti, i salari, i materiali. Difficile in questo campo spiegare, anche con procedimenti matematici, che si perde sempre. **Si perde eccome, ma manca la chiara evidenza dei giochi fisici.**

**Tab. 3 – Raccolta, vincite, spese (perdite) registrate per gioco fisico classificate per regione. Periodo 2019-2021. Valori assoluti (in milioni di euro)**

Regione	Raccolta			Vincite			Spese (perdite)		
	2019	2020	2021	2019	2020	2021	2019	2020	2021
Abruzzo	1.970,88	1.078,87	1.231,49	1.497,53	796,97	906,59	473,35	281,90	324,90
Basilicata	514,52	296,34	339,78	382,99	246,83	247,88	131,54	49,51	91,90
Calabria	1.790,43	1.046,86	1.203,94	1.329,78	757,38	867,16	460,65	289,49	336,78
Campania	7.672,32	4.346,23	4.680,98	5.822,75	3.201,22	3.403,36	1.849,57	1.145,02	1.277,62
<b>Emilia- Romagna</b>	<b>6.033,88</b>	<b>3.054,94</b>	<b>3.372,31</b>	<b>4.670,83</b>	<b>2.251,05</b>	<b>2.463,91</b>	<b>1.363,05</b>	<b>803,88</b>	<b>908,40</b>
Friuli-Venezia Giulia	1.368,35	722,55	800,73	1.030,01	521,90	578,92	338,34	200,66	221,81
Lazio	7.599,24	3.898,10	4.412,08	5.791,93	2.863,41	3.218,04	1.807,31	1.034,68	1.194,04
Liguria	1.846,14	944,06	1.037,36	1.392,63	751,80	748,13	453,51	192,26	289,24
Lombardia	14.482,87	7.198,49	8.558,68	11.216,01	5.286,87	6.245,09	3.266,86	1.911,62	2.313,59
Marche	1.847,40	1.019,45	1.097,46	1.399,08	748,54	956,91	448,32	270,90	140,55
Molise	352,04	200,58	223,21	262,63	144,97	160,96	89,41	55,60	62,25
Piemonte	4.549,38	2.417,76	2.754,54	3.513,17	1.797,35	2.036,69	1.036,21	620,41	717,85
Puglia	4.566,86	2.684,44	2.982,43	3.430,77	1.942,08	2.149,47	1.136,09	742,36	832,96
Sardegna	1.631,70	926,81	1.043,96	1.164,46	700,59	724,21	467,24	226,22	319,76
Sicilia	4.560,98	2.731,29	2.988,80	3.388,51	1.971,24	2.163,28	1.172,47	760,05	825,52
Toscana	4.861,15	2.353,36	2.573,46	3.746,52	1.739,11	1.892,10	1.114,63	614,25	681,35
Trentino-Alto Adige	1.185,92	565,57	600,55	926,00	424,80	449,21	259,92	140,77	151,34
Umbria	1.030,82	553,79	629,27	784,66	404,57	463,22	246,16	149,22	166,04
Valle d'Aosta	92,79	50,67	53,71	70,05	36,55	38,59	22,74	14,11	15,11
Veneto	6.117,63	2.958,72	3.416,17	4.681,82	2.180,91	2.515,12	1.435,80	777,82	901,07
<b>Totale</b>	<b>74.075,30</b>	<b>39.048,88</b>	<b>44.000,91</b>	<b>56.502,13</b>	<b>28.768,14</b>	<b>32.228,84</b>	<b>17.573,17</b>	<b>10.280,73</b>	<b>11.772,08</b>

Fonte: Elaborazioni su dati ADM

**Tab. 4 – Raccolta, vincite, spese (perdite) registrate per apparecchi AWP, VLT e comma 7 classificate per regione. Periodo 2019-2021. Valori assoluti (in milioni di euro).** Fonte: Elaborazioni su dati ADM

Regione	Raccolta			Vincite			Spese (perdite)		
	2019	2020	2021	2019	2020	2021	2019	2020	2021
Abruzzo	1.181,14	493,18	470,42	920,68	368,03	349,20	260,46	125,15	121,21
Basilicata	289,17	122,81	115,85	217,02	87,59	82,24	72,15	35,22	33,61
Calabria	963,35	412,08	373,41	726,62	295,93	267,01	236,73	116,15	106,40
Campania	3.819,35	1.668,82	1.531,27	2.918,51	1.217,11	1.109,54	900,84	451,71	421,73
<b>Emilia- Romagna</b>	<b>4.228,59</b>	<b>1.697,96</b>	<b>1.617,88</b>	<b>3.307,49</b>	<b>1.272,51</b>	<b>1.203,80</b>	<b>921,10</b>	<b>425,45</b>	<b>414,07</b>
Friuli-Venezia Giulia	1.006,46	438,98	421,35	779,99	326,02	311,79	226,47	112,95	109,56
Lazio	4.579,85	1.711,40	1.643,10	3.591,32	1.283,15	1.224,85	988,53	428,25	418,25
Liguria	1.307,37	545,63	529,25	1.008,83	404,07	390,35	298,55	141,57	138,89
Lombardia	9.967,24	3.950,79	4.009,92	7.786,11	2.968,31	2.995,41	2.181,13	982,49	1.014,50
Marche	1.137,27	475,63	409,78	873,53	349,74	299,14	263,73	125,89	110,63
Molise	230,75	105,17	102,53	175,22	76,71	74,10	55,53	28,46	28,44
Piemonte	2.810,99	1.132,33	1.150,49	2.255,36	875,53	883,18	555,64	256,80	267,30
Puglia	2.449,19	1.074,11	1.022,70	1.868,59	780,63	739,87	580,60	293,47	282,82
Sardegna	1.043,36	467,27	440,22	755,64	324,51	302,59	287,72	142,75	137,63
Sicilia	2.031,19	922,34	781,69	1.538,11	666,12	558,55	493,08	256,22	223,14
Toscana	3.368,30	1.288,26	1.219,77	2.645,17	964,66	915,10	723,13	323,60	304,67
Trentino-Alto Adige	870,42	318,82	286,08	698,17	247,18	223,97	172,26	71,64	62,11
Umbria	654,84	264,18	254,89	505,88	195,18	187,77	148,96	68,99	67,13
Valle d'Aosta	47,84	16,49	8,95	37,92	12,64	6,61	9,92	3,86	2,34
Veneto	4.626,39	1.764,93	1.826,31	3.631,12	1.330,41	1.370,42	995,25	434,53	455,94
<b>Totale</b>	<b>46.613,06</b>	<b>18.871,18</b>	<b>18.215,86</b>	<b>36.241,28</b>	<b>14.046,03</b>	<b>13.495,49</b>	<b>10.371,78</b>	<b>4.825,15</b>	<b>4.720,37</b>

Fonte: Elaborazioni su dati ADM

## I dati dei comuni dell'Unione Terre d'Argine

L'analisi dei dati a livello territoriale locale viene condotta disaggregando le informazioni disponibili per i quattro comuni che costituiscono l'unione: Campogalliano, Carpi, Novi di Modena e Soliera. L'analisi territoriale comparativa con il contesto nazionale viene eseguita con riferimento al comune di Carpi (che raccoglie il 68% dei residenti complessivi dell'Unione, 71.402 abitanti). Il confronto viene effettuato con i comuni italiani aventi un numero di residenti compreso fra i 60.000 e gli 80.000 abitanti. Una ulteriore analisi comparativa coinvolge, invece, l'intera Unione. In questo caso il confronto viene effettuato con tre Unioni di comuni emiliano-romagnoli demograficamente simili (100.000/120.000 residenti). Fra queste è inclusa anche l'Unione modenese dei comuni del Distretto Ceramico: **sono Carpi, e proprio alcuni comuni del distretto ceramico (in particolare Sassuolo, Formigine e Fiorano Modenese), a rappresentare da alcuni anni i poli di maggior attività del gioco d'azzardo in provincia di Modena.**

Come anticipato in premessa, il quadro informativo locale relativo ai dati del periodo 2017-2021 risulta parziale. Non sono disponibili né le cifre a livello comunale per AWP e VLT (Slot e Videolottery) relative alle annualità 2020 - 21, né quelle a livello locale per il gioco online relative al biennio 2017 - 18. Con i dati a disposizione risulta tuttavia possibile, procedere alla costruzione di un quadro informativo che delinea l'articolata situazione del contesto dei comuni dell'Unione Terre d'Argine:

*Nel 2021 le giocate da remoto sfiorano gli 86 milioni di euro (85,6 mln di euro) e il valore economico della raccolta fisica è stimabile fra i 104 e i 114 milioni di euro. Il valore complessivo delle giocate relative all'azzardo legale nei comuni dell'Unione Terre d'Argine è stimabile fra i 190 e i 200 milioni di euro. Nel 2022 la stima della raccolta complessiva, se prosegue il percorso di diffusione e di consolidamento del giocato da remoto, potrebbe salire a 320-340 mln di euro.*

L'abuso di gioco d'azzardo causa costi sociali e sanitari elevatissimi che riguardano un'ampia gamma di ambiti, non sempre agevolmente descrivibili con indicatori di natura statistica. Un dato di sintesi sicuramente importante e preoccupante è rappresentato dai giocatori che hanno sviluppato dipendenza e sono in carico al Servizio DSMDP - Dipartimento di salute mentale e dipendenze patologiche dell'AUSL di Modena (i dati più recenti riguardano l'annualità 2020). L'analisi di tale indicatore è descrittiva, oltre che della risposta e dell'attività dei Servizi sanitari, della diffusione della dipendenza sul territorio. Del tutto evidente il pesante arretramento degli utenti trattati, di quelli attualmente in carico e dei nuovi utenti. Un dato che può essere letto in almeno due modi diversi. La prima lettura, legata al "proibizionismo pandemico", consentirebbe di affermare che i divieti introdotti hanno avuto riflessi positivi sulla riduzione del numero di giocatori d'azzardo patologici. Una seconda lettura, più realistica, è quella di ricondurre quei dati allo stress del sistema sanitario nel periodo pandemico, e al contestuale calo di tensione generale attorno al fenomeno.

**Graf. 3 - Numero di giocatori nei servizi DSMDP della provincia di Modena (utenti trattati, utenti attualmente in carico, nuovi utenti). Valori assoluti. Periodo 2006 – 2020.**



Numero di utenti in carico per Distretto Sanitario (anno 2020)							
Carpi	Mirandola	Castelfranco E.	Modena	Pavullo n.F	Sassuolo	Vignola	Totale
19	13	13	26	5	20	15	111

Fonte: Servizio DSMDP - Dipartimento di salute mentale e dipendenze patologiche dell'AUSL di Modena

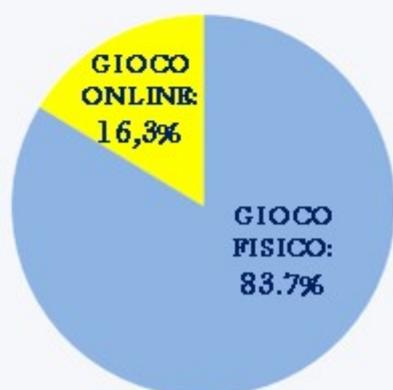
Fig. 1 – Stima della raccolta per giochi fisici e da remoto nell’Unione Terre d’Argine. Annualità 2019-2022



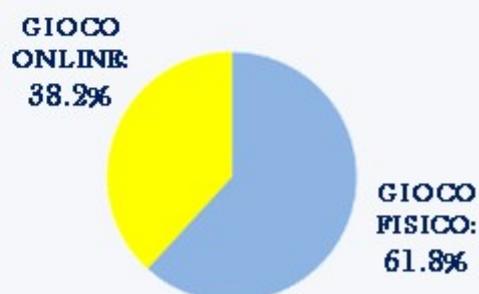
# IL GIOCO D’AZZARDO NELL’UNIONE TERRE D’ARGINE

**Stime del giocato complessivo (fisico e da remoto)**

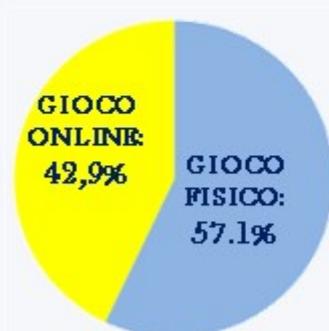
2019: 230/240,7 mln di €



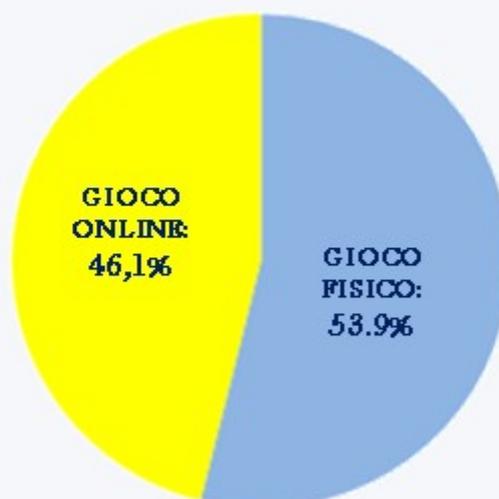
2020: 165/171,9 mln di €



2021: 190/199,8 mln di €



2022: 320/340 mln di €



Nota: per il 2020 e il 2021 si evidenziano le chiusure per 6 mesi all'anno di gran parte del gioco fisico

Le lotterie istantanee e i giochi a distanza, oggetto dei paragrafi di approfondimento che seguono, hanno raccolto nel 2021 complessivamente nei comuni che formano l’Unione Terre d’Argine quasi 110 milioni di euro (82 milioni di euro nel 2020 e 61 milioni di euro nel 2019).

Fig. 2 - I numeri del gioco d'azzardo (giochi a distanza e gratta e vinci) nell'Unione Terre d'Argine. Annualità 2021



Fonte: Elaborazioni su dati ADM

## a) Il gioco online nel 2021 nei comuni dell'Unione

Durante l'anno 2021, nei quattro comuni analizzati, sono stati giocati online **85.580.130,40 euro**, corrispondenti a 1.127,42 euro per ogni residente in età compresa fra i 18 e i 74 anni. Si evidenzia la forte crescita delle giocate da remoto che risultano, per importo raccolto, quasi raddoppiate rispetto all'annualità 2019.

La cifra complessiva ritornata nelle tasche dei giocatori nel 2021 corrisponde a **80.478.093,34 euro**, pari al **94,03%** dell'ammontare complessivamente giocato. La spesa, cioè quanto perso, si è quindi attestata a **5.102.037,06 euro**, corrispondente a **62,21 euro pro capite** (dato annuale, classe di età 18-74 anni).

*I giocatori effettivi residenti nel territorio dell'Unione sono stimabili in 3.400 unità con una quota giocata media mensile di 2.098 euro (oltre 25.000 euro all'anno).*

**Tab. 5 – Giocate, vincite e spesa (perdita) dei giochi online nei comuni dell'Unione Terre d'Argine. Periodo 2019-2021. Valori assoluti e composizioni %.**

Comuni	Anno 2021			Anno 2020			Anno 2019		
	Valori assoluti (in euro)			Valori assoluti (in euro)			Valori assoluti (in euro)		
	GIOCATO	VINCITA	SPESA	GIOCATO	VINCITA	SPESA	GIOCATO	VINCITA	SPESA
Campogalliano	5.834.614,28	5.479.752,95	354.861,33	4.122.382,60	3.877.426,73	244.955,87	3.856.625,63	3.681.768,88	174.856,75
Carpi	61.472.464,50	57.840.997,27	3.631.467,23	50.124.936,90	47.448.769,71	2.676.167,19	28.309.401,24	26.677.201,35	1.632.199,89
Novi di Modena	6.938.774,77	6.506.266,52	432.508,25	4.520.611,50	4.271.136,41	249.475,09	4.247.489,51	4.026.375,45	221.114,06
Soliera	11.334.276,85	10.651.076,60	683.200,25	6.785.287,40	6.385.080,86	400.206,54	7.667.804,53	7.283.870,61	383.933,92
<b>UNIONE TERRE D'ARGINE</b>	<b>85.580.130,40</b>	<b>80.478.093,34</b>	<b>5.102.037,06</b>	<b>65.553.218,40</b>	<b>61.982.413,71</b>	<b>3.570.804,69</b>	<b>44.081.320,91</b>	<b>41.669.216,29</b>	<b>2.412.104,62</b>
	Compisizioni %			Compisizioni %			Compisizioni %		
Campogalliano	100,0	93,9	6,1	100,0	94,1	5,9	100,0	95,5	4,5
Carpi	100,0	94,1	5,9	100,0	94,7	5,3	100,0	94,2	5,8
Novi di Modena	100,0	93,8	6,2	100,0	94,5	5,5	100,0	94,8	5,2
Soliera	100,0	94,0	6,0	100,0	94,1	5,9	100,0	95,0	5,0
<b>UNIONE TERRE D'ARGINE</b>	<b>100,0</b>	<b>94,0</b>	<b>6,0</b>	<b>100,0</b>	<b>94,6</b>	<b>5,4</b>	<b>100,0</b>	<b>94,5</b>	<b>5,5</b>

Fonte: Elaborazioni su dati ADM

**Tab. 6 – Giocate, vincite e spesa (perdita) dei giochi online nei comuni dell'Unione Terre d'Argine. Dati pro capite per residente in età 18-74 anni. Periodo 2019- 2021. Valori assoluti.**

Comuni	Anno 2021			Anno 2020			Anno 2019		
	Valori assoluti (in euro)			Valori assoluti (in euro)			Valori assoluti (in euro)		
	GIOCATO	VINCITA	SPESA	GIOCATO	VINCITA	SPESA	GIOCATO	VINCITA	SPESA
Campogalliano	933,99	877,18	56,81	654,76	615,86	38,91	607,15	579,62	27,53
Carpi	1.200,19	1.129,29	70,90	969,20	917,45	51,75	544,64	513,24	31,40
Novi di Modena	964,12	904,02	60,10	624,31	589,85	34,45	592,89	562,03	30,86
Soliera	1.007,94	947,18	60,76	601,37	565,90	35,47	685,54	651,22	34,33
<b>UNIONE TERRE D'ARGINE</b>	<b>1.127,42</b>	<b>1.060,21</b>	<b>67,21</b>	<b>856,48</b>	<b>809,83</b>	<b>46,65</b>	<b>574,88</b>	<b>543,42</b>	<b>31,46</b>

Fonte: Elaborazioni su dati ADM

Il confronto territoriale elaborato a livello nazionale per Carpi, nell'ambito dei comuni ricadenti nella fascia demografica 60.000 – 80.000 abitanti, evidenzia il quadro informativo sintetizzato nella Tab. 7. L'indicatore comunale costruito rapportando la giocata annuale alla popolazione residente in età 18-74 anni evidenzia un'ampia variabilità con valori compresi fra i 1.000 euro di Viterbo agli oltre 3.800 euro di Castellamare di Stabia. Nelle prime 13 posizioni della Tab. 7 troviamo tutte città del sud (ad esclusioni di Asti). Questa distribuzione e concentrazione territoriale rafforza l'idea **che il gioco online, come quello fisico, sia utile a ripulire capitali sporchi**. La complementarietà poi con i dati nazionali sulla raccolta delle giocate fisiche (nelle

quali si individuano le giocate procapite più elevate nel nord Italia) è interpretabile con la scelta delle mafie di utilizzare il gioco legale online come *modalità di riciclaggio di capitali sporchi*.

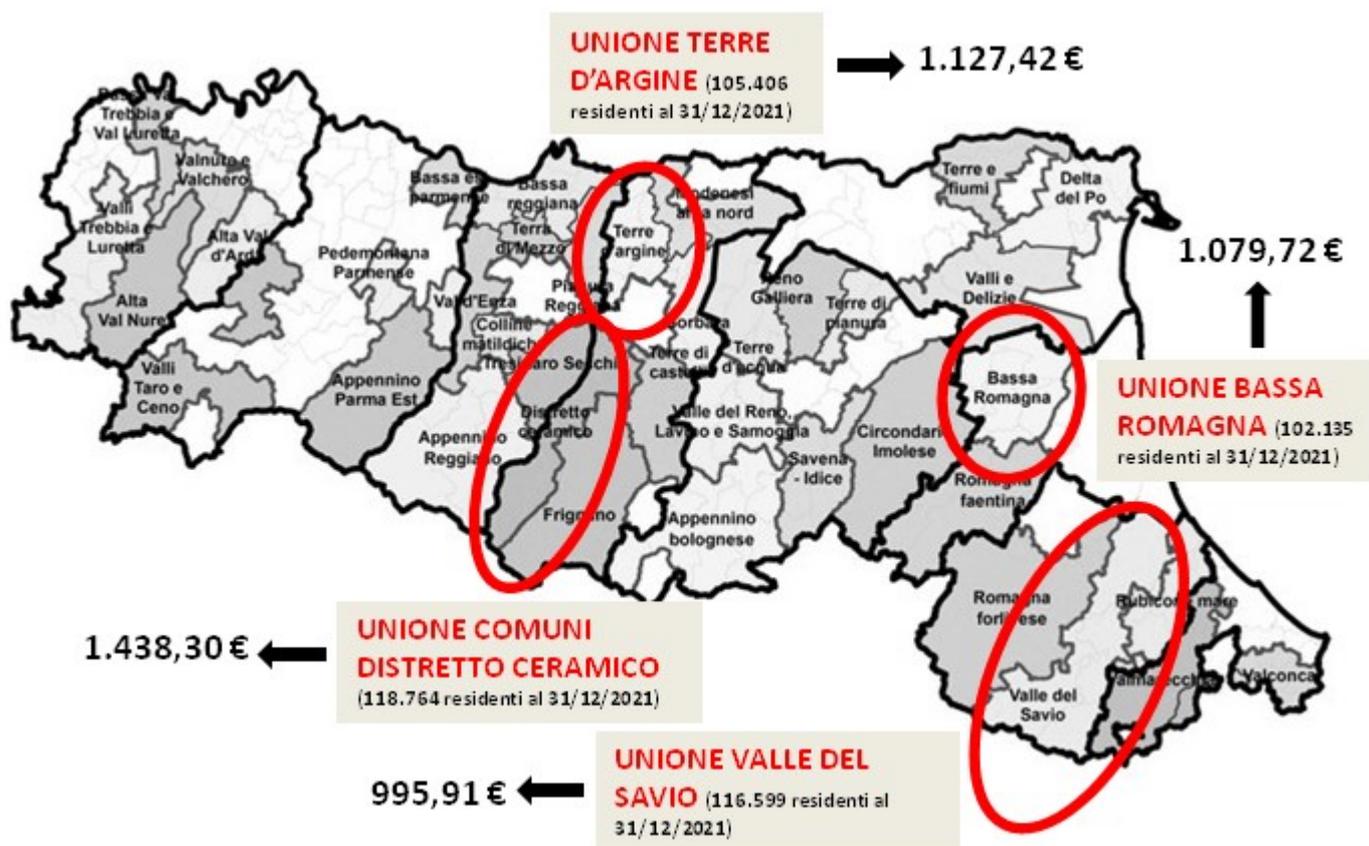
Carpi occupa la quintultima posizione con 1.200,19 euro procapite, con un valore simile a quello dell'altro comune emiliano romagnolo analizzato cioè Imola (1.148,68 euro).

**Tab. 7 – Giocate online nei comuni italiani con popolazione residente compresa fra i 60.000 e gli 80.000 residenti. Valori procapite (calcolati sulla popolazione residente in età 18-74 anni). Annualità 2021. Valori assoluti in euro.**

COMUNE		Giocate online. Importo medio procapite (Popolazione residente in età 18-74 anni). Euro
1	Castellamare di Stabia	3.809,26
2	Asti	3.234,89
3	Pozzuoli	2.978,64
4	Gela	2.471,62
5	Potenza	2.351,37
6	Caserta	2.241,90
7	Casoria	2.135,16
8	Lamezia Terme	2.060,71
9	Cosenza	2.059,68
10	Afragola	1.958,67
11	Altamura	1.796,50
12	Pomezia	1.783,37
13	Vittoria	1.603,50
14	Pavia	1.440,26
15	L'Aquila	1.415,63
16	Sesto San Giovanni	1.372,70
17	Ragusa	1.354,55
18	Viareggio	1.312,66
19	Aprilia	1.298,54
20	Cinisello Balsamo	1.270,82
21	Cremona	1.260,20
22	Massa	1.259,75
23	Vigevano	1.213,23
24	<b>Carpi</b>	<b>1.200,19</b>
25	Carrara	1.180,06
26	Varese	1.156,18
27	Imola	1.148,68
28	Viterbo	1.004,64

Fonte: Elaborazioni su dati ADM

Fig. 3 – Giocate online nelle Unioni di Comuni Emiliano romagnole con popolazione residente compresa fra i 100.000 e i 120.000 abitanti. Valori procapite (calcolati sulla popolazione residente in età 18-74 anni). Annualità 2021. Valori assoluti in euro. Fonte: Elaborazioni su dati ADM e Istat



UNIONE	COMPOSIZIONE (COMUNI)
UNIONE TERRE D'ARGINE	Campogalliano, Carpi, Novi di Modena, Soliera
UNIONE COMUNI MODENESI DISTRETTO CERAMICO	Fiorano Modenese, Formigine, Frassinoro, Maranello, Montefiorino, Palagano, Prignano s. S., Sassuolo
UNIONE VALLE DEL SAVIO	Bagno di Romagna, Cesena, Mercato Saraceno, Montiano, Sarsina, Verghereto
UNIONE BASSA ROMAGNA	Alfonsine, Bagnacavallo, Bagnara di Romagna, Conselice, Cotignola, Fusignano, Lugo, Massa Lombarda e Sant'Agata sul Santerno

## b) Il Gratta & Vinci nei comuni dell'Unione

Il successo nazionale dei Gratta&Vinci è di lunga data ed il Covid, nel biennio 2020-21, ha contribuito alla ulteriore diffusione di quello che è considerato il *meno pericoloso* tra i giochi d'azzardo, con una rete fisica di distribuzione che è costituita da 81 punti vendita (3 rivendite ogni 10 kmq) nel territorio dei quattro comuni che formano l'Unione delle Terre d'Argine.

Come noto il G&V non ha avuto limitazioni durante il lockdown, e **non è stato oggetto delle chiusure obbligate dei locali dell'azzardo legale, che hanno raggiunto, tra 2020 e 2021, i 343 giorni.**

Dopo il lieve arretramento delle giocate registrato nel 2020, l'anno 2021 registra una raccolta complessiva nei quattro comuni quantificata in 23.617.050,00 euro (+39% rispetto al 2020 e +36% rispetto al 2019). La **“spesa”, più precisamente quanto perso dai giocatori, è pari a 6.372.641 euro, ovvero il 27% dell'ammontare complessivo giocato.** Quindi mediamente i giocatori hanno lasciato al banco 27 euro ogni 100 giocati.

**I residenti maggiorenni hanno mediamente investito 266 euro pro capite in Gratta&Vinci, corrispondenti all'incirca a 53 “grattini” a testa.** E' impossibile sapere quanti siano gli effettivi giocatori, possiamo ipotizzare che non superino il 10% della popolazione, percentuale che comprende sia chi ne acquista uno al mese che chi ne acquista diversi ogni giorno.

L'analisi dei dati, rapportati alla popolazione comunale, deve ovviamente essere interpretata anche alla luce delle **giocate eseguite dai fruitori dei punti vendita non residenti.** Aspetto particolarmente importante, per i giochi fisici, nelle realtà territoriali polo attrattore di flussi di individui per svariati motivi (lavoro, turismo ecc).

### Un consiglio a chi gratta

*Il Gratta&Vinci si basa sulle frequenti vincite, mediamente 1 ogni 4 biglietti acquistati. La gran parte di queste vincite è di piccolo importo, è immediatamente reinvestito nel gioco e quasi sempre perso. L'incapacità del giocatore di esaminare il bilancio della propria attività è notoria: ci si ricorda delle 3-4 volte nelle quali il bilancio è stato in attivo e ci si dimentica delle 50-100 nelle quali si è perso. Per questo sarebbe un'ottima idea segnare su un'agenda per un anno quanto speso e quanto vinto. Tale metodologia rappresenta un modo più scientifico per valutare il bilancio o lo “sbilancio” del gioco d'azzardo.*

**Tab. 8 – Giocate, vincite e spesa (perdita) del Gratta e Vinci nei comuni dell'Unione Terre d'Argine. Periodo 2019-2021. Valori assoluti e composizioni %.**

Comuni	Anno 2021			Anno 2020			Anno 2019		
	Valori assoluti (in euro)			Valori assoluti (in euro)			Valori assoluti (in euro)		
	GIOCATO	VINCITA	SPESA	GIOCATO	VINCITA	SPESA	GIOCATO	VINCITA	SPESA
Campogalliano	2.432.100,00	1.747.012,00	685.088,00	1.793.250,00	1.281.843,53	511.406,47	2.016.753,48	1.450.806,14	565.947,34
Carpi	17.133.750,00	12.319.146,00	4.814.604,00	11.721.450,00	8.535.616,46	3.185.833,54	12.275.591,31	8.779.582,59	3.496.008,72
Novi di Modena	1.441.650,00	1.050.253,00	391.397,00	1.065.150,00	766.707,27	298.442,73	1.093.354,13	1.089.649,85	3.704,28
Soliera	2.609.550,00	2.127.998,00	481.552,00	1.813.200,00	1.296.368,53	516.831,47	2.000.859,94	1.418.940,52	581.919,42
<b>UNIONE TERRE D'ARGINE</b>	<b>23.617.050,00</b>	<b>17.244.409,00</b>	<b>6.372.641,00</b>	<b>16.393.050,00</b>	<b>11.880.535,79</b>	<b>4.512.514,21</b>	<b>17.386.558,86</b>	<b>12.738.979,10</b>	<b>4.647.579,76</b>
	Composizioni %			Composizioni %			Composizioni %		
Campogalliano	100,0	71,8	28,2	100,0	71,5	28,5	100,0	71,9	28,1
Carpi	100,0	71,9	28,1	100,0	72,8	27,2	100,0	71,5	28,5
Novi di Modena	100,0	72,9	27,1	100,0	72,0	28,0	100,0	99,7	0,3
Soliera	100,0	81,5	18,5	100,0	71,5	28,5	100,0	70,9	29,1
<b>UNIONE TERRE D'ARGINE</b>	<b>100,0</b>	<b>73,0</b>	<b>27,0</b>	<b>100,0</b>	<b>72,5</b>	<b>27,5</b>	<b>100,0</b>	<b>73,3</b>	<b>26,7</b>

Fonte: Elaborazioni su dati ADM

**Tab. 9 – Densità dei punti vendita e Giocate, vincite e spesa (perdite) del Gratta e Vinci nei comuni dell’Unione Terre d’Argine. Dati pro capite per residente maggiorenne. Annualità 2021. Valori assoluti.**

Comuni	Numero di Punti vendita ogni 10 Km <sup>2</sup> di superficie comunale	RACCOLTA PROCAPITE (popolazione maggiorenne) - EURO	VINCITA PROCAPITE (popolazione maggiorenne) - EURO	SPESA PROCAPITE (popolazione maggiorenne) - EURO
Campogalliano	2,2	339,21	243,66	95,55
Carpi	4,3	285,18	205,05	80,14
Novi di Modena	1,5	169,47	123,46	46,01
Soliera	1,8	200,60	163,58	37,02
<b>UNIONE TERRE D'ARGINE</b>	<b>3,0</b>	<b>266,06</b>	<b>194,27</b>	<b>71,79</b>

Fonte: Elaborazioni su dati ADM e Istat

Il confronto territoriale elaborato a livello nazionale per Carpi, nell’ambito dei comuni ricadenti nella fascia demografica 60.000 – 80.000 abitanti, evidenzia il quadro informativo sintetizzato nella Tab. 10. L’indicatore comunale, costruito rapportando la giocata annuale per lotterie istantanee alla popolazione residente maggiorenne, evidenzia un’ampia variabilità con valori compresi fra i 161 euro di Castellamare di Stabia e i quasi 490 euro di Aprilia. La comparazione con l’analoga graduatoria costruita per l’indicatore relativo al gioco da remoto evidenzia, per vari comuni, soprattutto del sud, una situazione di assoluto ribaltamento delle posizioni. Città come Castellamare di Stabia, Caserta, Casoria, Afragola (prime nelle graduatoria del gioco online) occupano ora le posizioni di coda.

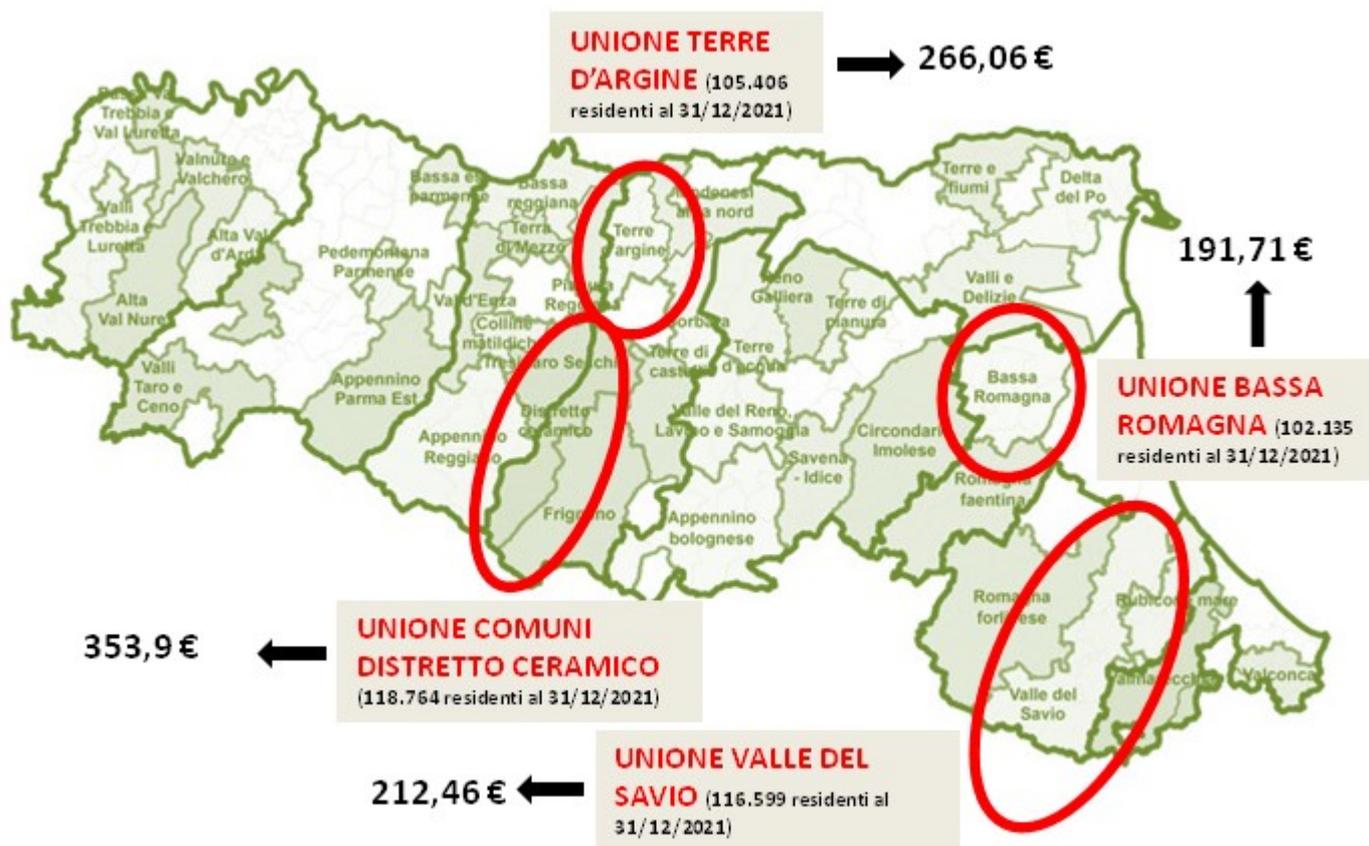
Il comune di Carpi, con un valore giocato di 285,56 euro per abitante maggiorenne, occupa la decima posizione della graduatoria decrescente.

**Tab. 10 – Giocate al GRATTA & VINCI nei comuni italiani con popolazione residente compresa fra i 60.000 e gli 80.000 residenti. Valori procapite (calcolati sulla popolazione residente maggiorenne). Annualità 2021. Valori assoluti in euro**

COMUNE	Giocate al GRATTA & VINCI. Importo medio procapite (Popolazione residente maggiorenne). Euro
1 Aprilia	487,42
2 Sesto San Giovanni	388,85
3 L'Aquila	379,83
4 Varese	374,33
5 Pomezia	370,40
6 Viareggio	332,51
7 Pavia	327,99
8 Cinisello Balsamo	295,74
9 Cremona	294,86
<b>10 Carpi</b>	<b>285,56</b>
11 Massa	285,39
12 Lamezia Terme	273,08
13 Altamura	267,68
14 Imola	262,15
15 Vittoria	244,10
16 Asti	243,79
17 Vigevano	243,58
18 Gela	241,29
19 Ragusa	239,68
20 Cosenza	235,04
21 Carrara	232,05
22 Potenza	231,57
23 Viterbo	222,61
24 Casoria	200,64
25 Caserta	193,15
26 Pozzuoli	166,25
27 Afragola	165,24
28 Castellamare di Stabia	160,86

Fonte: Elaborazioni su dati ADM e Istat

Fig. 4 – Giocate al GRATTA & VINCI nelle Unioni di Comuni Emiliano romagnole con popolazione residente compresa fra i 100.000 e i 120.000 abitanti. Valori procapite (calcolati sulla popolazione maggiorenni). Annualità 2021. Valori assoluti in euro. Fonte: Elaborazioni su dati ADM e Istat



UNIONE	COMPOSIZIONE (COMUNI)
UNIONE TERRE D'ARGINE	Campogalliano, Carpi, Novi di Modena, Soliera
UNIONE COMUNI MODENESI DISTRETTO CERAMICO	Fiorano Modenese, Formigine, Frassinoro, Maranello, Montefiorino, Palagano, Prignano s. S., Sassuolo
UNIONE VALLE DEL SAVIO	Bagno di Romagna, Cesena, Mercato Saraceno, Montiano, Sarsina, Verghereto
UNIONE BASSA ROMAGNA	Alfonsine, Bagnacavallo, Bagnara di Romagna, Conselice, Cotignola, Fusignano, Lugo, Massa Lombarda e Sant'Agata sul Santerno

***LE INTERVISTE E I CONTRIBUTI  
DEI TESTIMONI PRIVILEGIATI***

## UN MARITO E UNA MOGLIE. TESTIMONIANZA AVUTA GRAZIE AL CEIS

### **Moglie:**

“È doloroso pensare al momento in cui la dipendenza dal gioco di mio marito è entrata a far parte della mia vita per poi segnare drammaticamente il destino per oltre vent’anni.

Eravamo una bella coppia all’inizio, giovani e innamorati con tante idee e progetti per il futuro. Seguono tuttavia anni di difficili e caparbi tentativi da parte di mio marito di realizzarsi come piccolo imprenditore, sforzi inutili e fallimentari che portano alla luce un’infinità di problemi di tipo economico ma anche psicologico. Ci ripenso spesso ma mi è sempre difficile individuare con esattezza il momento in cui mio marito ha cercato nel gioco la soluzione alle crescenti difficoltà economiche legate al lavoro. Fatture non pagate, corrispondenza nascosta o fatta sparire, documenti contraffatti, denaro sottratto dal portafoglio o dal conto in banca e... bugie, bugie, bugie ideate e raccontate con una geniale maestria! Alla richiesta di chiarimenti tutto pareva verosimilmente riconducibile al fallimento lavorativo. È davanti agli avvocati e ai commercialisti che seguono la chiusura della ditta che scopro le ingenti somme di denaro sperperate nel gioco. I figli piccoli da seguire, il lavoro, la situazione economica da gestire, i percorsi intrapresi per aiutare mio marito a “perdere il vizio” del gioco hanno ben presto preso il posto all’incredulità, alla rabbia, alla paura.

Così ho trascorso buona parte della mia vita a cercare di portare avanti la famiglia convinta che prima o poi le cose per noi sarebbero cambiate. Ho sempre seguito mio marito nei suoi innumerevoli percorsi di recupero. Mi sono caricata di tanti impegni e crescenti responsabilità, anche quelle di mio marito. Spesso mi sono trovata da sola, in difficoltà. Penso sia stato proprio allora che nella mia vita ho annullato ogni desiderio e qualunque idea di spensieratezza e felicità; la mia mente e le mie azioni sono state costantemente occupate e guidate dall’incubo del gioco e dalla speranza di riuscire a “salvare” mio marito. Ma ogni volta, anche dopo anni di astinenza dal gioco, seguivano ricadute improvvise, sistematiche e repentine. È stata una battaglia estenuante, una vita trascorsa sempre sull’attenti, fatta di compromessi faticosi e di profondi sensi di colpa.

All’improvviso arriva nella mia vita anche il cancro, in piena pandemia. Nell’assurdità diventa il periodo più felice dopo tanti anni: le sale slot sono chiuse, lui si rivela marito attento e premuroso e diventa l’aria che respiro in questo momento così difficile. Dopo l’intervento trascorro un anno a prendermi cura di me stessa, i figli e mio marito sempre vicini. Un secondo intervento mi costringe ad un’ulteriore breve pausa. Tutto sembra finalmente andare bene. Solo dopo tre mesi scopro che quel giorno, mentre io forse lottavo tra la vita e la morte, davanti ad una slot machine mio marito ipotecava altri 10 anni della nostra vita. Il cancro quel giorno non mi aveva uccisa, la dipendenza del gioco di mio marito sì. Sono crollata, ho sentito forte il desiderio di morire e ho cercato di perseguirlo. “Sono stanca, non ce la faccio più!” erano le uniche parole ad uscirmi dalla bocca. Ho pensato che una vita così non valesse la pena di essere vissuta ancora.

Devo ringraziare i miei figli se, con tanta comprensione e convinzione, mi hanno spronato ad intraprendere un percorso di sostegno. Uno spazio che potesse essere solo mio, nel quale potermi sfogare ed essere accolta e non più accogliere soltanto, come mi era stato “richiesto” fino ad ora. Uno spazio al quale adesso non rinuncerei mai.

Ho dovuto attraversare un dolore lungo 25 anni prima di capire che dovevo riprendermi in mano la vita, prima di capire che non potevo essere io a “guarire” mio marito dalla dipendenza dal gioco, prima di capire che io venivo prima della sua dipendenza. Aiutare me stessa, cercare dei modi per stare meglio si sta rivelando il miglior modo per aiutare anche mio marito.

Solo oggi riconosco con assoluta convinzione che la dipendenza da gioco d’azzardo compulsivo si può “vincere” o quanto meno “tenere sotto controllo”, ma quante ne ho passate e quante ne ho fatte passare! “

### **Marito:**

“Il gioco, anche se all’inizio non in forma patologica, ha sempre fatto parte della mia vita, sicuramente fin dall’infanzia. Ricordo ancora le voci delle zie che trascorrevano lunghe ore la domenica pomeriggio giocando a “bestia” e ricordo nitidamente i rumori delle monete sul tavolo mentre io, a 5-6 anni, ero sdraiato sul divano con la febbre alta; ricordo a 7-8 anni mia nonna che quotidianamente tornava a casa dopo aver giocato con le amiche, contenta di aver vinto

qualche centinaio di lire. Ricordo i discorsi fatti da mio padre in merito a gente che perdeva molti soldi al bar giocando a carte. E io già a 10-12 anni, con i miei amici, cercavo il modo di "racimolare" soldi o da spendere sulle giostre alla fiera o per comprare le prime sigarette; a 14 anni per fumare hashish e per divertirmi con i miei coetanei nelle sale giochi o nei bar. È in questo periodo che nascono le prime dipendenze, all'inizio da sigarette, poi da droghe leggere ma anche dall'alcool, da libertà senza controllo e da cattive compagnie. A 15 anni inizio a lavorare con mio padre come artigiano ma ben presto subentrano problemi economici. Soddisfazioni poche, mi avvicino ai primi video poker, saltuariamente, non è un problema. Con gli amici la sera si iniziano a puntare importanti somme a poker, si fuma, si tira, si beve, ogni tanto non è un problema. Passano alcuni anni e le priorità cambiano: decido di ampliare l'attività, faccio debiti ma ho buone prospettive di lavoro e tanta voglia di realizzarmi, perciò mi lancio. Nel frattempo mi sposo, ma il lavoro non va come pensavo e inizio a nascondere la verità alle persone care e a mentire. Sono soffocato dai pensieri negativi nonostante io sia un ottimista. Il gioco si intensifica con il crescere dei problemi. Non ho più nulla, lascio tutto al caso; questa situazione si protrae per circa una decina di anni. Le conseguenze dirette del gioco e di tutta la situazione lavorativa portano alla chiusura della ditta, tra debiti di gioco e di finanza e ad un decadimento fisico e morale tale che tutt'ora ne porto le conseguenze. Ho attraversato lunghi periodi di depressione, ho avuto frequenti attacchi di panico e il pensiero costante di farla finita. E in tutto questo tempo ho sempre cercato di nascondere il mio malessere, senza mai chiedere aiuto.

Passano gli anni, tra momenti di "calma apparente" e nuove ricadute. Mi costringono a seguire percorsi di supporto e di aiuto: non li sento miei, penso di farcela da solo, li abbandono troppo presto. La conseguenza: nuove ricadute.

Insomma, nel tempo il gioco è sempre stato la mia ombra, la costante che ha accompagnato e peggiorato la mia vita... una malattia che mi ha seguito silente, accarezzato e poi ucciso poco alla volta, che ha tolto pian piano tutti gli affetti, l'amore che potevo dare e che avrei potuto ricevere, la felicità, i sogni che desideravo realizzare; la dipendenza mi ha reso insensibile, freddo, bugiardo, cinico, ladro.

Ma io non ero questo e io non sono questo.

Meno male che c'è chi lo riconosce: mia moglie, i figli, un amico, che ogni giorno sono con te ma quasi non li vedi, accecato da quel legame malato col gioco compulsivo.

Da solo non puoi farcela.

In tutto questo tempo ho avuto molte ricadute ma mi sono venuti in aiuto psicologi, educatori, il Sert oltre ad alcune associazioni presenti sul territorio. Se ho finalmente maturato la convinzione che posso "vincere" è grazie a questa fitta rete di sostegni a cui mi sono affidato e a tutti quelli che credono in me, ma soprattutto a me stesso a cui ho ammesso finalmente di avere una dipendenza".

“Il nostro centro gestisce gruppi per il riordino del comportamento da gioco d’azzardo fin dal 1999, agendo principalmente sul territorio di Reggio Emilia, ma per anni, quando ancora il fenomeno del DGA non era coperto da finanziamenti pubblici, ha fornito risposte di cura anche sul territorio modenese (gruppi per G.A. a Modena, Vignola), compresi gruppi per familiari sui comuni di Carpi, Mirandola e Nonantola, ci sembrava giusto mettere a disposizione la nostra esperienza ed accogliere l’invito di questo raggruppamento temporaneo di imprese e riprendere il lavoro interrotto.

Fornire uno spazio d’ascolto dedicato ai familiari permette di allestire un doppio setting di accoglienza, che, dopo il disvelamento della dipendenza da azzardo del congiunto, aiuti ad attutire il senso di smarrimento che inevitabile pervade l’animo dei familiari nelle fasi iniziali di ogni percorso di cura. La famiglia si ritrova d’innanzi ad un baratro, talvolta aggravato dalla scoperta di un debito consistente, percepito come un vero e proprio tradimento del progetto di vita edificato assieme. Occorre allora innanzitutto gestire l’emotività, riappianare le incomprensioni, gli obnubilamenti, e rimodulare la relazione e tutte le istanze irrisolte che il comportamento da gioco d’azzardo ha costruito. Non ultimo, occorre aiutare il nucleo familiare a tutelarsi, a fronteggiare il percorso del congiunto e costruire una speranza per il futuro.

Da diversi anni, per la precisione dal 2014/2015, le concessionarie dell’azzardo, non soddisfatte dai proventi sul mercato online, hanno ristrutturato completamente quei mercati, introducendo nuove piattaforme di gioco e proponendo modalità del giocare molto “smart”, in linea con il target giovanile. Per cui, al fianco dei consueti giocatori d’azzardo patologico dediti alle slot machine ed alle videolottery, stanno arrivando anche molti giovani soprattutto attratti dal mondo delle scommesse.

La schedina del totocalcio che tutti giocavamo con i colleghi di lavoro o con lo zio rappresentano giochi ormai obsoleti, oggi affiancati da tantissimi altri prodotti di gioco molto più aggressivi e che riproducono gli stessi meccanismi delle slot machine. Per esempio, oggi è possibile scommettere in modalità live, ovvero puntare su una quantità infinita di esiti mentre la partita a cui stiamo assistendo è in svolgimento. Possiamo scommettere su chi vincerà il testa o croce lanciato dall’arbitro, su chi usufruirà del primo corner, sul primo ammonito, se ci saranno o meno rigori, e così via, potendo anche cambiare, valutando le quote in continuo mutamento, un po’ come se ci trovassimo in una sala borsa, la scommessa originariamente fatta sull’esito finale. Come si può vedere, questi meccanismi di gioco ti invitano ad un’esperienza immersiva che non ti consente soste di pensiero e contiene gli stessi meccanismi che rendono pericolosa una slot machine: l’istantaneità degli esiti della giocata, la possibilità immediata di recuperare le perdite di gioco.

Un’Amministrazione locale, per limitare i danni sul proprio territorio, innanzitutto, deve sfruttare i fondi messi a disposizione delle Regioni da un finanziamento del SSN, rifinanziato anche per i prossimi anni. Promuovere così, oltre a presidi di cura efficaci quando il danno è accertato, campagne di prevenzione efficaci e dirette all’intera cittadinanza, dalle scuole ai circoli cittadini. Secondariamente, è necessario applicare la legge regionale e vigilare perché tutto quanto, compresi i necessari controlli agli esercizi di gioco vengano eseguiti, e costruire un sistema premiante per quegli esercenti virtuosi che rinunciano a vendere prodotti d’azzardo”.

## CONTRIBUTO DI TAMARA CALZOLARI – ASSESSORA CON DELEGHE SOCIALE, SANITÀ, ASSOCIAZIONISMO, IMMIGRAZIONE, PARI OPPORTUNITÀ, POLITICHE ABITATIVE DEL COMUNE DI CARPI

“Il Comune di Carpi, ha cercato da tempo di contrastare il diffondersi del fenomeno del gioco patologico mediante iniziative di informazione e prevenzione in rete col Terzo settore.

Dal **2016** è attivo il Tavolo “ **Slot free**” al quale aderiscono i quattro istituti secondari di secondo grado, il centro formazione Professionale di Carpi e la rete cittadina contro il gioco d’azzardo “**Non giocarti il futuro**” della quale fanno parte: Associazione Dedalus onlus, Cooperativa sociale il Mantello, Fondazione Casa del Volontariato, Centro servizi del Volontariato, Azione Cattolica, Agesci, Masci, Acli, Ceis, Caritas Diocesana Carpi, Movimento Focolari, Movimento Slot Mob, La G di Vignola, Presidio Libera Beppe Tizian.

Per iniziativa del Tavolo si sono svolte una serie di iniziative a partire dal 2017 come il progetto di TAXI1729 (dal titolo “Fate il nostro gioco”); una sorta di vero e proprio laboratorio ad ingresso gratuito e con visite guidate, con l’obiettivo di svelare agli studenti delle scuole superiori e a tutta la cittadinanza i meccanismi del gioco d’azzardo, in modo semplice e con un linguaggio accattivante. I soggetti promotori e sostenitori di questa iniziativa, consci dell’importanza che il gioco d’azzardo soprattutto on-line sta rivestendo per una percentuale crescente di giovani e non solo di adulti, hanno pensato ad una iniziativa che ha proposto una di roulette e migliaia di fiches colorate.

Nel corso del 2018 è stata realizzata l’iniziativa “ **La scommessa vincente**” laboratorio di matematica con un vero e proprio casinò, che ha aiutato a capire che al gioco d’azzardo si perde sempre.

E’ stato, inoltre, promosso il ciclo di iniziative **Lose for life**, rivolto ad operatori, volontari, famiglie e cittadini e due serate di formazione sull’evoluzione del gioco d’azzardo, le sue trappole e i legami con la corruzione.

Dal 2019 L’Unione Terre d’Argine condivide, con il coinvolgimento dell’Ausl, il Piano Locale di Contrasto al Gioco d’Azzardo che prevede la condivisione di politiche, obiettivi e di numerose azioni che coinvolgono i quattro Comuni in modo coordinato in tema di: informazione e sensibilizzazione della cittadinanza sui rischi connessi al gioco d’azzardo; informazione, sensibilizzazione e prevenzione al gioco d’azzardo nelle scuole e nei centri di aggregazione giovanile; formazione del personale sanitario, sociale, educativo, delle associazioni e anche degli esercenti tesa a riconoscere i segni legati alla presenza di gioco d’azzardo patologico; promozione di una rete di servizi sanitari e sociali per il trattamento dei giocatori e il sostegno ai familiari; organizzazione di eventi e manifestazioni quali spettacoli, conferenze, laboratori contro il gioco d’azzardo; promozione del marchio etico SlotFree ER; attivazione di sportelli informativi per giocatori e familiari in tema di azzardopatia.

Nello specifico nel 2019 è stato dato il via alla campagna di comunicazione **Il gioco ti toglie tutto** con l’affissione di tre grandi poster (6x3 metri) in punti diversi della città finalizzati a far riflettere i cittadini sui pericoli insiti nell’abuso del gioco d’azzardo attraverso immagini di carattere vignettistico, in grado di attirare anche l’attenzione delle giovani generazioni sulle terribili conseguenze economiche, familiari, sociali che il gioco d’azzardo produce in troppe persone, delle fasce d’età più diverse.

Nell’ambito della Festa del Racconto organizzata dal Comune di Carpi, è stata inserita la rassegna **Aperitivo con l’autore**, una serie di serate presso luoghi di aggregazione con scrittori che affrontano il tema della dipendenze in una società che sembra essere sempre più spinta a coltivare gli eccessi più diversi, siano essi per l’alcol, gli stupefacenti, gli antidepressivi, il web o, naturalmente, il gioco d’azzardo.

Le iniziative hanno coinvolto anche gli **esercizi pubblici**: in diversi bar che hanno aderito al marchio **Slot Free (attualmente 35)**, decidendo di non installare al proprio interno alcun tipo di apparecchio per il gioco d’azzardo, si è promosso una rassegna di eventi di giocoleria, sport all’aria aperta, enigmistica e musica dal vivo, il tutto permeato dalla voglia di giocare in modo sano e fare aggregazione nelle piazze, nei parchi e nei locali nella rassegna “Stay free!”

Nel 2020 è stato costituito un gruppo di lavoro dal quale nascono 2 progetti: un laboratorio residenziale in Valsugana di fotografia e un workshop itinerante in vari comuni dell’Unione, mentre all’interno del Progetto **Giovani fuori gioco**, stati proposti una serie di workshop presso gli Spazi Giovani dell’Unione, documentati dal un video maker .

Anche con le **scuole** si è lavorato intensamente attraverso la formazione dei docenti di matematica e fisica delle scuole secondarie di primo e di secondo grado dell’Unione (hanno partecipato 12 docenti provenienti da 3 scuole secondarie di primo grado e 37 docenti provenienti da 4 scuole secondarie di secondo grado).

Si è realizzata una conferenza spettacolo sull’arte della giocoleria e la matematica del gioco d’azzardo che ha coinvolto, nel 2019, 18 classi delle scuole secondarie di primo grado dell’Unione. Mentre nel 2020 e 2021 si sono svolte 9 repliche per le classi delle medie e delle superiori per un totale di 41 classi coinvolte.

Contemporaneamente a queste attività si è svolta l'**attività di mappatura e contrasto alla ludopatia** prevista dalla legge regionale, evidenziando nel 2017 i luoghi sensibili da cui i *punti gioco* devono distare almeno 500 metri.

Nel 2020 il Comune di Carpi ha adottato, inoltre una misura di contenimento del gioco d'azzardo attraverso una ordinanza che limita gli orari di apertura accompagnando con controlli congiunti da parte delle Forze dell'ordine che hanno portato all'adozione di 8 verbali di contestazione nel 2020 e 17 nel 2021.

Purtroppo in seguito ad un ricorso di alcuni grandi esercenti che propongono attività di scommesse, l'Autorità giudiziaria si è espressa a favore della sospensione del vincolo, motivando che la pandemia aveva modificato le condizioni in essere e i dati portati a sostegno erano datati.

Questa iniziativa, accompagnata dalla richiesta di rifondere i danni agli esercenti per il periodo di vigenza dell'ordinanza, hanno frenato le ulteriori misure restrittive ipotizzate a completa realizzazione della legge regionale che prevedeva anche l'allontanamento delle strutture vicine a luoghi sensibili.

Questa amministrazione, però, consapevole degli enormi danni prodotti dalle azzardopatie ai propri cittadini e alle loro famiglie è determinata a riprendere il monitoraggio delle attività e dei dati del giocato per sostenere le azioni di contrasto.

Nel 2022 si è dato nuovo impulso alla co-progettazione col Terzo per sostenere iniziative che possano raggiungere le diverse tipologie di giocatori patologici per età e tipologia.

In particolare nel post pandemia si è vista la crescita del gioco on line e di tipologie di azzardo legate ai videogiochi che si insinuano in modo subdolo nella vita di giovani, mentre è cresciuta la dipendenza degli anziani a modalità di gratta e vinci sempre nuovi.

Per sostenere questa attività è importante arrivare a dati completi e disaggregati che consentano di fare luce sulle importanti dimensioni del problema nel nostro territorio e la ricerca di Federconsumatori contribuisce da anni a questo obiettivo, anche per questo la ringraziamo sentitamente per la collaborazione”.

## **CONTRIBUTO DI ELISA CASARINI – ASSESSORA CON DELEGHE SERVIZI SOCIALI, SANITARI E ALLE PARI OPPORTUNITÀ DEL COMUNE DI NOVI DI MODENA**

“ In aggiunta alle iniziative di Unione, dettagliate nel contributo dell'Assessora Tamara Calzolari di Carpi, si specifica che Il Comune di Novi di Modena ha promosso un contributo a favore degli esercizi pubblici che aderiscono al progetto *Slot free ER*. Da Febbraio 2023 sarà attivo presso la Casa della Comunità di Novi di Modena lo sportello psicologico per il contrasto alla ludopatia ad accesso libero o su invio del medico curante/assistente sociale (un pomeriggio a settimana, in collaborazione con il Ceis).“

## CONTRIBUTO DI LUISA ZACCARELLI - ASSESSORA E CONSIGLIERA CON DELEGHE POLITICHE DEL BENESSERE, FAMILIARI E DELLE VARIE ETÀ, CULTURA ED EVENTI, SERVIZI SOCIALI E SANITARI, PARI OPPORTUNITÀ, VOLONTARIATO E ASSOCIAZIONISMO DEL COMUNE DI CAMPOGALLIANO

“ In aggiunta alle iniziative di Unione, dettagliate nel contributo dell'Assessora Tamara Calzolari di Carpi, si specifica che attualmente i due bar e le tabaccherie che si trovano a meno di 500 metri dalla scuola hanno tolto, come da delibera, le slot. Rimangono però alcune macchinette nella tabaccheria di fronte alla stazione delle corriere (non ha aderito alla campagna slot free) e la criticità resta ancora in area Dogana, con una sala gioco piuttosto grande e importante, dove accedono diverse persone del paese. Il Comune è iscritto inoltre a Avviso Pubblico, associazione nata nel 1996, che si occupa anche, di contrastare il Gioco d'azzardo come principale fonte di riciclaggio per mafie e corruzione. All'interno dell'area comunale rimane una criticità importante anche quella dei due autogrill, con vendita di Gratta e Vinci.

Si evidenziano due incontri rivolti agli adolescenti di Campogalliano (venerdì 14 e venerdì 28 gennaio 2022) e due laboratori esperienziali negli spazi di Villa Bi, condotti dalla cooperativa Accento, per contrastare il gioco d'azzardo. L'iniziativa ha fatto parte di una campagna di prevenzione della Regione Emilia-Romagna intitolata “Non cascarci. Giovani fuori gioco”, che intercetta giovani d'età compresa tra gli 11 e i 17 anni. L'iniziativa si è conclusa con una serata, sabato 22 gennaio 2022, di proiezioni dal titolo "L'azzardo nel cinema" per riflettere su come il gioco sia rappresentato nel cinema.

Nell'a.s. 2021/2022 gli alunni della 2D della secondaria di primo grado hanno partecipato ad un progetto promosso dalla Fondazione Campori di Soliera dal titolo “Giovani fuori gioco” per prevenire il gioco d'azzardo tra gli adolescenti a cui hanno partecipato lo psicologo esperto di problematiche giovanili Dott. Claudio Scarabelli e il videomaker-regista Federico Baracchi dove si è focalizzata l'attenzione sulle tecnologie digitali- televisione, computer, internet, videogiochi, cellulare, chat, social, streaming video, streaming audio, video on-line, servizi film in abbonamento – e di come influiscono sulle abitudini.

Il 2 febbraio 2020 si è inoltre tenuto, all'interno della rassegna Catàmes l'evento aperto a tutti ( e gratuito) "fate il vostro gioco", spettacolo con l'obiettivo di svelare trucchi e segreti del gioco d'azzardo “.

## CONTRIBUTO DI MARCO BARACCHI – ASSESSORE CON DELEGHE ORGANIZZAZIONE - RISORSE UMANE E FINANZIARIE - SOCIETÀ PARTECIPATE - FRAZIONI – PARTECIPAZIONE DEL COMUNE DI SOLIERA

“In data 7 dicembre 2017 è stata approvata la Delibera del Consiglio Comunale n. 117 ad oggetto “**Mappatura dei luoghi sensibili del territorio del Comune di Soliera ai fini dell’applicazione della L.R. 5/2013 e successive modificazioni**”. E’ del 25 agosto 2020, l’Ordinanza sindacale n. 41 ad oggetto “Disciplina degli orari di funzionamento degli apparecchi di intrattenimenti e svago di cui all’art. 10 c. 6 del T.U.L.P.S. installati negli esercizi autorizzati ai sensi degli artt. 86 e 88 del T.U.L.P.S. e negli esercizi commerciali o pubblici ove sia consentita e autorizzata la loro installazione”.

A **novembre 2017** la Fondazione Campori ha coordinato l’organizzazione di una serie di iniziative promosse dal Comune per il contrasto, la prevenzione e la riduzione del rischio della **dipendenza dal gioco patologico**, in accordo con il Piano integrato previsto dalla normativa regionale. La Fondazione ha curato la realizzazione dell’immagine coordinata dell’iniziativa – intitolata **Soliera slot free** e caratterizzata dal motto “Vinci solo quando smetti” – e di due **materiali di comunicazione**: una brochure finalizzata a sensibilizzare i cittadini sui rischi del gioco d’azzardo e ad illustrare le misure intraprese dal Comune per contrastarlo e un flyer promozionale delle iniziative promosse tra il 9 e il 12 novembre. In tali date La Fondazione ha organizzato ad Habitat il **talk "Fate il nostro gioco"**, durante il quale il fisico Diego Rizzuto ha dimostrato in modo divertente ma scientificamente rigoroso come al gioco d’azzardo perdere sia “matematico”. Lo **spettacolo** è stato seguito da circa **200 persone**, tra cui i ragazzi e le ragazze delle terze medie di Soliera. Il **12 novembre** l’iniziativa Soliera slot free è proseguita nei cinque bar di Soliera che hanno ricevuto incentivi per non aver installato le slot (il bar Marzia, il bar Meridiana, il bar Romano, il bar Roma '76 e il bar Mariela/Bocciodromo), nei quali la Fondazione ha organizzato cinque diverse **attività di gioco sano e aggregativo**, rivolte a tutte le fasce d’età, dai 3 ai 90 anni.

Nel 2018 è proseguita l’attività di **sensibilizzazione della cittadinanza sui rischi della ludopatia** promossa dal Comune di Soliera nell’ambito del Progetto Regionale “Slot Free ER”. In continuità con quanto già realizzato l’anno precedente, tra novembre e dicembre sono state proposte due iniziative finalizzate a far conoscere i rischi e le conseguenze della dipendenza dal gioco d’azzardo **sia agli adulti che ai ragazzi**, indicati dalle più recenti statistiche come soggetti a rischio. Il 19 novembre il matematico Olmo Morandi ha incontrato **200 studenti** delle scuole secondarie inferiori di Soliera. Nella **conferenza-spettacolo “Fate il nostro gioco”** ha spiegato ai ragazzi in modo divertente le leggi matematiche che stanno dietro il caso e le scommesse, per smontare le false credenze sul gioco d’azzardo e fornire un “antidoto logico” contro il rischio degli eccessi da gioco. Il 7 dicembre 2018 al Nuovo Cinema Teatro Italia è andato invece in scena **spettacolo “Gran Casinò”**, una produzione della compagnia di teatro civile Itineraria Teatro. Lo spettacolo, rivolto al pubblico adulto, si pone l’intento di contribuire a creare consapevolezza sui rischi del gioco d’azzardo, fornendo dati circostanziati e un approfondimento sulla storia del fenomeno della ludopatia in Italia e sul suo sviluppo.

Anche nel 2019, la Fondazione Campori ha ricevuto dal Comune l’incarico di organizzare le attività di **Soliera Slot Free**. Il progetto nel 2019 è stato mirato ad avvicinare i ragazzi, ma anche gli adulti, a **forme di gioco sane e “virtuose”**, in contrapposizione alle forme di gioco d’azzardo. Per incentivare la partecipazione alle attività ludiche è stata progettata una **giornata interamente dedicata al gioco**, dal titolo “Scommetti che ti diverti?”. Inizialmente programmata il 5 maggio, l’iniziativa è stata annullata a causa del maltempo e le attività sono state quasi interamente recuperate il 22, 23 e 24 giugno **in occasione della Fiera di Soliera**, manifestazione organizzata ogni anno dalla Fondazione Campori in occasione della festa patronale cittadina. La prima serata di Fiera è stata anch’essa annullata a causa del maltempo e quindi le attività previste quella sera non si sono potute svolgere. I giochi sono stati proposti domenica 23 e lunedì 24 all’interno dell’area della manifestazione, in tre **corner ludici**, allestiti con totem e materiali informativi che riconducessero le attività al quadro generale della campagna del Comune contro la ludopatia. In ognuna delle serate, a partire dalle 19.00 erano disponibili attività ludiche per tutte le fasce di età, compresi adolescenti e adulti. Per la realizzazione delle attività, la Fondazione ha potuto contare sulla collaborazione di alcune associazioni del territorio, oltre che sulla partecipazione degli operatori dei servizi Ludoteca e Spazio Giovani.

Nel 2020 **molte delle attività programmate sono state annullate** a causa delle restrizioni per l’epidemia da **Covid-19** e anche la progettualità finalizzata al contrasto alla ludopatia ha subito una battuta d’arresto. Nella prima manifestazione realizzata in presenza, dopo mesi di stop, si è voluto dare un segnale prevedendo un’area dedicata al **gioco sano** e alla promozione delle azioni di prevenzione del gioco d’azzardo patologico. A ottobre 2020, in occasione della festa “**Il profumo del mosto cotto**”, è stata infatti allestita un’area in collaborazione con l’associazione che gestisce “Scombussolo”, un ludo bus che porta in giro per l’Italia giochi antichi. Contestualmente, un **corner presidiato dallo**

**sportello anti ludopatia** era disponibile per informare il pubblico dei rischi della dipendenza dal gioco d'azzardo e delle azioni a contrasto messe in campo a livello territoriale.

Nel 2021 il Progetto "**Giovani fuori gioco**" ha previsto:

- a partire dal mese di novembre è stata realizzata una **campagna di sensibilizzazione** sui rischi del gioco d'azzardo diffusa sia on line (sui siti istituzionali e sui principali social network) sia tramite volantini e manifesti affissi e distribuiti in molti luoghi sensibili all'interno del territorio dell'Unione delle Terre d'Argine.
- La programmazione di **eventi e laboratori** realizzati all'interno dei centri giovani e nelle scuole secondarie di primo grado dell'Unione, con la collaborazione di una equipe multidisciplinare di professionisti tra cui figurano psicologi, video maker, insegnanti, educatori, nonché volontari delle associazioni culturali Unicum e Manga Beats di Carpi.

L'edizione 2022 nell'abito del Progetto "**Giovani fuori gioco**" sono state realizzate:

- azioni nei centri aggregativi, nelle scuole medie, oltre che a un importante lavoro di documentazione video e di realizzazione di contenuti digitali.
- azioni laboratoriali con esperti di promozione del gioco (ludologi) dentro al centro giovani e acquisto dei giochi per la realizzazione degli stessi.
- promozione di gioco sano all'interno delle manifestazioni e acquisto di giochi, da dare in gestione alla ludoteca, da utilizzare nei parchi in affiancamento agli eventi."