



 **Federconsumatori** APS  
Emilia Romagna



# PANE E AZZARDO:

## IL SORPASSO POSSIBILE

### FOCUS SULLA CRESCITA DELL'ONLINE IN EMILIA - ROMAGNA

Con il patrocinio della



novembre, 2023

**GRUPPO DI LAVORO:**

Renza Barani - Presidente Federconsumatori Emilia Romagna

Anna Valcavi – CGIL Emilia Romagna

Marzio Govoni – Presidente Federconsumatori Modena

Pamela Bussetti - Federconsumatori Modena

Massimiliano Vigarani – Ricercatore Statistico

<b>PREMESSA</b>	<b>Pag. 3</b>
<i>Nota sui dati presentati</i>	<b>Pag. 6</b>
<b>IL QUADRO INFORMATIVO NAZIONALE E REGIONALE: UNA VISIONE DI INSIEME</b>	<b>Pag. 7</b>
<b>LE DIMENSIONI DEL GIOCO ONLINE: ESPANSIONE, DIPENDENZA E ILLEGALITÀ</b>	<b>Pag. 10</b>
<b>L'ESPERIENZA DI UNO SCOMMETTITORE – ALTRIMENTI DETTO: “TRADER SPORTIVO”</b>	<b>Pag. 28</b>
<b>APPENDICE. “LE MAFIE E IL DOPPIO BINARIO DI GIOCO ILLEGALE E GIOCO LEGALE”</b>	<b>Pag. 29</b>



## PREMESSA

*Federconsumatori, CGIL e la Campagna Mettiamoci in gioco dell'Emilia Romagna presentano il primo rapporto sull'azzardo online nella nostra Regione, ispirato ai contenuti del Libro Nero dell'azzardo, presentato lo scorso mese di settembre alla Camera dei Deputati. Un rapporto, il nostro, reso complesso nella sua costruzione dai troppi limiti normativi e dall'eccessivo ritardo con il quale vengono diffusi una parte dei dati dell'azzardo. Dati che sono assolutamente indispensabili a tutti coloro che operano per il contenimento dei danni dell'azzardo, nella Sanità pubblica, negli Enti locali, nel Terzo Settore e nell'associazionismo. Con la Finanziaria 2020 è stato incomprensibilmente secretato il dettaglio dei dati di gran parte del gioco fisico, mentre la diffusione dei dati del gioco online avviene con ritardi ormai prossimi ai due anni. I dati che qui presentiamo sono frutto di una richiesta di accesso agli atti, avanzata da Federconsumatori Modena all'Agenzia Dogane e Monopoli, che si ringrazia per la collaborazione. Nel rapporto presentiamo anche alcuni numeri, assai preoccupanti, relativi al complesso dell'azzardo (fisico e online) nella nostra Regione, suddivisi per provincia e Comuni; si tratta di stime, non essendo purtroppo i dati di gran parte del gioco fisico disponibili alle analisi.*

### **L'azzardo in Emilia-Romagna vale nove miliardi; un miliardo e mezzo va in fumo.**

Poco meno di nove miliardi di euro; è quanto i cittadini e le cittadine dell'Emilia-Romagna hanno speso nel 2022 in tutte le forme dell'azzardo legale. Di questi circa un miliardo e mezzo sono andati letteralmente in fumo, svaniti dai bilanci personali e familiari, persi in "giochi" dove a vincere è sempre il banco. Dentro a questi numeri è **clamoroso il dato dell'online, cresciuto del 125% tra il 2019 ed il 2022**, e con una crescita che continua anche nel 2023. Una condizione, lo diciamo subito, che non è stata determinata soltanto dalla chiusura delle sale Slot tra 2020 e 2021, a seguito della pandemia. Prova ne sia che il complesso dei giochi fisici, progressivamente, sta avvicinandosi ai numeri prepandemici. In Emilia-Romagna non si è ancora verificato il sorpasso dei giochi a distanza rispetto a quelli fisici, come accaduto in molte altre Regioni. Ma la continua crescita dell'online - oggi il 45% della "torta" complessiva - rende probabile il sorpasso entro un paio di anni. Quelle che presentiamo sono cifre impressionanti; talmente grandi che per essere pienamente comprese sono necessari alcuni raffronti. Il pesante disavanzo previsionale 2023 delle aziende sanitarie della nostra Regione è di circa 300 milioni di euro; **un trentesimo del giocato complessivo, un quinto delle perdite di cittadini e cittadine**, oggi alle prese con le difficoltà del Sistema Sanitario della propria Regione. Su di loro, negli ultimi due anni, è gravato anche il fortissimo incremento dei prodotti di prima necessità, quelli alimentari. È utile quindi sapere che **la spesa in azzardo, in Emilia-Romagna, corrisponde a quasi l'80% di quella alimentare**, ma che allo stesso tempo, in una trentina di Comuni, il sorpasso della prima sulla seconda è già avvenuto, o sta per esserlo. Tutto ciò mentre i redditi reali calano vistosamente, e peggiorano le condizioni economiche della maggioranza degli emiliano-romagnoli.

### **Quindi, perché cresce l'azzardo online?**

A differenza dei giochi fisici quelli online hanno la possibilità di identificare il giocatore ed il suo luogo di residenza. Al netto di prestanome e di persone che hanno residenza in un Comune, ma abitano stabilmente altrove, è quindi possibile costruire una mappa della diffusione del gioco e delle sue anomalie. Sul totale della popolazione italiana, neonati compresi, il gambling online (con il Poker come "gioco" più diffuso) ha corrisposto nel 2022 alla incredibile cifra di 1.242 euro giocati annui pro capite, con marcate differenze nelle diverse aree del Paese. Sono le regioni del sud a contribuire maggiormente a questa media, con Sicilia e Campania nelle quali si gioca il doppio dell'Emilia-Romagna ed il triplo del Veneto. Nel citato *Libro nero dell'azzardo* sono stati presentati i dati di dettaglio di Comuni delle provincie di Messina, Palermo, Siracusa, Salerno e Reggio Calabria. Realtà spesso caratterizzate dalla forte presenza della criminalità organizzata e dove il giocato online pro capite ha dimensioni abnormi, come nel caso di Casal di Principe, dove l'amministrazione è stata più volte sciolta per infiltrazioni mafiose, e dove l'online è prossimo ai 5.000 euro procapite, in età 18-74 anni. In Emilia-Romagna la media è di 903 euro per abitante, poco al di sopra della media delle Regioni del nord. Se il problema di legalità è macroscopico in una decina di Regioni italiane, con l'evidente scelta delle mafie di investire nel gioco online, più complessa è l'analisi del fenomeno in altre Regioni, tra cui l'Emilia-Romagna, dove comunque le cifre restano più che rilevanti, e dove alcune realtà meritano l'attenzione generale. Sono 786.000 i conti aperti in Regione, 356.000 quelli attivi; il numero di giocatori online, da noi stimato, è di 144.000, con una quota mensile giocata di 2.300 euro, ed una perdita media annua, di 1.415 euro. Questi numeri, e la loro crescita, sono quindi originati in Emilia-Romagna da un complesso di fenomeni. Tra questi, l'utilizzo dell'azzardo online, come accadeva ed accade con le slot, per riciclare capitali di provenienza malavitosi, o provenienti da settori economici caratterizzati dalla forte presenza di irregolarità, come l'edilizia, la logistica e alcuni settori a forte presenza di imprenditoria di origine extracomunitaria; qui in particolare si segnala la storica presenza di cittadini di origine cinese nella gestione di locali dove sono presenti AWP e VLT, le macchinette mangiasoldi presenti nelle sale slot e nei bar. Ad attrarre verso l'online

questi capitali sono essenzialmente le maggiori probabilità di vincita; ogni 100 euro giocati restano mediamente al banco 26 euro nel gioco fisico e 6 euro nel gioco in remoto, che non ha costi di gestione significativi. Ma ovviamente ha un deciso peso anche la forte ed illegale pubblicizzazione dei giochi, il generale avanzamento delle competenze digitali, la semplicità d'uso, la disponibilità costante e, non ultimo, l'assenza di ogni controllo sociale. Infine la fascinazione che esercita su tanti, a partire dai ragazzi e dalle ragazze, la possibilità di dare una svolta improvvisa alla propria vita con una vincita favolosa. Proprio l'irruzione dei più giovani nel vasto campo del gambling online è uno dei fenomeni sui quali è necessario alzare l'attenzione. A questo tema è dedicato il contributo in coda al rapporto.

### ***Le troppe crisi d'azzardo in Emilia-Romagna.***

Dentro a fenomeni che riguardano tutti, ma proprio tutti i Comuni della nostra Regione, si evidenziano alcune **crisi acute da azzardo**. Sono Comuni e province dove i numeri, sia nell'online che nel giocato complessivo, assumono una forte criticità, raggiungendo in alcuni casi una rilevanza non solo regionale, ma nazionale. **È il caso di Zola Predosa** (BO) i cui numeri nel gioco online sorpassano largamente i peggiori dati di Campania, Sicilia e Calabria. Gli incredibili 7.448 euro giocati pro capite a Zola nel 2022, soprattutto nel Texas Poker Hold'em, erano stati annunciati già nel 2021, quando si erano superati i 5.000 euro. A Zola si "gioca" sei volte di più della media regionale, cinque volte di più di Bologna, il doppio di Partinico.

**Bologna.** Oltre a Zola è un'area vasta del bolognese, quella dove sono presenti numeri troppo elevati nell'online: a Calderara di Reno, dove con un balzo clamoroso si è passati da 1.668 a 4.473 euro, e in Valsamoggia, dove si registrano 2.162 euro pro capite nel solo online. Numeri che contribuiscono a portare la provincia di Bologna al primo posto nella classifica dei territori dove l'azzardo, nel suo complesso, è più forte. In questo primato pesa anche il dato della città di Bologna, seconda tra i capoluoghi nell'online, con 1438 euro pro capite, a poca distanza da Piacenza.

**Piacenza.** Sono numerosi i Comuni con dati anomali, a partire dal record dalla città di Piacenza, che largamente è in testa nella classifica dei capoluoghi di provincia, sia nell'online, con 1475 euro che nel giocato pro capite complessivo, con 3.259 euro; quasi il doppio della città di Ferrara, ultima nell'elenco. Un Comune, Castelvetro Piacentino, supera i 4.000 euro pro capite, mentre altre realtà con numeri complicati sono Caorso, Castel San Giovanni, Borgonovo, Pianello, Bobbio e Ferriere.

**Parma.** Solignano è uno dei cinque Comuni della nostra regione dove il gioco online supera i 3.000 euro. Dati pesanti anche a Roccabianca e Montechiarugolo, nell'online, e a Torrile e Fontevivo nel complesso del giocato.

**Reggio Emilia.** Reggio è storicamente la maglia nera della provincia, superando i 4.000 euro pro capite nell'azzardo complessivo. Ma sono numerosi i Comuni con dati critici: Boretto, Fabbrico, Gattatico, Novellara, Sant'Ilario d'Enza, San Polo d'Enza, Casalgrande (contigua ai Comuni modenesi coi dati peggiori) e Viano.

**Modena.** È la provincia con i numeri più elevati nel complesso dell'azzardo legale, soprattutto a causa delle due "Las Vegas" presenti nel territorio: Carpi, con una rete fisica ipertrofica, e l'area formata dai Comuni confinanti di Sassuolo (4.100 euro pro capite nel gioco complessivo), Formigine e, nel reggiano, Casalgrande. Quindi Savignano, che assorbe parte del giocato della vicina Vignola e la "sorpresa" della piccola Pievepelago, dove il gioco online raggiunge i 3.301 euro pro capite, otto volte di più della contigua Riolunato.

**Ferrara.** È la provincia dell'Emilia-Romagna dove si gioca di meno, a tutte le forme dell'azzardo. Sono dati, con una eccezione, coerenti con le province del Veneto, in particolare con la vicina Rovigo, che è la provincia italiana dove si è giocato di meno nel 2022. L'eccezione è invece Comacchio, storicamente una delle maglie nere in Regione per l'eccessiva presenza di sale slot, un vero e proprio distretto dell'azzardo. Pur non registrando dati vistosi nel gioco online Comacchio supera i 4.000 euro pro capite complessivamente, facendo colorare di rosso la nostra mappa delle crisi d'azzardo, in una provincia complessivamente virtuosa.

**Ravenna.** Numeri pesanti nell'online anche nella città di Ravenna, a pochissima distanza da Piacenza e Bologna, che guidano la classifica. Si segnala il dato di Sant'Agata sul Santerno, tra gli otto Comuni che in regione superano i 4.000 euro nel gioco complessivo e Fusignano, con numeri elevati nell'online.

**Forlì Cesena.** Tante le situazioni da segnalare in questa provincia. Roncofreddo, che supera i 3.000 euro nell'online, Cesenatico, uno degli otto Comuni che superano i 4.000 euro pro capite nel gioco complessivo. E poi Forlimpopoli e Rocca San Casciano, sopra i 2.000 euro nell'online, e Castrocaro, Savignano e Roncofreddo sopra i 3000 nel giocato complessivo.

**Rimini.** Misano Adriatico e San Giovanni Marignano sono i due Comuni con numeri tra 3.000 e 4.000 euro nel gioco stimato complessivo, mentre non si registrano numeri anomali nell'online.

### ***Alcune valutazioni finali. Perché è indispensabile un bilancio sociale dell'azzardo.***

L'Emilia-Romagna si è dotata nel tempo di un più che positivo complesso di norme finalizzate al contrasto, alla prevenzione e alla riduzione del rischio della dipendenza dal gioco d'azzardo patologico. Anche il Piano regionale d'azione contro la ludopatia 2022-2024, pur con gli evidenti limiti in materia di risorse impiegate, contiene elementi importanti ed innovativi. Gli Enti Locali che hanno applicato con puntualità le previsioni di queste norme e che hanno introdotto limitazioni negli orari di utilizzo delle slot, hanno spesso visto la riduzione dei numeri del giocato fisico nel

proprio territorio. E' quindi necessario avere il dettaglio della situazione in essere, a partire dalla piena applicazione della Legge Regionale. Allo stesso tempo vanno mappate le iniziative adottate negli ultimi anni sia dalle Aziende USL, il cui lavoro in questi anni può essere soltanto lodato, che dagli Enti locali. Questi ultimi avrebbero necessità, quando un Comune è al centro di una crisi acuta da azzardo, di avere a disposizione importanti strumenti di contenimento del gioco fisico. Più di oggi è necessaria la costruzione di reti territoriali tra tutti i soggetti della società emiliano-romagnola che si pongono, a vari livelli, il tema del contenimento dell'azzardo. Soggetti lontani da ogni logica proibizionistica, ma che ritengono indispensabile invertire i pericolosi trend di crescita descritti nel presente rapporto. Dentro a tutto questo si muove l'incremento, all'apparenza inarrestabile, dell'azzardo online; un fenomeno rispetto al quale siamo tutti in difficoltà, che si muove al di fuori di ogni controllo sociale, ed è esercitabile a casa propria, in un parco, in auto, al lavoro, a scuola. Assieme ad azioni legislative, a carattere nazionale, volte a ridurre gli spazi per l'azzardo a distanza, a sbarrare le porte dell'online al riciclaggio di capitali sporchi e a ridurre il numero dei giochi e la loro visibilità, è necessaria una vera e propria battaglia culturale, con primo interlocutore i ragazzi e le ragazze. Un lavoro lungo, difficile e impegnativo, ma rispetto al quale non vediamo scorciatoie.

Infine, è sempre più evidente la necessità di **un vero bilancio sociale dell'azzardo**, che provi a confutare l'idea che le entrate per tasse sull'azzardo siano risorse pienamente aggiuntive nel bilancio statale. Assieme alle entrate, certamente importanti, bisogna iniziare a calcolare anche le uscite: quelle dai bilanci della Sanità pubblica e degli Enti locali, impegnati nella cura e nell'assistenza di persone e famiglie rimaste impigliate nell'azzardo. Ma c'è anche altro. E' difficile calcolare il peso economico di una disgregazione familiare, di una giovane vita che non si avvia o si interrompe troppo presto; delle persone in percorsi di cura, spesso ripetuti più volte, di un anziano che si ripiega su sé stesso dopo aver perso i propri risparmi, di una donna vittima dell'usura, di un ragazzo che si progetta da adulto giocatore professionista, per poi finire ai margini di tutto.

Difficile fare questi calcoli, ma va fatto, è indispensabile. Perché non provarci qui, in Emilia Romagna?

***CGIL Emilia Romagna***

***FEDERCONSUMATORI APS Emilia Romagna***

***CAMPAGNA "METTIAMOCI IN GIOCO" Emilia Romagna***

## Nota sui dati presentati

I dati analizzati nel presente report rappresentano una **focalizzazione sul territorio emiliano romagnolo** del rapporto nazionale: **“Il libro nero dell’azzardo. La crescita impetuosa dell’azzardo online in Italia. MAFIE, DIPENDENZE, GIOVANI”**. La pubblicazione regionale segue la medesima struttura dei contenuti del rapporto nazionale declinando territorialmente le informazioni per le province dell’Emilia Romagna, con un focus di analisi su una selezione di dati comunali. Il quadro territoriale comparativo di insieme è fornito dalla lettura integrata dei due report. Vengono inoltre prodotte una serie di stime comunali per il complesso dei giochi d’azzardo (canale fisico e remoto) funzionali a individuare gli **ambiti territoriali di criticità** nel territorio regionale.

Si ricorda che “Il libro nero nazionale”, presentato lo scorso 14 settembre, costituisce un’anticipazione del complesso delle informazioni che saranno diffuse dall’Agenzia delle Accise, Dogane e dei Monopoli di Stato (ADM) tramite il “Libro Blu 2022”, 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 ADM, le analisi presentate da Federconsumatori e CGIL sono basate sia su informazioni ed elaborazioni relative all’anticipazione 2022 che su dati contenuti nel “Libro Blu 2021”.

Occorre evidenziare che il “Libro Blu 2022”, 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**, 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, ovvero i dati disaggregati territorialmente relativi al gioco fisico riferito a AWP, VLT e comma 7<sup>(1)</sup>. Si evidenzia che l’indisponibilità di tali 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 al gioco d’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.

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

Proprio sul fronte della diffusione dei dati, **rappresenta un importantissimo risultato la recente approvazione bipartisan, in Commissione finanze, dell’emendamento presentate dall’On. Stefano Vaccari. L’emendamento chiede di tornare alla libera circolazione dei dati relativi all’azzardo (incluse le informazioni comunali relative ai dispositivi AWP e VLT)**. L’approvazione dell’emendamento può rappresentare la base per avviare un percorso per la definizione di una legge di regolamentazione del settore. Ora Governo e Parlamento sono chiamati a completare il percorso per rendere nuovamente disponibile l’intera gamma dei dati sull’azzardo a livello territoriale comunale.

(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’evazione 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.

# IL QUADRO INFORMATIVO NAZIONALE E REGIONALE: UNA VISIONE DI INSIEME

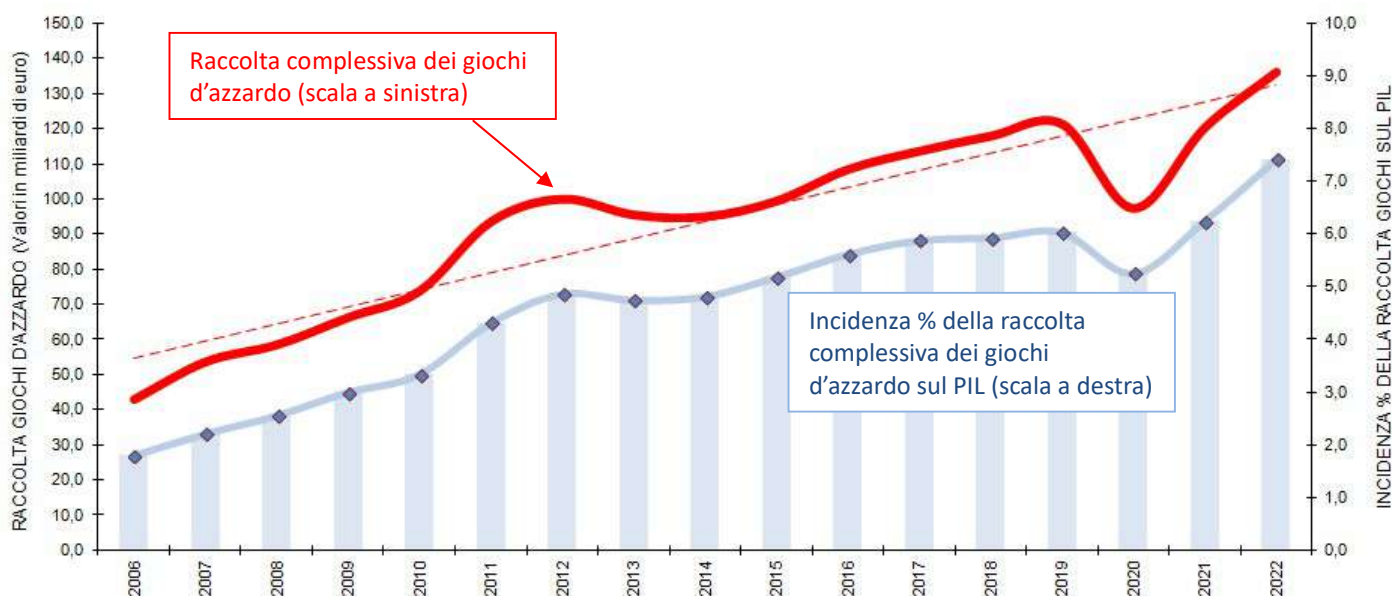
Il volume lordo del giocato in Italia nel 2022 è aumentato del 22,3% rispetto al 2021, arrivando a quota 135,98 miliardi di euro e segnando un nuovo record dopo i 111,2 miliardi dell'annualità precedente.

Il valore complessivo delle giocate supera il 7% del PIL nazionale (a titolo di comparazione si evidenzia che il valore aggiunto generato dalle attività turistiche corrisponde al 6% del PIL; 13% se si considera l'intero indotto turistico comprensivo di voci come la ristorazione e i trasporti). 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 2022 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 del gioco tramite piattaforma online. La quota pro capite raccolta nel 2022 per gioco fisico e gioco da remoto – calcolata sulla popolazione maggiorenne residente in Italia censita dall'ISTAT – è pari a 2.731,68 euro (2.229 euro nel 2021).

**Il totale del gioco su rete fisica è stato pari a 62,9 miliardi di euro (+ 43% rispetto al 2021!). La raccolta online tocca quota 73,03 miliardi di euro (+8,8% rispetto al 2021, in particolare giochi di carte, giochi di sorte a quota fissa e giochi a base sportiva).**

**Per il 2022 l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli registra una Raccolta complessiva (fisica e online) pari a 135,98 miliardi di euro, con un incremento di oltre 22 punti percentuali rispetto al 2021. Una raccolta che, in termini reali, triplica quanto giocato complessivamente nel 2006 (+220%)<sup>(2)</sup>**

**Graf. 1 – Incidenza % della raccolta complessiva dei giochi d'azzardo in Italia sul PIL e raccolta complessiva dei giochi d'azzardo – Valori assoluti in milioni di euro (Valori reali – anno 2022). Periodo 2006-2022**



Fonte: Federconsumatori - Elaborazione su dati ADM e Istat

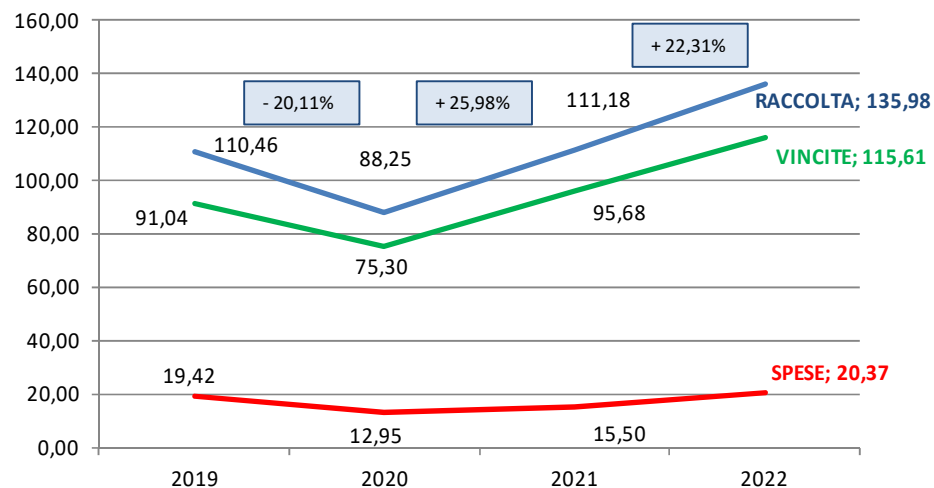
**STIMA PER L'ANNUALITA' 2023: si stima un ulteriore incremento del volume di giocate complessive (fisico e da remoto) che potrebbe superare i 143 miliardi di euro. il 55,1% derivanti da gambling online (79 mld di euro) e il 44,9% dalla raccolta fisica (64,4 mld di euro).**

**Esiste una relazione inversa fra la situazione socioeconomica finanziaria e l'incremento della raccolta complessiva dei giochi d'azzardo.** All'acutizzarsi della crisi (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 una vincita in grado di garantire la risoluzione "in un colpo solo" dei problemi economici correlati alla crisi.



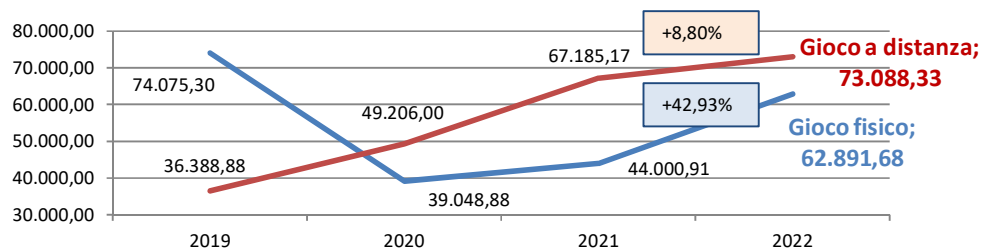
## ITALIA

**Graf. 2 – Raccolta, vincite, spese (perdite) registrate per il complesso dei giochi. Dato nazionale, Periodo 2019 -2022 (\*). Valori assoluti (in miliardi di euro) e variazione % della raccolta rispetto all'annualità precedente.**



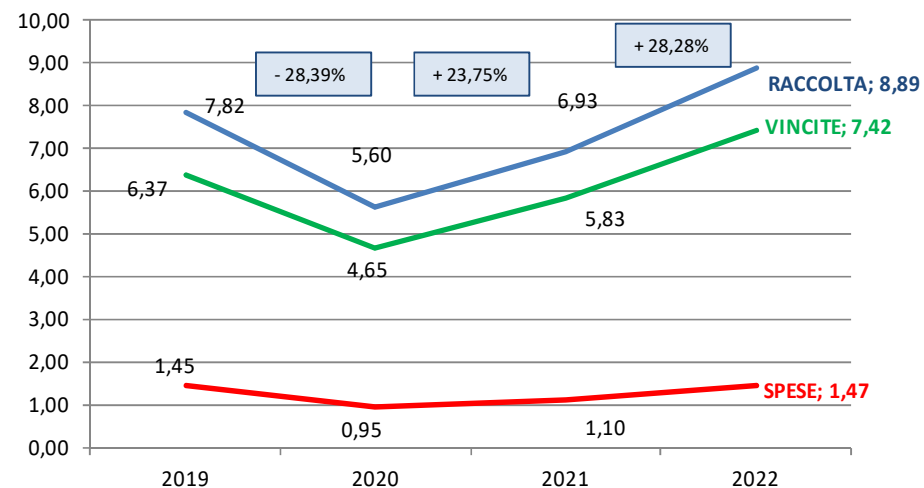
Fonte: Federconsumatori - Elaborazioni su dati ADM; (\*) Per l'annualità 2022 i dati relativi alle vincite e alle spese sono stimati

**Graf. 3 – Raccolta per giochi fisici e giochi a distanza. Dato nazionale. Periodo 2019-2022. Valori assoluti (in milioni di euro) e variazione % rispetto all'annualità precedente.**

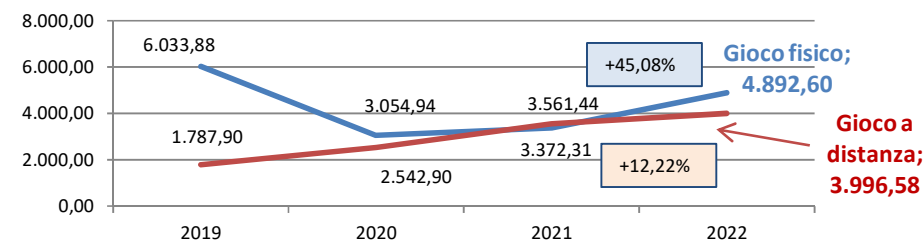


## EMILIA ROMAGNA

**Graf. 4 – Raccolta, vincite, spese (perdite) registrate per il complesso dei giochi in Emilia Romagna, Periodo 2019 -2022 (\*). Valori assoluti (in miliardi di euro) e variazione % della raccolta rispetto all'annualità precedente.**



**Graf. 5 – Raccolta per giochi fisici e giochi a distanza in Emilia Romagna. Periodo 2019-2022. Valori assoluti (in milioni di euro) e variazione % rispetto all'annualità precedente.**



### ITALIA

	2019		2020		2021		2022	
	Valore assoluto	Andamento rispetto all'anno precedente	Valore assoluto	Andamento rispetto all'anno precedente	Valore assoluto	Andamento rispetto all'anno precedente	Valore assoluto	Andamento rispetto all'anno precedente
GIOCATO FISICO (%)	67,1	↓	44,2	↓	39,6	↓	46,3	↑
GIOCATO DA REMOTO (%)	32,9	↑	55,8	↑	60,4	↑	53,7	↓
RACCOLTA TOTALE (in mln di euro)	110.464,18	↑	88.254,88	↓	111.179,68	↑	135.980,01	↑

### EMILIA ROMAGNA

	2019		2020		2021		2022	
	Valore assoluto	Andamento rispetto all'anno precedente	Valore assoluto	Andamento rispetto all'anno precedente	Valore assoluto	Andamento rispetto all'anno precedente	Valore assoluto	Andamento rispetto all'anno precedente
GIOCATO FISICO (%)	77,1	↓	54,6	↓	48,6	↓	55,0	↑
GIOCATO DA REMOTO (%)	22,9	↑	45,4	↑	51,4	↑	45,0	↓
RACCOLTA TOTALE (in mln di euro)	7.821,78	↑	5.597,84	↓	6.933,75	↑	8.889,18	↑

Fonte: Federconsumatori - Elaborazioni su dati ADM; (\*) Per l'annualità 2022 il dato relativo alla raccolta regionale per l'Emilia Romagna è stimato



Fig. 1 – I numeri di ADM AGENZIA ACCISE DOGANE E MONOPOLI – Giochi- Dati nazionali. Annualità 2021<sup>(\*)</sup>



Fonte: Federconsumatori - Elaborazione su .infografica ADM, ottobre 2022

(\*) Dato 2022 non disponibile

Tab. 1 – Raccolta, vincite, spese (perdite) registrate tipologia di gioco (fisico, remoto). Dato nazionale. Periodo 2019-2021<sup>(\*)</sup>. Valori assoluti (in milioni di euro) e composizioni %

Tipologia di gioco	Raccolte			Vincite			Spese (perdite)		
	2019	2020	2021	2019	2020	2021	2019	2020	2021
Gioco fisico	74.075,30	39.048,88	44.000,91	56.502,13	28.768,14	32.228,84	17.573,17	10.280,74	11.772,07
Gioco a distanza	36.388,88	49.206,00	67.178,77	34.542,64	46.534,38	63.452,99	1.846,24	2.671,62	3.725,78
Totale	110.464,18	88.254,88	111.179,68	91.044,77	75.302,52	95.681,83	19.419,41	12.952,36	15.497,85
Composizione % di colonna									
Gioco fisico	67,1	44,2	39,6	62,1	38,2	33,7	90,5	79,4	76,0
Gioco a distanza	32,9	55,8	60,4	37,9	61,8	66,3	9,5	20,6	24,0
Totale	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	76,3	73,7	73,2	23,7	26,3	26,8
Gioco a distanza	100,0	100,0	100,0	94,9	94,6	94,5	5,1	5,4	5,5
Totale	100,0	100,0	100,0	82,4	85,3	86,1	17,6	14,7	13,9

Fonte: Federconsumatori - Elaborazioni su dati ADM

La raccolta complessiva dei **giochi d'azzardo in Emilia Romagna** nel 2022 (Cfr. Graf. 4) è stimabile in 8,89 miliardi di euro, con una crescita del 28,3% rispetto all'annualità precedente. L'ammontare di giocato complessivo nel 2022 supera i livelli registrati nell'ultimo anno pre-pandemia (annualità 2019, raccolta: 7,82 miliardi di euro).

Anche in Emilia Romagna il gambling online è probabilmente destinato a diventare la modalità di gioco principale (Cfr. Graf. 5), i dati attuali continuano ad evidenziare però la prevalenza del giocato fisico con un ammontare di raccolta stimato in quasi 5 miliardi di euro nel 2022 (+45% rispetto all'annualità 2021). La consistenza di tale raccolta risulta ancora al di sotto del quantitativo giocato nel 2019, quando la raccolta fisica superava i 6 miliardi di euro.

**Nel 2022, il gioco online ha raccolto in Emilia Romagna 3,997 miliardi di euro, raddoppiando il valore registrato nel 2019.**

**STIMA PER L'ANNUALITA' 2023 PER LA REGIONE EMILIA ROMAGNA: si stima un ulteriore incremento del volume di giocate complessive (fisico e da remoto) che porterebbe a superare i 9,5 miliardi di euro (il 48% derivanti da gambling online).**

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 gaming 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.**

## **LE DIMENSIONI DEL GIOCO ONLINE: ESPANSIONE, DIPENDENZA E ILLEGALITÀ**

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.* 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 sta diffondendo la figura del *“supergiocatore”* in grado di accedere alle piattaforme da remoto ma che non rinuncia alla frequentazione delle sale da gioco fisiche.

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: **5,6% contro 26,8%** (dato nazionale 2021). Ogni 100 euro giocati online tornano ai giocatori circa 94,4 euro. 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 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 il poker e le 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.

In Italia si stimano 3,8 milioni di giocatori attivi (30 milioni di unità se si allarga l'analisi ai territori di UE-27 e della Gran Bretagna). Nel 2022 in media ogni giocatore ha investito quasi 20.000 euro per l'azzardo online (oltre 1.600 euro al mese). I conti attivi in Italia per il gioco online sono quasi 16 milioni (con una raccolta media di 4.299 euro all'anno)



3,8 mln di  
giocatori



30 mln di  
giocatori

**Tab. 2 – Ripartizione % dei conti online (aperti, attivi) per regione di residenza dell'utente<sup>(\*\*)</sup>. Annualità 2021<sup>(\*\*\*)</sup>. Valori assoluti e composizione %.** Fonte: Federconsumatori Elaborazioni su dati ADM e Istat

Regione	Valori assoluti		Comp. % di colonna		N. Conti attivi ogni 1,000 residenti in età 18-74 anni
	N. Conti attivi	N. Conti aperti	N. Conti attivi	N. Conti aperti	
Abruzzo	377.791	111.835	2,4	2,3	408
Basilicata	180.709	50.850	1,1	1	453
Calabria	720.293	204.888	4,5	4,2	532
Campania	2.896.489	853.693	18,2	17,5	703
Emilia-Romagna	786.184	261.741	4,9	5,4	248
Friuli V.G.	189.282	61.062	1,2	1,2	222
Lazio	1.664.484	513.428	10,4	10,5	401
Liguria	307.375	99.133	1,9	2	288
Lombardia	1.881.222	628.095	11,8	12,9	263
Marche	330.345	106.527	2,1	2,2	311
Molise	97.006	27.041	0,6	0,6	453
Piemonte	901.709	293.695	5,7	6	296
Puglia	1.386.138	412.647	8,7	8,4	484
Sardegna	458.917	137.073	2,9	2,8	390
Sicilia	2.016.760	550.565	12,6	11,3	575
Toscana	689.402	226.964	4,3	4,6	263
Trentino A.A.	120.946	39.409	0,8	0,8	158
Umbria	173.006	55.785	1,1	1,1	283
Valle d'Aosta	21.696	6.798	0,1	0,1	244
Veneto	716.020	238.830	4,5	4,9	205
<b>Totale (*)</b>	<b>15.947.254</b>	<b>4.887.438</b>	<b>100</b>	<b>100</b>	<b>374</b>

(\*) incluso Estero

(\*\*) Dati ADM grezzi non depurati dagli eventuali cambi di residenza; (\*\*\*) Dato ADM 2022 non disponibile

**Tab. 3 – Numero conti attivi e giocanti e relativi importi raccolti per gioco online nelle province emiliano romagnole. Valori assoluti. Annualità 2021<sup>(\*)</sup>.**

PROVINCIA	Numero Conti Attivi	Numero Conti Giocanti	Numero Conti Attivi ogni 1.000 residenti	Numero Conti Giocanti ogni 1,000 residenti	Raccolta media annuale dei Conti Attivi - EURO	Raccolta media annuale dei Conti giocanti - EURO
BOLOGNA	193.023	87.005	190	85	4.789,31	10.625,21
FERRARA	52.179	23.606	152	69	3.991,38	8.822,60
FORLI CESENA	63.571	28.906	161	73	4.479,99	9.852,53
MODENA	129.642	59.215	184	84	4.255,03	9.315,73
PARMA	80.379	36.207	177	80	4.109,19	9.122,33
PIACENZA	45.482	20.651	159	72	5.129,51	11.297,29
RAVENNA	63.522	28.867	164	74	5.180,63	11.400,00
REGGIO EMILIA	94.847	42.879	179	81	4.435,85	9.811,96
RIMINI	63.251	28.807	190	86	4.409,30	9.681,42
<b>TOTALE EMILIA ROMAGNA</b>	<b>785.896</b>	<b>356.143</b>	<b>176</b>	<b>80</b>	<b>4.531,69</b>	<b>10.000,02</b>

**Fig. 2 – I numeri del gioco d’azzardo online in Emilia Romagna. Annualità 2022** Fonte: Federconsumatori - Elaborazioni su dati ADM e Istat

# IL GIOCO D’AZZARDO ONLINE IN EMILIA ROMAGNA

ANNO 2022

**RACCOLTA**  
**3.996,6**  
mln. di €

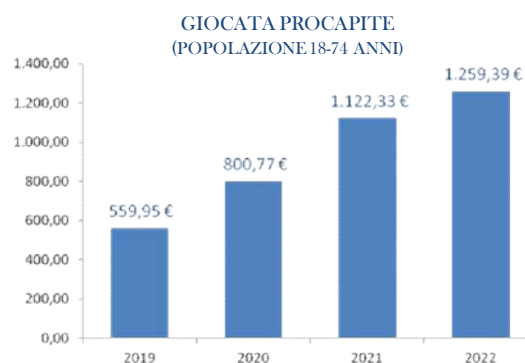


**PERDITA**  
**209,4**  
mln di €

ERARIO: 57,36 mln. di €

## GIOCATE PROCAPITE. ANNI 2019 - 2022

### DETTAGLIO REGIONALE (EMILIA ROMAGNA)



### DETTAGLIO NAZIONALE



## I GIOCATORI EFFETTIVI IN EMILIA ROMAGNA



Nel territorio emiliano romagnolo risultano attivi quasi 786.000 conti per gioco da remoto<sup>(1)</sup>. Di questi risultano giocatori poco più di 356.000 unità. La raccolta media annuale per conto attivo ammonta a 4.582 euro (10.000 euro se si considerano i conti giocatori). **A fine 2022, i giocatori effettivi, in Emilia Romagna, sono stimabili in 144.000 unità con una quota giocata media mensile di 2.300 euro (più di 27.000 euro all’anno).** (1) Elaborazioni su dati ADM, 2021.



Nota: 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.

**Tab. 4 – Raccolta, vincite, spese (perdite) registrate per gioco da remoto classificate per regione e per ripartizione territoriale. Annualità 2021 e 2022. Valori assoluti (in milioni di euro)**

REGIONE	ANNO 2022			ANNO 2021		
	RACCOLTA	VINCITE	SPESE (PERDITE)	RACCOLTA	VINCITE	SPESE (PERDITE)
Abruzzo	2.005,40	1.894,88	110,52	1.932,60	1.823,30	109,31
Basilicata	859,02	809,06	49,95	799,93	752,30	47,64
Calabria	3.247,14	3.056,59	190,54	3.012,52	2.831,81	180,70
Campania	10.482,37	9.891,53	590,84	9.749,54	9.161,26	588,28
<b>Emilia-Romagna</b>	<b>3.996,58</b>	<b>3.787,14</b>	<b>209,44</b>	<b>3.561,44</b>	<b>3.365,51</b>	<b>195,92</b>
Friuli V.G.	893,36	848,11	45,25	848,61	804,76	43,85
Lazio	8.061,11	7.625,93	435,18	7.172,67	6.765,18	407,48
Liguria	1.751,36	1.660,09	91,28	1.604,46	1.520,11	84,36
Lombardia	9.253,27	8.759,42	493,85	8.645,83	8.173,86	471,97
Marche	1.811,04	1.716,42	94,62	1.690,02	1.599,49	90,53
Molise	475,27	449,34	25,93	469,67	443,44	26,22
Piemonte	4.313,09	4.092,36	220,72	4.086,07	3.867,16	218,91
Puglia	6.149,84	5.802,74	347,11	5.736,75	5.395,04	341,72
Sardegna	1.975,23	1.870,97	104,26	1.798,65	1.703,15	95,50
Sicilia	8.672,75	8.229,70	443,06	7.637,00	7.229,38	407,63
Toscana	3.447,03	3.262,85	184,18	3.171,72	2.994,20	177,52
Trentino A.A.	696,59	658,25	38,34	643,95	608,31	35,65
Umbria	781,65	739,25	42,40	766,19	724,19	42,01
Valle d'Aosta	127,55	121,23	6,32	102,43	96,82	5,60
Veneto	3.139,70	2.984,00	155,69	2.903,66	2.750,17	153,49
<b>Totale (*)</b>	<b>73.088,33</b>	<b>69.204,52</b>	<b>3.883,81</b>	<b>67.185,17</b>	<b>63.457,78</b>	<b>3.727,39</b>
NORD	24.171,50	22.910,60	1.260,90	22.396,45	21.186,70	1.209,75
CENTRO	14.100,84	13.344,45	756,38	12.800,60	12.083,06	717,54
SUD E ISOLE	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)

**Tab. 5 – Raccolta, vincite, spese (perdite) registrate per gioco da remoto classificate per regione e per ripartizione territoriale. Annualità 2021 e 2022. Composizioni %**

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

**Tab. 6 – Giocate online per regione e ripartizione territoriale di residenza. Valori procapite (calcolati sul complesso della popolazione residente). Annualità 2020-2022. Valori assoluti in euro.**

REGIONE	Giocate online. Importo medio procapite (totale della popolazione residente). Euro		
	2022	2021	2020
Abruzzo	1.579	1.515	1.019
Basilicata	1.601	1.478	1.097
Calabria	1.764	1.624	1.141
Campania	1.874	1.733	1.187
<b>Emilia-Romagna</b>	<b>903</b>	<b>805</b>	<b>572</b>
Friuli V.G.	749	710	552
Lazio	1.412	1.255	946
Liguria	1.166	1.063	752
Lombardia	930	870	647
Marche	1.223	1.136	813
Molise	1.640	1.608	1.060
Piemonte	1.017	960	727
Puglia	1.577	1.462	1.023
Sardegna	1.254	1.133	831
Sicilia	1.806	1.580	1.191
Toscana	944	866	635
Trentino A.A.	648	600	442
Umbria	915	892	637
Valle d'Aosta	1.037	830	683
Veneto	649	599	441
<b>Totale (*)</b>	<b>1.242</b>	<b>1.138</b>	<b>831</b>
NORD	884	815	811
CENTRO	1.206	1.086	1.082
SUD E ISOLE	1.710	1.560	1.542

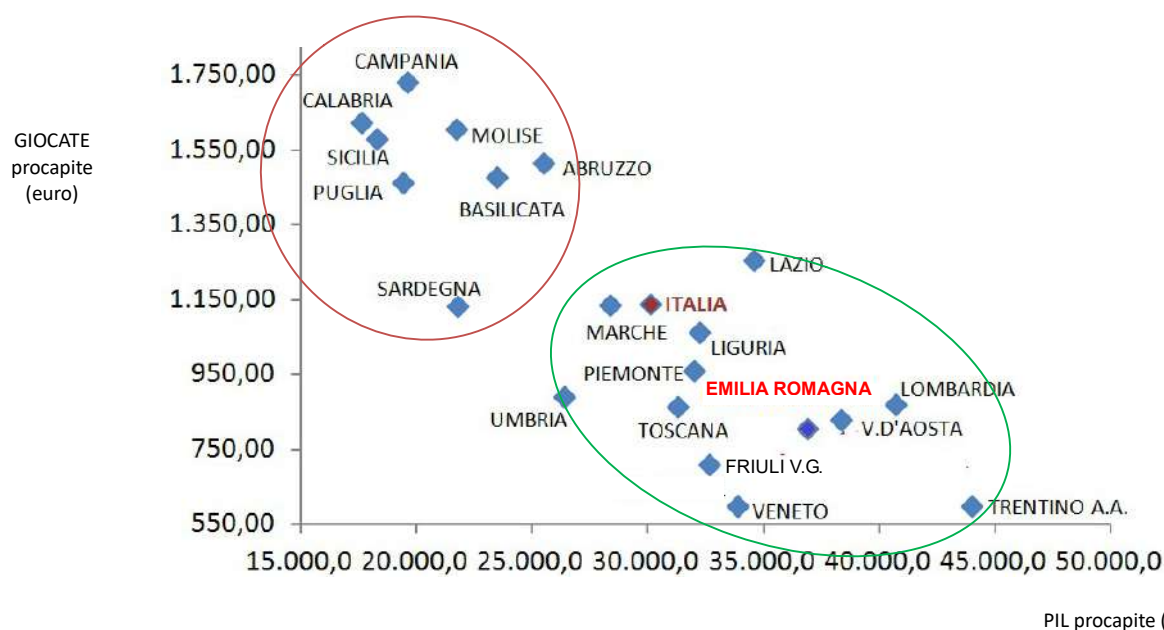
Fonte: Federconsumatori - Elaborazioni su dati ADM

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

**Che il gioco online, come quello fisico, sia utile a ripulire capitali sporchi ci sembra evidente (Cfr. APPENDICE “LE MAFIE E IL DOPPIO BINARIO DI GIOCO ILLEGALE E GIOCO LEGALE”).**

In Italia, gli euro giocati pro capite (neonati compresi) nei format online nel 2022 sono 1.242 (dato in crescita in tutte le regioni rispetto al 2021 quando la media nazionale era pari a 1.138 euro per abitante): 1.874 euro procapite in Campania e 1.806 euro in Sicilia (Cfr. Tab. 5). Agli ultimi tre posti della graduatoria delle regioni italiane troviamo il Friuli V.G. (749 euro procapite), il Trentino Alto Adige (648 euro) e il Veneto (649 euro per abitante). **L'analogo indicatore calcolato per il territorio emiliano romagnolo ammonta a 903 euro.**

**Graf. 6 - Distribuzione delle regioni italiane per Raccolta procapite per giochi d'azzardo online e per PIL procapite. Annualità 2021. Fonte: Federconsumatori - Elaborazioni su dati ADM e Istat**



**Nella prima parte della classifica nazionale si trovano tutte le regioni del Sud.** Differenze evidenti, dati opposti a quelli del gioco 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 online 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.

Le precisazioni che ci ha fatto avere l'ADM da questo punto di vista non modificano le nostre valutazioni, in alcuni casi le rafforzano: *"In generale, comunque, si precisa che i dati di gioco relativi al comune non sono automaticamente riconducibili ai residenti, specie per le località a vocazione turistica, per le aree geografiche ad alta intensità abitativa o in cui sono presenti concentrazioni di strutture lavorative (stabilimenti, uffici pubblici, centri commerciali) ovvero per i punti vendita siti nelle autostrade o nelle strade ad alta percorrenza."*

**Per il Procuratore aggiunto della Direzione Nazionale Antimafia Giovanni Russo: «la criminalità organizzata moderna ha adottato da tempo il modello di crime as a service. Dove c'è necessità si presenta con una sua offerta: un'offerta economica, un'offerta di servizi, un'offerta di disponibilità di violenza, quindi una riserva di violenza o una riserva di ricchezza. In questo caso la dipendenza da gioco d'azzardo patologico acuita dalla pandemia, ha aperto un terreno ancora più fertile»**

**Secondo un approfondimento pubblicato dal Sole 24 ore l'11 ottobre 2022, sono 18,4 milioni le persone in Italia che giocano d'azzardo almeno una volta all'anno, pari al 36% della popolazione maggiorenne.** Un milione e mezzo di questi giocatori ha un "profilo problematico", fatica a gestire il tempo da dedicare al gioco e a controllare quanto spende, alterando spesso i comportamenti familiari e sociali anche a causa di situazioni di sovra indebitamento e di usura.

**Tab. 7 – Giocate, vincite e spese per gioco online in Emilia Romagna per provincia di residenza. Anno 2022. Valori assoluti in euro e composizioni %.**

PROVINCIA	VALORI ASSOLUTI			COMPOSIZIONE % DI RIGA			COMPOSIZIONE % DI COLONNA		
	RACCOLTA	VINCITE	SPESE (PERDITE)	RACCOLTA	VINCITE	SPESE (PERDITE)	RACCOLTA	VINCITE	SPESE (PERDITE)
BOLOGNA	1.084.065.457	1.033.410.065	50.655.392	100,0	95,3	4,7	1,5	1,5	1,3
MODENA	643.887.654	609.512.813	34.374.840	100,0	94,7	5,3	0,9	0,9	0,9
REGGIO EMILIA	446.475.801	422.660.926	23.814.874	100,0	94,7	5,3	0,6	0,6	0,6
PARMA	372.920.520	351.688.486	21.232.033	100,0	94,3	5,7	0,5	0,5	0,5
RAVENNA	340.314.972	322.963.012	17.351.960	100,0	94,9	5,1	0,5	0,5	0,4
FORLI CESENA	318.179.651	300.191.056	17.988.596	100,0	94,3	5,7	0,4	0,4	0,5
RIMINI	309.823.122	292.222.609	17.600.513	100,0	94,3	5,7	0,4	0,4	0,5
PIACENZA	265.931.738	251.036.329	14.895.409	100,0	94,4	5,6	0,4	0,4	0,4
FERRARA	214.983.559	203.452.448	11.531.112	100,0	94,6	5,4	0,3	0,3	0,3
<b>EMILIA ROMAGNA</b>	<b>3.996.582.474</b>	<b>3.787.137.745</b>	<b>209.444.729</b>	<b>100,0</b>	<b>94,8</b>	<b>5,2</b>	<b>5,5</b>	<b>5,5</b>	<b>5,4</b>
<b>ITALIA (*)</b>	<b>73.088.327.264</b>	<b>69.204.518.179</b>	<b>3.883.809.084</b>	<b>100,0</b>	<b>94,7</b>	<b>5,3</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>	<b>100,0</b>

Fonte: Federconsumatori - Elaborazioni su dati ADM e Istat

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

**Tab. 8 – Raccolta del gioco online in Emilia Romagna per provincia di residenza. Anni 2021 e 2022. Valori assoluti in euro e variazioni.**

Provincia	RACCOLTA - valori assoluti (euro)		RACCOLTA - variazioni 2022/2021	
	2022	2021	assolute (in euro)	%
BOLOGNA	1.084.065.457,45	924.446.204,90	159.619.252,55	17,3
FERRARA	214.983.559,34	208.266.286,92	6.717.272,42	3,2
FORLI CESENA	318.179.651,39	284.797.167,78	33.382.483,61	11,7
MODENA	643.887.653,55	551.631.224,96	92.256.428,59	16,7
PARMA	372.920.519,78	330.292.300,47	42.628.219,31	12,9
PIACENZA	265.931.738,04	233.300.384,90	32.631.353,14	14,0
RAVENNA	340.314.971,90	329.083.859,85	11.231.112,05	3,4
REGGIO EMILIA	446.475.800,64	420.726.831,42	25.748.969,22	6,1
RIMINI	309.823.122,06	278.892.808,80	30.930.313,26	11,1
<b>EMILIA ROMAGNA</b>	<b>3.996.582.474,15</b>	<b>3.561.437.070,00</b>	<b>435.145.404,15</b>	<b>12,2</b>
<b>ITALIA (*)</b>	<b>73.088.327.263,56</b>	<b>67.185.168.631,93</b>	<b>5.903.158.631,63</b>	<b>8,8</b>

Fonte: Federconsumatori - Elaborazioni su dati ADM e Istat

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

**Tab. 9 – Raccolta procapite online (età 18-74 anni) per provincia di residenza del giocatore (regione Emilia Romagna). Anno 2022. Valori assoluti in euro.**

PROVINCIA	Giocata procapite in euro (popolazione in età 18-74 anni)
BOLOGNA	1.496,02
PIACENZA	1.313,74
MODENA	1.278,29
RIMINI	1.267,94
RAVENNA	1.238,23
REGGIO EMILIA	1.181,18
PARMA	1.153,21
FORLI CESENA	1.139,71
FERRARA	884,99
<b>EMILIA ROMAGNA</b>	<b>1.259,39</b>
<b>ITALIA (*)</b>	<b>1.719,65</b>

Fonte: Federconsumatori - Elaborazioni su dati ADM e Istat

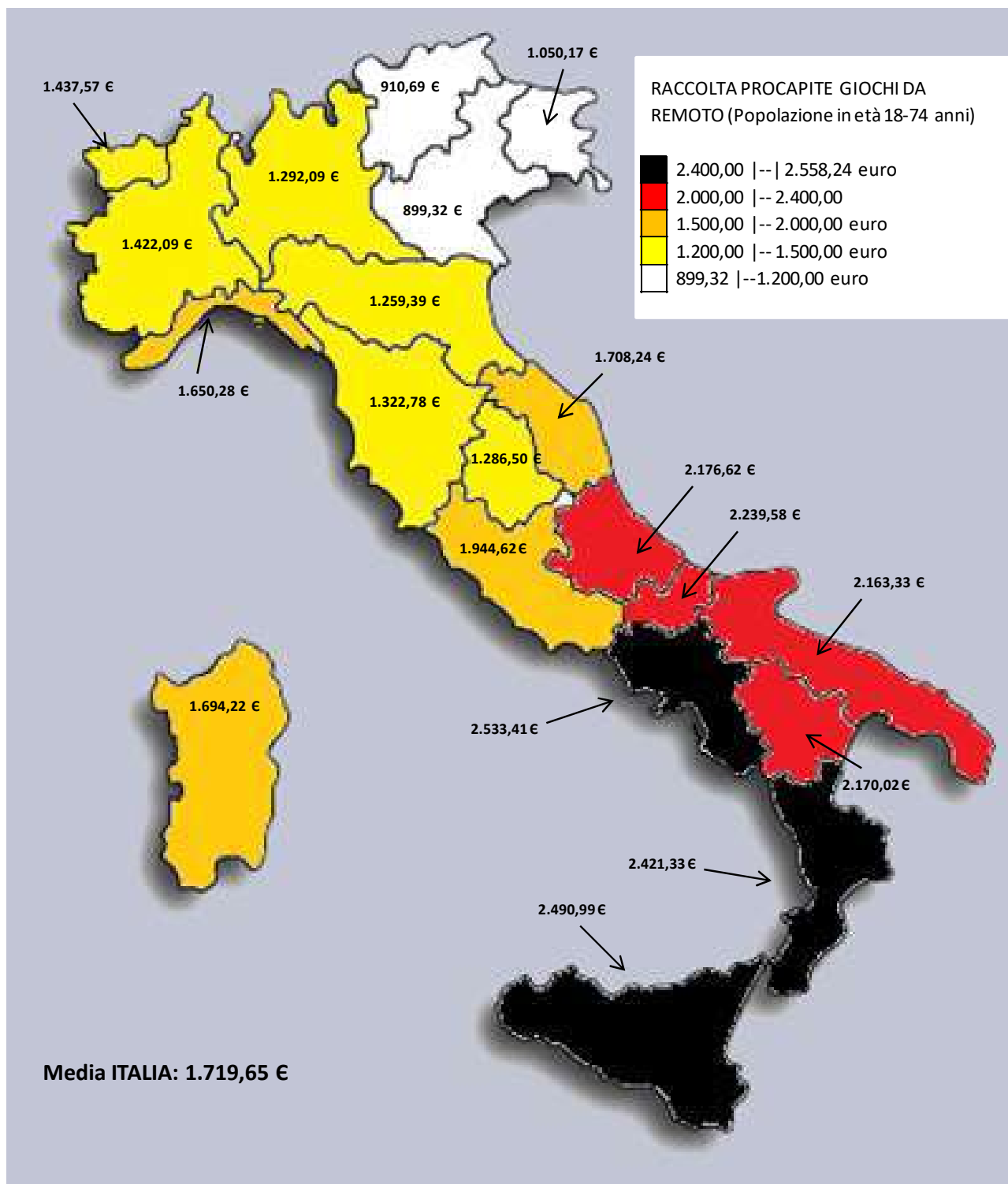
(\*) TOTALE GIOCO ONLINE NAZIONALE (inclusi residenti all'Estero e dati non territorialmente attribuibili)



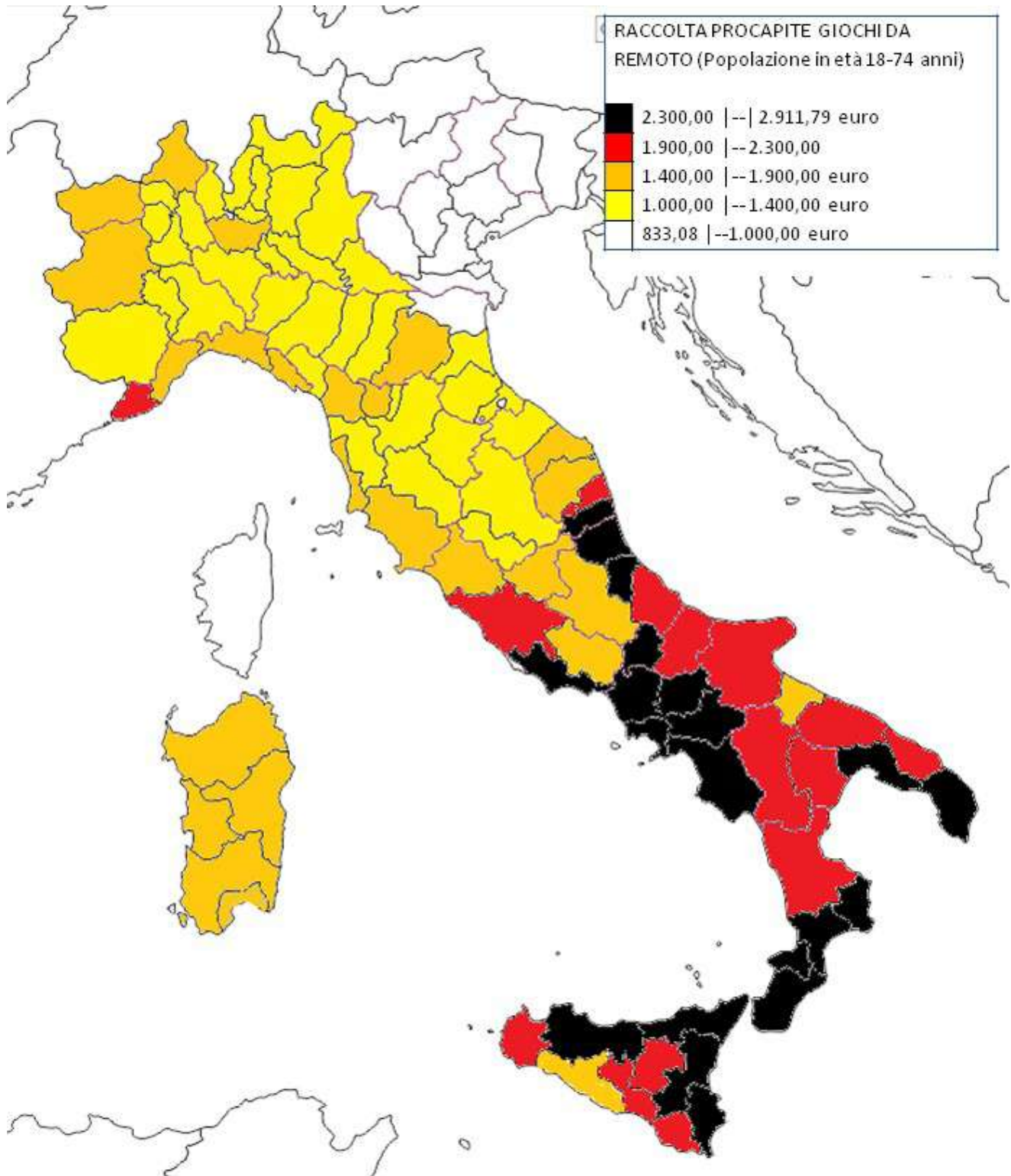
**L'analisi declinata sulla popolazione residente in età 18-74 anni** (considerata la fascia di età che raccoglie la quasi totalità dei giocatori online) **evidenzia, in Emilia Romagna, una raccolta media procapite pari a 1.259,39 euro . Il dato medio regionale è la sintesi di valori provinciali compresi fra gli 884,99 euro di Ferrara e i 1.496,02 euro della provincia di Bologna.**

Il corrispondente indicatore nazionale ammonta a 1.719,65 euro. Tale valore è la media di indicatori provinciali compresi fra gli 833,08 euro di Rovigo e i 2.911,71 euro di Messina. Come anticipato, *il motore della raccolta da remoto nazionale* è territorialmente collocato al sud: in particolare in Campania (Caserta, Napoli, Avellino, Salerno, Benevento), in Sicilia (Messina, Palermo, Siracusa, Catania), in Calabria (Reggio C., Vibo Valentia, Crotone, Catanzaro, Cosenza, Potenza) e in Puglia (Lecce, Taranto, Brindisi). Alcune evidenze territoriali provinciali, al di sopra della soglia dei 2mila euro procapite, si rilevano anche nelle Marche (Fermo, Ascoli P.), in Molise (Isernia, Campobasso), nel Lazio (Latina) e in Abruzzo (Pescara e soprattutto Teramo). Una situazione completamente opposta si rileva nel Nord Italia e soprattutto nel Nord Est, con particolare riferimento al Veneto, al Friuli V.G. e al Trentino A.A. Fra le regioni del nord si evidenzia la peculiarità della Liguria, le cui province presentano tutti dati medi di raccolta superiori ai 1.400 euro procapite.

**Fig. 3 – Raccolta procapite online (età 18-74 anni) per regione di residenza del giocatore. Anno 2022. Valori assoluti in euro.** Fonte: Federconsumatori - Elaborazioni su dati ADM e Istat



**Fig. 4 – Raccolta procapite online (età 18-74 anni) per provincia di residenza del giocatore. Anno 2022. Valori assoluti in euro**



*Fonte: Federconsumatori - Elaborazioni su dati ADM e Istat; (\*) Per la Sardegna è indicato il dato medio regionale: non è possibile fornire il dato riferito al dettaglio provinciale così come individuato dalla L.R. 2/2016 (che individua le Province di Nuoro, Oristano, Sassari, Sud Sardegna e la Città Metropolitana di Cagliari) -*

**Tab. 10 – Giocate, vincite e spese per gioco online per comune capoluogo di provincia di residenza. Regione Emilia Romagna. Anno 2022. Valori assoluti in euro e composizioni %.** Fonte: Federconsumatori - Elaborazioni su dati ADM

COMUNE CAPOLUOGO DI PROVINCIA	VALORI ASSOLUTI			COMPOSIZIONE % DI RIGA		
	RACCOLTA	VINCITE	SPESE (PERDITE)	RACCOLTA	VINCITE	SPESE (PERDITE)
BOLOGNA	402.861.561,19	382.721.959,72	20.139.601,46	100,0	95,0	5,0
PARMA	181.230.715,52	171.472.702,88	9.758.012,64	100,0	94,6	5,4
RAVENNA	159.714.926,34	150.948.545,42	8.766.380,93	100,0	94,5	5,5
MODENA	155.454.913,90	146.632.383,81	8.822.530,09	100,0	94,3	5,7
REGGIO EMILIA	150.088.955,30	142.519.605,64	7.569.349,67	100,0	95,0	5,0
RIMINI	135.624.729,84	127.369.802,14	8.254.927,70	100,0	93,9	6,1
PIACENZA	106.849.149,43	100.890.703,58	5.958.445,85	100,0	94,4	5,6
FORLI' (FORLI CESENA)	91.444.365,89	86.588.156,85	4.856.209,05	100,0	94,7	5,3
FERRARA	88.372.021,59	83.966.330,18	4.405.691,40	100,0	95,0	5,0

Fonte: Federconsumatori - Elaborazioni su dati ADM

L'analisi concentrata sui **comuni capoluogo di provincia dell'Emilia Romagna** registra valori di raccolta procapite (classe di età 18-74 anni) compresi fra i 949,26 euro di Ferrara e i 1.475,57 euro di Piacenza.

L'estensione dell'analisi al contesto nazionale nazionale (Cfr. Report nazionale, *"Il libro nero dell'azzardo. La crescita impetuosa dell'azzardo online in Italia. MAFIE, DIPENDENZE, GIOVANI"*) evidenzia in modo ancora più marcato la dicotomia territoriale Sud/Centro-Nord (soprattutto Nord-est) rilevata per i dati provinciali. I 107 comuni capoluogo hanno volumi lordi procapite compresi fra gli 872,31 euro di Vicenza e i 3.392,06 euro di Benevento.

**Tab. 11 – Raccolta procapite online (età 18-74 anni) per comune capoluogo di provincia di residenza del giocatore. Regione Emilia Romagna. Anno 2022. Valori assoluti in euro.**

COMUNE CAPOLUOGO DI PROVINCIA	Giocata procapite in euro (popolazione in età 18-74 anni)
Piacenza	1.475,57
Bologna	1.446,15
Ravenna	1.426,00
Parma	1.277,99
Rimini	1.265,80
Reggio nell'Emilia	1.222,40
Modena	1.187,55
Forlì	1.111,29
Ferrara	949,26

Fonte: Federconsumatori - Elaborazioni su dati ADM e Istat



**Tab. 12 – Raccolta per giochi online, popolazione residente e giocata procapite (età 18-74 anni) per area territoriale di residenza (comune capoluogo di provincia e resto della provincia) nelle regioni italiane. Anno 2022. Composizioni %.**

REGIONE	COMPOSIZIONE %						Giocata procapite in euro (popolazione in età 18-74 anni)		
	RACCOLTA GIOCHI ONLINE			POPOLAZIONE RESIDENTE (età 18-74 anni)			Comuni capoluogo di provincia	Territori extracapoluoghi di provincia	Totale regionale
	Comuni capoluogo di provincia	Territori extracapoluoghi di provincia	Totale regionale	Comuni capoluogo di provincia	Territori extracapoluoghi di provincia	Totale regionale			
Abruzzo	22,1	77,9	100,0	22,6	77,4	100,0	2.133,97	2.189,06	2.176,62
Basilicata	24,5	75,5	100,0	22,6	77,4	100,0	2.344,43	2.118,99	2.170,02
Calabria	26,2	73,8	100,0	22,0	78,0	100,0	2.884,28	2.290,63	2.421,33
Campania	22,3	77,7	100,0	21,5	78,5	100,0	2.648,74	2.533,41	2.558,24
<b>Emilia-Romagna</b>	<b>36,8</b>	<b>63,2</b>	<b>100,0</b>	<b>36,2</b>	<b>63,8</b>	<b>100,0</b>	<b>1.280,62</b>	<b>1.247,34</b>	<b>1.259,39</b>
Friuli V.G.	34,5	65,5	100,0	32,4	67,6	100,0	1.119,26	1.017,09	1.050,17
Lazio	53,3	46,7	100,0	52,8	47,2	100,0	1.962,02	1.925,18	1.944,62
Liguria	45,2	54,8	100,0	51,1	48,9	100,0	1.460,12	1.849,01	1.650,28
Lombardia	25,5	74,5	100,0	22,7	77,3	100,0	1.449,17	1.245,84	1.292,09
Marche	19,3	80,7	100,0	21,5	78,5	100,0	1.536,23	1.755,33	1.708,24
Molise	27,4	72,6	100,0	23,0	77,0	100,0	2.662,08	2.113,17	2.239,58
Piemonte	35,3	64,7	100,0	30,5	69,5	100,0	1.647,38	1.323,26	1.422,09
Puglia	28,6	71,4	100,0	27,2	72,8	100,0	2.272,72	2.122,45	2.163,33
Sardegna (*)	23,5	70,8	100,0	22,3	77,7	100,0	1.791,20	1.542,13	1.694,22
Sicilia	36,7	63,3	100,0	31,8	68,2	100,0	2.878,66	2.310,43	2.490,99
Toscana	37,3	62,7	100,0	35,3	64,7	100,0	1.397,22	1.282,22	1.322,78
Trentino A.A.	25,0	75,0	100,0	21,2	78,8	100,0	1.077,04	866,04	910,69
Umbria	32,7	67,3	100,0	31,9	68,1	100,0	1.319,87	1.270,90	1.286,50
Valle d'Aosta	35,8	64,2	100,0	26,9	73,1	100,0	1.911,85	1.262,79	1.437,57
Veneto	23,8	76,2	100,0	20,5	79,5	100,0	1.044,79	861,76	899,32
<b>TOTALE (**)</b>	<b>31,5</b>	<b>68,5</b>	<b>100,0</b>	<b>29,7</b>	<b>70,3</b>	<b>100,0</b>	<b>1.822,23</b>	<b>1.676,36</b>	<b>1.719,65</b>

Fonte: Federconsumatori - Elaborazioni su dati ADM e Istat

(\*) Regione Sardegna. Dati stimati. Non è possibile fornire il dato riferito al dettaglio provinciale così come individuato dalla L.R. 2/2016 (che individua le Province di Nuoro, Oristano, Sassari, Sud Sardegna e la Città Metropolitana di Cagliari)

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

**Tab. 13 – Raccolta per giochi online, popolazione residente e giocata procapite (età 18-74 anni) per area territoriale di residenza (comune capoluogo di provincia e resto della provincia). Regione Emilia Romagna. Anno 2022. Composizioni %.**

PROVINCIA	COMPOSIZIONE %						Giocata procapite in euro (popolazione in età 18-74 anni)		
	RACCOLTA GIOCHI ONLINE			POPOLAZIONE RESIDENTE (età 18-74 anni)			Comune capoluogo	Resto della provincia	Totale provinciale
	Comune capoluogo	Resto della provincia	Totale provinciale	Comune capoluogo	Resto della provincia	Totale provinciale			
PARMA	48,6	51,4	100,0	43,9	56,1	100,0	1.277,99	1.057,24	1.153,21
RAVENNA	46,9	53,1	100,0	40,9	59,1	100,0	1.426,00	1.112,16	1.238,23
RIMINI	43,8	56,2	100,0	44,1	55,9	100,0	1.265,80	1.275,05	1.267,94
FERRARA	41,1	58,9	100,0	38,4	61,6	100,0	949,26	846,68	884,99
PIACENZA	40,2	59,8	100,0	36,5	63,5	100,0	1.475,57	1.238,53	1.313,74
BOLOGNA	37,2	62,8	100,0	38,7	61,3	100,0	1.446,15	1.532,46	1.496,02
REGGIO EMILIA	33,6	66,4	100,0	32,4	67,6	100,0	1.222,40	1.159,66	1.181,18
FORLI CESENA	28,7	71,3	100,0	30,1	69,9	100,0	1.111,29	1.162,12	1.139,71
MODENA	24,1	75,9	100,0	26,4	73,6	100,0	1.187,55	1.317,42	1.278,29

Fonte: Federconsumatori - Elaborazioni su dati ADM e Istat

L'analisi territoriale declinata a livello sub provinciale, con comparazione dei valori riferiti al capoluogo e al resto del territorio provinciale, evidenzia in primis ovviamente la generale correlazione diretta fra la distribuzione dei volumi lordi giocati e la distribuzione della popolazione residente. Ci sono però realtà provinciali nelle quali si evidenzia un valore più che proporzionale del volume lordo giocato extra capoluogo. Nell'ambito del contesto

regionale emiliano romagnolo è, ad esempio, il caso della provincia di Modena dove esistono due poli attrattori dell'azzardo rappresentati dalle aree di Carpi e di Sassuolo. Tali realtà territoriali costituiscono due degli ambiti regionali di criticità rappresentati nelle Fig. 5 e 6. Sempre su questo fronte, se si amplia invece l'analisi al territorio nazionale (Cfr. Report nazionale, *"Il libro nero dell'azzardo. La crescita impetuosa dell'azzardo online in Italia. MAFIE, DIPENDENZE, GIOVANI"*) si evidenziano i casi, con differente intensità osservata del fenomeno, di Macerata, Pistoia, L'Aquila, Viterbo, Ragusa, Caltanissetta, Savona, Enna, Imperia, Massa Carrara, Lucca, Lodi, Matera, Genova. Fra i vari motivi che possono spiegare tale sovra rappresentazione extra capoluogo, tutti meritevoli di approfondimento, ci si sofferma su uno: **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.**

La Tab. 14 concentra l'analisi del valore medio di raccolta procapite, per residente in età 18 – 74 anni, sul campione costituito dai comuni con più di 10.000 residenti appartenenti alle nove province emiliano romagnole.

A supporto della tesi sopra esposta, relativa al **decentramento della generazione dei volumi di gioco in comuni minori rispetto al capoluogo ma comunque demograficamente significativi**, si evidenziano alcuni valori territoriali notevoli, paragonabili e superiori ai valori rilevati nel sud Italia (Cfr. Tab. 15) : i comuni bolognesi di Zola Predosa (quasi 7.500 euro), Calderara di Reno (4.473 euro) su tutti. Sempre in provincia di Bologna si sottolinea il valore del comune di Valsamoggia (2.162 euro). Si evidenziano, inoltre, i valori relativi ai comuni modenesi di Sassuolo (2.084 euro), di Carpi (1.640 euro) e dei comuni piacentini di Castel San Giovanni (1.768 euro) e di Rottofreno (1.690 euro). In provincia di Rimini si rilevano i comuni di Riccione (1.912 euro) e di Misano Adriatico (1.774 euro). Si evidenziano, infine, gli indicatori calcolati per il comune parmense di Montechiarugolo (2.322 euro) e di Forlimpopoli in provincia di Forlì-Cesena (2.640 euro).

Un'ultima considerazione: tali valori sono relativi al solo giocato online. **L'aggiunta del dato relativo al giocato fisico (che trova la massima intensità proprio nel nord est del Paese) restituisce un quadro ancora più preoccupante in certe realtà comunali. In questa ottica sono stati mappati gli ambiti di criticità dell'azzardo ("aree con crisi acute da azzardo") evidenziati nelle Fig. 5 e 6. In particolare si evidenziano gli ambiti di criticità a cintura di Bologna, del nord piacentino, l'ambito ceramico interprovinciale Sassuolo – Casalgrande. A questi si sommano realtà nel nord reggiano e sulla riviera romagnola del nord (Comacchio) e sud (Forlì-Cesena).**

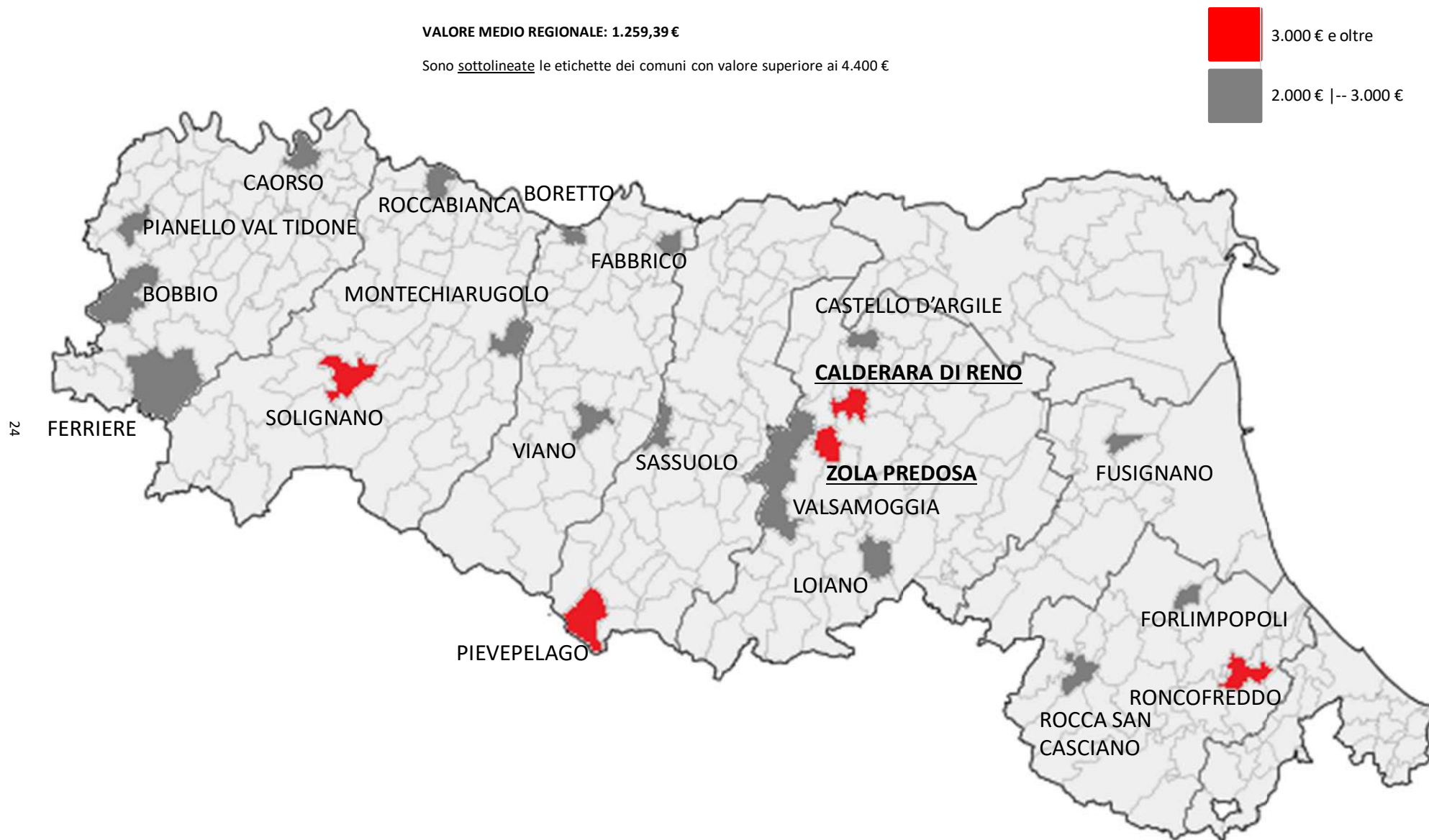
**Tab. 14 – Raccolta procapite online (età 18-74 anni) nei comuni con più di 10.000 residenti nelle province emiliano romagnole. Anni 2021 e 2022.** Fonte: Federconsumatori - Elaborazioni su dati ADM e Istat

**MEDIA NAZIONALE 2022: 1.719,65 euro; MEDIA REGIONE EMILIA ROMAGNA 2022: 1.259,39 euro**

AREA TERRITORIALE	Giocata procapite in euro (popolazione in età 18-74 anni)		AREA TERRITORIALE	Giocata procapite in euro (popolazione in età 18-74 anni)	
	2022	2021		2022	2021
<b>PROVINCIA DI BOLOGNA</b>	<b>1.496,02</b>	<b>1.275,78</b>	<b>PROVINCIA DI RAVENNA</b>	<b>1.238,23</b>	<b>1.198,87</b>
Zola Predosa	7.448,71	5.099,10	Cervia	1.426,42	1.230,38
Calderara di Reno	4.473,28	1.668,27	RAVENNA	1.426,00	1.389,91
Valsamoggia	2.162,14	1.911,08	Massa Lombarda	1.410,18	1.301,15
Ozzano dell'Emilia	1.685,36	1.197,14	Alfonsine	1.101,84	1.447,39
Medicina	1.652,09	1.235,35	Russi	1.042,64	1.238,54
Castel Maggiore	1.554,37	1.117,11	Bagnacavallo	835,71	867,12
BOLOGNA	1.446,15	1.304,75	Lugo	821,89	725,84
Anzola dell'Emilia	1.387,92	1.123,45	Faenza	94,97	1.126,41
Crevalcore	1.346,62	1.150,75	<b>PROVINCIA DI REGGIO EMILIA</b>	<b>1.181,18</b>	<b>1.112,94</b>
San Lazzaro di Savena	1.316,43	1.279,29	Castellarano	1.502,37	1.307,31
Casalecchio di Reno	1.285,49	1.118,62	Casalgrande	1.395,68	1.315,06
Molinella	1.276,91	1.347,88	Sant'Ilario d'Enza	1.351,82	1.134,48
Pianoro	1.234,77	1.203,95	Correggio	1.336,16	1.230,09
Budrio	1.168,94	984,16	Rubiera	1.309,14	988,73
Imola	1.149,04	1.148,68	REGGIO EMILIA	1.222,40	1.078,01
Granarolo dell'Emilia	1.135,08	1.081,01	Cadelbosco di Sopra	1.147,13	1.321,96
San Giovanni in Persiceto	1.065,12	1.014,05	Montecchio Emilia	1.107,53	987,12
Castenaso	1.055,27	850,93	Castelnovo ne' Monti	1.028,77	792,11
Castel San Pietro Terme	861,77	912,87	Novellara	987,20	848,18
San Pietro in Casale	811,75	777,47	Scandiano	926,94	1.010,65
Monte San Pietro	808,37	929,71	Bibbiano	868,17	686,98
Sasso Marconi	773,76	976,28	Quattro Castella	730,04	744,08
<b>PROVINCIA DI PIACENZA</b>	<b>1.313,74</b>	<b>1.152,96</b>	Guastalla	722,46	756,05
Castel San Giovanni	1.768,39	1.375,96	<b>PROVINCIA DI PARMA</b>	<b>1.153,21</b>	<b>1.025,58</b>
Rottofreno	1.690,05	1.736,69	Montechiarugolo	2.321,78	1.189,27
PIACENZA	1.475,57	1.215,74	PARMA	1.275,70	1.098,97
Fiorenzuola d'Arda	1.225,13	1.182,41	Noceto	1.149,69	1.249,56
<b>PROVINCIA DI MODENA</b>	<b>1.278,29</b>	<b>1.095,73</b>	Fidenza	1.140,28	894,66
Sassuolo	2.084,44	1.701,71	Collecchio	1.048,64	1.074,90
Carpi	1.639,92	1.200,19	Langhirano	946,91	1.298,75
Castelvetro di Modena	1.631,49	1.435,03	Medesano	883,71	939,57
Bomporto	1.548,19	1.500,16	Salsomaggiore Terme	831,70	1.007,69
Novi di Modena	1.500,57	964,12	Sorbolo Mezzani	777,92	766,99
Formigine	1.488,23	1.551,65	<b>PROVINCIA DI FORLI' CESENA</b>	<b>1.139,71</b>	<b>1.019,45</b>
Spilamberto	1.411,93	815,91	Forlimpopoli	2.639,35	1.531,98
Castelfranco Emilia	1.380,08	1.215,68	Cesenatico	1.413,76	1.258,94
Fiorano Modenese	1.371,50	1.218,63	Gambettola	1.384,67	1.192,01
Castelnuovo Rangone	1.284,64	1.074,95	San Mauro Pascoli	1.328,30	1.075,42
Vignola	1.250,24	920,11	FORLI'	1.111,29	978,12
Pavullo nel Frignano	1.234,89	1.214,95	CESENA	951,58	1.041,42
MODENA	1.187,55	1.042,29	Savignano sul Rubicone	850,16	832,04
Soliera	1.050,67	1.007,94	Bertinoro	503,90	635,63
Nonantola	1.037,37	1.057,20	<b>PROVINCIA DI FERRARA</b>	<b>884,99</b>	<b>852,29</b>
Maranello	1.012,84	1.007,16	Comacchio	1.389,57	1.224,60
Mirandola	887,80	820,47	Cento	1.018,02	983,79
Finale Emilia	682,30	624,10	FERRARA	949,26	974,20
San Felice sul Panaro	497,54	770,81	Argenta	801,47	683,68
<b>PROVINCIA DI RIMINI</b>	<b>1.267,94</b>	<b>1.140,41</b>	Copparo	682,04	594,66
Riccione	1.911,70	1.762,01	Bondeno	668,41	532,98
Misano Adriatico	1.774,01	1.231,42	Codigoro	620,04	636,45
Bellaria-Igea Marina	1.481,51	1.490,20	<b>EMILIA ROMAGNA</b>	<b>1.259,39</b>	<b>1.122,33</b>
Cattolica	1.381,94	1.226,53	<b>ITALIA</b>	<b>1.719,65</b>	<b>1.574,89</b>
RIMINI	1.265,80	1.196,79			
Coriano	1.181,45	865,48			
Santarcangelo di Romagna	865,05	692,28			
Verucchio	773,41	945,43			

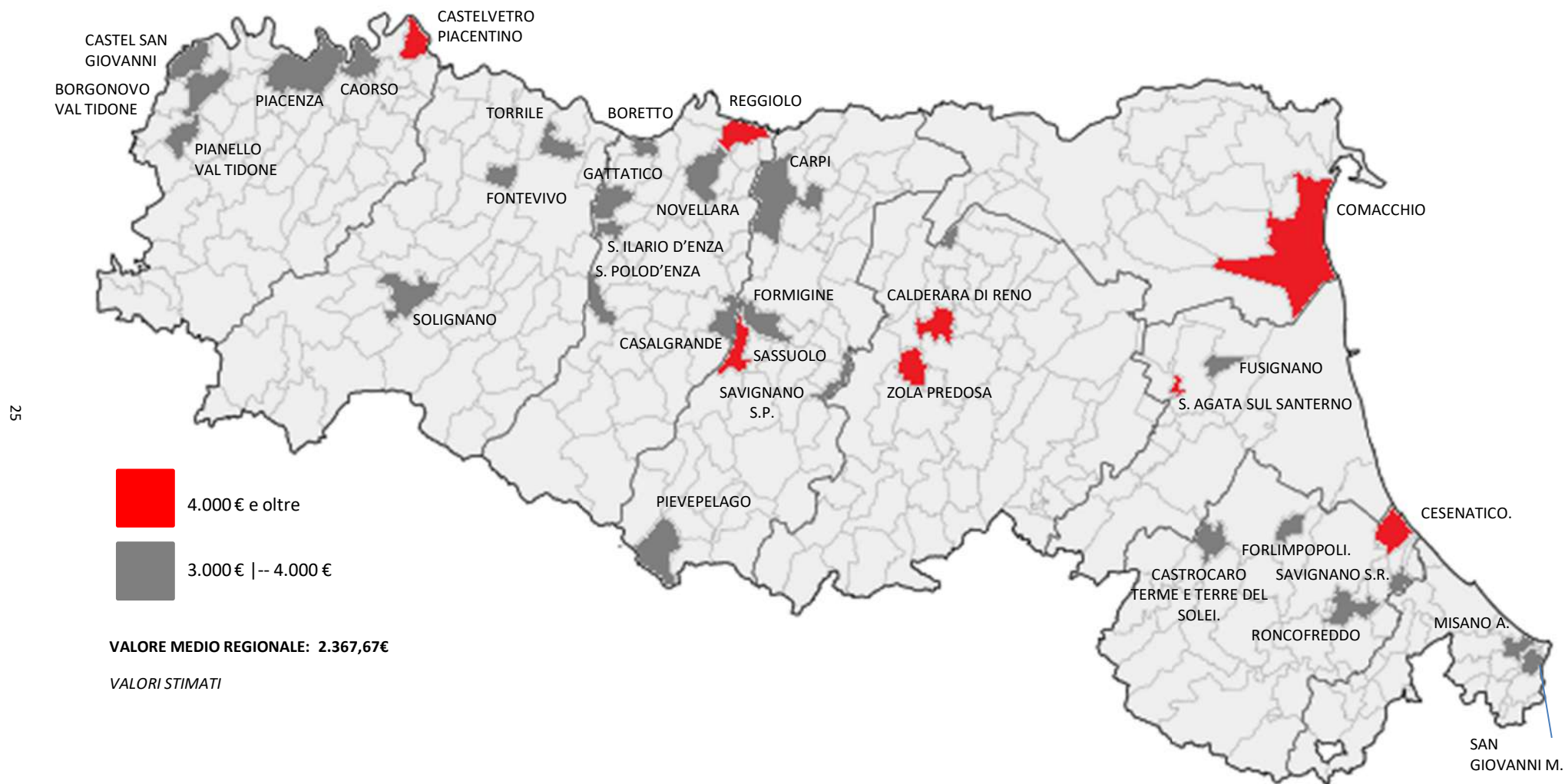
Fonte: Federconsumatori - Elaborazioni su dati ADM e Istat

**Fig. 5 - LE CRISI ACUTE DELL' AZZARDO: AMBITI DI CRITICITA' DELL'AZZARDO ONLINE.** Comuni emiliano romagnoli con giocate online procapite (popolazione 18-74 anni) superiori ai 2.000 euro. Anno 2022



PROVINCIA	PIACENZA	PARMA	REGGIO EMILIA	MODENA	BOLOGNA	FERRARA	RAVENNA	FORLI CESENA	RIMINI
Giocata procapite (18-74 anni) (€)	1.313,74	1.153,21	1.181,18	1.278,29	1.496,03	884,99	1.238,23	1.139,71	1.267,94

**Fig. 6 - LE CRISI ACUTE DELL' AZZARDO: AMBITI DI CRITICITA' DELL'AZZARDO COMPLESSIVO (FISICO E DA REMOTO). Comuni emiliano romagnoli con giocate procapite (popolazione 18 anni e oltre) superiori ai 3.000 euro. Anno 2022**



	AREA TERRITORIALE	PIACENZA	PARMA	REGGIO EMILIA	MODENA	BOLOGNA	FERRARA	RAVENNA	FORLI CESENA	RIMINI
<b>Giocata procapite (18 anni e oltre) (€)</b>	<b>PROVINCIA</b>	2.518,54	2.158,99	2.416,80	<b>2.575,82</b>	2.451,39	1.938,37	2.334,23	2.274,88	2.348,67
	<b>CAPOLUOGO DI PROVINCIA</b>	<b>3.258,91</b>	2.425,42	2.789,85	2.846,27	2.664,44	1.774,35	2.404,91	2.088,76	2.594,55



**Tab. 15 – Raccolta procapite online (età 18-74 anni) nei comuni con più di 10.000 residenti nelle prime 12 province classificate per valore giocato procapite. Anno 2022.** Fonte: Federconsumatori - Elaborazioni su dati ADM e Istat

**MEDIA NAZIONALE: 1.719,65 euro**

AREA TERRITORIALE	GIOCATA PROCAPITE IN EURO (popolazione 18-74 anni)	AREA TERRITORIALE	GIOCATA PROCAPITE IN EURO (popolazione 18-74 anni)	AREA TERRITORIALE	GIOCATA PROCAPITE IN EURO (popolazione 18-74 anni)
<b>PROVINCIA DI MESSINA</b>	<b>2.911,79</b>	<b>PROVINCIA DI REGGIO CALABRIA</b>	<b>2.604,77</b>	<i>Segue Provincia di Napoli</i>	
Patti	4.685,74	Melito di Porto Salvo (2)	3.876,19	Somma Vesuviana	1.721,27
Lipari	3.603,44	REGGIO CALABRIA (2)	3.228,09	Marano di Napoli (1) (2)	1.616,11
Sant'Agata di Militello	3.531,98	Gioia Tauro (2)	3.134,04	Procida	1.566,19
MESSINA	3.182,10	Villa San Giovanni	2.551,64	Frattaminore	1.532,60
Taormina	2.325,55	Palmi	2.378,03	Casandrino (2)	1.226,28
Barcellona Pozzo di G.	2.308,49	Siderno (2)	2.321,63	<b>PROVINCIA DI TERAMO</b>	<b>2.523,53</b>
Capo d'Orlando	2.190,38	Rosarno (1) (2)	2.225,37	Martinsicuro	3.264,99
Milazzo	2.122,86	Taurianova (2)	1.938,81	Giulianova	2.785,11
<b>PROVINCIA DI PALERMO</b>	<b>2.895,97</b>	Locri	1.468,64	Alba Adriatica	2.681,71
Ficarazzi (2)	4.071,61	<b>PROVINCIA DI ISERNIA</b>	<b>2.593,00</b>	Roseto degli Abruzzi	2.535,06
Partinico (2)	3.811,15	ISERNIA	2.686,03	Silvi	2.519,74
Villabate (2)	3.170,95	Venafro	2.045,79	Pineto	2.451,19
Cinisi (2)	3.159,28	<b>PROVINCIA DI NAPOLI</b>	<b>2.590,00</b>	TERAMO	2.240,48
PALERMO	3.072,62	Gragnano	4.068,25	Tortoreto	1.829,33
Terrasini	3.019,42	Pollena Trocchia	3.913,73	<b>PROVINCIA DI TARANTO</b>	<b>2.513,04</b>
Capaci (2)	2.996,69	San Giuseppe Vesuviano (1) (2)	3.857,90	Pulsano	3.920,43
Belmonte Mezzagno	2.903,45	Sant'Antonio Abate (2)	3.828,96	San Giorgio Ionico	3.096,47
Carini	2.890,03	Castellammare di Stabia (1)	3.801,33	Laterza	3.079,11
Misilmeri (2)	2.729,60	San Giorgio a Cremano	3.403,99	TARANTO	2.855,54
Bagheria	2.713,29	Brusciano	3.337,55	Martina Franca	2.624,21
Termini Imerese (2)	2.692,09	Saviano	3.237,20	Statte	2.577,37
Trabia	2.663,95	Pozzuoli (2)	3.121,66	Ginosa	2.474,63
Corleone (2)	2.576,12	Calvizzano (2)	3.109,82	Sava	2.433,73
Monreale	2.528,01	Ischia	3.062,46	Mottola	2.063,57
Casteldaccia	2.511,11	Monte di Procida	3.012,45	Castellaneta	2.033,94
Santa Flavia	2.228,84	Sorrento	2.934,79	Grottaglie	1.953,92
Cefalù	1.951,63	Melito di Napoli	2.932,91	Manduria	1.866,55
<b>PROVINCIA DI SIRACUSA</b>	<b>2.814,45</b>	Torre del Greco	2.896,11	Massafra	1.752,30
Francofonte	3.766,14	Ercolano (2)	2.844,85	Palagiano	1.746,54
Floridia	3.561,57	Portici (2)	2.837,32	Crispiano	1.698,50
Avola	3.517,16	Ottaviano (2)	2.802,33	<b>PROVINCIA DI CROTONE</b>	<b>2.507,85</b>
SIRACUSA	3.125,66	Santa Maria la Carità	2.781,02	CROTONE	3.233,82
Lentini	2.813,27	Pompei	2.776,13	Cirò Marina (2)	2.680,49
Priolo Gargallo	2.750,03	Volla (2)	2.743,29	Isola di Caporizzuto (2)	2.041,66
Pachino	2.663,00	Palma Campania	2.736,18	<b>PROVINCIA DI CASERTA</b>	<b>2.487,22</b>
Augusta	2.370,76	Qualiano	2.732,61	Casal di Principe (2)	4.513,69
Carlentini	2.358,15	Nola (2)	2.722,95	Villa Literno	4.082,07
Rosolini	2.220,84	Casalnuovo di Napoli (2)	2.694,63	Teverola (2)	3.368,01
Noto	2.185,78	Torre Annunziata (1) (2)	2.641,65	Marcianise	3.318,55
Melilli	1.831,08	Quarto (2)	2.636,27	San Cipriano d'Aversa (2)	3.120,73
<b>PROVINCIA DI VIBO VALENTIA</b>	<b>2.634,41</b>	NAPOLI	2.636,22	Parete	3.074,70
VIBO VALENTIA	2.474,11	Massa Lubrense	2.557,67	Aversa	2.919,19
<b>PROVINCIA DI SALERNO</b>	<b>2.633,19</b>	Acerra (2)	2.527,99	San Marcellino	2.876,26
Castel San Giorgio	4.999,29	Forio	2.511,47	Lusciano (2)	2.838,00
Giffoni Valle Piana	4.646,92	Casavatore (2)	2.477,78	San Felice a Cancellò	2.755,79
Capaccio Paestum	3.898,48	Sant'Anastasia	2.477,26	Trentola Ducenta (2)	2.753,81
Campagna	3.722,99	Bacoli	2.444,49	San Prisco	2.724,37
San Marzano sul Sarno	3.703,45	Poggiomarino (2)	2.398,38	Piedimonte Matese	2.557,19
Bellizzi	3.563,87	Giugliano in Campania	2.393,02	CASERTA	2.555,98
Pagani (2)	3.521,81	Caivano	2.360,70	Sant'Arpino	2.454,88
Battipaglia (2)	3.391,82	Casoria (2)	2.348,39	Maddaloni	2.448,95
Angri	3.021,57	Cercola	2.340,52	Santa Maria Capua V.	2.413,09
Scafati	2.961,53	Villaricca (1) (2)	2.319,39	Santa Maria a Vico	2.402,81
Eboli	2.772,81	Cicciano	2.315,40	Gricignano di Aversa	2.281,27
Nocera Inferiore (2)	2.715,61	Arzano (2)	2.252,58	Capodrise	2.262,29
Montecorvino Rovella	2.594,99	Mugnano di Napoli	2.193,24	Orta di Atella	2.227,30
Pellezzano	2.593,64	Boscoreale (2)	2.189,60	Mondragone (2)	2.156,27
Cava de' Tirreni	2.587,86	Sant'Antimo (2)	2.174,85	Casagiove	2.041,87
Sarno (2)	2.536,51	San Gennaro Vesuviano (2)	2.124,01	Teano	1.903,37
SALERNO	2.525,80	Pomigliano d'Arco (2)	2.080,68	Macerata Campania	1.898,30
Nocera Superiore	2.405,10	Terzigno (2)	2.079,47	Castel Volturno (2)	1.875,70
Mercato San Severino	2.277,76	Afragola (2)	2.052,57	Sessa Aurunca	1.768,41
San Valentino Torio	2.249,62	Grumo Nevano	2.039,80	San Nicola la Strada	1.720,52
Agropoli	2.224,57	Cardito	1.966,45	Capua	1.630,07
Pontecagnano Faiano	2.161,23	Marigliano	1.963,42		
Baronissi	2.096,60	Frattamaggiore (2)	1.914,76		
Sala Consilina	1.910,68	Piano di Sorrento	1.855,46		
Montecorvino Pugliano (2)	1.896,22	Crispano (2)	1.754,88		
Fisciano	1.391,67	Vico Equense	1.752,10		

Nota: In rosso i comuni con valore medio procapite pari almeno al doppio del valore medio nazionale

Fonte: Federconsumatori - Elaborazioni su dati ADM e Istat

## **GLOSSARIO DI SINTESI DELLE TIPOLOGIE DI GIOCHI D'AZZARDO ONLINE**

Betting Exchange – Particolare tipologia di scommessa online, legale in Italia dal 2014. Non prevede la corrispondenza bookmaker – scommettitore, ma quest'ultimo punta “contro” gli altri utenti su un determinato evento. Il bookmaker offre solo la piattaforma per far incontrare gli utenti, ricevendo in cambio una commissione – in genere dal 2 al 5 per cento

Giochi a totalizzatore – Sistema di scommesse con il quale si raccolgono le puntate e si distribuisce tale somma ai vincitori, dopo averne sottratto una percentuale

Lotterie istantanee e telematiche – Si tratta di quei giochi (come il “gratta e vinci”) che consentono di conoscere immediatamente il risultato e l'eventuale vincita; per le lotterie telematiche è possibile partecipare a distanza attraverso internet e la telefonia mobile

Skill games – Secondo la definizione della normativa italiana è l'insieme di giochi online – soprattutto giochi di carte – caratterizzati da una presunta maggiore prevalenza dell'abilità rispetto alla fortuna. 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.

Totem – Apparecchi che permettono di collegarsi con piattaforme per il gioco on line

V7 – Scommessa multipla su base ippica che consiste nel pronosticare i cavalli classificati al primo posto nelle sette corse oggetto del concorso

## L'ESPERIENZA DI UNO SCOMMETTITORE – ALTRIMENTI DETTO: “TRADER SPORTIVO”

Contributo di Enrico Malferrari – Campagna Mettiamoci in gioco Emilia Romagna

Entrando in un qualsiasi portale online patrocinato da Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, <https://www.lottomatica.it/lotterie/> ci “ritroviamo in una fittissima selva oscura” di prodotti: casinò, casinò live, poker, slot e lotterie e tanta altra mercanzia. Limitiamoci allora, “per non smarrir la via”, ad esplorare, a titolo esemplificativo, il segmento delle cosiddette “scommesse sportive”, un mondo che nella memoria collettiva evoca l’innocente schedina del totocalcio giocata con i colleghi di lavoro per condividere piccole emozioni e sogni collettivi.

Apriamo la tendina principale del sito, vediamo subito un caleidoscopio di opzioni: è possibile scommettere su ogni sorta di sport (dalle freccette al curling), su ogni evento (anche su Masterchef), sugli sport virtuali (con eventi di durata ridotta per la massima resa), o sul gaming (Fortnite e naturalmente, Fifa). Ma soprattutto, oggi è possibile entrare letteralmente in campo con le squadre, **giocando in modalità live, sugli eventi in corso**, scegliendo fra le infinite opzioni del momento. Iniziata la contesa è subito possibile scommettere sul testa e croce dell’arbitro, sul primo fallo laterale, sul primo corner, la prima ammonizione, il top scorer, Il risultato del primo tempo... e via all’infinito, **con la possibilità di aggiustare continuamente le puntate, come in sala borsa, a seconda dei parziali e delle quote in continuo mutamento; potendo utilizzare strumenti tipici del trading, come il cash-out; e potendo puntare ad una vincita, per singola scommessa, fino a 50.000€.**

I picchi emotivi, la primordialità degli stati emozionali a cui si è assoggettati, sono universalmente noti e riconosciuti dall’intero consesso scientifico come quegli elementi in grado di innescare **compulsione al gioco**. Caratteristiche come **l’immersività**, che separa il giocatore dal suo spazio-tempo, la possibilità immediata di **recuperare le perdite**, non elaborabili in tempi di gioco così serrati, la possibilità pressoché infinita di **rimandare il game over** (concluso il tuo evento, potrai migrare sui campionati esteri, abbandonandoti definitivamente all’alea); scaturiscono da meccaniche di gioco conosciute nel nostro paese con l’introduzione delle slot machine nel 2004, comportando il definitivo annullamento della ritualità nell’approccio al gioco.

La fase di introduzione profonda, verticale, del prodotto gioco, si vuole partita dal 1994 (il big bang del gioco d’azzardo in Italia è fatto risalire al primo grattaevinci stampato), e terminata con l’acquisizione di un complicato impianto legislativo, tra il decreto Balduzzi del 2012 ed il divieto di pubblicità del 2018 (attivo da agosto 2019). Era allora importante, per le concessionarie promuoverne la sua crescita orizzontale. Messe le radici, era necessario ora entrare con il bisturi nel corpo della cosiddetta società liquida, raggiungere chirurgicamente i target mancanti, utilizzando gli strumenti della comunicazione e del neuromarketing.

Oggi la comunicazione diretta ai prodotti dell’azzardo giovanile, segue un sentiero carsico che spesso marcia sul confine del lecito, che usa come postini gli algoritmi, raggiungendo direttamente i destinatari, che seminano i loro desideri sulla tastiera. Sono sorti alcuni siti di pura informazione sportiva che replicano il marchio dei grandi portali di scommessa e che si pubblicizzano, lecitamente, durante i mach sportivi, nella cartellonistica posta a bordo campo. Si moltiplicano ingegnosi stratagemmi narrativi, in grado di aggirare il divieto di pubblicità o di costruire narrazioni stuzzicanti per ragazzi fragili, male informati, o semplicemente oppressi da una società sempre più complessa e meno solidale, dove diventa quasi impossibile discernere e declinare le ossessive offerte di riscatto sociale. La battente “informazione” sulla comparazione delle quote, le interviste a scommettitori vincenti, la creazione di profili professionali come la figura del Tipster (<https://tipstermanagement.it/come-si-diventa-tipster/>), sono tutto cibo mediatico per produrre un nuovo soggetto consumatore, il target mancante fino a pochi anni addietro nella grande torta dell’azzardo: le nuove generazioni in gioco.

A queste latitudini si collocano altre creazioni dei mercati dell’adrenalina, come certe modalità di trading finanziario, lo scalping, effettuato in una cornice di tempo estremamente ridotta, con le fibrillazioni dei prezzi a guidare il saliscendi emozionale dei Player, con veri e propri additivi come le leve finanziarie, e prodotti rischiosi come i CFD (derivati).

Occorrerà che il sistema istituzionale, oltreché il sistema curante, governi questa sbornia diventando per prima cosa un soggetto consapevole; che l’azzardo venga finalmente inquadrato in un contesto di salute pubblica, e si decida di limitarne considerevolmente l’offerta. Occorre poi soprattutto creare il contesto politico per immaginare una legge quadro concertata da tutte le parti in causa (come prometteva, ma non mantenne, la conferenza Stato/Regioni del 2017).

Ed occorre, pensando ai giovani sul piano preventivo, smontare meticolosamente le tante narrazioni tossiche presenti in rete, tutte volte a indurre la sete di denaro e successo facile.

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

## LE MAFIE E IL DOPPIO BINARIO DI GIOCO ILLEGALE E GIOCO LEGALE

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.

**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 le attività criminali riguardanti i traffici illeciti (stupefacenti, rifiuti, merce contraffatta, tratta di esseri umani), le organizzazioni criminali più ramificate e organizzate – su tutte la camorra e la 'ndrangheta – 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 luogo, quali "preposti" o con altri compiti di rappresentanza, 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:

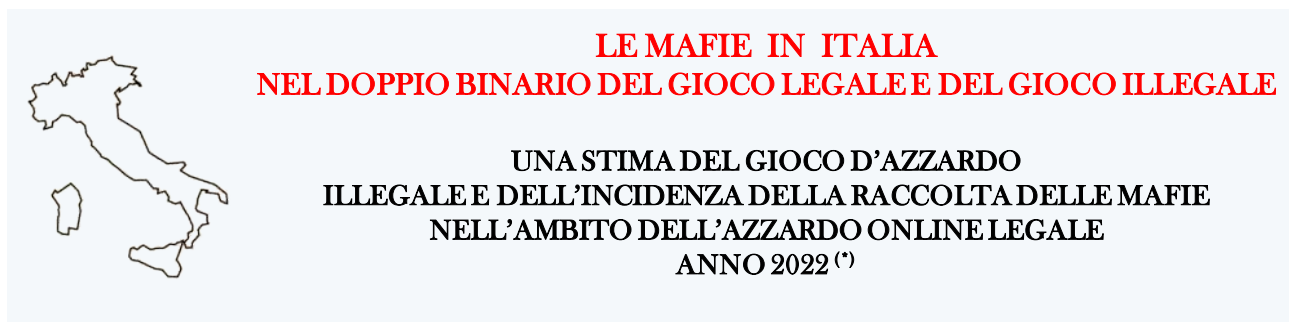
- la realizzazione di siti abusivi per l'offerta di gioco e di scommesse online riconducibili a società di diritto estero sotto la propria influenza. Al riguardo va sottolineata la localizzazione dei server: è risultato che il numero di server siti in Italia sono in numero nettamente inferiore rispetto 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.



Fig. 7 - Le mafie e il gioco d'azzardo in Italia. Annualità 2022



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