

Alcune statistiche:

L'Italia è tra i primi paesi al mondo per consumi di gioco d'azzardo. Il primo a livello europeo ed è, purtroppo, il primo mercato al mondo del gratta e vinci.

Il gioco d'azzardo è la **terza industria italiana**, con il **3% del Pil nazionale**, 5.000 aziende, 120.000 addetti, 400.000 slot machine, 6.181 punti gioco autorizzati (*dati AAMS - Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato, ottobre 2012*).

In Italia sono 15 milioni i giocatori abituali, 2 milioni quelli a rischio patologico, circa 800.000 i giocatori già malati. (*dati AAMS - Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato, ottobre 2012*).

Sette miliardi contro trenta. Lo Stato spende più di quattro volte di quello che incassa (cfr. www.noslot.org).

La dimensione e la gravità del fenomeno del gioco d'azzardo

La campagna nazionale contro i rischi del gioco d'azzardo "**Mettiamoci in gioco**", promossa da ACLI, Federconsumatori, Guppo Abele, Libera..., ha calcolato un fatturato di ben 88,5 miliardi nel 2012. Il fatturato è cresciuto di quasi il **400 per cento!** (cfr. www.mettiamociingioco.org)

La campagna "**Noslot**" ha pubblicato che tra il 1994 e il 2013 il consumo di gioco d'azzardo ha segnato numeri record per gli italiani: **da 7 miliardi a oltre 90 miliardi** di euro come proiezione per l'anno 2013, ovvero il **10% delle risorse** che le famiglie italiane destinano ad acquisto di beni primari e secondari (cfr. www.noslot.org).

Le vittime

Anche la campagna nazionale “Mettiamoci in gioco” conferma che i giocatori patologici sono le fasce sociali più deboli (47% degli indigenti, il 56% appartenenti al ceto medio-basso, lavoratori saltuari o precari cassaintegrati).

Secondo una ricerca CONAGGA-CNCA gioca di più chi ha **minore scolarizzazione**: giocano il 61% dei laureati, il 70% di chi ha il diploma superiore, l'80% di chi ha la licenza media.

Costi sociali

Secondo la campagna “Mettiamoci in gioco”, i costi che incidono sulla qualità della vita sono numerosi. Problemi che ricadono sui familiari, violenza, rischio di aumento di depressione grave, ansia, deficit di attenzione, bassa resistenza ad altri tipi di dipendenze, idee suicidarie, ossessione per il gioco e per i soldi necessari a giocare.

Secondi i dati della Procura Antiusura, sono 7 i miliardi incassati con le tasse, molto basse, su tutti i giochi da parte dello Stato, ma sono 30 miliardi i costi sociali degli stessi giochi, dalle spese sanitarie per i giocatori patologici ai debiti delle famiglie, dai guadagni delle mafie alle spese delle amministrazioni per contrastarle, fino all'evasione fiscale.

Le città peggiori

Milano è la provincia dove si gioca di più: nel 2013 nel capoluogo lombardo sono stati stimati 5,9 miliardi spesi nel gioco d'azzardo. Sul podio anche Roma (5,3 miliardi) e Napoli (3,5 miliardi). Sono ben 18 le province con una spesa per il gioco superiore al miliardo (cfr. Avvenire on line, 9 dicembre 2013).



L'Italia è tra i primi paesi al mondo per consumi di gioco d'azzardo.

Il 1° a livello europeo ed è, purtroppo, il 1° mercato al mondo del gratta e vinci.



**Il gioco d'azzardo è
la terza industria
italiana, con il 3%
del Pil nazionale.**



Tra il 1994 e il 2013 il consumo di gioco d'azzardo ha segnato numeri record per gli italiani: da 7 miliardi a oltre 90 miliardi di euro.



In Italia sono:

→ 15 milioni i giocatori abituali,

→ 2 milioni quelli a rischio patologico,

→ circa 800.000 i giocatori già malati.



Problemi che ricadono sui familiari:

- ✓ **violenza,**
- ✓ **rischio di aumento di depressione grave,**
- ✓ **ansia,**
- ✓ **deficit di attenzione,**
- ✓ **bassa resistenza ad altri tipi di dipendenze,**
- ✓ **idee suicidarie,**
- ✓ **ossessione per il gioco e per i soldi necessari a giocare.**



Giocatori patologici sono le fasce sociali più deboli:

- **47% degli indigenti,**
- **il 56% appartenenti al ceto medio-basso, lavoratori saltuari o precari cassaintegrati.**



**Gioca di
più chi
ha
minore**

scolarizzazione:

- **il 61% dei laureati,**
- **il 70% di chi ha il diploma superiore,**
- **l'80% di chi ha la licenza media.**