



Comune di Ravenna

Il Consiglio Comunale

P.G. 54109/2024

Ravenna, 23 aprile 2024

ORDINE DEL GIORNO

“PER NON ABBASSARE LA GUARDIA NELLE AZIONI DI CONTRASTO ALLA LUDOPATIA”

Premesso che

La ventunesima edizione del **Forum Impresa Persona Agroalimentare**, che si è svolta dal 26 al 27 gennaio a Milano Marittima alla presenza di oltre 450 imprenditori e manager di una delle più importanti filiere produttive italiane, è stata l'occasione per discutere su come gestire le sfide del futuro. La riflessione è partita dall'attenzione sui prezzi al dettaglio e la provocazione di Matteo Bonù, global client business partner di NielsenIQ, è stata che gli italiani spendono di più per giocare d'azzardo che per mangiare. "In Italia il giro d'affari annuo del Largo consumo confezionato è di 134 miliardi di euro, mentre per il gioco d'azzardo si parla di 136 miliardi".

Un altro elemento significativo: sono stati oltre **6,7 milioni i biglietti venduti nell'edizione 2023 della Lotteria Italia (l'11% in più rispetto all'anno precedente**, quando furono staccati circa 6 milioni di tagliandi). Viene così confermata la passione degli italiani per questo tradizionale appuntamento, ma anche per la caccia alla fortuna tra scommesse, superenalotto, slot machine, gratta e vinci, poker, puntate sportive e casinò online.

Basti pensare che il giro d'affari del gioco d'azzardo in Italia ha raggiunto nel 2022 **quota 136 miliardi di euro**, come stimato dall'Agenzia delle Accise, Dogane e Monopoli, **a cui vanno sommati 33 miliardi delle commesse illegali**. Significa che i cittadini italiani spendono **più per il gioco - circa 169 miliardi o oltre il 7% del PIL nazionale - che per i beni alimentari (160 miliardi annui), la salute (128 miliardi) o la scuola (52 miliardi)**.

Considerato che

Una delle patologie purtroppo più diffuse è la malattia del **gioco d'azzardo patologico**, definita più comunemente [ludopatia](#). Inserita nel **1994** nel manuale diagnostico di psicoterapeuti e psichiatri nella categoria delle **dipendenze comportamentali**, si manifesta nella **frequenza smodata delle giocate**, nel **tantissimo tempo passato a giocare**, nelle **ingenti somme spese** nel tentativo di recuperare le perdite. Spesso chi è affetto da questa patologia investe nel gioco ben più delle proprie possibilità economiche, dovendo ricorrere a [prestiti](#) e contraendo [debiti](#). Come tutte le altre dipendenze, la ludopatia si basa su tre caratteristiche: il craving, ovvero il desiderio improvviso e incontrollabile di giocare; l'astinenza, cioè la sensazione di irrequietezza associata a sintomi fisici e psicologici in caso di impossibilità di accedere al gioco; l'assuefazione, la necessità di aumentare progressivamente il tempo o la posta dedicati alle scommesse.



Comune di Ravenna

Dal 2013 la ludopatia compare nel Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali (Dsm-5) con l'acronimo G.a.p. (gioco d'azzardo patologico), utilizzato soprattutto in ambito medico-psichiatrico e psicologico.

L'Osservatorio di Nomisma ha individuato due categorie principali di giocatori, sulla base delle fasce di età: giovani tra i 14 e i 19 anni, over 65 anni. Le regioni in cui si gioca di più sono **Lombardia, Campania, Lazio ed Emilia Romagna**.

A proposito di **gioco online, nel post pandemia si è registrato un vero e proprio boom, con un aumento per una spesa di 73 miliardi, circa 1.600 euro al mese in media per giocatore**. I giocatori attivi sono 3,8 milioni e nel 2022 hanno investito quasi 20 mila euro pro capite in un anno. Considerando la popolazione maggiorenne residente in Italia secondo i dati Istat, significa che nel 2022 sono stati spesi 2.731,68 euro in puntate di gioco, un dato che, confrontato con quello del 2006, rileva un aumento del 220%.

Nel 2022 lo Stato ha incassato circa 10,3 miliardi dal gioco d'azzardo e gli italiani hanno speso quasi 20 miliardi: scommesse, gratta e vinci ma soprattutto poker e casinò on line. Una cifra almeno tre volte superiore a quella di Germania, Francia, Spagna e Regno Unito.

Rilevato che

[L'ultima indagine](#) che l'Iss ha condotto tra gli studenti minorenni (11-17 anni) ha rilevato la crescente fragilità dei ragazzi e il rischio di sviluppare diverse dipendenze comportamentali: tra le cause, in primis il mancato controllo del divieto di accesso ai minori nei luoghi di gioco, la facilità di accedere al gioco on line, l'assenza di regole e di comunicazione tra genitori e figli.

La prevenzione è fondamentale per fermare il gioco d'azzardo e coinvolge diversi livelli: dalle scuole alle famiglie fino alle autorità amministrative.

Non è possibile, infatti, in un mondo interconnesso come il nostro, tenere i giovani lontani dalle tentazioni: i familiari ovviamente non possono avere il controllo su qualsiasi cosa a cui i ragazzi possono avere accesso tramite il loro smartphone o pc. Il confronto è sempre il modo migliore per aprire un dialogo. Un'ulteriore pratica da mettere in atto consiste nell'offrire ai più giovani delle alternative più interessanti per trascorrere il proprio tempo libero piuttosto che dietro uno schermo: sport, attività all'aperto, imparare a suonare uno strumento, corsi di teatro, attività di gruppo... Tutte alternative sane che stimolano la socialità dei più giovani, facendoli sentire parte di un mondo formato da loro coetanei e sviluppando anche così il loro rapporto con le persone adulte. Se un giovane si rivela vittima delle dinamiche del GAP (Gioco d'Azzardo Patologico), anche in questo caso l'arma migliore da utilizzare è quella del dialogo e del confronto. Questo sarà ovviamente solo il primo passo per aiutare il giovane a riconoscere il proprio problema. Seguirà poi una serie di terapie e percorsi finalizzati alla risoluzione di questa problematica.

Tenuto conto che



Comune di Ravenna

La Regione Emilia-Romagna nel “Piano d'azione contro la ludopatia 2022-2024” ribadisce il proprio impegno nella lotta contro una patologia che richiede azioni di sensibilizzazione, prevenzione, formazione e assistenza.

Il programma - che è stato approvato dalla Giunta e ha avuto il via libera dell'Osservatorio nazionale per il contrasto della diffusione del gioco d'azzardo - riserva una particolare attenzione, oltre che alla prevenzione, all'accesso ai servizi sanitari per le persone a rischio e le loro famiglie; un'ulteriore priorità è rappresentata dalla tutela dei luoghi sensibili, come scuole e ospedali, e dalla promozione di progetti educativi per giovani e studenti. Al tempo stesso punta a rafforzare il supporto ai familiari e l'assistenza a chi soffre di dipendenza dal gioco d'azzardo, assicurando un percorso diagnostico e terapeutico efficace - grazie alla collaborazione tra le neurologie e i servizi per le dipendenze patologiche - e uniforme in tutta la regione.

Tra i vari strumenti utilizzati per offrire supporto e informazioni ai cittadini riguardo ai rischi connessi dalla ludopatia c'è il numero verde regionale 800-033033, che fornisce informazioni sulle strutture e i servizi disponibili per l'accoglienza e il trattamento dei giocatori problematici.

Frutto del lavoro congiunto tra l'assessorato alle Politiche per la salute, le Ausl, gli Enti locali, Anci, le Associazioni e le Comunità terapeutiche, uno degli obiettivi del Piano è proprio quello di costituire **una rete collaborativa** tra servizi pubblici e privati dedicata alla prevenzione, al trattamento e alla riabilitazione del gioco d'azzardo patologico.

Con l'approvazione del Piano la Regione Emilia-Romagna ha quindi avuto a disposizione, per il 2023, 3 milioni e 322 mila euro, di cui gran parte (3,09 milioni) destinati a interventi a livello territoriale e trasferiti alle Aziende Usl e ai Distretti, titolari delle competenze in materia di prevenzione e cura del gioco d'azzardo, mentre i restanti 230 mila euro sono stati destinati a progetti di livello regionale.

Poiché gli esperti convergono sul fatto che una migliore campagna di sensibilizzazione e di collaborazione tra i vari enti coinvolti nella prevenzione possa alleviare il fenomeno

Impegna il Sindaco e la Giunta

- a non sottovalutare la dipendenza da ludopatia e a sviluppare strategie per sensibilizzare la popolazione locale con azioni diversificate basate su variabili di genere ed età, coinvolgendo interlocutori importanti come le scuole, i centri anziani e le biblioteche, con un'attenzione particolare alle fasce di popolazione più vulnerabili (giovani tra i 14 e i 19 anni, over 65 anni);
- a contribuire al potenziamento delle misure previste dalla Legge regionale 5/2013 per il distanziamento dei luoghi sensibili dalle attività di gioco d'azzardo.

Daniele Perini - Capogruppo comunale “Gruppo Lista de Pascale Sindaco”

Davide Buonocore - Consigliere comunale “Gruppo Lista de Pascale Sindaco”

Approvato all'unanimità dei votanti nella seduta consiliare del 23.04.2024