

2° RAPPORTO SULL'AZZARDO LEGALE NEI COMUNI MODENESI DELL'AREA NORD



CON IL PATROCINIO DI



FUORI DAI GIOCHI
PROGETTO DI CONTRASTO AL GIOCO D'AZZARDO E ALLA LUDOPATIA



“2° RAPPORTO SULL’AZZARDO LEGALE NEI COMUNI MODENESI DELL’AREA NORD”

Promossa da



Novembre, 2024

GRUPPO DI LAVORO:

Marzio Govoni – Presidente Federconsumatori Modena

Pamela Bussetti - Federconsumatori Modena

Massimiliano Vigarani – Ricercatore Statistico

PRESENTAZIONE	Pag. 2
Nota sui dati presentati	Pag. 4
IL QUADRO INFORMATIVO NAZIONALE E REGIONALE: UNA VISIONE DI INSIEME	Pag. 6
I DATI NEI COMUNI DELL’AREA NORD DELLA PROVINCIA DI MODENA	Pag. 13
a) La fotografia dell’azzardo complessivo nell’annualità 2023 e la stima per il 2024	Pag. 13
b) L’azzardo come elemento di mantenimento delle disuguaglianze a livello locale: la correlazione fra fragilità socio-economiche e volumi di gioco nei comuni dell’AREA NORD della provincia di Modena– una proposta di analisi	Pag. 13
c) L’azzardo online nel 2023 nei comuni dell’AREA NORD della provincia di Modena	Pag. 19
d) Il Gratta & Vinci nei comuni dell’AREA NORD della provincia di Modena	Pag. 22
SCHEDE COMUNALI DI SINTESI	Pag. 25
APPENDICE. “LE MAFIE E IL DOPPIO BINARIO DI GIOCO ILLEGALE E GIOCO LEGALE”- Aggiornamento 2023	Pag. 35

PRESENTAZIONE

Siamo alla seconda edizione del rapporto sull'azzardo nel Distretto Sanitario di Mirandola, comprendente oltre a quella Città gli otto Comuni dell'Unione Area Nord. Il rapporto si inserisce all'interno di un innovativo progetto – Fuori dai giochi - voluto da quelle Amministrazioni locali, in collaborazione con l'Azienda USL di Modena. Un progetto che affronta da diverse angolazioni il problema azzardo, tra queste il sovraindebitamento dei giocatori. Anche in questa occasione il nostro lavoro presenta i dati più recenti dell'azzardo nei nove comuni, li esamina nella loro evoluzione negli anni e li raffronta con i numeri nazionali e regionali. Un esame non solo numerico; la nostra lettura cerca di interpretare quei numeri nel contesto economico e sociale del territorio. I dati sono stati ottenuti con una specifica richiesta di accesso agli atti, da noi avanzata all'Agenzia Dogane e Monopoli. Non va dimenticato che dal 2020 vige un discutibile divieto di pubblicazione dei dati comunali e provinciali delle slot, le cosiddette macchinette mangiasoldi presenti nelle sale slot, nelle tabaccherie e nei bar. Questa parte di dati viene quindi da noi stimata, per consentire un esame dei numeri complessivi dell'azzardo nel distretto. Sono numeri crediamo indispensabili a tutti, a partire dagli amministratori locali ed agli operatori sanitari, chiamati a vario titolo ad agire rispetto ad un fenomeno in costante crescita in tutte le fasce d'età, ed in particolare tra i più giovani.

Nessuno in Italia propone di vietare l'azzardo, ma è sempre più evidente la necessità di interrompere ed invertire una crescita raccontata anche da questo rapporto, così come è necessario misurare i costi sociali portati dalle troppe crisi, personali e familiari, causate dagli eccessi nell'azzardo. Soltanto una parte minima delle persone con disturbi da gioco d'azzardo si orienta verso la cura di una patologia riconosciuta da decenni come tale. Il disturbo da gioco d'azzardo è descritto dal Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali (DSM-5) come uno stato che compromette sia la salute psico-fisica del giocatore sia la sfera lavorativa e relazionale dell'individuo, a causa dei problemi economici e legali conseguenti.

La crescita dell'azzardo in Italia

Nel 2015 l'azzardo legale registrava una raccolta complessiva di 88 miliardi; nel 2024, si ipotizza un ulteriore record, con 160 miliardi, con un incremento nel decennio dell'82%. Motore di questa incredibile crescita l'evoluzione dell'azzardo online, cresciuto quasi del 400% nello stesso periodo. Dopo il pesante arretramento portato dalla pandemia, l'azzardo fisico, in particolare le slot, stanno tornando ai numeri precedenti. Tra le ragioni del sostanziale arretramento di questo canale anche quello del possibile trasferimento, nel canale online, di una parte del riciclaggio di capitali sporchi e malavitosi, come segnalato da numerose fonti.

Le dimensioni dell'azzardo nei nove Comuni. Nel 2023 superati i 150 milioni.

Nel distretto sanitario di Mirandola i numeri dell'azzardo pro capite sono più ridotti di quelli dei distretti modenesi confinanti, in particolare rispetto alle Terre d'Argine. Quella dell'Area Nord è una condizione assimilabile a quella dei Distretti Sanitari Ovest e Centro-Nord della provincia di Ferrara, realtà che ha storicamente i numeri inferiori a livello regionale. Anche il raffronto con distretti regionali assimilabili, che operiamo nel rapporto, consegna a questo distretto dei dati meno problematici. Determinanti in questi numeri sono la modesta rete dell'azzardo fisico e dimensioni, tutto sommato modeste, del gioco online. Ma si tratta di medie, e come vedremo più avanti, le differenze tra i comuni sono forti, e in alcuni casi sorprendenti.

Nel 2023 stimiamo si siano raggiunti i 151/153 milioni di euro con una assai significativa crescita del 9% rispetto al 2022. Rispetto all'ultimo anno prepandemico, il 2019, la crescita è del 21%. Crescono sia il canale online che quello fisico, restando il secondo ampiamente maggioritario sul primo, con il 61% della "torta" complessiva: il canale online ha raggiunto i 58,5 milioni, mentre quello fisico è stimabile in 93 milioni. Si tenga conto che, a livello nazionale, il sorpasso dell'azzardo che si esercita su smartphone e PC è già avvenuto da diversi anni, trascinato dagli incredibili numeri di alcune regioni del Sud.

Quanto perdono nell'azzardo i cittadini dell'Area Nord?

La perdita complessiva per i cittadini e le cittadine di quest'area della provincia di Modena è stimabile in 27 milioni di euro. E' come se il reddito complessivo di 1.600 lavoratori e lavoratrici fosse stato azzerato, un dato non distante dal numero di tutti i lavoratori dipendenti di comuni come San Possidonio o Camposanto. Sono i giochi fisici quelli che nettamente contribuiscono di più a questo dato, a causa delle percentuali medie di restituzione ai giocatori con le vincite, mediamente di poco superiori al 70%. Sono perdite che incidono sulla qualità della vita non solo delle famiglie coinvolte, ma dell'intero territorio, e che portano fenomeni di indebitamento e di usura.

I dati comunali, le anomalie dell'online.

*Se il dato complessivo dell'azzardo nei nove Comuni è contenuto sono però diverse le anomalie, i dati non facilmente spiegabili. Rispetto al canale online tra il comune con i numeri più elevati e quello coi numeri più bassi si registra una enorme differenza. Solo nell'online a **Concordia** si giocano 1.850 euro pro capite (popolazione 18/74 anni), mentre a **Medolla** si scende a 587 euro. Un rapporto di 3 a 1, portato dalla grande crescita (+ 45%) di quanto giocato a Concordia, dove peraltro rispetto ai numeri del 2019 la crescita registra un sorprendente +400%.*

*Una ulteriore significativa anomalia, anche quest'anno, ma con contenuti opposti, è rappresentata da **Camposanto**. Nella precedente edizione segnalavamo i dati di questo comune, dove il giocato online procapite aveva raggiunto i 1.868*

euro pro capite, più che raddoppiando i dati dell'anno precedente, e facendo registrare un + 1.315% sul 2019, anno nel quale Camposanto era il fanalino di coda di tutta la pianura modenese. Nel 2023 Camposanto vede una riduzione del 63% del giocato online.

Come spiegare la notevole crescita dei volumi giocati online a Concordia ed il notevole repentino calo di Camposanto mentre gli altri comuni dell'Area registrano generalmente lievi ma costanti incrementi? Ricordiamo che il gioco online, per essere esercitato, comporta l'identificazione del giocatore, e la sua collocazione nel luogo di residenza. A Camposanto sono venuti meno 2,75 milioni di giocate e a Concordia si sono aggiunti in un anno 3,47 milioni. Sono cifre importanti in piccoli centri. Tra le ipotesi quella del trasferimento di uno o più supergiocatori da Camposanto a Concordia, oppure la presenza di capitali provenienti dall'economia irregolare, riciclati nell'azzardo online. In questo senso va segnalato che la prima comunità straniera presente a Concordia è quella cinese, attivissima nella gestione dell'azzardo fisico e spesso segnalata per le irregolarità nei settori economici nei quali opera. In ogni caso va ricordato che il gioco d'azzardo è legale, e nulla vieta di investire somme anche rilevanti. Ma la provenienza di quelle somme, la coerenza con le dichiarazioni dei redditi e gli stili di vita dei giocatori, la garanzia che non si tratti di prestanome, sono tutti temi che i soggetti preposti ai controlli possono affrontare.

San Possidonio, che nel gioco fisico ha numeri di rilievo, continua a crescere costantemente anche nell'online, diventando il secondo comune per spesa pro capite, con un dato di 1.428 euro, superiore alla media provinciale e regionale. **Mirandola** resta, per poco, al di sotto dei 1.000 euro pro capite; dopo il grande balzo del 2021 continua la crescita costante, che ha portato la città a sfiorare i 17 milioni di euro. In sei dei nove comuni sono le slot online a raccogliere da sole più della metà delle puntate da remoto; solo **Cavezzo, Mirandola e San Felice s.P.** hanno numeri inferiori; questo per l'importante peso delle scommesse sportive online che, in questi tre realtà, raccolgono oltre un quarto del giocato a distanza. Cavezzo e Concordia sono i due comuni dove il peso dell'online è superiore al fisico, nel primo caso probabilmente per la modesta presenza di slot.

I numeri del gioco fisico.

Come già detto, le nostre stime consegnano nei nove Comuni 93 milioni raccolti dall'azzardo fisico nel 2023.

Tra i pochi dati fisici che si possono esaminare al centesimo c'è quello di un gioco del quale si parla poco, anzi del quale si parla solo in occasione delle vincite. Il Gratta&Vinci è l'azzardo più sottovalutato e più tollerato, al punto che in molti non lo ritengono rientrate nella categoria. In Italia vengono "grattati" 4116 Gratta&Vinci al minuto, 24 ore al giorno. Muove in questo territorio 17,4 milioni di euro e produce perdite superiori ai 5 milioni. E' un gioco con meccanismi che assomigliano a vere e proprie trappole, che spingono i giocatori a reinvestire immediatamente le piccole vincite, producendo un bilancio negativo per oltre il 99% di chi gratta. Il 30% di quanto speso se ne va nell'utile della filiera del gioco ed in tasse, ed al giocatore resta la polvere grattata. Ma il successo non manca, in particolare a **San Possidonio**, che si conferma uno dei comuni dell'Emilia-Romagna dove si gioca di più, sostanzialmente per la presenza di un locale considerato fortunato. In questo Comune si giocano 458 euro pro capite, contro i 143 di **San Prospero**, dove il fascino dei Gratta&Vinci è il minore del Distretto. Come potrete leggere in una delle nostre tabelle in realtà vincite e perdite si equivalgono sostanzialmente in ognuno dei comuni dell'Area, per la distribuzione che viene effettuata dai tagliandi dal concessionario. Il Gratta&Vinci è un gioco d'azzardo per nulla minore, che causa pesanti fenomeni di dipendenza, in particolare nella popolazione anziana.

In conclusione

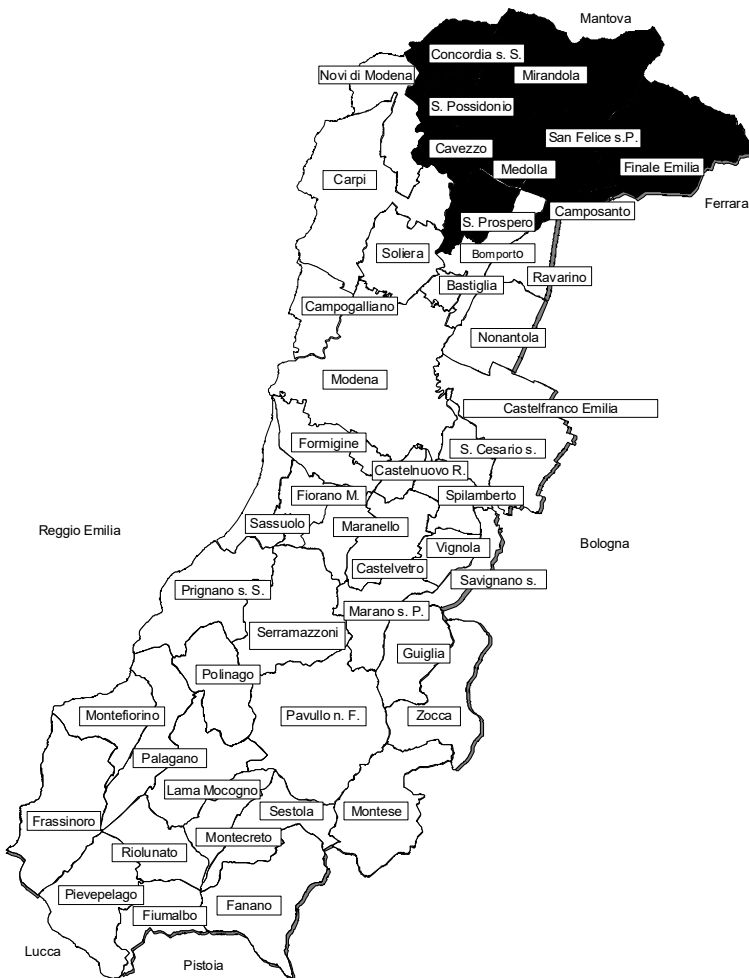
Recentemente una squadra di calcio ha riportato dopo anni un nome legato all'azzardo sulle maglie dei propri giocatori. Nei fatti progressivamente si sta demolendo il divieto di pubblicizzazione dell'azzardo, che trionfa in rete e che appare frequentemente a ragazzi e bambini all'interno di più o meno innocui giochi online. Più recentemente una riforma del gioco online non ha di certo affrontato il tema della sua limitazione. La discussione in corso attorno alla riforma del gioco fisico mette oggi al centro la riduzione delle possibilità delle Amministrazioni locali e delle Regioni di contenerne la diffusione, attraverso lo strumento del distanziometro e della limitazione degli orari di apertura. Tutto questo a favore di una presunta libertà d'impresa. Si annuncia il superamento dell'Osservatorio per il contrasto della diffusione del gioco d'azzardo e del Fondo nazionale, che consente migliaia di iniziative nel Paese, tra le quali il progetto "Fuori dai giochi".

E' sempre più difficile ascoltare la voce di chi chiede regole e tutele, di chi chiede di mettere al primo posto la prevenzione e la cura della salute dei cittadini, il bene comune. Tra questi il Presidente della Conferenza Episcopale Italiana, Cardinale Mattia Maria Zuppi, che in un recente convegno organizzato dalla Consulta Nazionale Antiusura Giovanni Paolo II ha dichiarato:

"L'azzardo umilia le persone, toglie dignità. C'è tanta sofferenza e solitudine... Sull'azzardo stiamo andando indietro, la situazione è peggiorata. C'è un pericolosissimo intreccio tra legale e illegale che si ammantava di giustificazioni inverosimili. L'opacità aumentata non permette di affrancare le dipendenze e si riesce a intervenire quando ormai ci sono schiavitù. E' necessario trovare modi per liberare le tante persone che hanno perso la propria dignità"

Marzio Govoni
PRESIDENTE FEDERCONSUMATORI MODENA APS

AREA NORD DELLA PROVINCIA DI MODENA
(Unione dei Comuni dell'Area Nord e Comune di Mirandola)



Il presente rapporto costituisce una delle declinazioni territoriali di analisi realizzate da Federconsumatori Modena in materia di azzardo legale.

I dati sono focalizzati sull'ambito corrispondente all'AREA NORD della provincia di Modena (Unione dei comuni Area Nord e Comune di Mirandola) coincidente con il DISTRETTO SANITARIO DI MIRANDOLA – Distretto n. 2 della provincia di Modena (Camposanto, Cavezzo, Concordia sulla Secchia, Finale Emilia, Medolla, Mirandola, San Felice sul Panaro, San Possidonio e San Prospero).

Le elaborazioni rappresentano un'anticipazione non esaustiva del complesso delle informazioni che saranno diffuse dall'Agenzia delle Accise, Dogane e dei Monopoli di Stato tramite il "Libro Blu 2023", la pubblicazione annuale in cui vengono analizzati i dati sul gioco d'azzardo legale in Italia. Non essendo ad oggi disponibile l'intera gamma delle informazioni solitamente riportate nella pubblicazione, il presente Report riporta sia informazioni ed elaborazioni relative all'anticipazione 2023 che dati contenuti nel "Libro Blu 2022".

Occorre evidenziare che il "Libro Blu 2023", così come accaduto nelle recenti edizioni, non riporterà i dati disaggregati per comune, così come non renderà disponibili a livello territoriale locale le informazioni relative a slot e videolottery (dispositivi AWP e VLT). I dati qui presentati, relativi al gioco da remoto, disaggregati per regione, provincia e comune, sono stati ottenuti a seguito di una richiesta di accesso civico generalizzato, avanzata da Federconsumatori Modena nei confronti dell'Agenzia delle Accise, Dogane e Monopoli di Stato (ADM), che si ringrazia per la disponibilità e per la collaborazione.

Sono state però negate informazioni, non oggetto del presente approfondimento, ma fondamentali per la comprensione del fenomeno a livello subnazionale. Oltre ai già citati dati disaggregati territorialmente relativi al gioco fisico riferito a AWP, VLT e comma 7 ⁽¹⁾, per il 2023 è stata diniegata la comunicazione delle informazioni comunali relative anche al Bingo e al Lotto. ADM giustifica tale restrizione con "la tutela degli interessi economici e commerciali (pubblici e privati) degli operatori". Nel presente rapporto i dati relativi alla raccolta fisica vengono stimati sulla base della metodologia SES illustrato nel paragrafo b) a pag. 15. Queste stime sono inoltre riportate a livello comunale nelle schede di sintesi descritte a pag 25.

(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 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...).

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 siano 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 l'indisponibilità del complesso delle informazioni **riduce non di poco la capacità per chi opera nel territorio di limitare i danni sociali causati dal gioco d'azzardo.** Citiamo, ad esempio, l'impossibilità del sistema degli Enti locali di misurare gli effetti delle iniziative adottate in materia. **Tema anche di impatto sanitario, poiché non consente l'incrocio tra i dati sanitari - relativi all'azzardo patologico - e gli indicatori che quantificano le giocate nel territorio.** Risulta, inoltre, compromessa la possibilità di effettuare un'analisi comparativa territoriale riferita al complesso dei giochi.*

*Si ribadisce la necessità di ripristinare 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: **oltre un anno**, per rendere noti dati costantemente disponibili, è decisamente troppo. Questo a maggior ragione in un panorama informativo nel quale ADM **risulta la sola fonte** in grado di fornire analisi dettagliate, di natura esaustiva e non solo campionaria, per tutti i livelli territoriali.*

IL QUADRO INFORMATIVO NAZIONALE E REGIONALE: UNA VISIONE DI INSIEME

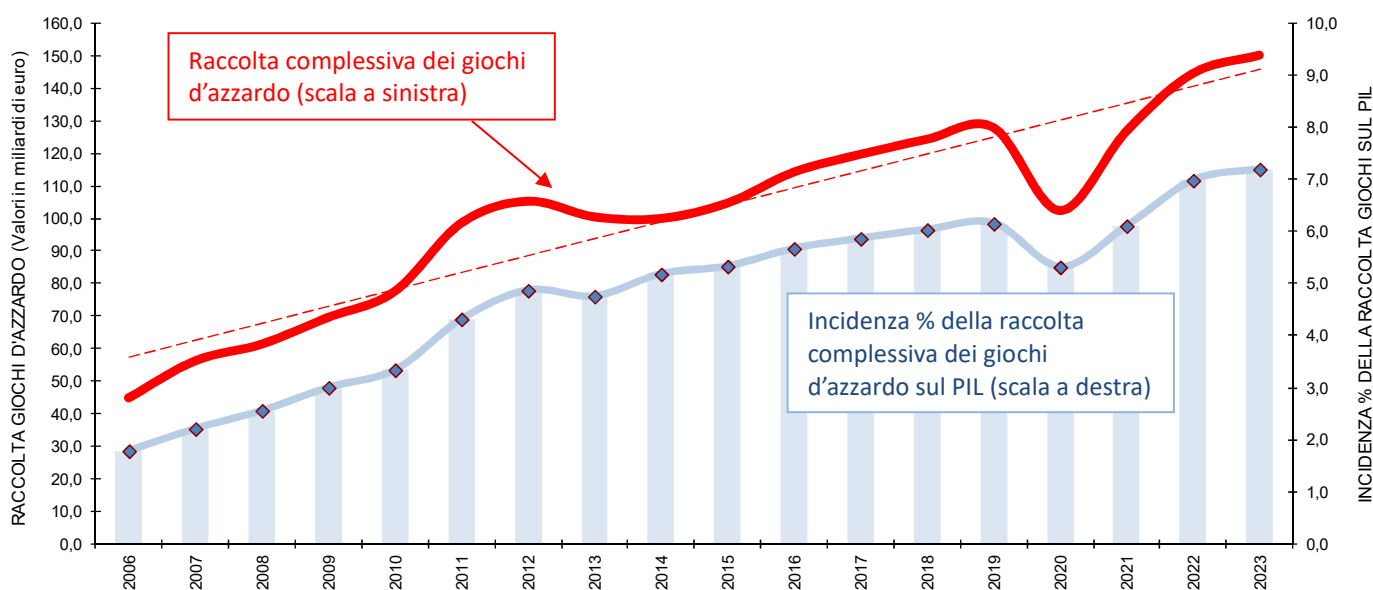
Il volume lordo del giocato in Italia nel 2023 è aumentato del 10,2% rispetto al 2022, arrivando a sfiorare la quota di 150 miliardi di euro e segnando un nuovo record dopo i 136 miliardi dell'annualità precedente.

Il valore complessivo delle giocate supera il 7% del PIL nazionale. Da evidenziare che già nel 2021, la raccolta complessiva era ritornata di fatto ai valori pre-pandemia, in uno scenario che vedeva, per la prima parte dell'anno, il perdurare di limitazioni finalizzate al contenimento della diffusione del COVID-19. Nel biennio 2022-23 si evidenzia a pieno l'intensità del recupero del volume di giocato fisico (pur non ancora ritornato ai livelli del 2019), oltre al costante e importante ampliamento della raccolta dell'azzardo tramite piattaforma online. La quota pro capite raccolta nel 2023 per gioco fisico e gioco da remoto – calcolata sulla popolazione maggiorenne residente in Italia censita dall'ISTAT – è pari a 2.996 euro (2.731,68 euro nel 2022 e 2.229 euro nel 2021).

Il totale del gioco su rete fisica è stato pari a 67,9 miliardi di euro (+ 7,8% rispetto al 2022). **La Raccolta online tocca quota 82,08 miliardi di euro** (+12,3% rispetto al 2022, in particolare giochi di carte, giochi di sorte a quota fissa e giochi a base sportiva).

Per il 2023 la Raccolta complessiva dell'azzardo in Italia (fisica e online) sfiora i 150 miliardi di euro, con un incremento di oltre 10 punti percentuali rispetto al 2022. Una raccolta che, in termini reali, è più che triplicata rispetto a quanto giocato complessivamente nel 2006 ⁽²⁾

Graf. 1 – Incidenza % della raccolta complessiva dell'azzardo in Italia sul PIL e raccolta complessiva dei giochi d'azzardo – Valori assoluti in milioni di euro (Valori reali – anno 2023). Periodo 2006-2023

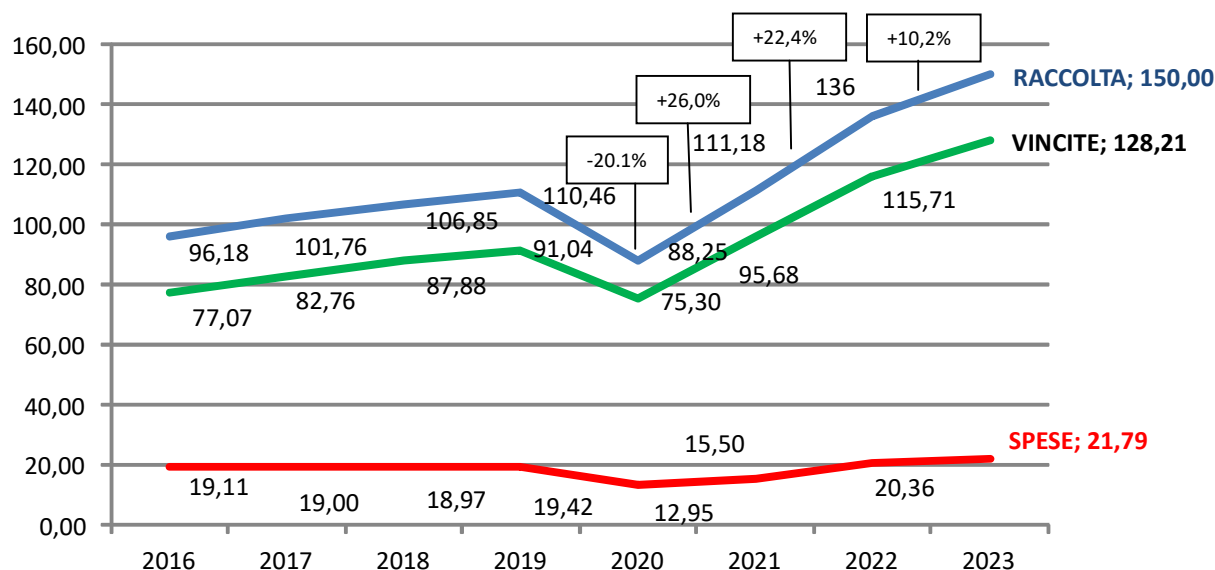


Fonte: Federconsumatori - Elaborazione su dati ADM e Istat

STIMA PER L'ANNUALITA' 2024: si stima un ulteriore incremento del volume di giocate complessive (fisico e da remoto) che potrebbe arrivare a 160 miliardi di euro, il 57% derivanti da gambling online e il 43% dalla raccolta fisica.

(2) Il 2006 rappresenta il primo anno di disponibilità di dati omogenei in serie storica

Graf. 2 – Raccolta, vincite, spese (perdite) registrate per il complesso dell’azzardo. Dato nazionale, Periodo 2016-2023 (*). Valori assoluti (in miliardi di euro) e variazione % rispetto all’annualità precedente.



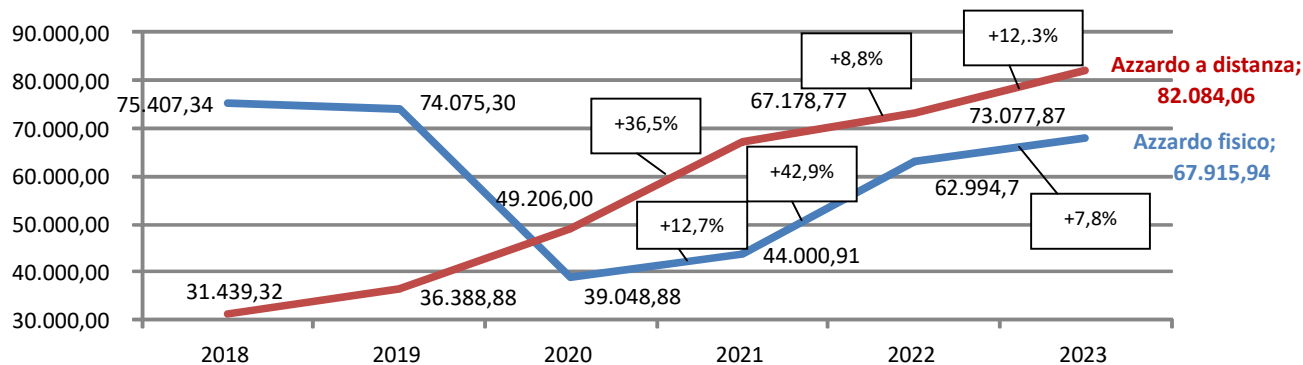
Fonte: Federconsumatori - Elaborazioni su dati ADM; (*) Per l'annualità 2023 i dati relativi alle vincite e alle spese sono stimati

Tab. 1 – Raccolta, vincite, spese (perdite) registrate per tipologia di gioco d’azzardo (fisico, remoto). Dato nazionale. Periodo 2019-2023 (*). Valori assoluti (in milioni di euro) e composizioni %

Tipologia di gioco	Raccolte					Vincite					Spese (perdite)				
	2019	2020	2021	2022	2023	2019	2020	2021	2022	2023	2019	2020	2021	2022	2023
Gioco fisico	74.075,30	39.048,88	44.000,91	62.994,70	67.915,94	56.502,13	28.768,14	32.228,84	46.518,54	50.356,45	17.573,17	10.280,74	11.772,07	16.476,16	17.559,49
Gioco a distanza	36.388,88	49.206,00	67.178,77	73.077,87	82.084,06	34.542,64	46.534,38	63.452,99	69.190,67	77.854,32	1.846,24	2.671,62	3.725,78	3.887,20	4.229,75
Totale	110.464,18	88.254,88	111.179,68	136.072,57	150.000,00	91.044,77	75.302,52	95.681,83	115.709,21	128.210,77	19.419,41	12.952,36	15.497,85	20.363,36	21.789,23
Composizione % di colonna															
Gioco fisico	67,1	44,2	39,6	46,3	45,3	62,1	38,2	33,7	40,2	39,3	90,5	79,4	76,0	80,9	80,6
Gioco a distanza	32,9	55,8	60,4	53,7	54,7	37,9	61,8	66,3	59,8	60,7	9,5	20,6	24,0	19,1	19,4
Totale	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0
Incidenza % delle Vincite e delle Spese sulla Raccolta															
Gioco fisico	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	76,3	73,7	73,2	73,8	74,1	23,7	26,3	26,8	26,2	25,9
Gioco a distanza	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	94,9	94,6	94,5	94,7	94,8	5,1	5,4	5,5	5,3	5,2
Totale	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	82,4	85,3	86,1	85,0	85,5	17,6	14,7	13,9	15,0	14,5

Fonte: Federconsumatori - Elaborazioni su dati ADM; (*) il dato 2023 relativo al gioco fisico è stimato

Graf. 3 – Raccolta per giochi d’azzardo fisici e giochi d’azzardo a distanza. Dato nazionale. Periodo 2018-2023(*). Valori assoluti (in milioni di euro) e variazione % rispetto all’annualità precedente.



Fonte: Federconsumatori -Elaborazioni su dati ADM; (*) Il dato sul giocato fisico 2023 è stimato

La registrazione della forte crescita della diffusione del gioco online indica la pressante necessità di analizzare ed approfondire le tematiche legate al settore. Si evidenzia, che per i giocatori più giovani, **il sorpasso sul gioco fisico da parte del gambling da remoto, è cosa avvenuta da tempo. Il trasferimento del giocato sull'online riduce inoltre in modo rilevante le entrate erariali; a questo punto un bilancio severo sui costi sociali dell'azzardo e sulle entrate per lo Stato non può essere rimandato.**

L'azzardo da remoto rappresenta un canale di gioco il cui livello di consolidamento e di espansione è indicativo di modifiche strutturali sia nelle abitudini di gioco che nell'offerta di azzardo disponibile e implementabile sulle piattaforme.

L'azzardo in Italia è **una torta sempre più grande, che cresce di dimensioni e nella quale la fetta dei volumi lordi giocati online è in tendenziale ampliamento ed è destinata a divenire, nel breve-medio periodo, la parte strutturalmente più rilevante in tutti i territori. La modalità di gioco fisica è però tutt'altro che superata e, in molte realtà territoriali, si sta ritornando ai valori assoluti pre-pandemia. Non esiste una contrapposizione "gioco fisico VS gioco online", oggi semplicemente si è ampliata l'offerta. Si è diffusa la figura del "supergiocatore" in grado di accedere alle piattaforme da remoto ma che non rinuncia alla frequentazione delle sale da gioco fisiche.**

Tab. 2 – Raccolta, vincite, spese (perdite) registrate per l'azzardo da remoto classificate per regione e per ripartizione territoriale. Annualità 2021, 2022 e 2023. Valori assoluti (in milioni di euro)

REGIONE/ RIPARTIZIONE	ANNO 2023			ANNO 2022			ANNO 2021		
	RACCOLTA	VINCITE	SPESE (PERDITE)	RACCOLTA	VINCITE	SPESE (PERDITE)	RACCOLTA	VINCITE	SPESE (PERDITE)
Abruzzo	2.235,38	2.113,23	122,16	2.005,40	1.894,88	110,52	1.932,60	1.823,30	109,31
Basilicata	966,23	912,69	53,53	859,02	809,06	49,95	799,93	752,30	47,64
Calabria	3.734,27	3.524,04	210,23	3.247,14	3.056,59	190,54	3.012,52	2.831,81	180,70
Campania	11.832,22	11.170,62	661,60	10.482,37	9.891,53	590,84	9.749,54	9.161,26	588,28
Emilia-Romagna	4.476,90	4.245,94	230,95	3.996,58	3.787,14	209,44	3.561,44	3.365,51	195,92
Friuli V.G.	995,30	943,77	51,52	893,36	848,11	45,25	848,61	804,76	43,85
Lazio	9.054,64	8.579,55	475,09	8.061,11	7.625,93	435,18	7.172,67	6.765,18	407,48
Liguria	1.936,82	1.835,07	101,76	1.751,36	1.660,09	91,28	1.604,46	1.520,11	84,36
Lombardia	10.429,83	9.952,87	476,95	9.253,27	8.759,42	493,85	8.645,83	8.173,86	471,97
Marche	2.008,02	1.904,08	103,95	1.811,04	1.716,42	94,62	1.690,02	1.599,49	90,53
Molise	551,86	522,07	29,79	475,27	449,34	25,93	469,67	443,44	26,22
Piemonte	4.600,17	4.361,12	239,05	4.313,09	4.092,36	220,72	4.086,07	3.867,16	218,91
Puglia	7.061,92	6.678,30	383,62	6.149,84	5.802,74	347,11	5.736,75	5.395,04	341,72
Sardegna	2.286,61	2.170,43	116,18	1.975,23	1.870,97	104,26	1.798,65	1.703,15	95,50
Sicilia	9.862,60	9.362,34	500,26	8.672,75	8.229,70	443,06	7.637,00	7.229,38	407,63
Toscana	3.972,90	3.762,08	210,83	3.447,03	3.262,85	184,18	3.171,72	2.994,20	177,52
Trentino A.A.	780,74	741,62	39,11	696,59	658,25	38,34	643,95	608,31	35,65
Umbria	862,68	815,19	47,50	781,65	739,25	42,40	766,19	724,19	42,01
Valle d'Aosta	132,49	125,55	6,94	127,55	121,23	6,32	102,43	96,82	5,60
Veneto	3.462,77	3.287,35	175,42	3.139,70	2.984,00	155,69	2.903,66	2.750,17	153,49
Totale (*)	82.084,06	77.854,32	4.229,75	73.088,33	69.204,52	3.883,81	67.185,17	63.457,78	3.727,39
NORD	26.815,01	25.493,30	1.321,71	24.171,50	22.910,60	1.260,90	22.396,45	21.186,70	1.209,75
CENTRO	15.898,25	15.060,89	837,36	14.100,84	13.344,45	756,38	12.800,60	12.083,06	717,54
SUD E ISOLE	38.531,09	36.453,71	2.077,38	33.867,02	32.004,81	1.862,21	31.136,66	29.339,68	1.797,00

Fonte: Federconsumatori - Elaborazioni su dati ADM

(*) TOTALE GIOCO ONLINE NAZIONALE (inclusi residenti all'Estero e dati non territorialmente attribuibili)

La Fig. 1 evidenzia i valori più elevati delle giocate online procapite nelle regioni del Sud. Differenze evidenti, dati opposti a quelli dell'azzardo fisico (nella cui classifica per giocato procapite si individuano nelle prime posizioni varie regioni del nord), che non possono che essere interpretati con **la scelta delle mafie di utilizzare il gioco legale online come modalità di riciclaggio di capitali sporchi (attività diffusa anche in altri settori economici caratterizzati da forti irregolarità, come l'edilizia e i pubblici esercizi).** Va però ricordato che il pro capite viene calcolato sulla base del luogo di residenza del giocatore, che utilizza per giocare il proprio codice fiscale e i dati della carta d'identità. Precisazione che non è certo sufficiente a chiarire le significative differenze riscontrate.

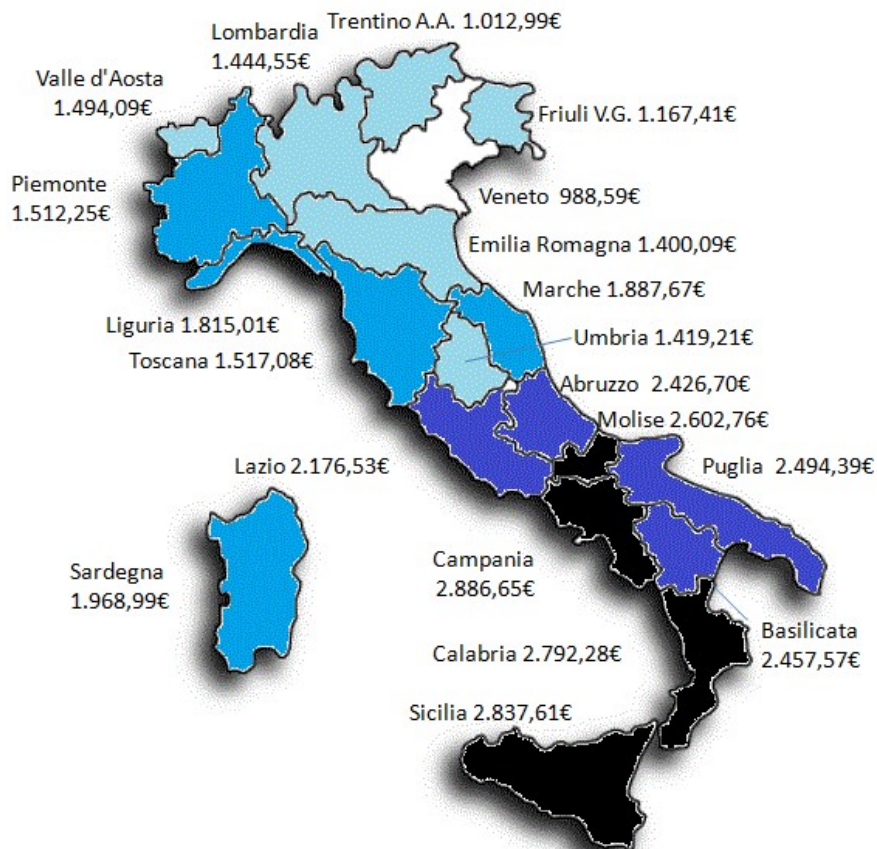
Tab. 3 – Raccolta, vincite, spese (perdite) registrate per l'azzardo da remoto classificate per regione e per ripartizione territoriale. Annualità 2021, 2022 e 2023. Composizioni %

REGIONE/ RIPARTIZIONE	ANNO 2023			ANNO 2022			ANNO 2021		
	RACCOLTA	VINCITE	SPESE (PERDITE)	RACCOLTA	VINCITE	SPESE (PERDITE)	RACCOLTA	VINCITE	SPESE (PERDITE)
Abruzzo	100,0	94,5	5,5	100,0	94,5	5,5	100,0	94,3	5,7
Basilicata	100,0	94,5	5,5	100,0	94,2	5,8	100,0	94,0	6,0
Calabria	100,0	94,4	5,6	100,0	94,1	5,9	100,0	94,0	6,0
Campania	100,0	94,4	5,6	100,0	94,4	5,6	100,0	94,0	6,0
Emilia-Romagna	100,0	94,8	5,2	100,0	94,8	5,2	100,0	94,5	5,5
Friuli V.G.	100,0	94,8	5,2	100,0	94,9	5,1	100,0	94,8	5,2
Lazio	100,0	94,8	5,2	100,0	94,6	5,4	100,0	94,3	5,7
Liguria	100,0	94,7	5,3	100,0	94,8	5,2	100,0	94,7	5,3
Lombardia	100,0	95,4	4,6	100,0	94,7	5,3	100,0	94,5	5,5
Marche	100,0	94,8	5,2	100,0	94,8	5,2	100,0	94,6	5,4
Molise	100,0	94,6	5,4	100,0	94,5	5,5	100,0	94,4	5,6
Piemonte	100,0	94,8	5,2	100,0	94,9	5,1	100,0	94,6	5,4
Puglia	100,0	94,6	5,4	100,0	94,4	5,6	100,0	94,0	6,0
Sardegna	100,0	94,9	5,1	100,0	94,7	5,3	100,0	94,7	5,3
Sicilia	100,0	94,9	5,1	100,0	94,9	5,1	100,0	94,7	5,3
Toscana	100,0	94,7	5,3	100,0	94,7	5,3	100,0	94,4	5,6
Trentino A.A.	100,0	95,0	5,0	100,0	94,5	5,5	100,0	94,5	5,5
Umbria	100,0	94,5	5,5	100,0	94,6	5,4	100,0	94,5	5,5
Valle d'Aosta	100,0	94,8	5,2	100,0	95,0	5,0	100,0	94,5	5,5
Veneto	100,0	94,9	5,1	100,0	95,0	5,0	100,0	94,7	5,3
Totale (*)	100,0	94,8	5,2	100,0	94,7	5,3	100,0	94,5	5,5
NORD	100,0	95,1	4,9	100,0	94,8	5,2	100,0	94,6	5,4
CENTRO	100,0	94,7	5,3	100,0	94,6	5,4	100,0	94,4	5,6
SUD E ISOLE	100,0	94,6	5,4	100,0	94,5	5,5	100,0	94,2	5,8

Fonte: Federconsumatori - Elaborazioni su dati ADM

(*) TOTALE GIOCO ONLINE NAZIONALE (inclusi residenti all'Estero e dati non territorialmente attribuibili)

Fig. 1 - Giocate online procapite (residenti in età 18-74 anni) nelle regioni italiane. Annualità 2023. Valori assoluti in euro.



Fonte: Federconsumatori - Elaborazioni su dati ADM

Fig. 2 – I numeri dell'azzardo online in Italia. Annualità 2023 Fonte: Federconsumatori - Elaborazioni su dati ADM e Istat



LA RACCOLTA PER TIPOLOGIA DI GIOCO

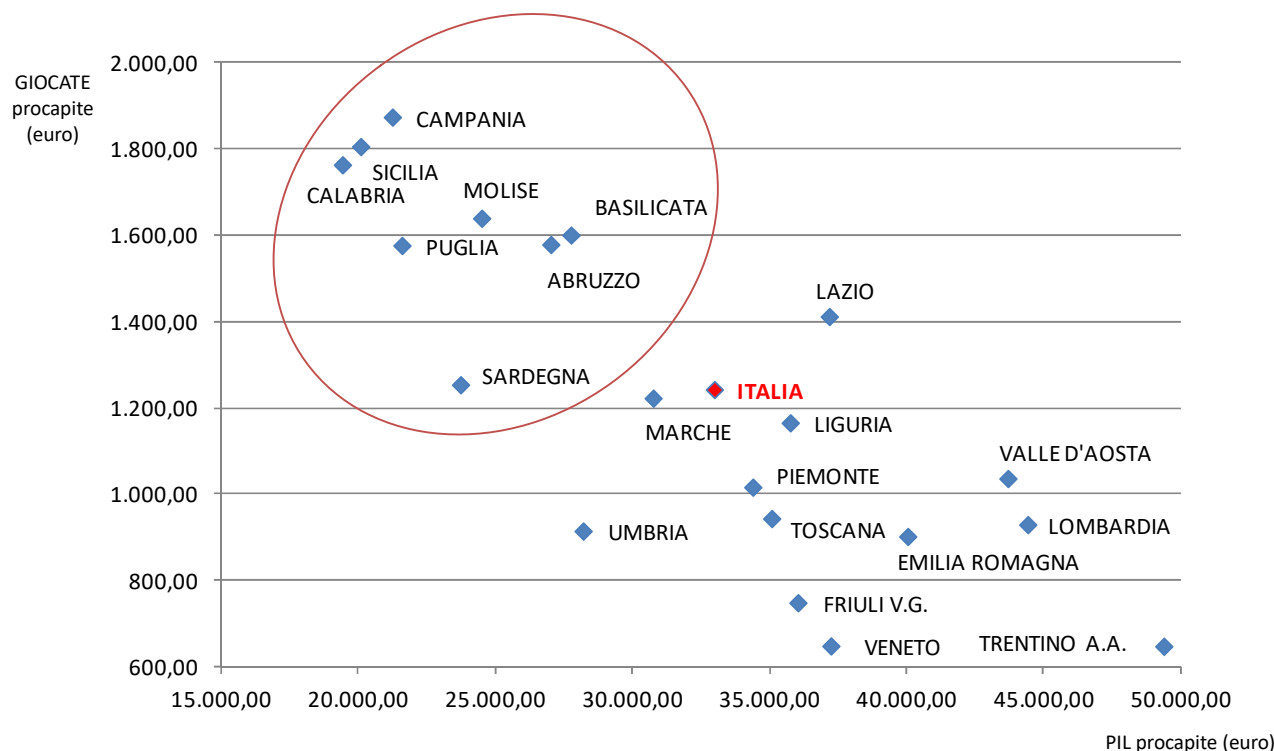
Tipologia di gioco	Raccolta (valori assoluti in mln di euro)		
	2020	2021	2022
<i>Betting Exchange</i>	2.193,98	2.238,14	2.678,69
Bingo	243,27	274,73	244,98
Giochi organizzati in forma diversa dal torneo e giochi di sorte a quota fissa (*)	33.176,82	47.521,71	53.310,30
Giochi numerici a totalizzatore	36,86	54,62	106,24
Gioco a base ippica	172,2	249,7	247,51
Gioco a base sportiva	8.831,31	12.673,68	12.326,11
Lotterie	63,44	94,73	114,52
Lotto	162,81	204,42	205,95
<i>Poker Cash</i>	2.901,95	2.604,95	2.609,94
Torneo	1423,36	1262,13	1233,63
Totale	49.206,00	67.178,82	73.077,87

Fonte: Federconsumatori - Elaborazioni su dati ADM e Istat

(*) Giochi di abilità a distanza con vincita in denaro (skill games, giochi da casinò e poker). I principali giochi di abilità sono: Bridge, Scopa, Burraco, Briscola, Tressette, Backgammon, Scacchi, Dama, Texas Hold'em. I principali giochi da casinò sono: Blackjack, Roulette americana, Roulette europea, Casinò Hold'em, Table Games, Video games, Slot Machine.

Nota 1: I valori procapite degli indicatori vengono costruiti sia a livello generico (utilizzando la popolazione complessiva) sia a livello specifico, utilizzando al denominatore la popolazione maggiorenne o la popolazione in età 18-74 anni. Questo per fornire l'intera gamma di modalità di calcolo funzionale alla comparazione a livello nazionale e internazionale. Nota 2: I dati suddivisi per tipologia di gioco relativi all'annualità 2023 saranno pubblicati, nei prossimi mesi, da ADM nella nuova edizione del Libro Blu.

Graf. 4 - Distribuzione delle regioni italiane per Raccolta procapite per giochi d'azzardo online e per PIL procapite. Annualità 2022. Fonte: Federconsumatori - Elaborazioni su dati ADM e Istat



Il “motore” dell’azzardo da remoto nazionale è rappresentato dai flussi giocati nel sud Italia e, ovviamente, in generale, i valori assoluti di raccolta più elevati vengono registrati nei contesti metropolitani di maggiori dimensioni. Risulta evidente la generale correlazione diretta fra la distribuzione dei volumi lordi giocati e la distribuzione della popolazione residente. A questo scenario generale si somma l’evidenza statistica, già descritta nel *Libro Nero*, edizione 2024⁽¹⁾, che individuava una serie di realtà provinciali nelle quali si registra un valore più che proporzionale del volume lordo giocato *extra capoluogo provinciale*. Per il 2023 è il caso ad esempio, con differente intensità osservata del fenomeno, dell’Aquila, di Viterbo, Ragusa, Imperia, Macerata e di Lucca. Tra i vari motivi che possono spiegare tale **sovra rappresentazione extra capoluogo**, tutti meritevoli di approfondimento, ci si sofferma su due: la possibilità che in alcune aree urbane secondarie si sviluppino importanti poli di generazione dei volumi di gioco legati all’attività di conti online di “giocatori professionisti” che “investono” mensilmente sulle piattaforme decine di migliaia di euro. Il decentramento della generazione dei volumi di gioco verso realtà demograficamente ridotte può però anche essere una delle modalità attraverso le quali la malavita organizzata individua aree *più nascoste* per il riciclaggio del denaro e per le proprie attività (Cfr Appendice “LE MAFIE E IL DOPPIO BINARIO DI GIOCO ILLEGALE E GIOCO LEGALE – aggiornamento 2023”).

Nel report “NON COSI’ PICCOLI. LA DIFFUSIONE DELL’AZZARDO ONLINE NEI PICCOLI COMUNI ITALIANI”⁽²⁾ il campo di analisi è stato ristretto alle 3.232 realtà comunali italiane di piccole dimensioni (2.000 – 9.999 residenti). Lo scenario risultante evidenzia anche nel Nord Italia (in Veneto, in Trentino A.A., in Lombardia) realtà che si discostano in maniera significativa dall’intensità media nazionale delle giocate. In particolare vengono individuati i 132 comuni che registrano un valore giocato medio procapite (età 18-74 anni) pari almeno al doppio della media nazionale (le cosiddette “crisi comunali di azzardo”). Per queste realtà il report riporta un supplemento di analisi funzionale ad evidenziare due aspetti:

- Le anomalie dei dati di stock (fotografia dell’anno 2023)
- Le anomalie dei dati in serie storica (si evidenziano realtà comunali con variazioni elevatissime dei flussi lordi giocati passando da un anno all’altro)

(1) “Il libro nero dell’azzardo. MAFIE, DIPENDENZE, GIOVANI . Edizione 2024” a cura di Federconsumatori e CGIL, con la collaborazione di Federconsumatori Modena e Fondazione ISSCON, Roma, maggio 2024

(2) “NON COSI’ PICCOLI. LA DIFFUSIONE DELL’AZZARDO ONLINE NEI PICCOLI COMUNI ITALIANI ” a cura di Federconsumatori , CGIL, Fondazione ISSCON, Roma, settembre 2024

Tab. 4 – Raccolta, vincite, spese (perdite) registrate per azzardo fisico classificate per regione. Periodo 2019-2022. Valori assoluti (in milioni di euro). Fonte: Elaborazioni su dati ADM

Regione	Raccolta				Vincite				Spese (perdite)			
	2019	2020	2021	2022	2019	2020	2021	2022	2019	2020	2021	2022
Abruzzo	1.970,88	1.078,87	1.231,49	1.657,39	1.497,53	796,97	906,59	1231,39	473,35	281,9	324,9	425,99
Basilicata	514,52	296,34	339,78	458,18	382,99	246,83	247,88	332,68	131,54	49,51	91,9	125,49
Calabria	1.790,43	1.046,86	1.203,94	1.623,40	1.329,78	757,38	867,16	1192,19	460,65	289,49	336,78	431,2
Campania	7.672,32	4.346,23	4.680,98	7.014,49	5.822,75	3.201,22	3.403,36	5.199,81	1.849,57	1.145,02	1.277,62	1.814,68
Emilia- Romagna	6.033,88	3.054,94	3.372,31	4.889,07	4.670,83	2.251,05	2.463,91	3.622,06	1.363,05	803,88	908,4	1267,01
Friuli-Venezia Giulia	1.368,35	722,55	800,73	1136,08	1.030,01	521,9	578,92	824,24	338,34	200,66	221,81	311,85
Lazio	7.599,24	3.898,10	4.412,08	6.240,59	5.791,93	2.863,41	3.218,04	4.628,04	1.807,31	1.034,68	1.194,04	1.612,55
Liguria	1.846,14	944,06	1037,36	1.507,39	1.392,63	751,8	748,13	1110,11	453,51	192,26	289,24	397,28
Lombardia	14.482,87	7.198,49	8.558,68	12.138,27	11.216,01	5.286,87	6.245,09	8.961,12	3.266,86	1.911,62	2.313,59	3.177,15
Marche	1.847,40	1.019,45	1.097,46	1.555,83	1.399,08	748,54	956,91	1144,2	448,32	270,9	140,55	411,63
Molise	352,04	200,58	223,21	302,99	262,63	144,97	160,96	218,83	89,41	55,6	62,25	84,16
Piemonte	4.549,38	2.417,76	2.754,54	4.125,58	3.513,17	1.797,35	2.036,69	3.093,79	1.036,21	620,41	717,85	1031,79
Puglia	4.566,86	2.684,44	2.982,43	4.118,71	3.430,77	1.942,08	2.149,47	3.018,72	1.136,09	742,36	832,96	1099,99
Sardegna	1.631,70	926,81	1043,96	1.373,53	1.164,46	700,59	724,21	949,23	467,24	226,22	319,76	424,3
Sicilia	4.560,98	2.731,29	2.988,80	4.184,02	3.388,51	1.971,24	2.163,28	3.039,99	1.172,47	760,05	825,52	1144,02
Toscana	4.861,15	2.353,36	2.573,46	3.947,36	3.746,52	1.739,11	1.892,10	2.937,68	1.114,63	614,25	681,35	1009,68
Trentino-Alto Adige	1.185,92	565,57	600,55	907,01	926	424,8	449,21	698,62	259,92	140,77	151,34	208,39
Umbria	1.030,82	553,79	629,27	847,21	784,66	404,57	463,22	629,8	246,16	149,22	166,04	217,41
Valle d'Aosta	92,79	50,67	53,71	66,89	70,05	36,55	38,59	47,9	22,74	14,11	15,11	18,99
Veneto	6.117,63	2.958,72	3.416,17	4.900,73	4.681,82	2.180,91	2.515,12	3.638,12	1.435,80	777,82	901,07	1262,61
Totale	74.075,30	39.048,88	44.000,91	62.994,70	56.502,13	28.768,14	32.228,84	46.518,54	17.573,17	10.280,73	11.772,08	16.476,17

Fonte: Federconsumatori - Elaborazioni su dati ADM

Tab. 5 – Raccolta, vincite, spese (perdite) registrate per apparecchi AWP, VLT e comma 7 classificate per regione. Periodo 2019-2022. Valori assoluti (in milioni di euro). Fonte: Elaborazioni su dati ADM

Regione	Raccolta				Vincite				Spese (perdite)			
	2019	2020	2021	2022	2019	2020	2021	2022	2019	2020	2021	2022
Abruzzo	1.181,14	493,18	470,42	814,59	920,68	368,03	349,2	605,79	260,46	125,15	121,21	208,8
Basilicata	289,17	122,81	115,85	219,64	217,02	87,59	82,24	156,93	72,15	35,22	33,61	62,72
Calabria	963,35	412,08	373,41	694,58	726,62	295,93	267,01	498,69	236,73	116,15	106,4	195,89
Campania	3.819,35	1.668,82	1.531,27	2.856,87	2.918,51	1.217,11	1.109,54	2.074,37	900,84	451,71	421,73	782,51
Emilia- Romagna	4.228,59	1.697,96	1.617,88	2.999,55	3.307,49	1.272,51	1.203,80	2.243,61	921,10	425,45	414,07	755,94
Friuli-Venezia Giulia	1.006,46	438,98	421,35	736,21	779,99	326,02	311,79	547,25	226,47	112,95	109,56	188,96
Lazio	4.579,85	1.711,40	1.643,10	3.073,69	3.591,32	1.283,15	1.224,85	2.300,67	988,53	428,25	418,25	773,02
Liguria	1.307,37	545,63	529,25	945,96	1.008,83	404,07	390,35	701,61	298,55	141,57	138,89	244,35
Lombardia	9.967,24	3.950,79	4.009,92	7.332,98	7.786,11	2.968,31	2.995,41	5.488,72	2.181,13	982,49	1.014,50	1.844,26
Marche	1.137,27	475,63	409,78	789,54	873,53	349,74	299,14	579,05	263,73	125,89	110,63	210,49
Molise	230,75	105,17	102,53	171,9	175,22	76,71	74,1	124,64	55,53	28,46	28,44	47,26
Piemonte	2.810,99	1.132,33	1.150,49	2.399,50	2.255,36	875,53	883,18	1.833,81	555,64	256,8	267,3	565,69
Puglia	2.449,19	1.074,11	1.022,70	1.841,46	1.868,59	780,63	739,87	1.335,72	580,60	293,47	282,82	505,74
Sardegna	1.043,36	467,27	440,22	751,91	755,64	324,51	302,59	519,07	287,72	142,75	137,63	232,84
Sicilia	2.031,19	922,34	781,69	1.486,34	1.538,11	666,12	558,55	1.067,53	493,08	256,22	223,14	418,81
Toscana	3.368,30	1.288,26	1.219,77	2.426,35	2.645,17	964,66	915,10	1.830,23	723,13	323,6	304,67	596,12
Trentino-Alto Adige	870,42	318,82	286,08	555,14	698,17	247,18	223,97	437,38	172,26	71,64	62,11	117,76
Umbria	654,84	264,18	254,89	451,72	505,88	195,18	187,77	333,18	148,96	68,99	67,13	118,54
Valle d'Aosta	47,84	16,49	8,95	19,68	37,92	12,64	6,61	15	9,92	3,86	2,34	4,68
Veneto	4.626,39	1.764,93	1.826,31	3.247,01	3.631,12	1.330,41	1.370,42	2.446,42	995,25	434,53	455,94	800,59
Totale	46.613,06	18.871,18	18.215,86	33.814,61	36.241,28	14.046,03	13.495,49	25.139,67	10.371,78	4.825,15	4.720,37	8.674,95

Fonte: Federconsumatori - Elaborazioni su dati ADM

I DATI NEI COMUNI DELL'AREA NORD DELLA PROVINCIA DI MODENA

a) La fotografia dell'azzardo complessivo per l'annualità 2023 e la stima per il 2024

La raccolta dell'azzardo complessivo (fisico e da remoto) nel 2023 nei comuni modenesi del Distretto sanitario n. 2, è stimabile fra i 151 e i 153 mln di euro, con una crescita che potrebbe superare il +9% rispetto all'anno precedente. L'incremento del giocato complessivo stimato per l'annualità 2023 è determinato dalla crescita della raccolta dell'azzardo online, pur rimanendo il canale fisico la modalità di gambling principale (si stima che raccolga più del 61% delle giocate annuali dell'Area nord). Le Schede comunali di sintesi riportate a pag. 25 indicano la modalità online come tipologia di raccolta principale per i comuni di Cavezzo e di Concordia sulla Secchia, in controtendenza quindi rispetto al dato distrettuale.

Le perdite complessive (azzardo fisico e a distanza) per il 2023 nei nove comuni analizzati sono stimabili in 27 milioni di euro.

STIMA PER L'ANNUALITA' 2024 PER L'UNIONE AREA NORD E PER IL COMUNE DI MIRANDOLA: si stima un ulteriore incremento del volume di giocate complessive (fisico e da remoto) che potrebbe arrivare a 160 milioni di euro (il 41% derivanti da gambling online).

b) L'azzardo come elemento di mantenimento delle disuguaglianze a livello locale: la correlazione fra fragilità socio-economiche e volumi di gioco nei comuni dell'AREA NORD – una proposta di analisi:

Le valutazioni sulla propensione al gioco d'azzardo - e le relative stime dei volumi raccolti – sono state sviluppate, anche per il livello territoriale locale, partendo dalla seguente considerazione

Esiste una relazione inversa fra la situazione socioeconomica finanziaria e l'incremento della raccolta complessiva dei giochi d'azzardo. All'acutizzarsi della crisi economica (reale o percepita) corrisponde una crescita della propensione al gioco e una conseguente contrazione dei consumi. Motore di questa dinamica, alimentata dalla crescente pubblicizzazione dei giochi d'azzardo legali, è l'idea illusoria di un raggiungimento di una vincita in grado di garantire la risoluzione *"in un colpo solo"* dei problemi economici correlati alla crisi.

In tale contesto esiste la diffusa percezione che all'uso responsabile del denaro si sostituisca un atteggiamento irrazionale e fatalistico, che porta tante famiglie ad utilizzare una buona parte delle sempre più scarse risorse per tentare la fortuna, inseguendo, come "il giocatore" di Dostoevskij, una vincita che non arriverà mai (o quantomeno in pochissimi casi), provocando intanto indebitamenti e ricorso ad usura. Il consumo dei giochi ha i suoi effetti più forti nelle fasce sociali più deboli ed è anche legato alla scarsa diffusione della cultura scientifica, oltre che al desiderio di *"comprarsi un sogno"*.

Scommesse, lotterie, e giochi vari, non sono altro che ricerca disperata di un benessere effimero che invece di migliorare la condizione di vita degli individui finisce con il costituire una vera e propria "aggressione" dei beni e dei patrimoni delle famiglie, intaccando i portafogli prima ancora della salute dei giocatori. Emblematico ad esempio il dato che evidenzia che nei giorni di riscossione delle pensioni e anche in quelli immediatamente successivi, la partecipazione ai giochi registra un'impennata altamente significativa,

Negli ultimi trent'anni, l'Italia ha visto un aumento delle disparità di reddito. Secondo il Luxembourg Income Study del 2015 (Thewissen et al., 2015), a livello nazionale è stato registrato un aumento (da 0,05 a 0,1 punti all'anno)

dell'indice Gini, che misura la disuguaglianza nella distribuzione della ricchezza. I livelli di disparità di reddito sono stati amplificati dalla crisi economica e si riflettono nelle differenze regionali, con un gradiente di aumento delle disuguaglianze da Nord a Sud, per cui le aree più svantaggiate sono anche le più diseguali (Canale et al., 2017). **Profonde disuguaglianze sociali caratterizzano la storia della diffusione del gioco d'azzardo.** È stato scoperto, infatti, che **l'effetto del reddito** sulla spesa per il gioco d'azzardo è maggiore tra le famiglie della classe operaia, meno istruite e residenti nel Sud Italia (Sarti, Triventi, 2012).

Un ulteriore fattore di disuguaglianza estremamente rilevante nel determinare le conseguenze del gioco d'azzardo è **il livello d'istruzione**, in quanto le persone meno istruite sono le più esposte al rischio e ai danni correlati (Miller, 2015; Henkel, Zemlin, 2016; Van der Maas, 2016; Resce et al., 2019; Rolando, Beccaria, 2019), forse anche a significare che le competenze cognitive sono essenziali per saper rifiutare schemi di gioco contrari alle leggi di probabilità (Decidue, Costa, 2018). Inoltre, in altre condizioni di sofferenza sociale come **la disoccupazione**, si osserva un rischio più frequente e grave (Henkel, Zemlin, 2016; Rolando, Beccaria, 2019).

Risulta utile considerare **lo Stato Socio-Economico (SES: reddito, istruzione, occupazione) come indicatore di disuguaglianza sociale** (Henkel, Zemlin, 2016; Van der Maas, 2016; Buja et al., 2019). **L'impatto sproporzionato che il gioco d'azzardo ha sulle persone con basso SES ha portato a sostenere che il gioco d'azzardo possa avere un ruolo importante nel mantenimento delle disuguaglianze strutturali.**

In questa ottica si propone di **monitorare, per i comuni dell'Area Nord, l'evoluzione temporale e spaziale degli otto indicatori analizzati nella griglia informativa riportata in Fig. 3 - afferenti alle dimensioni REDDITO/ISTRUZIONE/LAVORO della disuguaglianza socio-economica SES - e l'intensità della loro correlazione con la raccolta derivante dai giochi d'azzardo. Il concetto di disuguaglianza socio-economica SES risulta inoltre collegato alla "Potenziale fragilità sociale ed economica nei comuni" i cui indicatori descrittivi sono riportati nella Fig. 4.**

In sostanza, mentre i gruppi a più alto reddito hanno tassi più elevati di partecipazione al gioco, le conseguenze negative del gioco sono maggiori per i gruppi a basso reddito. Infatti, i tassi di gioco d'azzardo problematico sono più elevati tra i gruppi a basso reddito rispetto ai gruppi ad alto reddito (Van der Maas, 2016). Avere meno risorse economiche può portare sia a problemi più gravi sia a una più rapida progressione di tali problemi per l'incapacità di gestire le perdite. Tali risultati supportano l'affermazione che **il problema del gioco d'azzardo influisce in modo sproporzionato sulle persone già soggette a disuguaglianze.**

La concentrazione più elevata di opportunità di gioco d'azzardo in aree territoriali con maggiore svantaggio economico si configura come una spiegazione per la correlazione osservata tra gioco d'azzardo problematico e SES basso. In tali aree risultano poi più evidenti gli "investimenti" della malavita organizzata nell'azzardo, attuati tramite il gambling illegale sia con l'inserimento della filiera del gioco legale (Cfr. Appendice "LE MAFIE E IL DOPPIO BINARIO DI GIOCO ILLEGALE E GIOCO LEGALE- Aggiornamento 2023").

La disparità di reddito intensifica la percezione che un individuo sia ingiustamente svantaggiato in termini di risorse rispetto agli altri. Tale deprivazione relativa è accompagnata da sentimenti di rabbia e risentimento che motivano il desiderio di salire nella scala sociale. Pertanto, è possibile che quando gli individui si percepiscono ingiustamente privati, possano anche assumere comportamenti disadattivi per far avanzare la propria posizione economica (Canale et al., 2017).

In ultimo si evidenzia (Baggio et al., 2017) che i fattori socioeconomici influenzino la rinuncia all'assistenza sanitaria, una delle principali preoccupazioni nella ricerca sulle disuguaglianze di salute. I comportamenti di dipendenza, incluso l'uso di sostanze e il gioco d'azzardo, fanno parte del carico di vulnerabilità delle persone che rinunciano alle cure. Nello specifico, maggiore è la gravità del disturbo da gioco d'azzardo e maggiore è la

probabilità che i partecipanti rinuncino alle cure. Il disturbo da gioco d'azzardo associato a problemi finanziari comporta tassi più elevati di rinuncia all'assistenza sanitaria per motivi economici.

Fig. 3 – Stima del giocato complessivo dell'area nord della provincia di Modena e indicatori SES – STATO SOCIOECONOMICO (REDDITO-ISTRUZIONE-LAVORO)

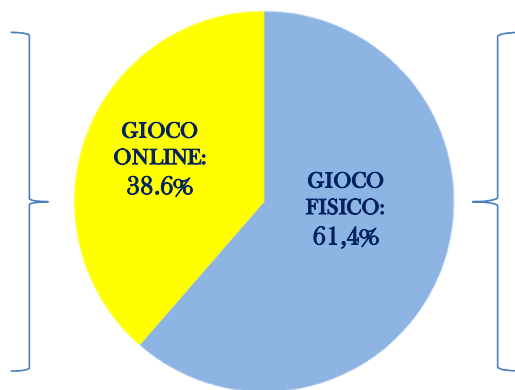
INDICATORE SES (STATO SOCIO-ECONOMICO)		AREA NORD	Provincia di Modena	EMILIA ROMAGNA	ITALIA	
1	Reddito imponibile medio annuo per contribuente (€)	22.618,57	24.543,13	23.712,84	21.751,59	REDDITO
2	Reddito medio annuo dei lavoratori dipendenti (€)	23.106,90	25.023,72	23.815,44	22.283,92	
3	% di contribuenti con reddito < 10.000 euro/anno	19,3	18,6	19,9	25,6	
4	Reddito medio annuo da pensione (€)	19.372,50	20.857,51	20.779,04	19.747,07	
5	% di residenti con almeno il diploma (25 - 64 anni)	65,1	67,7	70,0	67,1	ISTRUZIONE
6	% di residenti laureati o con altri titoli terziari (25 - 49 anni)	15,8	19,0	20,7	19,1	
7	Tasso di occupazione (15 - 64 anni) (%)	68,3	69,5	68,6	61,3	LAVORO
8	Tasso di disoccupazione (15 - 64 anni) (%)	5,9	5,4	5,8	8,8	

GIOCATA PROCAPITE (€). Anno 2023		
	(18-74 anni)	(18 anni e oltre)
	AZZARDO DA REMOTO	AZZARDO FISICO E DA REMOTO
AREA NORD	955,49	2.120,14
PROVINCIA DI MODENA	1.321,10	2.637,73
EMILIA ROMAGNA	1.400,09	2.508,42
ITALIA	1.925,83	2.996,33



**AZZARDO NELL'AREA NORD DELLA PROVINCIA DI MODENA .
STIMA DEL GIOCATO COMPLESSIVO (fisico e da remoto) ANNO 2023:
151/153 mln di €**

GAMBLING DA REMOTO - STIMA COMPOSIZIONE %	
POKER CASH ONLINE	3,7
SLOT ONLINE	49,2
ALTRI GIOCHI DA CASINO'	26,4
SCOMMESSE SPORTIVE A QUOTA FISSA	18,2
ALTRO	2,5
TOTALE	100,0



GAMBLING FISICO - STIMA COMPOSIZIONE %	
AWP e VLT	61,2
GRATTA & VINCI	18,0
LOTTO e SUPERENALOTTO	11,8
SCOMMESSE SPORTIVE	4,3
ALTRO	4,7
TOTALE	100,0

NOTA:

Indicatori 1-4: Fonte Open data MEF. Dichiarazioni dei redditi 2023 (anno fiscale 2022)

Indicatori 5, 6: Fonte Istat - Censimento permanente della popolazione e delle abitazioni anno 2022

Indicatore 5: diploma di istruzione secondaria di II grado o di qualifica professionale (corso di 3-4 anni) compresi IFTS; diploma di tecnico superiore ITS o titolo di studio terziario di primo livello


Indicatore 6: titolo di studio terziario di secondo livello e dottorato di ricerca


Indicatori 7, 8: Fonte Istat - Censimento permanente della popolazione e delle abitazioni anno 2022


L'analisi condotta a livello di singola tipologia di gioco stima che la raccolta effettuata dalle cosiddette "macchinette" (AWP e VLT) rappresenti oltre il 61% dei volumi giocati nel canale fisico nell'Area Nord, seguita da Gratta & Vinci e lotto/superenalotto. I cosiddetti *Giocchi di abilità* rappresentano invece la principale tipologia di gambling da remoto (giochi di carte, slot e casinò online in generale) seguiti dalle scommesse sportive.


Fig. 4 – Indicatori di fragilità sociale ed economica nei comuni emiliano romagnoli. Anno 2022


Potenziale fragilità sociale

- 

% POPOLAZIONE RESIDENTE DI 65 ANNI E OLTRE IN FAMIGLIE UNIPERSONALI al 31.12.2022 (+). FONTE: RER
- 

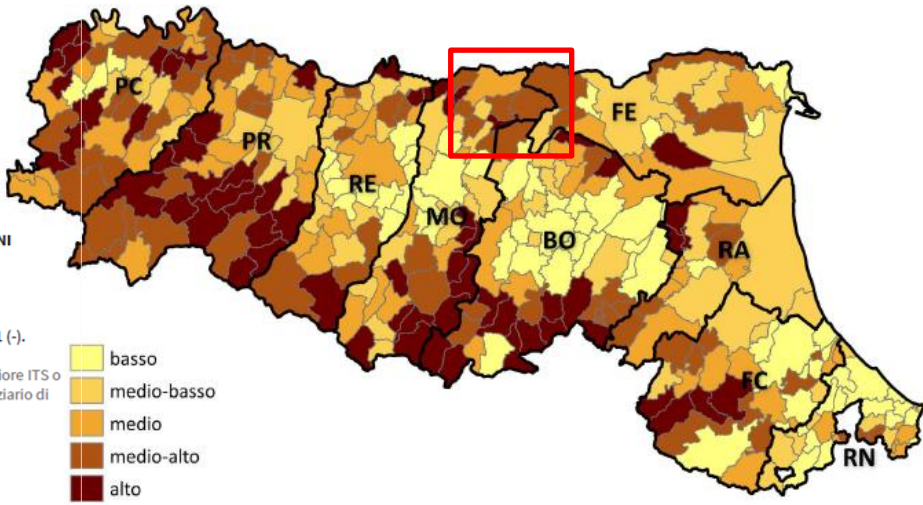
RICAMBIO % MEDIO DELLA POPOLAZIONE STRANIERA (immigrati + emigrati stranieri sulla popolazione media) 2018-2022 (+). FONTE: Elaborazioni RER su dati ISTAT
- 

% POPOLAZIONE RESIDENTE STRANIERA IN ETÀ 0-19 ANNI SULLA POPOLAZIONE RESIDENTE IN ETÀ 0-19 ANNI al 31.12.2022 (+). FONTE: Elaborazioni RER su dati ISTAT
- 


% LAUREATI IN ETÀ 25-49 ANNI SULLA POPOLAZIONE RESIDENTE DI 25-49 ANNI – Censimento permanente 2021 (-). FONTE: Elaborazioni RER su dati ISTAT
Il grado di istruzione comprende: diploma di tecnico superiore ITS o titolo di studio terziario di primo livello; titolo di studio terziario di secondo livello e dottorato di ricerca.
- 


% MINORI IN FAMIGLIE MOGONITORIALI SUL TOTALE DEI MINORI RESIDENTI IN FAMIGLIA al 31.12.2022 (+). FONTE: RER


Considera aspetti diversi della convivenza sociale e il loro impatto sul sistema di relazioni: la fragilità del nucleo familiare; la difficoltà di radicamento della popolazione straniera; la sfida posta dalla presenza di molti stranieri tra i giovani ma anche l'opportunità offerta da una popolazione con un buon livello di istruzione



Potenziale fragilità economica

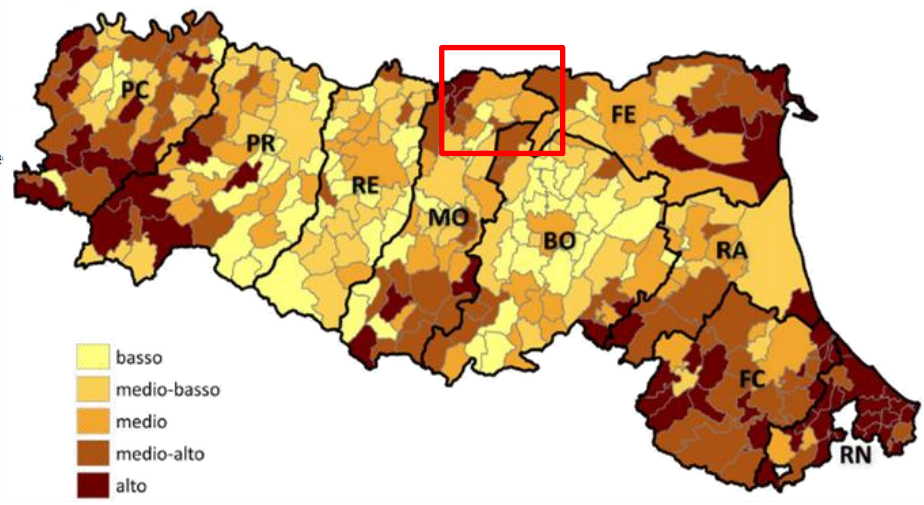
- 

% ABITAZIONI OCCUPATE IN AFFITTO (occupate da almeno una persona dimorante abitualmente in affitto) – Censimento permanente 2019 (+). FONTE: Elaborazioni RER su dati ISTAT
- 

REDDITO IMPONIBILE MEDIO PER CONTRIBUENTE – 2021 (-) FONTE: Elaborazioni RER su dati MEF – DIP. DELLE FINANZE – IRPEF
- 

% CONTRIBUENTI CON 0-10.000 EURO DI REDDITO COMPLESSIVO SU TOTALE CONTRIBUENTI – 2021 (+) FONTE: Elaborazioni RER su dati MEF – DIP. DELLE FINANZE – IRPEF

È definita in relazione al reddito ed alla percentuale delle abitazioni occupate in affitto, che può indicare una relativa difficoltà ad accedere al mercato della proprietà, come pure la mancanza di relazioni durevoli con il territorio di dimora abituale



(+,-) relazione col concetto di fragilità

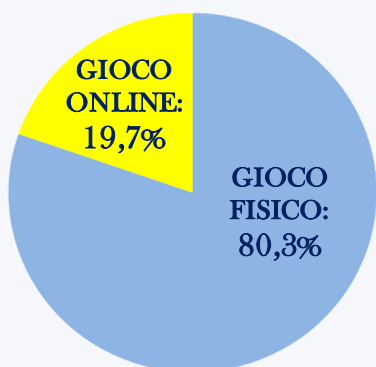
Fonte: RER – “La potenziale fragilità demografica, sociale ed economica nei comuni dell’Emilia-Romagna nel 2022”



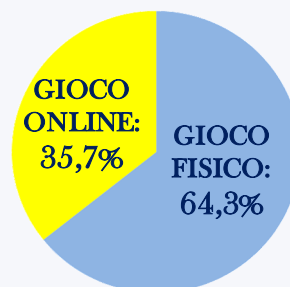
L'AZZARDO NELL'AREA NORD DELLA PROVINCIA DI MODENA

Stime del giocato complessivo (fisico e da remoto)

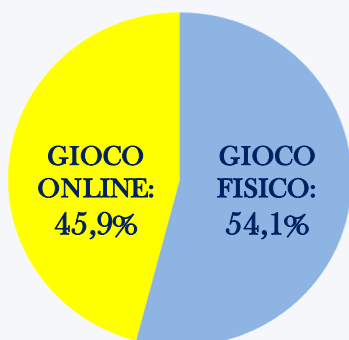
2019: 125,6 mln di €



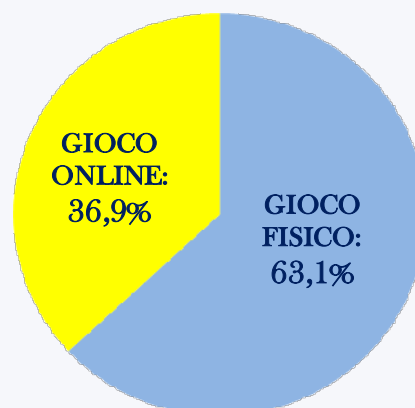
2020: 78/80 mln di €



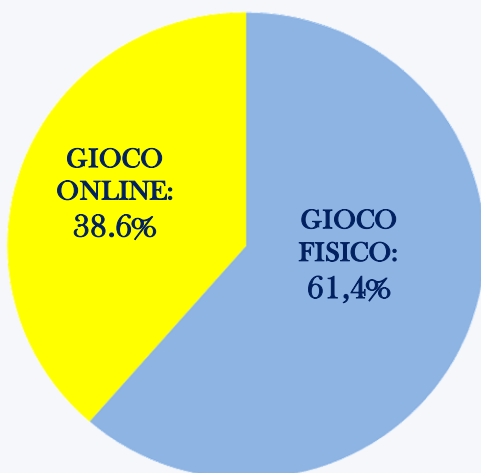
2021: 105/107 mln di €



2022: 138/140 mln di €

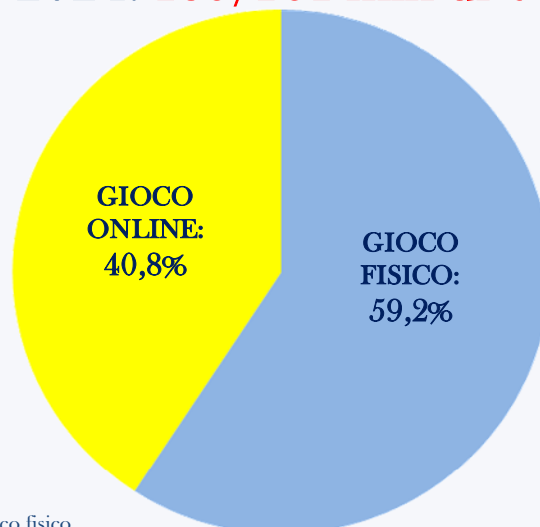


2023: 151/153 mln di €



PROIEZIONE

2024: 159/161 mln di €



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

Fig. 5 - I numeri dell'azzardo (giochi a distanza e gratta e vinci) nei comuni dell'area nord della provincia di Modena . Annualità 2023. Fonte: Federconsumatori Modena - Elaborazioni su dati ADM



L'AZZARDO NELL'AREA NORD DELLA PROVINCIA DI MODENA. ANNO 2023

Giochi online

Il Gratta & Vinci

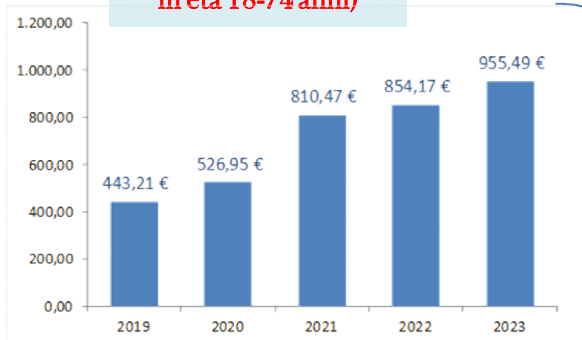
RACCOLTA
58,5
mln. di €



RACCOLTA
17,4
mln. di €

955,49 €
di giocata pro capite
(ogni residente
in età 18-74 anni)

242,84 €
di giocata pro capite
(ogni residente
maggiorenne)



Raccolta pro capite
(anni 2019-2023)



LE PERDITE

2,9
mln. di €

47,96 € di spesa
pro capite
(ogni residente in età
18-74 anni)

Il *Banco* si
prende 5,02 €
ogni 100 €
giocati

GIOCO
ONLINE



5,0
mln. di €

70,69 € di spesa
pro capite
(ogni residente
maggiorenne)

Il *Banco* si
prende 29,11 €
ogni 100 €
giocati

GRATTA &
VINCI



c) L'azzardo online nel 2023 nei comuni dell'AREA NORD

Nei nove comuni analizzati, durante l'annualità 2023, sono stati giocati sulle piattaforme online **58,49 milioni di euro (+13,4% rispetto al 2022)**, valore più che raddoppiato dal 2019, quando la raccolta da remoto ammontava a 26,65 milioni di euro. Durante il biennio pandemico 2020/21, complice anche la chiusura per quasi 12 mesi delle sale gioco, il volume lordo del gambling online dell'area nord del territorio modenese è incrementata del 53,5%.

Considerando il complesso dei nove comuni analizzati, la giocata media procapite per l'annualità 2023 ammonta a **955,49 euro per ogni residente in età 18-74 anni (854,17 euro nel 2022)**, valore significativamente e storicamente al di sotto della media provinciale (1.321,10 euro). Anche considerando la stima del giocato complessivo (fisico e online) il dato medio procapite per i comuni del distretto risulta significativamente al di sotto del valore medio provinciale (rispettivamente 2.120,14 euro e 2.637,73 euro ogni residente maggiorenne) e ancora più lontano dai valori di raccolta stimabili per i due principali poli attrattori dell'azzardo modenese, cioè le aree territoriali sovra comunali di Carpi e di Sassuolo. Scenario rilevabile anche nel confronto con ambiti demograficamente simili (fascia 80.000-90.000 residenti) a livello regionale (Cfr. Fig. 6).

Si tratta comunque di valori elevati, ancora più preoccupanti se si focalizza l'attenzione sul numero di giocatori effettivi, i quali annualmente "investono" nel gambling online valori prossimi ai 20.000 euro. L'incrocio di tali stime con i dati relativi alla dinamica del costo della vita, alla contrazione del potere di acquisto dei redditi da lavoro dipendente e con l'impatto sociosanitario del gambling, rimarca l'assoluta urgenza di giungere ad un bilancio sociale complessivo dell'azzardo, non solo a livello nazionale ma anche nei singoli territori.

I giocatori effettivi del gaming online residenti nel Distretto sono stimabili in poco meno di 3.000 unità con una quota giocata media mensile di 1.640 euro (quasi 20.000 euro all'anno).

Tab. 6 – Giocate (Raccolta) dell'azzardo online nei comuni dell'AREA NORD della provincia di Modena. Periodo 2019-2023. Valori assoluti in euro.

Aree territoriali	Valori assoluti				
	2023	2022	2021	2020	2019
Camposanto	1.563.592,06	4.309.620,51	1.754.094,53	549.226,66	318.087,26
Cavezzo	4.934.759,56	4.470.177,81	5.351.986,12	3.396.149,31	2.551.309,04
Concordia sulla Secchia	11.084.190,47	7.613.944,64	6.133.668,69	3.706.450,75	2.717.405,07
Finale Emilia	8.564.733,00	7.284.252,20	6.637.252,57	5.499.937,04	5.745.685,59
Medolla	2.716.633,71	2.370.300,57	2.057.933,45	1.549.160,41	984.381,99
Mirandola	16.981.611,82	15.351.914,70	14.221.980,48	8.376.018,61	8.009.716,38
San Felice sul Panaro	4.859.032,20	3.819.116,58	5.905.182,15	2.974.631,30	2.257.603,47
San Possidonio	3.646.118,46	3.267.465,50	3.183.658,09	2.289.611,51	1.871.370,90
San Prospero	4.138.645,30	3.098.879,52	3.450.258,20	3.376.468,31	2.195.831,84
Area NORD	58.489.316,58	51.585.672,03	48.696.014,28	31.717.653,90	26.651.391,54
Aree territoriali	Valori procapite (popolazione 18-74 anni)				
	2023	2022	2021	2020	2019
Camposanto	680,71	1.868,06	770,69	246,51	142,07
Cavezzo	973,71	897,45	1.091,57	695,50	521,31
Concordia sulla Secchia	1.850,14	1.299,75	1.061,37	637,18	467,23
Finale Emilia	790,98	682,30	624,10	514,40	535,73
Medolla	586,87	509,63	447,67	338,32	218,07
Mirandola	968,99	887,80	820,47	482,05	462,78
San Felice sul Panaro	621,28	497,54	770,81	384,52	291,00
San Possidonio	1.428,17	1.286,91	1.277,55	915,11	753,37
San Prospero	919,29	702,22	782,90	771,24	499,73
Area NORD	955,49	854,17	810,47	526,95	443,21

Fonte: Federconsumatori Modena - Elaborazioni su dati ADM

Nell'ambito di uno scenario di crescita distrettuale generalizzata dei volumi giocati, si evidenzia il caso del comune Camposanto. Questa realtà aveva registrato nel 2022 una dinamica di fortissimo incremento dei volumi giocati

(passati da 1,7 a 4,3 milioni di euro). Nel 2023 registra una raccolta online di 1,56 milioni di euro, al di sotto di quella rilevata due anni prima (1,75 milioni di euro nel 2021).

Si segnala, inoltre, la forte crescita della raccolta registrata nel comune di Concordia sulla Secchia (da 7,6 mln del 2022 a oltre 11 mln di euro giocati nel 2023).

Tab. 7 – Giocate (Raccolta) dell'azzardo online nei comuni dell'AREA NORD della provincia di Modena. Periodo 2019-2023. Variazioni assolute (in euro) e %.

Aree territoriali	Variazioni assolute rispetto all'anno precedente				
	2023	2022	2021	2020	2019
Camposanto	-2.746.028,45	2.555.525,98	1.204.867,87	231.139,40	n.c.
Cavezzo	464.581,75	-881.808,31	1.955.836,81	844.840,27	n.c.
Concordia sulla Secchia	3.470.245,83	1.480.275,95	2.427.217,94	989.045,68	n.c.
Finale Emilia	1.280.480,80	646.999,63	1.137.315,53	-245.748,55	n.c.
Medolla	346.333,14	312.367,12	508.773,04	564.778,42	n.c.
Mirandola	1.629.697,12	1.129.934,22	5.845.961,87	366.302,23	n.c.
San Felice sul Panaro	1.039.915,62	-2.086.065,57	2.930.550,85	717.027,83	n.c.
San Possidonio	378.652,96	83.807,41	894.046,58	418.240,61	n.c.
San Prospero	1.039.765,78	-351.378,68	73.789,89	1.180.636,47	n.c.
Area NORD	6.903.644,55	2.889.657,75	16.978.360,38	5.066.262,36	n.c.
Aree territoriali	Variazioni % rispetto all'anno precedente				
	2023	2022	2021	2020	2019
Camposanto	-63,72	145,7	219,4	72,7	n.c.
Cavezzo	10,39	-16,5	57,6	33,1	n.c.
Concordia sulla Secchia	45,58	24,1	65,5	36,4	n.c.
Finale Emilia	17,58	9,7	20,7	-4,3	n.c.
Medolla	14,61	15,2	32,8	57,4	n.c.
Mirandola	10,62	7,9	69,8	4,6	n.c.
San Felice sul Panaro	27,23	-35,3	98,5	31,8	n.c.
San Possidonio	11,59	2,6	39,0	22,3	n.c.
San Prospero	33,55	-10,2	2,2	53,8	n.c.
Area NORD	13,38	5,9	53,5	19,0	n.c.

Fonte: Federconsumatori Modena - Elaborazioni su dati ADM

Tab. 8 – Giocate, vincite e perdite dell'azzardo online nei comuni dell'area nord della provincia di Modena. Annualità 2023. Valori assoluti (in euro) e composizioni %

Area territoriale	VALORI ASSOLUTI			COMPOSIZIONE % DI RIGA		
	GIOCATO	VINCITE	SPESE (PERDITE)	GIOCATO	VINCITE	SPESE (PERDITE)
Camposanto	1.563.592,06	1.488.531,21	75.060,85	100,0	95,2	4,8
Cavezzo	4.934.759,56	4.633.774,76	300.984,80	100,0	93,9	6,1
Concordia sulla Secchia	11.084.190,47	10.767.851,64	316.338,82	100,0	97,1	2,9
Finale Emilia	8.564.733,00	8.048.979,33	515.753,67	100,0	94,0	6,0
Medolla	2.716.633,71	2.574.747,31	141.886,40	100,0	94,8	5,2
Mirandola	16.981.611,82	16.142.424,32	839.187,50	100,0	95,1	4,9
San Felice sul Panaro	4.859.032,20	4.548.858,51	310.173,69	100,0	93,6	6,4
San Possidonio	3.646.118,46	3.426.364,78	219.753,68	100,0	94,0	6,0
San Prospero	4.138.645,30	3.921.863,98	216.781,32	100,0	94,8	5,2
Area NORD	58.489.316,58	55.553.395,84	2.935.920,73	100,0	95,0	5,0

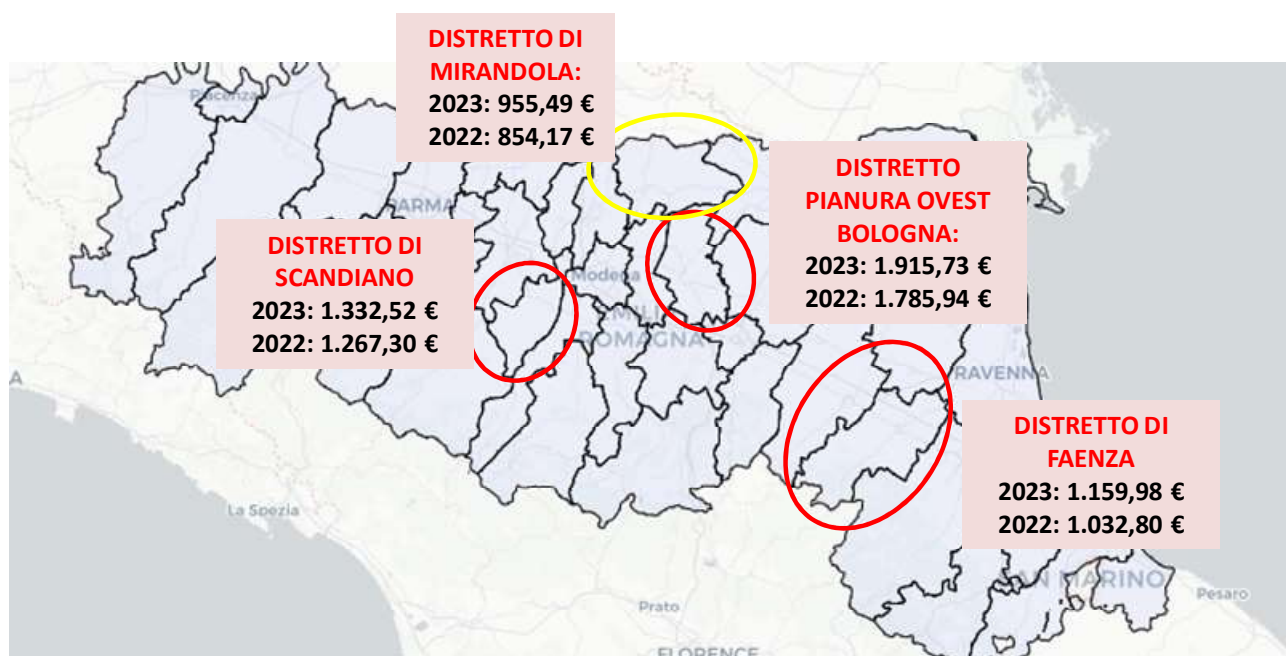
Fonte: Federconsumatori Modena - Elaborazioni su dati ADM

Il gioco da remoto poi ha un'offerta potenzialmente illimitata ed è "più conveniente" per tutti gli attori in campo (tranne per le entrate dello Stato per cui il ricavo derivante dagli apparecchi fisici da intrattenimento continua a rappresentare la fetta più importante del gettito erariale). E' conveniente per il Gestore (solitamente grossi players che gestiscono e offrono il gioco su piattaforme nazionali ed internazionali) perché sono assenti i costi propri delle attività in sede fissa: quali affitti, i salari, i materiali. Il web e i vari device costantemente connessi (in primis gli smartphone) consentono, poi, di raggiungere chiunque in qualunque momento (anche mascherandosi da videogames particolarmente appetibili per i

nativi digitali). Il gioco da remoto è “più conveniente” per il giocatore rispetto all’azzardo fisico: manca il controllo sociale e la *barriera* dell’accesso alla macchinetta o alla sala slot. Si gode di un sostanziale anonimato con il rischio (concretizzato) dato dalla maggiore facilità all’attività online per i minori, grazie alle identità “prestate”.

Il banco, poi, mediamente si accontenta di una posta inferiore: meno di 6 euro ogni 100 giocati. **La cifra complessiva ritornata nelle tasche dei giocatori residenti nei nove comuni analizzati nel 2023, per il gambling da remoto, corrisponde a 55,55 milioni di euro, pari al 94,98% dell’ammontare complessivamente giocato.** Ogni 100 euro giocati in tutti i giochi fisici mediamente tornano ai giocatori poco più di 73 euro. **Ma si perde sempre, rispetto ai giochi d’azzardo fisici è solo più complesso capire il meccanismo matematico-statistico che genera e dimensiona la perdita.** Il modello di contrasto all’azzardo utilizzato quando si parla di gioco fisico è da adattare profondamente quando si parla di piattaforme online. Diversi sono i giochi, con poker e scommesse sportive a farla da padroni, ; diversa l’età media, più bassa che nel gioco fisico; diverso il sesso dei giocatori, con gli uomini marcatamente in testa alle classifiche. Gli investimenti pubblicitari che ruotano attorno all’azzardo online sono stati significativi in questi anni, presentando un mondo di facile accessibilità, interattivo, con una offerta illimitata di giochi. Rilevanti anche le “promozioni”, le piccole somme che il gestore regala come incentivo a chi gioca per la prima volta.

Fig. 6 – Raccolta online nei distretti sanitari emiliano romagnoli con popolazione residente compresa fra gli 80.000 e i 90.000 abitanti. Valori procapite (calcolati sulla popolazione residente in età 18-74 anni). Annualità 2023 e 2022. Valori assoluti in euro. Fonte: Elaborazioni su dati ADM e Istat



DISTRETTO SANITARIO DI FAENZA	Brisighella, Casola Valsenio, Castel Bolognese, Faenza, Riolo Terme, Solarolo
DISTRETTO SANITARIO DI MIRANDOLA	Camposanto, Cavezzo, Concordia sulla Secchia, Finale Emilia, Medolla, Mirandola, San Felice Sul Panaro, San Possidonio, San Prospero
DISTRETTO SANITARIO PIANURA OVEST BOLOGNA	Anzola dell’Emilia, Calderara di Reno, Crevalcore, Sala Bolognese, S.Giovanni in Persiceto, S.Agata Bolognese
DISTRETTO SANITARIO DI SCANDIANO	Scandiano, Baiso, Casalgrande, Castellarano, Rubiera, Viano

d) Il Gratta & Vinci nei comuni dell'AREA NORD della provincia di Modena

Ancora oggi il Il Gratta&Vinci è erroneamente considerato il “meno pericoloso” dei giochi d’azzardo ed è storicamente il più diffuso fra la popolazione anziana. Questo tipo di lotteria istantanea è in forte diffusione anche fra la popolazione giovanile (soprattutto di genere femminile).

Mediamente risulta vincente (con un premio di modesta entità) un tagliando ogni quattro: la vincita viene solitamente immediatamente “reinvestita” nel gioco con l’acquisto di ulteriori biglietti. Il successo nazionale dei Gratta&Vinci è di lunga data ed il Covid, nel biennio 2020-21, ha contribuito alla ulteriore diffusione, grazie anche ad una capillare rete fisica di distribuzione. Come noto il Gratta&Vinci 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.

Nei nove comuni analizzati sono stati giocati 17,4 milioni di euro durante l’annualità 2023 . Tale volume risulta ancora al di sotto del dato registrato nel 2021 (quando la raccolta superava i 19 mln di euro) ma significativamente superiore a quanto rilevato nell’annualità 2022 (15,9 milioni di euro).

La “spesa”, più precisamente quanto perso dai giocatori, è pari a 5 milioni di euro, ovvero il 29,1% dell’ammontare complessivo giocato. Quindi mediamente i giocatori hanno lasciato al banco più di 29 euro ogni 100 giocati.

I residenti maggiorenni hanno mediamente investito 242,84 euro pro capite in Gratta&Vinci (224,85 euro nel 2022) corrispondenti all’incirca a 48 “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. 9 – Raccolta del Gratta&Vinci nei comuni dell’AREA NORD della provincia di Modena. Periodo 2019-2023. Valori assoluti (in euro) e %. Fonte: Federconsumatori Modena - Elaborazioni su dati ADM

Aree territoriali	Valori assoluti				
	2023	2022	2021	2020	2019
Camposanto	523.500,00	443.400,00	440.850,00	299.550,00	98.735,51
Cavezzo	1.421.850,00	1.233.600,00	1.532.100,00	1.124.850,00	1.283.707,42
Concordia sulla Secchia	1.997.100,00	1.791.300,00	2.111.850,00	1.390.650,00	1.345.818,79
Finale Emilia	2.733.000,00	2.510.850,00	3.003.600,00	2.354.850,00	2.242.676,40
Medolla	1.536.675,00	1.472.100,00	1.778.400,00	1.361.100,00	1.151.703,97
Mirandola	5.113.650,00	4.625.250,00	5.772.600,00	3.880.800,00	4.157.823,13
San Felice sul Panaro	2.003.175,00	1.873.350,00	2.220.000,00	1.245.450,00	1.328.016,54
San Possidonio	1.378.575,00	1.361.400,00	1.557.900,00	1.030.050,00	1.006.007,50
San Prospero	722.100,00	610.200,00	663.600,00	437.700,00	421.502,93
Area NORD	17.429.625,00	15.921.450,00	19.080.900,00	13.125.000,00	13.035.992,19
Aree territoriali	Valori procapite (popolazione 18 anni e oltre)				
	2023	2022	2021	2020	2019
Camposanto	192,89	164,16	165,36	115,39	37,77
Cavezzo	235,56	207,05	260,16	191,89	217,39
Concordia sulla Secchia	280,69	256,05	306,15	201,49	193,42
Finale Emilia	213,62	199,26	238,87	186,57	176,73
Medolla	284,57	273,27	335,23	258,52	221,18
Mirandola	248,42	227,88	284,20	191,06	204,74
San Felice sul Panaro	220,93	210,18	249,86	139,25	147,28
San Possidonio	458,46	454,86	528,64	349,17	342,88
San Prospero	142,82	122,95	134,39	89,27	85,67
Area NORD	242,84	224,85	270,98	186,55	184,77

A livello di singolo comune si evidenzia il dato di San Possidonio, storicamente il più elevato nel distretto: 458,46 euro ogni residente maggiorenne, corrispondente al quasi il doppio del dato medio dell'area.

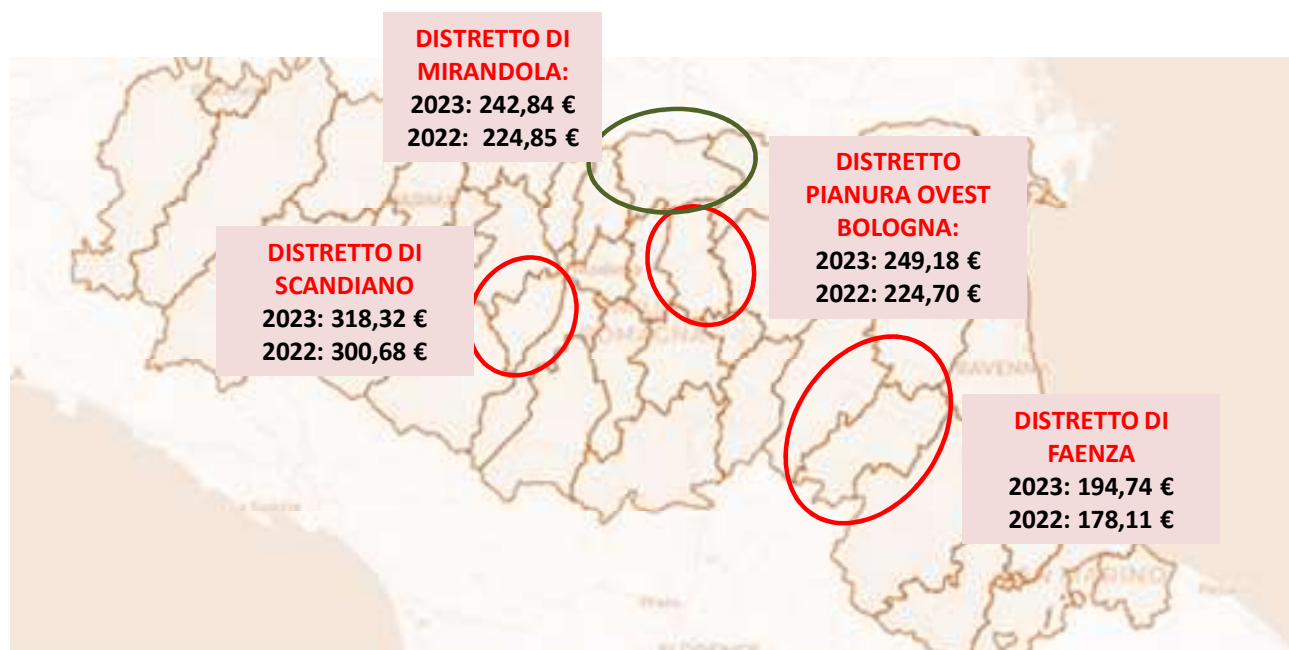
Tab. 10 – Raccolta del Gratta&Vinci nei comuni dell'AREA NORD della provincia di Modena. Periodo 2019-2023. Variazioni assolute (in euro) e %. Fonte: Federconsumatori Modena - Elaborazioni su dati ADM

Aree territoriali	Variazioni assolute rispetto all'anno precedente				
	2023	2022	2021	2020	2019
Camposanto	80.100,00	2.550,00	141.300,00	200.814,49	n.c.
Cavezzo	188.250,00	-298.500,00	407.250,00	-158.857,42	n.c.
Concordia sulla Secchia	205.800,00	-320.550,00	721.200,00	44.831,21	n.c.
Finale Emilia	222.150,00	-492.750,00	648.750,00	112.173,60	n.c.
Medolla	64.575,00	-306.300,00	417.300,00	209.396,03	n.c.
Mirandola	488.400,00	-1.147.350,00	1.891.800,00	-277.023,13	n.c.
San Felice sul Panaro	129.825,00	-346.650,00	974.550,00	-82.566,54	n.c.
San Possidonio	17.175,00	-196.500,00	527.850,00	24.042,50	n.c.
San Prospero	111.900,00	-53.400,00	225.900,00	16.197,07	n.c.
Area NORD	1.508.175,00	-3.159.450,00	5.955.900,00	89.007,81	n.c.
Aree territoriali	Variazioni % rispetto all'anno precedente				
	2023	2022	2021	2020	2019
Camposanto	18,06	0,6	47,2	203,4	n.c.
Cavezzo	15,26	-19,5	36,2	-12,4	n.c.
Concordia sulla Secchia	11,49	-15,2	51,9	3,3	n.c.
Finale Emilia	8,85	-16,4	27,5	5,0	n.c.
Medolla	4,39	-17,2	30,7	18,2	n.c.
Mirandola	10,56	-19,9	48,7	-6,7	n.c.
San Felice sul Panaro	6,93	-15,6	78,2	-6,2	n.c.
San Possidonio	1,26	-12,6	51,2	2,4	n.c.
San Prospero	18,34	-8,0	51,6	3,8	n.c.
Area NORD	9,47	-16,6	45,4	0,7	n.c.

Tab. 11 – Raccolta, vincite e spese (perdite) del Gratta&Vinci nei comuni dell'AREA NORD della provincia di Modena. Annualità 2023. Valori assoluti (in euro) e composizioni %. Fonte: Federconsumatori Modena - Elaborazioni su dati ADM

Area territoriale	VALORI ASSOLUTI			COMPOSIZIONE % DI RIGA		
	GIOCATO	VINCITE	SPESE (PERDITE)	GIOCATO	VINCITE	SPESE (PERDITE)
Camposanto	523.500,00	378.093,00	145.407,00	100,0	72,2	27,8
Cavezzo	1.421.850,00	1.004.452,00	417.398,00	100,0	70,6	29,4
Concordia sulla Secchia	1.997.100,00	1.405.895,00	591.205,00	100,0	70,4	29,6
Finale Emilia	2.733.000,00	1.896.616,00	836.384,00	100,0	69,4	30,6
Medolla	1.536.675,00	1.117.410,00	419.265,00	100,0	72,7	27,3
Mirandola	5.113.650,00	3.636.448,00	1.477.202,00	100,0	71,1	28,9
San Felice sul Panaro	2.003.175,00	1.418.542,00	584.633,00	100,0	70,8	29,2
San Possidonio	1.378.575,00	993.256,00	385.319,00	100,0	72,0	28,0
San Prospero	722.100,00	505.464,00	216.636,00	100,0	70,0	30,0
Area NORD	17.429.625,00	12.356.176,00	5.073.449,00	100,0	70,9	29,1

Fig. 7 – Giocate al GRATTA & VINCI nei distretti sanitari emiliano romagnoli con popolazione residente compresa fra gli 80.000 e i 90.000 abitanti. Valori procapite (calcolati sulla popolazione residente maggiorenne). Annualità 2023 e 2022. Valori assoluti in euro. Fonte: Elaborazioni su dati ADM e Istat



DISTRETTO SANITARIO DI FAENZA	Brisighella, Casola Valsenio, Castel Bolognese, Faenza, Riolo Terme, Solarolo
DISTRETTO SANITARIO DI MIRANDOLA	Camposanto, Cavezzo, Concordia sulla Secchia, Finale Emilia, Medolla, Mirandola, San Felice Sul Panaro, San Possidonio, San Prospero
DISTRETTO SANITARIO PIANURA OVEST BOLOGNA	Anzola dell'Emilia, Calderara di Reno, Crevalcore, Sala Bolognese, S.Giovanni in Persiceto, S.Agata Bolognese
DISTRETTO SANITARIO DI SCANDIANO	Scandiano, Baiso, Casalgrande, Castellarano, Rubiera, Viano

SCHEDE COMUNALI DI SINTESI
AREA NORD DELLA PROVINCIA DI MODENA
(Unione Comuni Area nord e Comune di Mirandola)

L'AZZARDO NEL COMUNE DI CAMPOSANTO



3.299 residenti al 31.12.2023
(il 3,9% della popolazione dell'Area Nord della provincia di Modena)

SCHEDA DI SINTESI

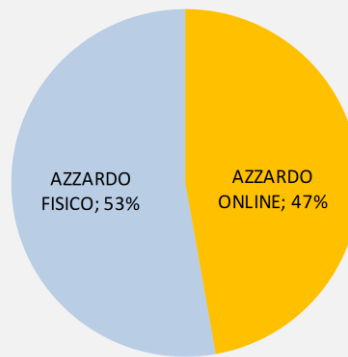
STIMA DEL GIOCATO COMPLESSIVO (fisico e da remoto) nel comune di **Camposanto** nel 2023:

3,3/3,4 mln di €

Raccolta totale procapite (18 anni e oltre): 1.220,67 €

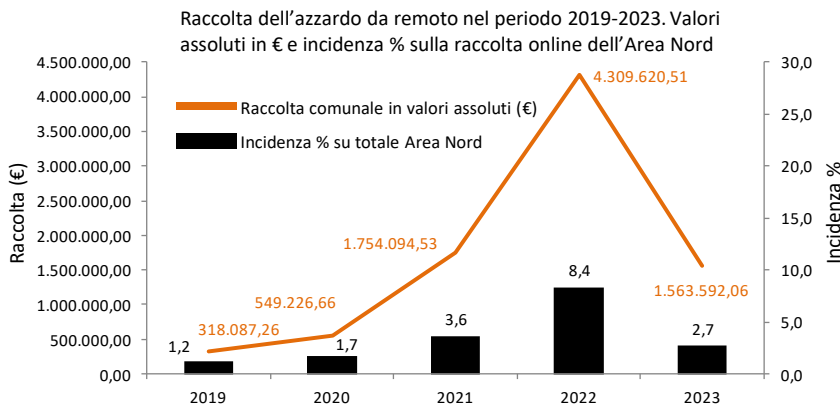
STIMA PERDITE COMPLESSIVE: 0,5/0,6 mln di €

GAMBLING FISICO - STIMA COMPOSIZIONE %	
AWP e VLT	50,7
GRATTA & VINCI	29,9
LOTTO e SUPERENALOTTO	18,9
SCOMMESSE SPORTIVE	0,0
ALTRO	0,4
TOTALE	100,0

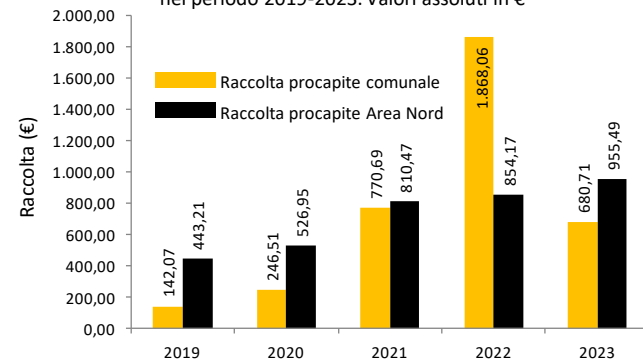


GAMBLING DA REMOTO - STIMA COMPOSIZIONE %	
POKER CASH ONLINE	4,3
SLOT ONLINE	56,6
ALTRI GIOCHI DA CASINO'	30,3
SCOMMESSE SPORTIVE A QUOTA FISSA	7,6
ALTRO	1,3
TOTALE	100,0

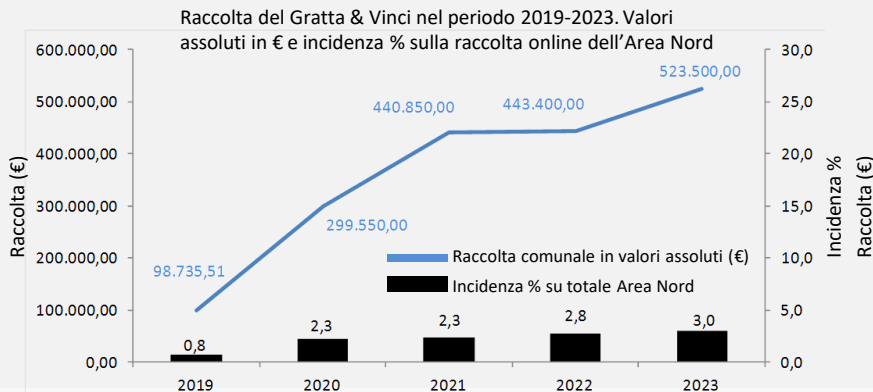
VOLUMI GIOCATI NELL'AZZARDO ONLINE nel comune di **Camposanto** nel periodo 2019-2023



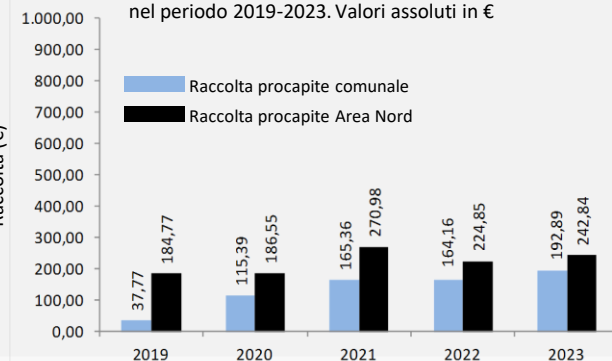
Raccolta procapite (18-74 anni) dell'azzardo da remoto nel periodo 2019-2023. Valori assoluti in €



VOLUMI GIOCATI NEL GRATTA & VINCI nel comune di **Camposanto** nel periodo 2019-2023



Raccolta procapite (18 anni e oltre) del Gratta & Vinci nel periodo 2019-2023. Valori assoluti in €



L'AZZARDO NEL COMUNE DI CAVEZZO

SCHEDA DI SINTESI



7.161 residenti al 31.12.2023
(L'8'4% della popolazione dell'Area Nord della provincia di Modena)

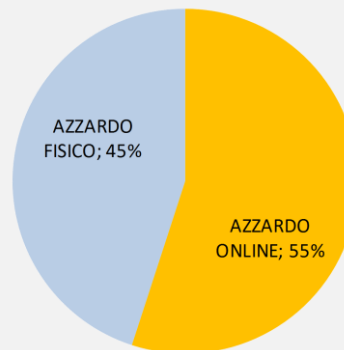
STIMA DEL GIOCATO COMPLESSIVO (fisico e da remoto) nel comune di Cavezzo nel 2023:

8,9/9,2 mln di €

Raccolta totale procapite (18 anni e oltre): 1.499,53 €

STIMA PERDITE COMPLESSIVE: 1,0/1,5 mln di €

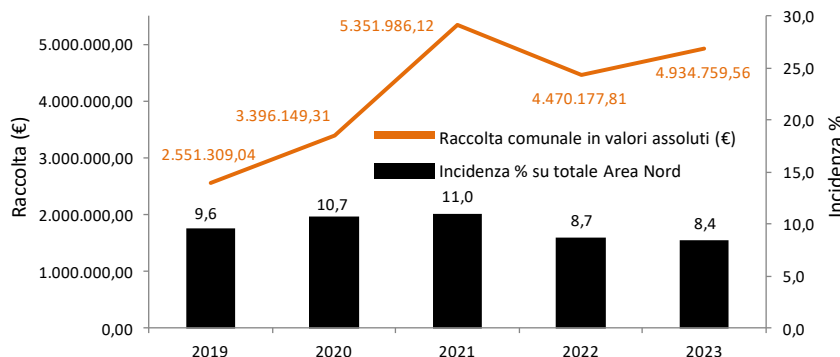
GAMBLING FISICO - STIMA COMPOSIZIONE %	
AWP e VLT	49,7
GRATTA & VINCI	32,9
LOTTO e SUPERENALOTTO	7,5
SCOMMESSE SPORTIVE	4,8
ALTRO	5,1
TOTALE	100,0



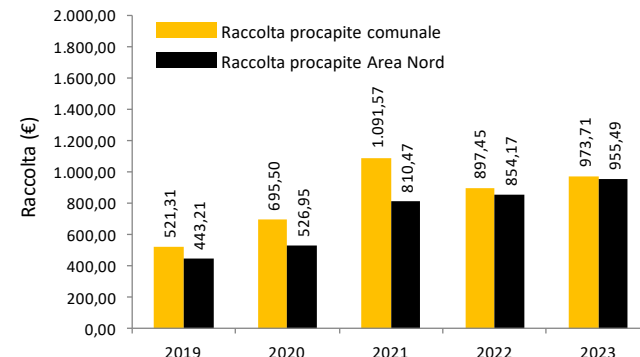
GAMBLING DA REMOTO - STIMA COMPOSIZIONE %	
POKER CASH ONLINE	3,7
SLOT ONLINE	48,6
ALTRI GIOCHI DA CASINO'	26,0
SCOMMESSE SPORTIVE A QUOTA FISSA	20,3
ALTRO	1,4
TOTALE	100,0

VOLUMI GIOCATI NELL'AZZARDO ONLINE nel comune di Cavezzo nel periodo 2019-2023

Raccolta dell'azzardo da remoto nel periodo 2019-2023. Valori assoluti in € e incidenza % sulla raccolta online dell'Area Nord

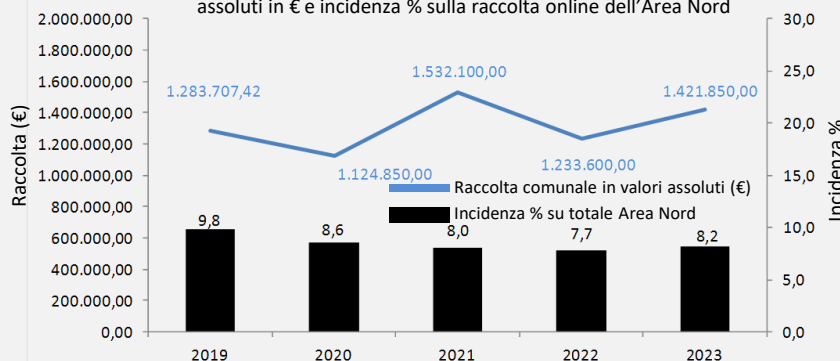


Raccolta procapite (18-74 anni) dell'azzardo da remoto nel periodo 2019-2023. Valori assoluti in €

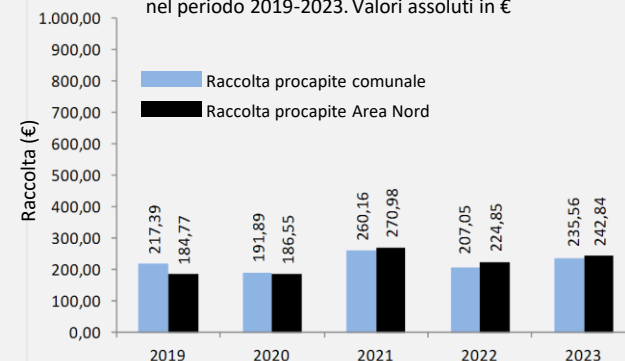


VOLUMI GIOCATI NEL GRATTA & VINCI nel comune di Cavezzo nel periodo 2019-2023

Raccolta del Gratta & Vinci nel periodo 2019-2023. Valori assoluti in € e incidenza % sulla raccolta online dell'Area Nord



Raccolta procapite (18 anni e oltre) del Gratta & Vinci nel periodo 2019-2023. Valori assoluti in €



L'AZZARDO NEL COMUNE DI **CONCORDIA s.S.**



8.332 residenti al 31.12.2023
(il 9,8% della popolazione dell'Area Nord della provincia di Modena)

SCHEDA DI SINTESI

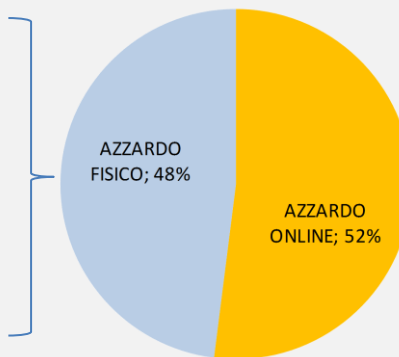
STIMA DEL GIOCATO COMPLESSIVO (fisico e da remoto) nel comune di **Concordia s.S.** nel 2023:

21,0/21,7 mln di €

Raccolta totale procapite (18 anni e oltre): 3.000,23 €

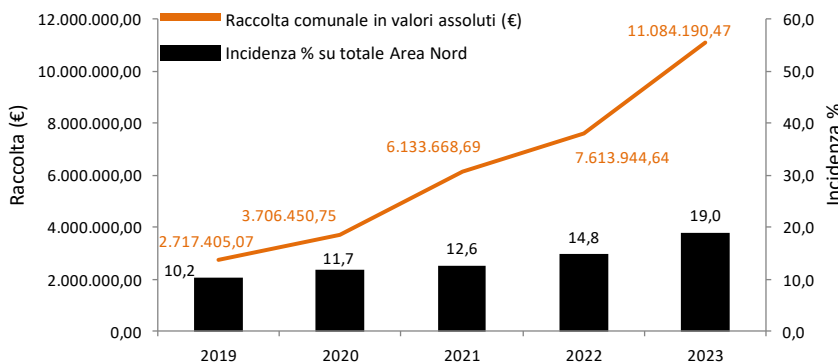
STIMA PERDITE COMPLESSIVE:
2,8/3,2 mln di €

GAMBLING FISICO - STIMA COMPOSIZIONE %	
AWP e VLT	66,4
GRATTA & VINCI	19,5
LOTTO e SUPERENALOTTO	13,9
SCOMMESSE SPORTIVE	0,0
ALTRO	0,2
TOTALE	100,0

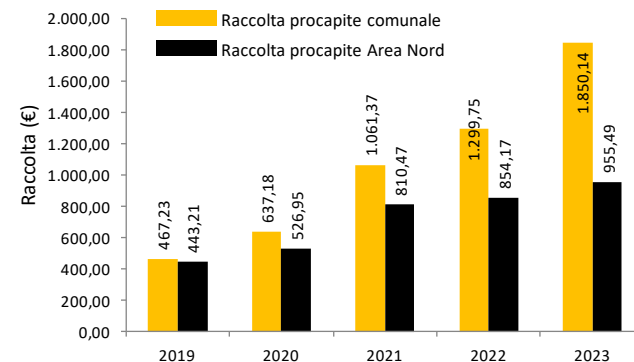


GAMBLING DA REMOTO - STIMA COMPOSIZIONE %	
POKER CASH ONLINE	3,9
SLOT ONLINE	51,5
ALTRI GIOCHI DA CASINO¹	27,6
SCOMMESSE SPORTIVE A QUOTA FISSA	15,5
ALTRO	1,5
TOTALE	100,0

Raccolta dell'azzardo da remoto nel periodo 2019-2023. Valori assoluti in € e incidenza % sulla raccolta online dell'Area Nord



Raccolta procapite (18-74 anni) dell'azzardo da remoto nel periodo 2019-2023. Valori assoluti in €



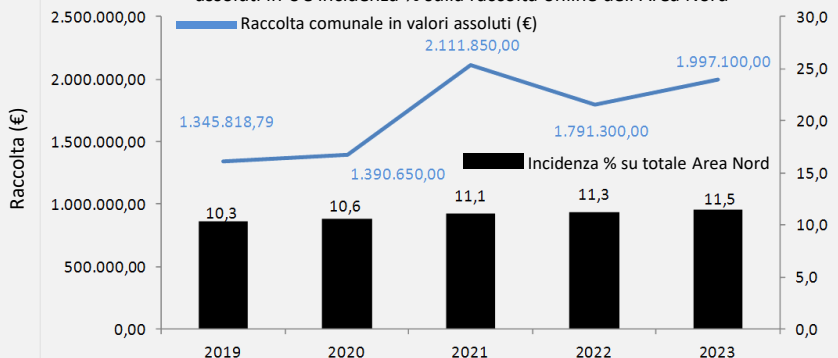
VOLUMI GIOCATI

NELL'AZZARDO ONLINE nel comune di **Concordia s.S.** nel periodo 2019-2023

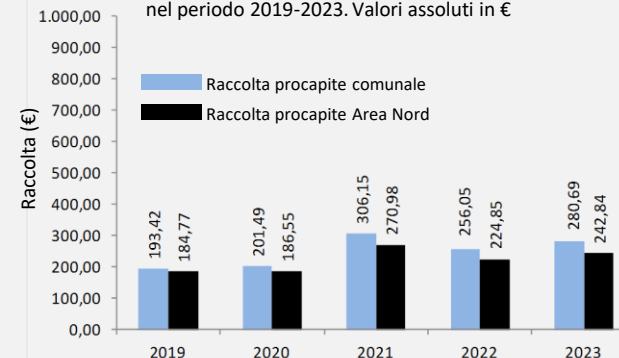
VOLUMI GIOCATI NEL

GRATTA & VINCI nel comune di **Concordia s.S.** nel periodo 2019-2023

Raccolta del Gratta & Vinci nel periodo 2019-2023. Valori assoluti in € e incidenza % sulla raccolta online dell'Area Nord



Raccolta procapite (18 anni e oltre) del Gratta & Vinci nel periodo 2019-2023. Valori assoluti in €



L'AZZARDO NEL COMUNE DI FINALE EMILIA

SCHEDA DI SINTESI



15.140 residenti al 31.12.2023
(Il 17,8% della popolazione dell'Area Nord della provincia di Modena)

STIMA DEL GIOCATO

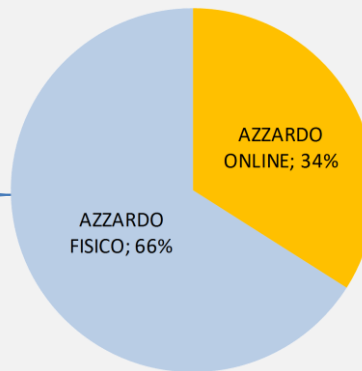
COMPLESSIVO (fisico e da remoto) nel comune di **Finale Emilia** nel 2023:

24,9/25,7 mln di €

Raccolta totale procapite (18 anni e oltre): 1.975,37 €

STIMA PERDITE COMPLESSIVE: 4,5/5,1 mln di €

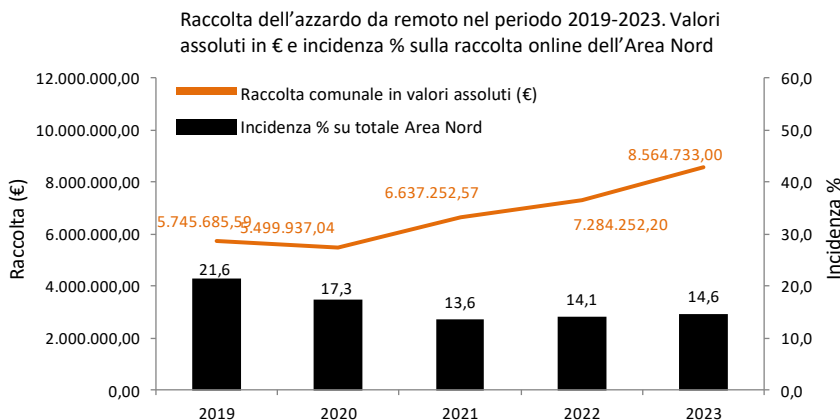
GAMBLING FISICO - STIMA COMPOSIZIONE %	
AWP e VLT	66,0
GRATTA & VINCI	15,9
LOTTO e SUPERENALOTTO	11,6
SCOMMESSE SPORTIVE	3,1
ALTRO	3,5
TOTALE	100,0



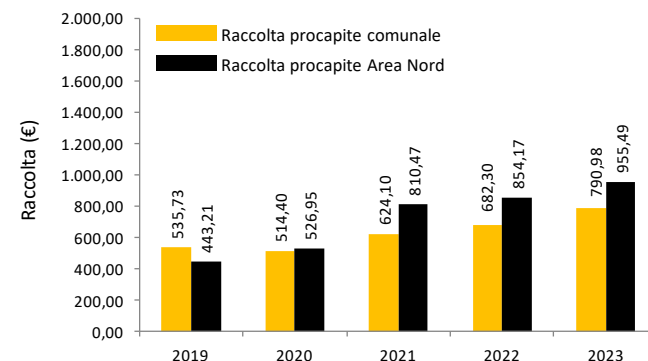
GAMBLING DA REMOTO - STIMA COMPOSIZIONE %	
POKER CASH ONLINE	4,0
SLOT ONLINE	53,0
ALTRI GIOCHI DA CASINO'	28,4
SCOMMESSE SPORTIVE A QUOTA FISSA	12,6
ALTRO	2,1
TOTALE	100,0

VOLUMI GIOCATI

NELL'AZZARDO ONLINE nel comune di **Finale Emilia** nel periodo 2019-2023

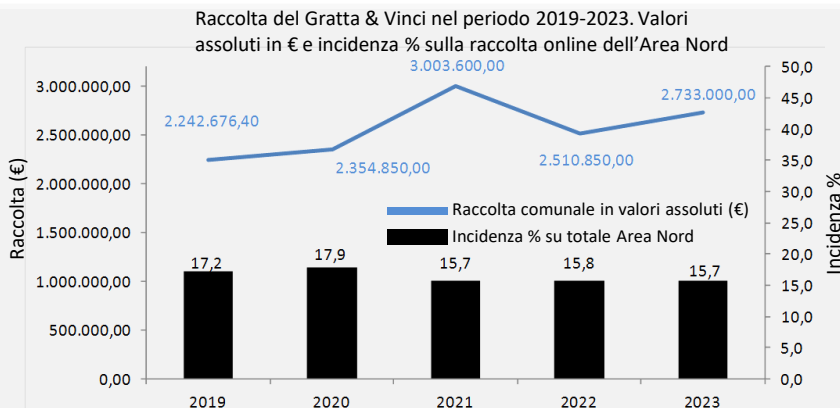


Raccolta procapite (18-74 anni) dell'azzardo da remoto nel periodo 2019-2023. Valori assoluti in €

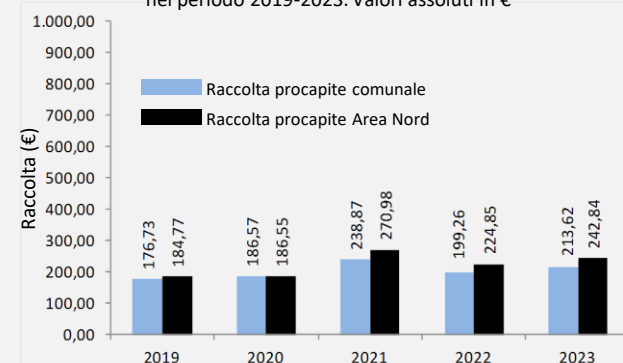


VOLUMI GIOCATI NEL

GRATTA & VINCI nel comune di **Finale Emilia** nel periodo 2019-2023



Raccolta procapite (18 anni e oltre) del Gratta & Vinci nel periodo 2019-2023. Valori assoluti in €



L'AZZARDO NEL COMUNE DI **MEDOLLA**

SCHEMA DI SINTESI



6.446 residenti al 31.12.2023
(Il 7,6% della popolazione dell'Area Nord della provincia di Modena)

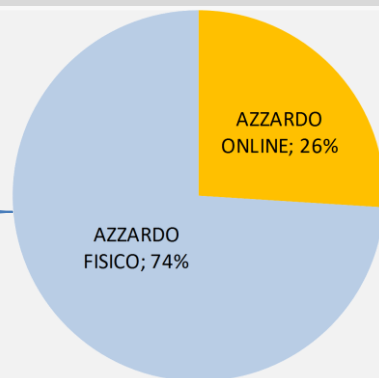
STIMA DEL GIOCATO COMPLESSIVO (fisico e da remoto) nel comune di **Medolla** nel 2023:

10,3/10,6 mln di €

Raccolta totale procapite (18 anni e oltre): 1.932,93 €

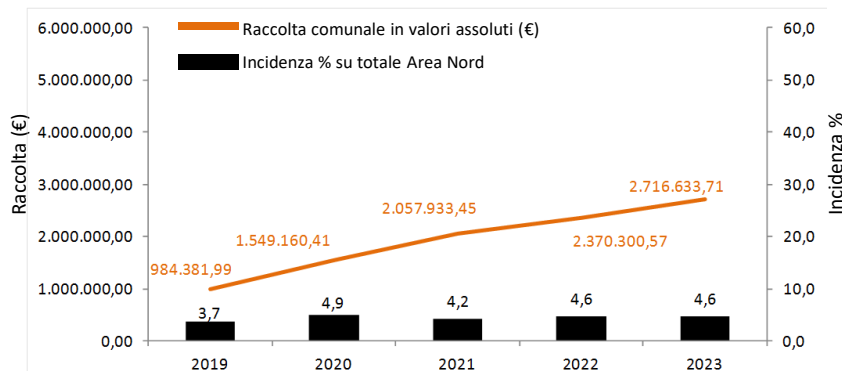
STIMA PERDITE COMPLESSIVE: 2,0/2,3 mln di €

GAMBLING FISICO - STIMA COMPOSIZIONE %	
AWP e VLT	62,1
GRATTA & VINCI	19,9
LOTTO e SUPERENALOTTO	17,5
SCOMMESSE SPORTIVE	0,0
ALTRO	0,4
TOTALE	100,0

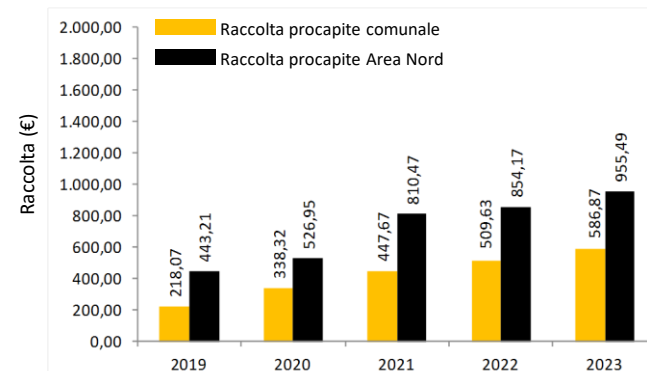


GAMBLING DA REMOTO - STIMA COMPOSIZIONE %	
POKER CASH ONLINE	4,2
SLOT ONLINE	55,3
ALTRI GIOCHI DA CASINO'	29,6
SCOMMESSE SPORTIVE A QUOTA FISSA	9,2
ALTRO	1,8
TOTALE	100,0

Raccolta dell'azzardo da remoto nel periodo 2019-2023. Valori assoluti in € e incidenza % sulla raccolta online dell'Area Nord



Raccolta procapite (18-74 anni) dell'azzardo da remoto nel periodo 2019-2023. Valori assoluti in €

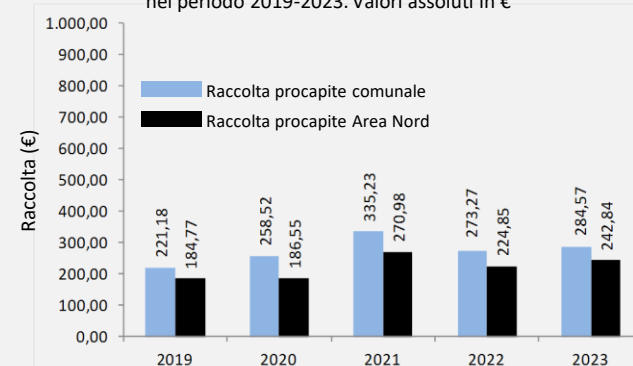


VOLUMI GIOCATI NELL'AZZARDO ONLINE nel comune di **Medolla** nel periodo 2019-2023

Raccolta del Gratta & Vinci nel periodo 2019-2023. Valori assoluti in € e incidenza % sulla raccolta online dell'Area Nord



Raccolta procapite (18 anni e oltre) del Gratta & Vinci nel periodo 2019-2023. Valori assoluti in €



VOLUMI GIOCATI NEL GRATTA & VINCI nel comune di **Medolla** nel periodo 2019-2023

L'AZZARDO NEL COMUNE DI **MIRANDOLA**

SCHEMA DI SINTESI

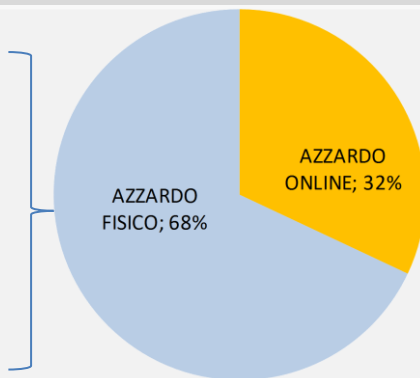


24.415 residenti al 31.12.2023
(Il 28,6% della popolazione dell'Area Nord della provincia di Modena)

STIMA DEL GIOCATO COMPLESSIVO (fisico e da remoto) nel comune di **Mirandola** nel 2023:
52,3/53,9 mln di €

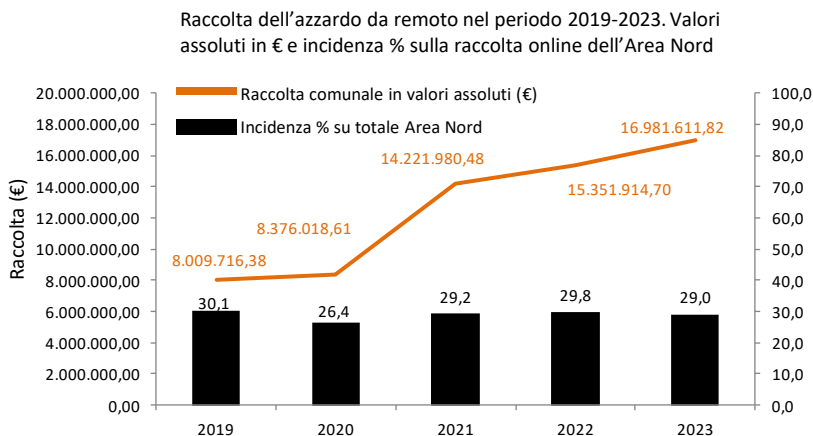
Raccolta totale procapite (18 anni e oltre): 2.577,86€
STIMA PERDITE COMPLESSIVE: 10,0/10,3 mln di €

GAMBLING FISICO - STIMA COMPOSIZIONE %	
AWP e VLT	60,2
GRATTA & VINCI	13,3
LOTTO e SUPERENALOTTO	8,4
SCOMMESSE SPORTIVE	8,8
ALTRO	9,4
TOTALE	100,0

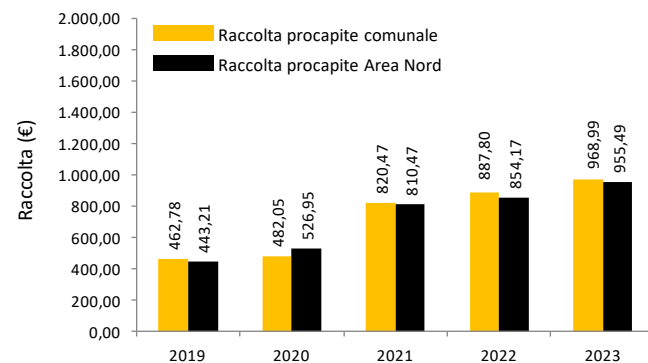


GAMBLING DA REMOTO - STIMA COMPOSIZIONE %	
POKER CASH ONLINE	3,4
SLOT ONLINE	44,6
ALTRI GIOCHI DA CASINO'	23,9
SCOMMESSE SPORTIVE A QUOTA FISSA	25,3
ALTRO	2,8
TOTALE	100,0

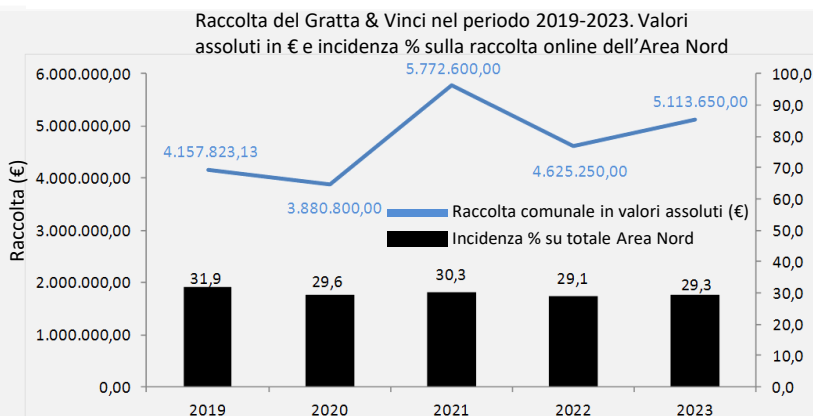
VOLUMI GIOCATI NELL'AZZARDO ONLINE nel comune di **Mirandola** nel periodo 2019-2023



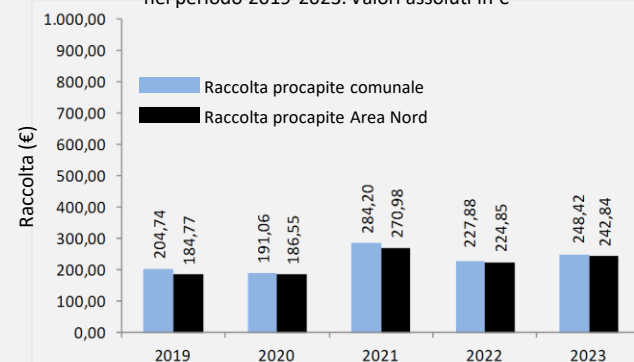
Raccolta procapite (18-74 anni) dell'azzardo da remoto nel periodo 2019-2023. Valori assoluti in €



VOLUMI GIOCATI NEL GRATTA & VINCI nel comune di **Mirandola** nel periodo 2019-2023



Raccolta procapite (18 anni e oltre) del Gratta & Vinci nel periodo 2019-2023. Valori assoluti in €



L'AZZARDO NEL COMUNE DI SAN FELICE s.P.

SCHEMA DI SINTESI

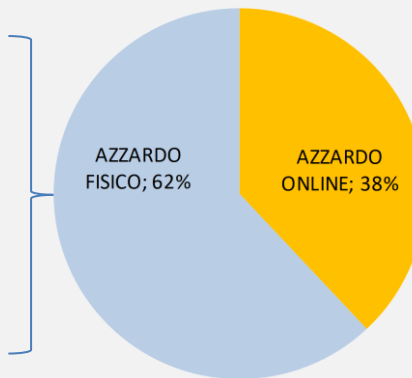


10.824 residenti al 31.12.2023
(Il 12,7% della popolazione dell'Area Nord della provincia di Modena)

STIMA DEL GIOCATO COMPLESSIVO (fisico e da remoto) nel comune di **San Felice s.P.** nel 2023:
12,5/12,9 mln di €

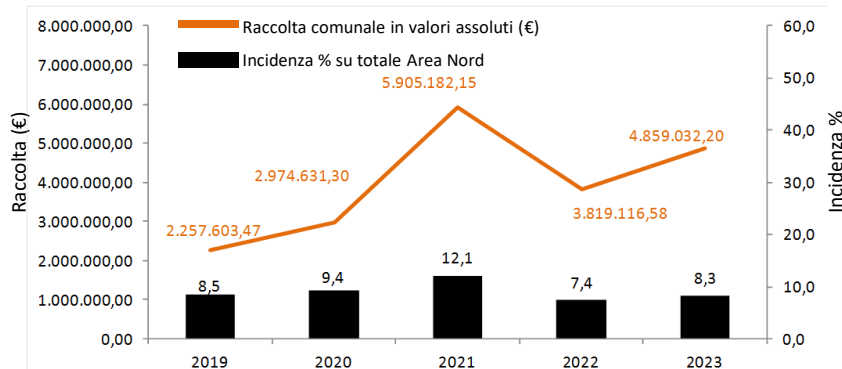
Raccolta totale procapite (18 anni e oltre): 1.403,33€
STIMA PERDITE COMPLESSIVE: 2,2/2,5 mln di €

GAMBLING FISICO - STIMA COMPOSIZIONE %	
AWP e VLT	57,2
GRATTA & VINCI	25,5
LOTTO e SUPERENALOTTO	17,0
SCOMMESSE SPORTIVE	0,0
ALTRO	0,3
TOTALE	100,0

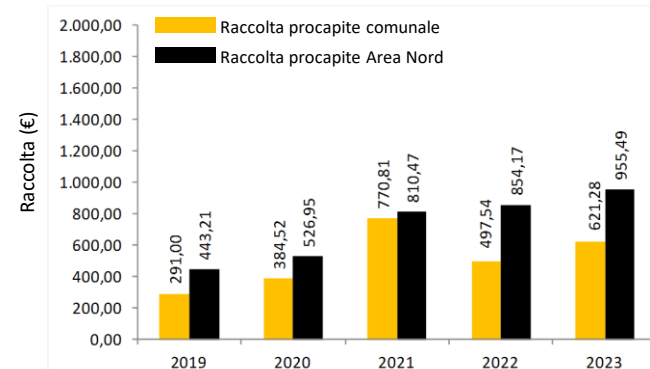


GAMBLING DA REMOTO - STIMA COMPOSIZIONE %	
POKER CASH ONLINE	3,3
SLOT ONLINE	43,4
ALTRI GIOCHI DA CASINO'	23,2
SCOMMESSE SPORTIVE A QUOTA FISSA	26,8
ALTRO	3,3
TOTALE	100,0

Raccolta dell'azzardo da remoto nel periodo 2019-2023. Valori assoluti in € e incidenza % sulla raccolta online dell'Area Nord

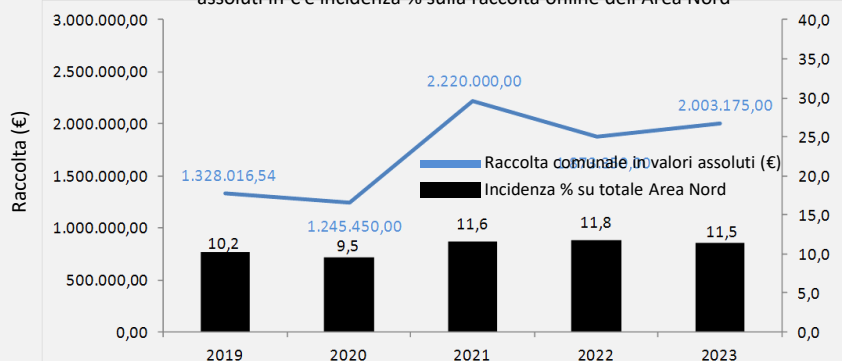


Raccolta procapite (18-74 anni) dell'azzardo da remoto nel periodo 2019-2023. Valori assoluti in €

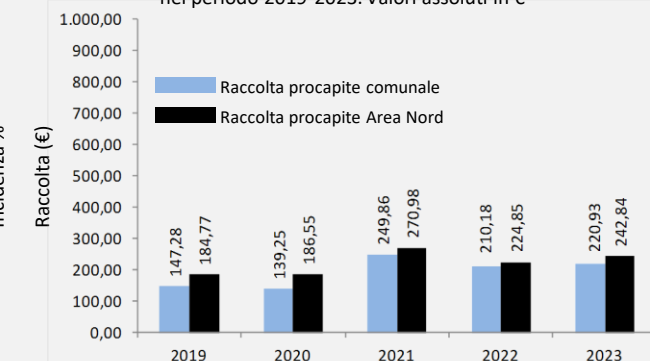


VOLUMI GIOCATI NELL'AZZARDO ONLINE nel comune di **San Felice s.P.** nel periodo 2019-2023

Raccolta del Gratta & Vinci nel periodo 2019-2023. Valori assoluti in € e incidenza % sulla raccolta online dell'Area Nord



Raccolta procapite (18 anni e oltre) del Gratta & Vinci nel periodo 2019-2023. Valori assoluti in €



VOLUMI GIOCATI NEL GRATTA & VINCI nel comune di **San Felice s.P.** nel periodo 2019-2023

L'AZZARDO NEL COMUNE DI SAN POSSIDONIO

SCHEDA DI SINTESI



3.501 residenti al 31.12.2023
(Il 4,1% della popolazione dell'Area Nord della provincia di Modena)

STIMA DEL GIOCATO

COMPLESSIVO (fisico e da remoto) nel comune di **San Possidonio** nel 2023:

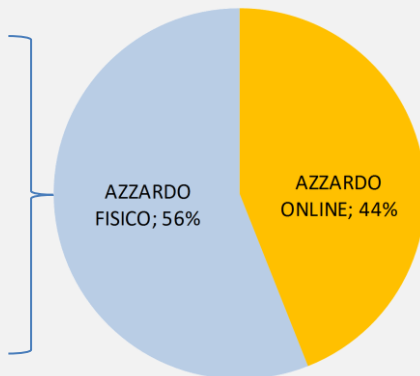
8,2/8,4 mln di €

8,2/8,4 mln di €

Raccolta totale procapite (18 anni e oltre): 2.754,16€

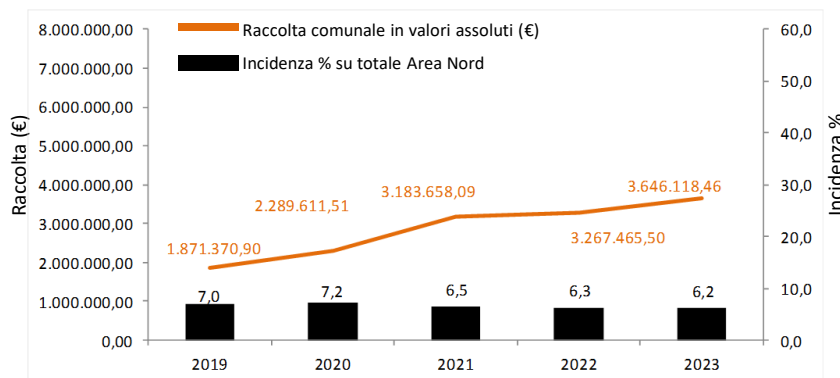
STIMA PERDITE COMPLESSIVE: 1,3/1,6 mln di €

GAMBLING FISICO - STIMA COMPOSIZIONE %	
AWP e VLT	55,1
GRATTA & VINCI	29,7
LOTTO e SUPERENALOTTO	14,9
SCOMMESSE SPORTIVE	0,0
ALTRO	0,3
TOTALE	100,0

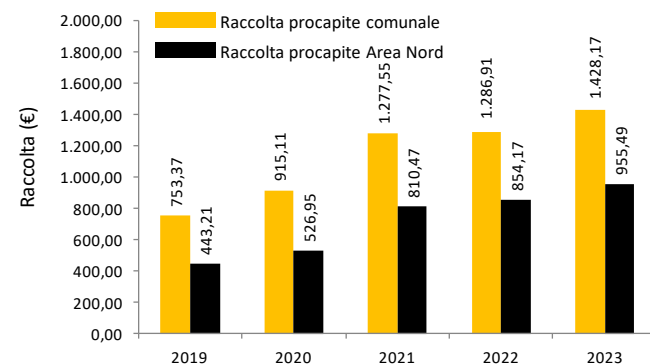


GAMBLING DA REMOTO - STIMA COMPOSIZIONE %	
POKER CASH ONLINE	4,0
SLOT ONLINE	53,1
ALTRI GIOCHI DA CASINO'	28,5
SCOMMESSE SPORTIVE A QUOTA FISSA	13,1
ALTRO	1,4
TOTALE	100,0

Raccolta dell'azzardo da remoto nel periodo 2019-2023. Valori assoluti in € e incidenza % sulla raccolta online dell'Area Nord

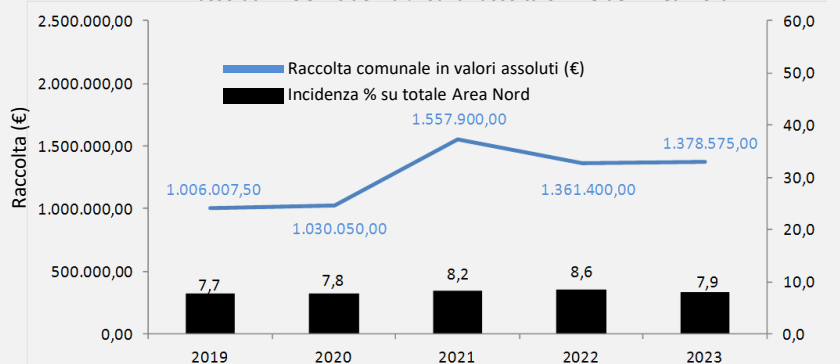


Raccolta procapite (18-74 anni) dell'azzardo da remoto nel periodo 2019-2023. Valori assoluti in €

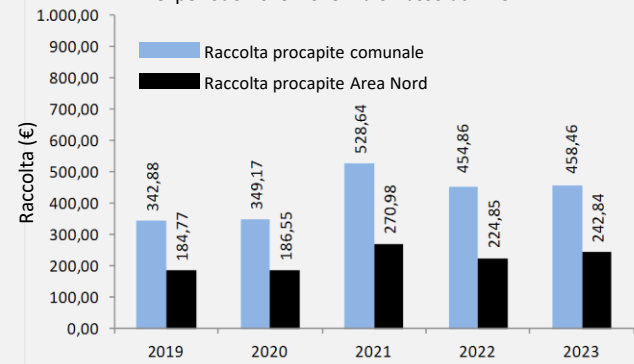


VOLUMI GIOCATI NELL'AZZARDO ONLINE nel comune di San Possidonio nel periodo 2019-2023

Raccolta del Gratta & Vinci nel periodo 2019-2023. Valori assoluti in € e incidenza % sulla raccolta online dell'Area Nord



Raccolta procapite (18 anni e oltre) del Gratta & Vinci nel periodo 2019-2023. Valori assoluti in €



VOLUMI GIOCATI NEL GRATTA & VINCI nel comune di San Possidonio nel periodo 2019-2023

L'AZZARDO NEL COMUNE DI SAN PROSPERO

SCHEDA DI SINTESI



6.160 residenti al 31.12.2023
(Il 7,2% della popolazione dell'Area Nord della provincia di Modena)

STIMA DEL GIOCATO

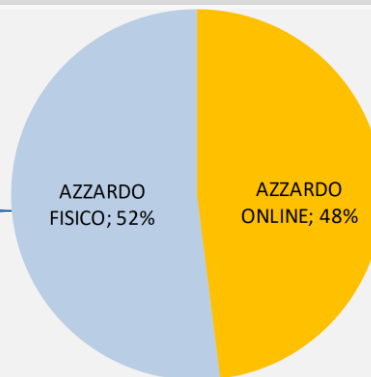
COMPLESSIVO (fisico e da remoto) nel comune di **San Prospero** nel 2023:

8,5/8,8 mln di €

Raccolta totale procapite (18 anni e oltre): 1.716,49€

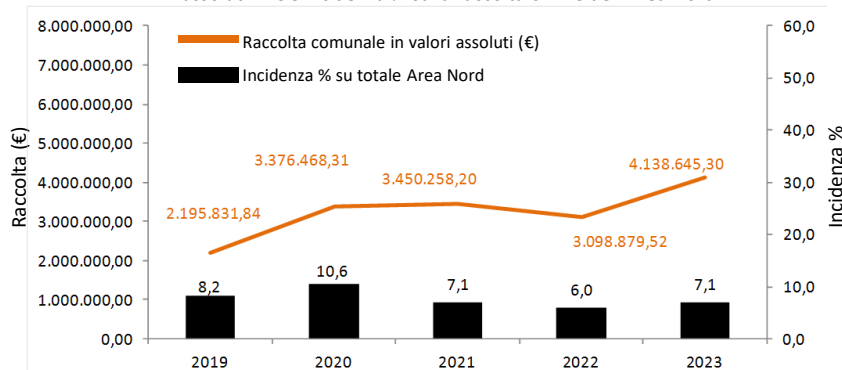
STIMA PERDITE COMPLESSIVE:
1,3/1,5 mln di €

GAMBLING FISICO - STIMA COMPOSIZIONE %	
AWP e VLT	66,7
GRATTA & VINCI	15,9
LOTTO e SUPERENALOTTO	17,1
SCOMMESSE SPORTIVE	0,0
ALTRO	0,3
TOTALE	100,0

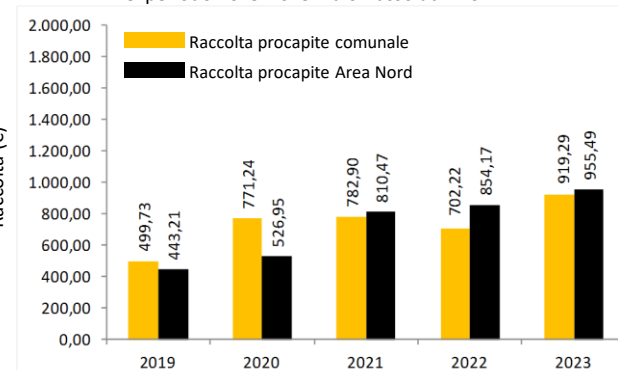


GAMBLING DA REMOTO - STIMA COMPOSIZIONE %	
POKER CASH ONLINE	3,9
SLOT ONLINE	52,1
ALTRI GIOCHI DA CASINO'	27,9
SCOMMESSE SPORTIVE A QUOTA FISSA	9,1
ALTRO	6,9
TOTALE	100,0

Raccolta dell'azzardo da remoto nel periodo 2019-2023. Valori assoluti in € e incidenza % sulla raccolta online dell'Area Nord

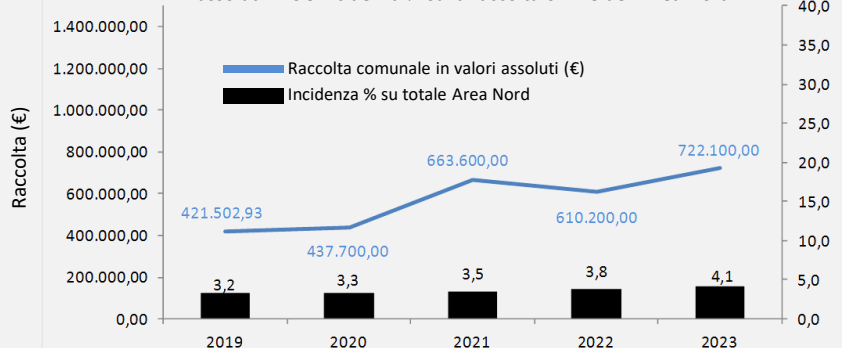


Raccolta procapite (18-74 anni) dell'azzardo da remoto nel periodo 2019-2023. Valori assoluti in €

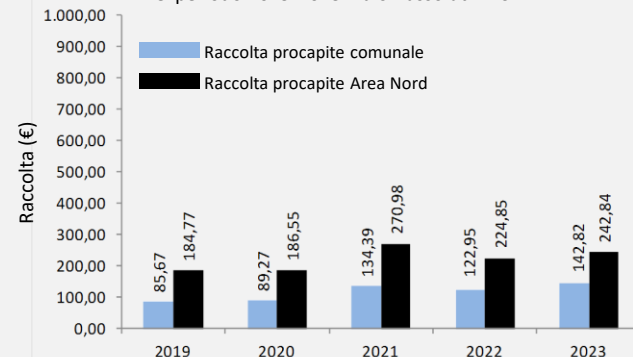


VOLUMI GIOCATI NELL'AZZARDO ONLINE nel comune di **San Prospero** nel periodo 2019-2023

Raccolta del Gratta & Vinci nel periodo 2019-2023. Valori assoluti in € e incidenza % sulla raccolta online dell'Area Nord



Raccolta procapite (18 anni e oltre) del Gratta & Vinci nel periodo 2019-2023. Valori assoluti in €



VOLUMI GIOCATI NEL GRATTA & VINCI nel comune di **San Prospero** nel periodo 2019-2023

APPENDICE
“LE MAFIE E IL DOPPIO BINARIO
DI GIOCO ILLEGALE E GIOCO LEGALE”
Aggiornamento 2023

LE MAFIE E IL DOPPIO BINARIO DI GIOCO ILLEGALE E GIOCO LEGALE – Aggiornamento 2023

L'ultima relazione sull'attività svolta e sui risultati conseguiti dalla **DIA - Direzione Investigativa Antimafia** (secondo semestre 2022) evidenzia l'importanza, per la malavita organizzata, di mezzi di finanziamento come il settore del “cyber crime” con particolare riferimento al gioco d'azzardo e alle scommesse. Riguardo al gaming e betting, imprenditori del settore del gioco e scommesse, riconducibili alle organizzazioni criminali, hanno costituito società “cartiere, con sede legale nei paradisi fiscali, che consentono di sviluppare un mercato parallelo a quello legale, con cospicue opportunità di guadagno e di riciclaggio di elevatissime somme di denaro.

Il Gioco d'azzardo rappresenta per le mafie uno straordinario bacino di attività, interessi e guadagni. Contestualmente esso rappresenta un ambito nel quale il bilancio rischi-benefici risulta vantaggiosissimo, nel quale l'accertamento delle condotte illegali è alquanto complesso e le conseguenze giudiziarie risultano piuttosto contenute in ragione di un sistema sanzionatorio che prevede l'applicazione di pene non elevate.

L'Agenzia Dogane e Monopoli (“Libro Blu ed. 2022 ”) evidenzia che *“In Italia la regolamentazione del gioco distingue in maniera univoca i giochi non consentiti da quelli consentiti: per i primi viene fatto divieto assoluto di offerta da parte di chiunque ed in qualsiasi forma, per i secondi l'offerta è subordinata ad apposita concessione, autorizzazione, licenza od altro titolo autorizzatorio. In particolare, al fine di contrastare i crescenti fenomeni di illegalità, quali ad esempio le truffe, connessi alla distribuzione on-line dei giochi con vincite in denaro, ADM opera per una puntuale regolamentazione del settore, al fine di favorire sia l'offerta di nuove tipologie di intrattenimento telematico che un efficace contrasto al gioco illegale”.*

Le aree dell'illecito riguardano essenzialmente i seguenti comparti:

- il gioco fisico/gioco a distanza mediante i cosiddetti “totem” ;
- il gioco a distanza effettuato mediante i CTD (Centri Trasmissione Dati) o i PDR (Punti di Ricarica);
- l'alterazione degli apparecchi da intrattenimento con vincite in denaro (AWP);
- l'offerta di gioco illegale su siti web privi delle autorizzazioni previste.

Si tratta di tipologie di gioco per le quali risulta possibile aggirare le disposizioni e i vincoli del sistema concessorio, utilizzando canali alternativi a quelli ufficiali, sia per sottrarsi al pagamento delle imposte, sia per occultare i destinatari dei relativi profitti.

Risulta evidente che la tesi, sostenuta dai grandi operatori dell'azzardo, che l'ampliamento dei confini del gioco legale avrebbe rappresentato uno schermo contro l'illegalità si sia da tempo dimostrata priva di fondamento. Le mafie sono in grado di “tenere insieme legale e illegale” facendo sistema fra loro: uno scenario che vede *cosa nostra, ndrangheta e camorra, riunirsi “in partnership per sfruttare il business dei giochi e delle scommesse”.* La penetrazione della criminalità nella rete del gioco legale rappresenta, oltre che un formidabile canale di profitto, anche una modalità di **affermazione del potere sul territorio**, attuata in particolare con l'intervento sulla rete fisica del gioco d'azzardo.

Le modificazioni “genetiche” delle mafie, da sempre in continua evoluzione, hanno di fatto prodotto un differenziato interesse in segmenti importanti della società. Le associazioni mafiose pur non manifestandosi più attraverso strutture di tipo militare e sanguinario, ci sono e si rivelano in forme molteplici, spesso in maniera ‘invisibile’, tramite uno sfondo economico patrimoniale, nel senso che oltre alle attività criminali riguardanti i traffici illeciti (stupefacenti, rifiuti, merce contraffatta, tratta di esseri umani) sono inserite nei settori dell'economia cosiddetta legale per riciclare il denaro proveniente dai traffici e dalle altre fonti di illecito arricchimento [a].

Oltre che per il riciclaggio, il comparto dei giochi riveste particolare interesse quale strumento di contatto con persone che hanno disponibilità economiche, occupano determinate posizioni sociali che possono rivelarsi strumentali per il perseguimento di altre finalità illecite.

Le organizzazioni criminali operano indistintamente sia sul gioco d'azzardo illegale, sia sul gaming legale inserendosi in una qualsiasi delle articolazioni della filiera del gioco in tutto il territorio nazionale. E' proprio questa multidimensionalità dell'azione criminosa, con un respiro sempre più transnazionale, che ne rende particolarmente complesso il contrasto da parte dello Stato e delle Forze dell'Ordine. Complessità che risulta ancora più accentuata quando la criminalità intacca “sotto la superficie” interi segmenti della rete della filiera legale.

Negli ultimi tempi si registra un interesse prevalente, da parte delle associazioni criminali, per il gioco online (la maggiore concentrazione dei fatti delittuosi accertati in materia di gioco d'azzardo da remoto emerge nei territori ad alta concentrazione mafiosa. Il fenomeno è dunque più presente nell'Italia meridionale). Interesse che si è andato a sommare alle attività malavitose svolte nel settore degli apparecchi da intrattenimento, le cosiddette “macchinette” (AWP e VLT), con un impulso accresciuto dalla diffusione delle strumentazioni evolute come i TOTEM (apparecchiature che consentono di giocare sulle piattaforme di gioco online, ovvero di offerta di giochi promozionali connessi via web).

Tra le tipologie di illecito maggiormente riscontrate sulla rete fisica si rilevano manomissioni agli apparecchi da gioco con vincita in denaro relative alle schede di gioco, ai contatori fiscali e alla trasmissione dei dati di raccolta, unitamente all'installazione di TOTEM che permettono di giocare online su siti esteri non autorizzati dalla normativa italiana. L'attività criminale si è attuata anche acquisendo e intestando a prestanome sale destinate al gioco, oppure inserendo uno o più sodali all'interno delle compagini delle singole società di gestione del gioco, quali "preposti" o con altri compiti di rappresentanza. Questo sia per percepire rapidamente guadagni consistenti (soprattutto se le regole vengono alterate per azzerare le già scarse possibilità di vincita dei giocatori o per abbattere l'entità dei prelievi erariali), sia per riciclare capitali illecitamente acquisiti. La criminalità organizzata si è dotata di "strutture parallele" con le quali esercitare l'offerta illegale, come i centri scommesse camuffati da Centri Trasmissione Dati. Un sistema parallelo che non solo drena risorse ingenti all' Erario ma alimenta un perverso circuito economico/finanziario, inquina sempre più la società e aumenta la dipendenza da gioco. Contestualmente si evidenzia la capacità di **lucrare sulle attività indirette** e collaterali al settore, si pensi alla percezione di interessi sui prestiti elargiti ai giocatori che hanno bisogno di contanti per proseguire il gioco, agli investimenti nell'indotto rappresentato da ristoranti, strutture alberghiere, locali di intrattenimento, ovvero al condizionamento delle attività economiche imponendo lavoratori, fornitori di beni e servizi, e simili. [b]. A questo si unisce anche la diffusione dei Compro Oro legati alla criminalità nelle aree a più elevata intensità di gioco.

Contestualmente la criminalità mafiosa ha operato enormi investimenti nel comparto online attraverso:

- la realizzazione di siti abusivi per l'offerta di gioco e di scommesse online riconducibili a società di diritto estero sotto la propria influenza. Al riguardo va sottolineata la localizzazione dei server: è risultato che il numero di server siti in Italia è nettamente inferiore rispetto a quelli allocati all'estero. In questi casi, la destinazione preferita è solitamente Malta, seguita da Romania, Polonia, Austria, Regno Unito, Slovenia, Canada, Germania, Cina e, negli Stati Uniti, lo stato della Florida [b];
- con interventi sulle piattaforme di gioco legali.

In entrambi i casi **la criminalità organizzata opera attraverso soggetti partners in possesso di specifiche competenze tecniche** che implementano le piattaforme e rendono impossibile la tracciabilità dei flussi finanziari delle giocate. Questo in un sistema ormai dematerializzato nel quale gli intermediari fisici sono sostituiti dal web.

Da evidenziare che la fase in cui è possibile rilevare la presenza di un'attività illecita è quella del pagamento. A tal proposito si rileva che, per fini di elusione del fisco, per esigenze di anonimato, per massimizzare i profitti e per avere maggiori opportunità di riciclaggio, il metodo di pagamento prediletto dalla criminalità organizzata, ma anche dai propri clienti, continua ad essere il contante. Tuttavia, è proprio il gioco online che potrebbe offrire alternative al contante, atteso che su quelle piattaforme sono possibili pagamenti digitali che favoriscono l'anonimato, grazie all'uso di strumenti come i PSP host, le criptovalute e le stable coin. Al momento, come ricordato dall'Agenzia delle dogane e dei monopoli, l'unico sistema di pagamento elettronico autorizzato nel comparto legale, è quello del circuito bancario tradizionale e non sono ammesse altre modalità di pagamento o l'uso di valute virtuali.


In conclusione la **criminalità organizzata ha associato alle proprie disponibilità finanziarie il know-how tecnico-informatico** di alcuni imprenditori conniventi **creando veri e propri network**, fino ad avere un rapporto pienamente sinallagmatico tra mafie e fornitori di servizi specifici. **Le consorterie mafiose hanno dunque sviluppato una propria filiera illegale del gioco d'azzardo online, nonché colonizzato in parte l'offerta fisica legale** sia con i «tradizionali» metodi estorsivi sia, ancora una volta, blandendo imprenditori conniventi. Di fatto, la filiera «fisica» rappresenta l'anello debole della catena, maggiormente esposto al condizionamento mafioso ed ha consentito una saldatura tra gestione della raccolta fisica e online, dirottando operazioni e clienti dai punti di offerta sul territorio sui circuiti illegali. Una strategia di ibridazione nella quale i punti di raccolta fisici fungono da reclutatori di clienti. [c].

[a] "Gioco sporco, sporco gioco: L'azzardo secondo le mafie" di Filippo Torrigiani, consulente nazionale CNCA e consulente Commissione Parlamentare Antimafia. Novembre 2017

[b] "Le Infiltrazioni della criminalità organizzata nel gioco lecito e illecito". Barbara Sargenti, Sostituto Procuratore Nazionale. Relazione in occasione del seminario sul gioco d'azzardo rivolto agli amministratori locali, tenutosi il 5 ottobre 2017 a Treviso, nell'ambito del progetto formativo "Conoscere le mafie, costruire la legalità", organizzato dalla Regione del Veneto in collaborazione con Avviso Pubblico.

[c] "INFLUENZA E CONTROLLO CRIMINALI SULLE ATTIVITÀ CONNESSE AL GIOCO NELLE SUE VARIE FORME " - Relazione conclusiva della Commissione Parlamentare Antimafia relativa alla XVIII Legislatura - Approvata dalla Commissione nelle sedute del 7 e del 13 settembre 2022

Fig. 8 - Le mafie e il gioco d'azzardo in Italia. Annualità 2023



LE MAFIE IN ITALIA NEL DOPPIO BINARIO DEL GIOCO LEGALE E DEL GIOCO ILLEGALE

UNA STIMA DEL GIOCO D'AZZARDO
ILLEGALE E DELL'INCIDENZA DELLA RACCOLTA DELLE MAFIE
NELL'AMBITO DELL'AZZARDO ONLINE LEGALE
ANNO 2023 (*)

RACCOLTA TOTALE
(GIOCHI FISICI E ONLINE)



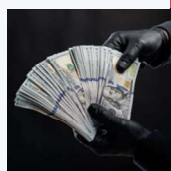
RACCOLTA DA REMOTO
(GIOCHI ONLINE)

GIOCO D'AZZARDO **ILLEGALE**: 37 mld. di €

GIOCO D'AZZARDO **ILLEGALE**: 21 mld. di €



(*) Valori di sintesi ottenuti dall'analisi congiunta multifonte delle serie storiche dei volumi di gioco illegale (stime anni 2012, 2017, 2019) e dei valori di raccolta plusdevianti nei comuni italiani (anni 2021, 2022, 2023)



La quota di **giocato online legale** collegato all'attività **delle mafie** è stimata fra i **16 e i 18 mld. di €**