

Durante la pandemia, boom del gioco illegale: dai 12 miliardi di euro del 2019 ai 18 del 2020. Sono 19 milioni gli italiani che “giocano”: una spesa annua complessiva di quasi 90 miliardi di euro, 1.760 euro l’anno pro-capite.

Lunedì scorso 15 novembre, il curatore di questa rubrica [“ilprincipenudo”](#) (ovvero *“ragionamenti eterodossi di politica culturale e economia mediale”*) non ha purtroppo avuto chance di assistere alla presentazione in Senato del **“Rapporto Lottomatica-Censis sul Gioco Legale”**, ospitata nella Sala Consiliare di Palazzo Madama, perché è stato “distratto” dalla presentazione della quinta ed ultima stagione della serie di punta di **Sky Italia “Gomorra”** (vedi *“Key4biz”* del 15 novembre 2021 [“Gomorra, c’è il rischio di normalizzazione del crimine?”](#)).

Esiste in verità una sorta di *fil-rouge* che collega le due iniziative (la presentazione in anteprima alla stampa della serie tv prodotta da **Cattleya** e la presentazione pubblica della ricerca **Lottomatica Censis**): il ruolo dello Stato nella lotta alla criminalità.

Rispetto a *“Gomorra”* siamo stati gli unici (abbiamo effettuato una ricerca approfondita sulle rassegne stampa e web) ed aver messo il dito nella piega (piaga) di quanto questo tipo di prodotti dell'*industria culturale di massa* possano stimolare processi di *emulazione criminale* e comunque fenomeni di *normalizzazione del male*: questione delicata che dovrebbe suscitare la sensibilità dello Stato, che invece preferisce ignorare la dinamica (come se nulla fosse...).

Le “ipocrisie di Stato”: industria degli armamenti, del tabacco, delle sostanze psicotrope...

Abbiamo coniato l’espressione **“ipocrisia di Stato”**: il vedere, magari criticare ma tollerare... l’agire come le metaforiche tre scimmiette (*non vedo non sento non parlo*).

Questa dinamica (malata) dello Stato italiano riguarda anche il gioco, che sia d’azzardo o meno... Riguarda l'**industria bellica**, tollerata anzi sostenuta... Riguarda il **mercato del tabacco e delle sigarette**, anche nella versione “elettronica” (si segnala all’acquirente, sul pacchetto, che è dannoso, ma non se ne stimola il decremento a livello di consumi)... Riguarda la **prostituzione** e il mercato delle **sostanze psicotrope**, tollerate nella versione “leggera” e non ben regolamentate...

Teoria e tecnica del lobbyismo...

Cosa tende a fare in Italia una “**lobby**”, quando percepisce qualche mina vagante all’orizzonte?!

Cerca un *istituto di ricerca qualificato* e **disponibile** ad essere eterodiretto nelle conclusioni di una possibile ricerca, e affida al centro studi in questione un bell’incarico (inteso come... ben remunerato), che produce “tesi” (magari ricche di un sempre “impressionante” apparato numerico) che possono vantare o una qualche scientificità o comunque il consenso di un campione della popolazione che funge da “*vox populi*” (elogio della demoscopia nel sistema dei media).

Che il gioco produca danni enormi nel tessuto psico-socio-economico della collettività italiana è ormai accertato non da anni, bensì da decenni: eppure **Lottomatica**, per tutelare i propri interessi (legittimi, sia ben chiaro: “è il mercato, baby”), che cosa promuove?! Un simpatico studio che evidenzia come, durante la pandemia, il mercato del gioco “legale” si sia contratto, a tutto vantaggio ovviamente del gioco “illegale”. Su questa base, cosa si sostiene?! Che lo Stato regolamenti meglio il gioco “legale”, e lo faccia crescere libero e bello...

Abbiamo, anche in questo caso, analizzato criticamente la (ricca) rassegna stampa: la tesi di **Censis** per **Lottomatica** è stata fatta propria da quasi tutte le testate giornalistiche, che hanno dedicato attenzione e spazio alla presentazione di lunedì scorso, recependo “passivamente” le tesi, ben rappresentate - con la sua abituale eccellenza retorica - dal fondatore e presidente **Giuseppe De Rita**. Alcune testate hanno però curiosamente ignorato la presentazione, almeno nella edizione su carta, e - tra queste - “*la Repubblica*”, “*Il Fatto Quotidiano*”, “*Il Manifesto*”...

Riportiamo le prime tre righe del comunicato stampa che **Lottomatica** ha affidato all’agenzia **Ital Communications**: “È stato presentato, presso la Sala Capitolare del Senato della Repubblica, il ‘Rapporto Lottomatica-Censis sul Gioco Legale’ in Italia. Obiettivo dell’indagine: valutare il ruolo e la funzione del sistema del gioco legale nel sistema sociale ed economico. Quello del gioco legale è un settore economico con imprese, occupati e proventi fiscali per la collettività, regolato dallo Stato e gestito attraverso concessioni pubbliche, con una funzione di argine all’illegalità e che, opportunamente integrato all’interno di un sistema di prevenzione ed intervento, può fornire un importante contributo per combattere il problema della ludopatia”.

Il paradosso: il gioco legale come argine alla ludopatia?!

Si teorizza e si promuove il gioco "legale" come **argine** contro il gioco "illegale", e finanche come **argine** alla "ludopatia": patologia psico-sociale che è stimolata dal gioco stesso. Una sorta di paradosso.

Quali i dati essenziali del rapporto di ricerca Censis?!

Per il 66,8 % degli italiani, il gioco legale, regolato e gestito dallo Stato, si trasforma in efficace "contrasto all'illegalità".

Per il 59,8 % degli intervistati limitare il gioco legale farebbe lievitare il numero di giocatori illegali, con evidenti vantaggi per la criminalità.

Secondo il report, **4 italiani su 10... giocano**: nell'ultimo anno, **il 37,8 % degli italiani** ha giocato a uno o più giochi legali tra lotto, lotteria, superenalotto, scommesse sportive, ippiche, bingo, giochi online, slot machine...

A conforto di queste tesi (lasciamo tutto come è - suvvia! - nell'ottica "*tutto va ben, Madama La Marchesa...*"), viene chiamata in aiuto "**l'economia**": in Italia, ormai, quando si vuole enfatizzare "l'importanza" di una attività, viene chiamata in ballo la "dimensione" economica, con una logica che rende lo Stato asservito al mercato. "**Lo dice il mercato**", insomma (un po' come nella formula "*lo dice l'Europa*"...). Come se dovesse essere il Mercato a guidare la mano pubblica!

E Censis ha sciorinato non soltanto teoria sociologica ma anche set numerici, coi soliti fuochi d'artificio (**Giuseppe De Rita** è stato assistito dalla sua collega ricercatrice **Anna Italia**): dal punto di vista economico, il **settore del "gaming" in Italia** conta 300 concessionari per 3.200 imprese, e 80mila punti vendita (tra bar, tabacchi, esercizi pubblici che consentono l'accesso ai cittadini), per un totale complessivo di circa 150mila occupati.

Nella "filiera diretta", l'industria (...) italiana del "gaming" si compone di 8.271 imprese, con circa 40mila addetti ed un fatturato annuale di 14 miliardi di euro.

E qui emerge l'urlo di dolore (...): si tratta di numeri destinati ad un drastico ridimensionamento dopo la lunga chiusura per il Covid.

Nel 2020, **la raccolta complessiva ha perso 22,2 miliardi di euro** rispetto al 2019, con 1.600 sale giochi che non hanno più riaperto dopo il "lockdown".

Al contrario, il **volume d'affari del gioco illegale è cresciuto in un anno del 50 %**, passando dai 12 miliardi stimati nel 2019 ai 18 miliardi dell'anno successivo.

Dallo studio, emerge che nel 2020 **la raccolta complessiva del settore è stata di 88,4 miliardi di euro**, di cui 75,4 miliardi tornati ai giocatori nella forma di vincite (85,3 %).

Si tratta di cifre *inquietanti*.

Circa 13 miliardi di euro è la spesa effettiva sostenuta, distribuita tra erario (circa 7 miliardi di euro) e ricavi delle imprese (circa 6 miliardi di euro).

Il confronto con il 2019 rende evidente il colpo subito dal settore con l'emergenza sanitaria: infatti, la raccolta complessiva segna - 22,2 miliardi di euro (- 20 %), le vincite - 15,7 miliardi di euro (-17 %), l'erario - 4,1 miliardi (- 36 %), i ricavi delle imprese del settore - 2,3 miliardi di euro (- 29 %).

Tagli che hanno avuto ricadute su chi lavora nel settore, visto che 1.600 sale giochi e sale scommesse, come abbiamo segnalato, non hanno riaperto dopo le chiusure del 2020 e rischiano di non riaprire: *è questo il vero problema*, professor De Rita?!

Purtroppo si è in qualche modo "prestato" al gioco (ci si consenta la battuta) anche una personalità in prima linea nella lotta alla criminalità, qual è **Federico Cafiero De Raho**, Procuratore nazionale Antimafia e Antiterrorismo, che è intervenuto alla presentazione in Senato: *"il gioco legale può rappresentare un argine fondamentale a quello illegale delle organizzazioni criminali... Le sale pubbliche costituiscono un presidio di sicurezza nella tutela dei cittadini e della legalità"*.

D'accordo, Procuratore, anche lei ha ragione, ma non si coglie così il problema *alla radice*: quel che lo Stato può e deve fare per **de-stimolare questo tipo di consumo**, che sottrae risorse alla quasi totalità dei giocatori e soprattutto incide profondamente nei processi infra-psichici. E non soltanto ai milioni di cittadini ludopati.

Affidarsi alla sorta significa in parte rinunciare alla propria capacità di determinare il destino individuale.

Giuseppe De Rita (Censis): il valore "sociale" ed "economico" del gioco legale

Il rapporto cerca di evidenziare e sottolineare il *"valore sociale"* ed il *"valore economico"* del gioco legale, che - secondo **Censis** - sarebbe troppo spesso *"identificato con la sua versione patologica e ridotto ad impulso incontrollabile"*.

Sostiene il guru del Censis **Giuseppe De Rita**: *“il gioco è un fenomeno sociale, e come tale va trattato, non solo in termini economici ma anche di organizzazione sociale”*. Il rapporto tra società e gioco *“non è così semplice: il fenomeno va compreso con una presenza che non sia solo di regolazione della realtà”*. Vi è nel gioco una dimensione di *“irrazionalità magica”*, che colpisce il soggetto singolo, l'individuo, per cui *“è colui che rimane solo ad essere spesso vittima della ludopatia”*.

D'accordo professor De Rita (ma chi ha mai sostenuto che si tratti che si tratta di un fenomeno “semplice”?!), ma **lo Stato italiano promuove forse iniziative di comunicazione che possano sensibilizzare il cittadino “predisposto”** (usiamo questo aggettivo perché è proprio quello che ha usato Roberto Saviano per schermarsi rispetto alle nostre critiche sul potenziale criminogeno di “Gomorra”), per **prevenirne il rischio di dipendenza**?! Non ci sembra.

Anche la stessa **Rai**, in materia, ci sembra assai debole. Anzi, assente.

La ludopatia è un fenomeno *“molto più individuale che collettivo”*, ha rimarcato De Rita.

Il fatto che il gioco sia un pericolo individuale non significa però che lo Stato non possa far nulla, ha chiarito il Presidente del Censis, ed ecco la sua ricetta: *“lo Stato deve intervenire per distinguere il gioco legale da quello illegale”*, e creare così una rete che sia di tutela.

Non basta, professor De Rita: non basta proprio.

In questo modo, **si ri-produce l'esistente**, e forse si limita (si “argina”) lo spostamento del consumo dal mercato “legale” a quello “illegale”.

Non si interviene alla *base del fenomeno*: il gioco stesso, il gioco in sé.

Eppure anche “la politica” sembra assecondare queste tesi: secondo il senatore **Mauro Maria Marino**, senatore (iscritto al gruppo Italia Viva), Presidente della Commissione parlamentare d'Inchiesta sul Gioco illegale, *“bisogna puntare sulla qualità della regolazione e uniformare la normativa settoriale a livello nazionale, superando così la sovrapposizione di tante norme che entrano in conflitto tra loro. Mettere ordine in questa materia, quindi, è un tema molto importante. In tal senso, ci sono alcuni aspetti su cui confrontarsi per una vera riforma del settore. Penso in particolare alla questione del gioco online, a quella dell'illegalità, e, inoltre, alla dimensione del comparto, che ha molto risentito delle chiusure durante il Covid”*.

Come dire? Anche in questo caso, *“razionalizzare l'esistente”*, piuttosto che affrontare il problema di petto e scardinarne il paradigma in essere.

Federico Freni, Sottosegretario al Mef (Lega Salvini): “entro la fine dell'anno la Legge Delega”

Ed anche il Governo guidato da **Mario Draghi** sembra condividere: *“sono ancora tante le criticità all'interno del settore. La qualità della regolazione non è ancora soddisfacente e puntiamo a migliorarla dando voce a tutti quei settori che ancora non l'hanno avuta e ad una regolamentazione nazionale, nel rispetto delle competenze di regioni, province e comuni, che sia finalmente anche a livello europeo. Credo che partiremo da una legge delega che possa consentire un riassetto complessivo del settore”*, ha sostenuto il Sottosegretario Mef con delega ai giochi **Federico Freni**, a margine della presentazione del rapporto. *“Le tempistiche per la presentazione di questa legge le decide il Parlamento, ma, per quanto mi riguarda, stiamo chiudendo il testo della Legge Delega, e contiamo di proporlo al Consiglio dei Ministri ed al Parlamento in tempi ragionevolmente brevi. L'auspicio è che possa essere proposto al Parlamento entro l'anno. Stiamo anche lavorando sulle gare per il rinnovo delle concessioni”*... Si ricorda che il giovane (classe 1980) avvocato Freni è entrato in carica a fine settembre 2021, al posto del dimissionario **Claudio Durigon**, sempre “in quota” **Lega Salvini** (Freni è stato tra l'altro consulente giuridico del gruppo parlamentare alla Camera dei Deputati).

La senatrice Paola Binetti (Udc): “il gioco d'azzardo è una emergenza socio-sanitaria che non può essere per l'ennesima volta sottovalutata”

Tra le poche voci che hanno alzato il tono, quella della senatrice **Paola Binetti** (Udc), che ha focalizzato l'attenzione sulle conseguenze drammatiche del fenomeno “gioco” in Italia: *“l'indagine Lottomatica-Censis consegna al nostro Paese un quadro drammatico in termini di diffusione del gioco d'azzardo illegale. Durante il lockdown, il giro d'affari è raddoppiato e i canali illegali hanno avuto una autentica esplosione”*.

Al di là della esigenza di contrastare il gioco illegale (che riteniamo sia tesi condivisa da tutti), la senatrice ha rimarcato come *“il gioco d'azzardo è una **emergenza socio-sanitaria** che non può essere per l'ennesima volta sottovalutata”*.

Questo è il nodo essenziale, il resto è accessorio.

Ed una iniziativa di ricerca come quella che Lottomatica ha affidato al Censis finisce involontariamente per **sottovalutare la gravità del fenomeno** nel suo complesso,

ridimensionando le conseguenze drammatiche nel tessuto psico-sociale-economico della collettività, e portando paradossalmente acqua allo sviluppo dei consumi.

Impressiona osservare come, a parte Binetti, sulla ricerca *Censis-Lottomatica* non si sia espresso nessun altro parlamentare della Repubblica (almeno secondo quel che risulta dal monitoraggio delle agenzie stampa nazionali).

"Il Rapporto Lottomatica-Censis dimostra in maniera chiara che il settore può essere un partner formidabile dello Stato su legalità, salute, fiscalità, impresa e lavoro se lo Stato, attraverso regole chiare e stabili, decide di tornare a valorizzare il ruolo dei suoi concessionari e della filiera del gioco legale" ha serenamente concluso **Guglielmo Angelozzi**, Amministratore Delegato di **Lottomatica**.

Pace e bene.

Business ricchi e planetari: la statunitense Gamenet Group (fondo Apollo Management) controlla Lottomatica

Si ricordi nel maggio di quest'anno, **Gamenet Group** ha acquistato da International Game Technology Plc (Igt) il 100 % di Lottomatica Scommesse e Lottomatica Videolot Rete. Il gruppo prende così il nome di **Lottomatica Spa**, avendo acquisito da Igt anche lo storico marchio: dall'operazione è nato il nuovo leader del mercato italiano dei giochi, con circa 1,6 miliardi di euro di fatturato e 22 miliardi di euro di raccolta nel 2019. Il gruppo conta inoltre circa 1.150 dipendenti (di cui quasi 1.000 solo a Roma) e un indotto di oltre 16mila lavoratori in tutto il Paese. La nuova **Lottomatica** ha una base clienti online di circa 800mila giocatori, una rete in franchising di tremila punti scommesse, più 1.400 sale giochi, 13.600 tabaccherie/bar e una rete di punti di proprietà di circa 120 sale da gioco. **International Game Technology** (il cui Ceo è **Marco Sala**) è un gruppo leader a livello mondiale nel settore dei casinò e del "gaming entertainment", con sede a Las Vegas, in Nevada. È quotata alla Borsa di New York ed è detenuta dal Gruppo De Agostini con una quota di maggioranza assoluta. Igt è nata dalla fusione di Gtech spa con la statunitense International Game Technology Inc.. Igt Lottery spa è la società italiana concessionaria statale di tutte le lotterie (Gioco del Lotto, Gratta e Vinci e Lotteria Italia) e dei servizi commerciali e finanziari.

Gamenet Group è nata nel 2016 dall'unione di Gamenet e Scommesse, Intralot Holding e Services Spa, con le quali acquisisce le licenze ed i diritti per il settore dei giochi, per le scommesse sportive e ippiche, per i giochi online, per l'apertura di attività fisiche di scommesse e gioco telematico... Nel gennaio 2021, Gamenet Group e International Game

Technology hanno sottoscritto l'accordo per la cessione di Lottomatica Scommesse e Videolot Rete, per la cifra - definita "stratosferica" da alcuni osservatori - di **950 milioni di euro**: con questa acquisizione Gamenet è divenuto il primo importante operatore italiano del mercato del gioco legale. A fine maggio 2021, l'Agcm - Autorità Garante della Concorrenza e del Mercato ha dato il suo assenso formale all'operazione con cui Gamenet Group ha concluso l'acquisizione del 100 per cento della partecipazione detenuta da International Game Technology tramite Igt Lottery spa (già Lottomatica Holding srl) in Lottomatica Scommesse Srl e Lottomatica Videolot Rete Spa. **Gamenet** è controllata da **Apollo Management IX** (società statunitense di investimento "private equity" con sede a New York, specializzata in operazioni di "leveraged buyout"), tramite il "veicolo" Gamma Bidco. Nel suo portafoglio di investimenti di Apollo vi sono gruppi come Caesars Entertainment Corporation, Ceva Logistics, Jacuzzi, Norwegian Cruise Line e Oceania Cruises...

Tanto danaro, veramente tanto danaro...

Numeri numeri numeri... sulla pelle (e la mente e i portafogli) dei giocatori.

Marco Dotti ("Vita"): "recenti studi dimostrano che il nesso legalizzazione / riduzione del consumo è falso"

Una delle voci più vigili e documentate su queste materie, **Marco Dotti**, ha pubblicato poche settimane fa un articolo accurato sul sempre attento "**Vita**" (mensile del terzo settore ma anche "portale della sostenibilità sociale e economica"), il cui titolo ben sintetizza il senso: "[Azzardo: se è legale non fa male? I dati dicono il contrario](#)". Sostiene Marco Dotti (che insegna Professioni dell'Editoria all'Università di Pavia e da un mese è divenuto Direttore editoriale dell'Editrice Missionaria Italiana - Emi): "*recenti studi dimostrano che il nesso legalizzazione - riduzione del consumo ergo diminuzione del business in mano alle mafie è falso... L'azzardo è solo una merce. Una tra le tante. Ma quando diventa di massa, legale, somministrato direttamente o a mezzo terzisti con il "bollino" pubblico, allora quella merce diventa del tutto particolare*".

Si ricordi che lo stesso Marco Dotti, qualche anno fa, sempre sulle colonne di "**Vita**" ironizzava amaramente sull'**Istat** che classifica il gioco d'azzardo come... "attività culturale"!

L'Istituto Superiore di Sanità (Iss): 5,2 milioni di giocatori abitudinari, di cui 1,2

ludopati

E nessuno ha richiamato, lunedì in Senato, quel che ha sostenuto l'**Istituto Superiore di Sanità** (presieduto da **Luigi Brusaferrò**) soltanto pochi mesi fa: a metà luglio, l'Iss ricordava che ammontava a oltre 110 miliardi di euro, solo nel 2019, il volume del denaro legato al gioco d'azzardo, e a muoverlo è - secondo le stime Iss - una popolazione di circa **5,2 milioni di giocatori abitudinari**, di cui circa 1,2 milioni sono considerati problematici, ovvero con dipendenza.

A sollecitare un intervento, sono stati gli esperti dell'[Osservatorio per il Contrasto della Diffusione del Gioco d'Azzardo](#) (ricostituito soltanto nel 2019), che in quei mesi avevano esaminato le implicazioni del riavvio a pieno regime, dal primo luglio 2021, dei locali con attività di gioco che prevedono vincite in denaro. In questi mesi, si legge, *"i giocatori hanno avuto una inattesa remissione del sintomo per la forzata interruzione della presenza dei punti di gioco"*. Mentre le famiglie *"hanno visto attenuarsi il carico di problematiche anche di natura economica innescate dalle condotte del familiare con dipendenza"*. Ora, *"la riapertura dell'intera rete del gioco d'azzardo con supporto fisico si cumulerà con l'avvenuto incremento del gioco online registrato nei mesi del lockdown, accentuando ancora di più le conseguenze negative del balzo dell'offerta prevista dal primo luglio"*. Per questo, *"dopo la forzosa astinenza, si ritiene necessario adottare con urgenza misure a tutela della salute pubblica"*.

Si ricordi che il **"Disturbo da gioco d'azzardo"** (da cui l'acronimo "Dga") è una patologia che produce effetti sulle relazioni sociali o sulla salute seriamente invalidanti. Può assumere la connotazione di un vero e proprio disturbo psichiatrico ed è a tutti gli effetti una dipendenza patologica. Secondo il precedente "Dsm-IV" (il manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali, riconosciuto dalla gran parte della comunità psichiatrico-psicoterapeutica del mondo), la prevalenza tra la popolazione adulta varia dall'1 al 3 % della popolazione, con una maggiore diffusione tra familiari e parenti di giocatori.

Scientificamente il disturbo da gioco d'azzardo è un comportamento problematico persistente, o ricorrente, legato al gioco d'azzardo, che porta a disagio o compromissione clinicamente significativi, classificato dal 2013 come **"dipendenza comportamentale"**. Per favorire il contrasto al fenomeno, l'Iss facilita l'incontro tra la domanda dei cittadini e l'offerta dei servizi di cura e delle risorse sul territorio dedicate alle problematiche dovute all'indebitamento, anche attraverso interventi di *"counselling"* proposti dal [Telefono Verde sui problemi legati al gioco d'azzardo](#) (che risponde al numero 800 558822).

Va anche ricordato che ogni anno l'**Agenzia delle Dogane e dei Monopoli** pubblica una

relazione in cui analizza la portata del gioco d'azzardo in Italia. La pandemia inevitabilmente ha influito anche su questo aspetto, cambiando lo stile di vita di tutti noi e quindi modificando anche le abitudini dei giocatori d'azzardo patologici. L'edizione 2020 del "[Libro Blu](#)" dell'Agenzia ha messo in luce come nel 2020 ci sia stato un piccolo calo per quanto riguarda i consumi sul gioco d'azzardo. Rimane però chiaro come comunque la "raccolta", cioè l'ammontare complessivo delle puntate effettuate dalla collettività dei giocatori, sia di **1.760 euro pro-capite**. Nonostante il succitato calo del 20 % delle giocate, il volume della spesa si è attestato nel 2020 sul valore di **88,38 miliardi di euro**.

Quella del gioco d'azzardo legale è una tematica cruciale sia dal punto di vista etico che, come vediamo, economico. Indubbiamente lo Stato guadagna dalle singole giocate dei cittadini, ma i costi "sommersi" del gioco d'azzardo sono ingenti e spesso non considerati.

Non vengono adeguatamente valutati i costi di medio-lungo periodo, a carico delle casse dello stesso Stato, anzitutto per il sistema sanitario nazionale.

Il 30 agosto 2021, il Ministro della Salute **Roberto Speranza** (parlamentare del gruppo Leu - Liberi e Uguali) scriveva su Facebook: *"la ludopatia è una dipendenza pericolosa che colpisce anche i più giovani. Il primo passo è riconoscerla ma poi è necessario intervenire. Per questo ho firmato oggi un decreto per l'adozione di un regolamento nazionale per la prevenzione, la cura e la riabilitazione delle persone affette dal gioco d'azzardo patologico"*. *Il decreto regola l'adozione delle "Linee di azione per garantire le prestazioni di prevenzione, cura e riabilitazione rivolte alle persone affette dal gioco d'azzardo patologico"*. Come previsto dal decreto, le Regioni provvederanno a dare attuazione a tali linee d'azione, attraverso misure che favoriscano l'integrazione tra i servizi pubblici e le strutture private accreditate, gli enti del Terzo settore e le associazioni di auto-aiuto della rete territoriale locale.

Sia consentito: pannicelli caldi (come si dice a Roma), veramente *pannicelli caldi*.

Si assiste a rituali ipocriti, sintomatici di una vera e propria **"schizofrenia" dello Stato**.

Per combattere il fenomeno, è necessaria **una massiccia campagna di prevenzione**, e di sensibilizzazione critica: una campagna permanente, dotata di risorse budgetarie adeguate, che coinvolga in primis **la scuola e la Rai** nella sua veste di servizio pubblico.

Purtroppo, non ci risulta ci stia pensando nessuno, a Palazzo Chigi.

Clicca qui, per il "Rapporto Lottomatica-Censis sul Gioco Legale", presentato il 15 novembre

2021 a Roma, Sala Consiliare del Senato della Repubblica.

[\(apre in una nuova scheda\)">Link all'articolo originale >](#)