



Paolo Gioacchini

Insert coin

Giocare responsabilmente

Paolo Gioacchini, amministratore di GMG Games e GPlanet – gaming hall, illustra i meccanismi di funzionamento, le strategie di comunicazione efficiente ed efficace per uno dei settori più complessi per le politiche attive in Italia. In veste di vicepresidente nazionale dell'Associazione di categoria Assotrattenimento e membro del comitato esecutivo di SGI – Confindustria Sit, presenta i progetti ideati e attuati a tutela di giocatori, esercenti e concessionari.

di L. Radaelli

Un gettone, un credito. Sotto il tendone di Piazza Diaz ad Ancona la gente si metteva in coda e aspettava il suo turno per una partita ai primi PacMan, Asteroids, Space Invader e Galagan. Erano gli anni '80 e le sale giochi, il paradiso di bambini e non, vivevano i loro metaforici quindici minuti di gloria: erano all'apice, luoghi di svago e aggregazione, ore passate davanti agli schermi e dietro le spalle del giocatore nella trepidante attesa che arrivasse il proprio momento.

Prima ancora, prima dei videogiochi nelle sale giochi, ci sono stati i flipper e i biliardini. Erano gli anni '60 e chi portava il divertimento nelle salette dei bar di Ancona e circondario era la GMG Games. Sano divertimento a noleggio. Non era un semplice giocare: la trafila del cambiare le monete in gettoni, l'attesa del proprio turno e lo spiare, in buona fede, i segreti delle mosse degli altri giocatori facevano parte del gioco, c'era grande aspettativa dietro ogni gesto. L'azienda anconetana inizia così; supera le prime due tappe con slancio come un gancio perfetto al biliardino:

sponda-attacco-rete. Lo scenario muta. A fine degli anni '90 luci e musicchette dei videogames abbassano fino a spegnere quasi completamente il volume per fare spazio all'home entertainment: le prime console arrivano a guadagnarsi il posto sul mobiletto sotto la tv. Entrano dal retro e spodestano il divertimento condiviso. Inizia l'era delle PlayStation, Xbox e chi più ne ha più ne metta.

Nel 2004 accade qualcosa: l'introduzione legale da parte dello Stato di una regolamentazione del gioco.

Nei primi anni duemila lo Stato recepisce tre concetti basilari: il gioco con vincita è sempre esistito e sempre esisterà; l'offerta deve essere ampia e non lasciata in mano ai privati - per motivi che vanno dall'ordine pubblico al gettito erariale; c'è una forte domanda da parte dei cittadini. Così nel 2004 ha inizio una liberalizzazione del gioco e la sua conseguente regolamentazione, oggi modello studiato in diverse parti del mondo. Sulla base di precisi requisiti e tramite apposito bando, nel 2004 lo Stato individua dieci concessionari per la gestione sul territorio degli apparecchi con vinci-

ta in denaro nei locali pubblici. Questi sono, giusto per citare i più noti, Lottomatica, SNAI, Gmatica, SISAL, i quali, a loro volta, si sono rivolti a referenti dislocati sul territorio concedendogli la gestione diretta del noleggio degli apparecchi new slot”.

I videopoker?

“No. Con videopoker si identificano apparecchi oggi illegali e il termine è spesso usato erroneamente. Questo genere di apparecchio, molto presente sul territorio nazionale prima della regolamentazione da parte dello Stato, è stato sostituito dagli attuali New Slot o AWP (Amusement With Prize) il cui utilizzo è disciplinato dall’articolo 110 comma 6 lettera A del T.U.L.P.S. (Testo Unico Leggi di Pubblica Sicurezza). Questi apparecchi, che GMG Games distribuisce negli esercizi autorizzati e che rispondono a requisiti indispensabili per l’iscrizione all’albo, non possono riprodurre il poker: hanno una puntata massima di 1 euro; consentono una vincita massima di 100 euro erogabile direttamente in moneta e restituiscono al giocatore almeno il 74 per cento del denaro introdotto su un ciclo di partite chiuso e predeterminato. Prima di essere immesso nel mercato ogni modello di gioco deve essere omologato da un ente di certificazione riconosciuto dallo Stato e censito dalla banca dati dell’Amministrazione Dogane e Monopoli (ora ADM e prima AAMS) attraverso un nulla osta di distribuzione e uno di messa in esercizio”.

In che modo lo Stato ha regolamentato il settore? Come riesce ad incassare la sua parte, con quale frequenza e chi lo fa per lui?

“Grazie ai concessionari di Stato e aziende come GMG Games che collaborano con essi. Definiti con l’acronimo T.I.R., Terzi Incaricati alla Raccolta, siamo una sorta di esattori. Dall’acquistato, al noleggio e gestione delle new slot fino alla raccolta della quota dovuta allo Stato. Ogni apparecchio è collegato alla rete telematica e attraverso letture continue dei contatori, SOGEI, partner tecnologico dell’am-

ministrazione, i concessionari, il MEF (Ministero dell’Economia e delle Finanze) e ADM monitorano ogni moneta inserita ed erogata.

Va sottolineato che la tassazione sugli apparecchi, oggi del 13,5% e dal primo gennaio 2015 - salvo interventi nell’imminente Legge di Stabilità- del 13,8%, viene calcolata su tutto il denaro introdotto e corrisponde a circa il 55% del margine netto. Cerco di spiegarvi meglio: su 100 euro giocati in una AWP, circa 74 tornano al giocatore sotto forma di vincita, 13,8 vanno all’erario e, mediamente, 1 costituisce il margine del concessionario. Degli 11 rimasti, 5,50 euro spettano al fornitore di apparecchi e 5,50 all’esercente che mette a disposizione del pubblico la macchina”.

Quello in cui operate è un settore critico e criticato: vuoi per una scarsa conoscenza dei meccanismi di funzionamento, vuoi perché è spesso indicato come ‘amorale’ in quanto, senza controllare i numeri, si sostiene sponsorizzi o incentivi una pratica con serie ripercussioni nell’ambito sociale. Quanto si ripercuote sulla vostra immagine questa mala informazione?

“Purtroppo ciò che ci danneggia è proprio la poca e cattiva informazione. Oltre a non conoscere i meccanismi che lo governano, non si conoscono a fondo i numeri, ci si limita ad una lettura di essi troppo superficiale oppure lo si fa in modo meramente strumentale. La parte sana del settore, che rappresento in veste di vicepresidente nazionale dell’associazione di categoria Assotrattenimento e membro del comitato esecutivo di SGI-Confindustria SIT, fa il possibile per comunicare correttamente. A causa di pregiudizi o interessi di parte non sempre questo è possibile quindi approfitto della domanda per fare chiarezza.

Come accennavo prima, il settore del gioco lecito garantisce allo Stato una raccolta erariale che negli ultimi anni si aggira intorno agli 8 miliardi di euro netti (8,2 miliardi nel 2013). Senza il mercato del gioco lecito, secondo i dati comunicati dai Monopoli di Stato, i conti dello Stato registrerebbero un

buco di oltre 13 miliardi (Il Messaggero - 24 settembre 2014). Inoltre, la nostra attività, controllata direttamente dallo Stato su concessione, garantisce un presidio sul territorio contro l’illegalità e il gioco minorile. Inoltre, dal punto di vista occupazionale ci tengo a evidenziare che la filiera del gioco lecito in Italia è composta dai concessionari (13 aziende - dove operano circa 6300 dipendenti), dai gestori come GMG Games (5950 aziende con circa 25.000 dipendenti) e dagli esercenti (circa 98.300 punti di distribuzione tra bar, sale da gioco, agenzie di scommesse, etc. in cui si stima una forza lavoro di 120.000 persone).

Sono, quindi, almeno 140.000 le persone occupate nel nostro settore. Come in altri ambiti dell’economia non sono sempre tutte “rose e fiori”: ci sono delle criticità che noi per primi riconosciamo e facciamo di tutto per risolvere o, quantomeno, arginare”.

È anche vero, però, che nel nostro Paese, in cui si tende a generalizzare, è difficile scindere tra la questione morale della legalizzazione del gioco a soldi e la comprensione che si curino anche le esigenze della comunità. Come vi state muovendo per abbattere questi pregiudizi?

“Partiamo dal presupposto che, come in ogni altra cosa, tutto sta nel capire qual è il limite tra uso e abuso. C’è chi ci attacca accusandoci di essere i primi responsabili per aver creato una generazione di ludopatici, senza però conoscere realmente il tema del G.A.P, Gioco d’Azzardo Patologico”.

Beh, se è stata addirittura coniata una specifica patologia per il settore significa che il problema c’è e anche serio...

“Il problema esiste e va trattato in modo serio. Però sarebbe più costruttivo fornire dei dati e limitare il diffondersi di paure smisurate. Il 16 settembre scorso il Dipartimento Politiche Antidroge ha inviato al Parlamento italiano la Relazione annuale 2014 sulle dipendenze e tra i vari temi trattati c’era anche quello del gioco d’azzardo patologico. È emerso che le

persone in cura per il gioco presso le strutture sanitarie sono 6804 in tutto il paese. Con questo non si vuole sminuire il problema, anzi. Soprattutto noi addetti, stando a contatto diretto con i giocatori, possiamo fare qualcosa di concreto, agendo sulla prevenzione. Proprio con questo presupposto GMG Games e Gplanet (catena di 9 sale gaming hall dislocate nelle Marche e gestite direttamente dal nostro gruppo) a marzo 2013 hanno ideato e lanciato il progetto ‘Gioca Informato’, poi seguito anche da altre aziende, da alcune amministrazioni comunali e oggi in discussione al Governo. ‘Gioca Informato’ prevede la formazione del personale di sala da parte di psicologi esperti di gioco d’azzardo patologico in modo da essere in grado di individuare il giocatore problematico, prestare un primo sommario (ma tempestivo) aiuto per poi indirizzarli nelle strutture competenti. Il progetto comprende anche un test di autovalutazione per capire se si è un soggetto a rischio, un totem informativo sui rischi degli eccessi e una lista di 10 consigli stilata da organizzazioni che operano a livello europeo che noi chiamiamo ‘decalogo del giocatore responsabile’”.

Come si riconosce un giocatore problematico? La patologia non si manifesta con crisi fisiche, immagino sia una questione comportamentale...

“Non vorrei appropriarmi di una materia così importante e complessa ma posso dire che il giocatore problematico è l’opposto vivente di quanto enunciato nel Decalogo del Giocatore Responsabile. Delle 10 regole le più importanti sono: gioca più di quanto può permettersi, utilizza il gioco per sfuggire alla solitudine o alla depressione, non è in grado di interrompere l’attività di gioco e chiede soldi a credito per giocare sperando di recuperare le somme perse. Un giocatore del genere difficilmente riesce a non manifestare il suo stato d’animo e diventa irrequieto e irritabile”.

E come viene soccorso dal personale di sala?

“La prima cosa da fare è invitarlo

a fare una pausa per distogliere la mente dal gioco; con attitudine rilassata e propositiva, tentare di parlarci e se possibile invogliarlo a compilare il questionario di autovalutazione redatto da psicologi. Sono piccoli passi che se compiuti con costanza aiutano il giocatore a fidarsi di chi si interfaccia con lui. Alcune delle proposte fatte negli anni, come il dislocare le sale ad una certa distanza da luoghi sensibili, quali scuole, chiese e ospedali, è più un tentare di nascondere il problema. Una volta che il giocatore è entrato nel vortice della ludopatia non si fa troppi problemi a spostarsi, cambiare città o quartiere, per giocare. Ritengo sia molto più utile una prevenzione diffusa che, oltre che per i locali, passi anche per le scuole e i centri di aggregazione giovanile”.

Abbiamo capito come può essere tutelato il giocatore ma a tutelare gli esercenti chi ci pensa? In caso di truffe, sabotaggio degli apparecchi, il primo ad essere incolpato è il titolare, con accuse molto gravi, tra l’altro, quali truffa allo Stato. Se i controlli sui concessionari sono così approfonditi, appare illogico che questi si compromettano, giusto?

“A fine 2008 si è avviata la distribuzione gratuita presso i locali che offrono prodotti di gioco con vincita in denaro del mensile ‘Infogaming’. Come Gioca Informato, anche la rivista è stata concepita e realizzata grazie all’impegno congiunto del sottoscritto e dell’associazione. L’obiettivo di questa iniziativa autofinanziata è rendere l’esercente una figura professionale aggiornata sulle norme, sulle tipologie di gioco consentite e sulle modalità di utilizzo. Come dicevo prima il settore del gioco lecito deve essere presentato in modo positivo verso l’esterno, attraverso un’informazione corretta: ma altrettanto importante è che la giusta informazione venga fatta all’interno della filiera, diffondendo le giuste conoscenze a tutti gli attori che intervengono nel mercato del gioco lecito e coinvolgendo in modo particolare i pubblici esercizi. Se l’esercente si informa e si aggiorna

è probabile che diventi un ottimo selezionatore di prodotti, distinguendo quelli leciti da quelli che non lo sono e evitando il rischio di diventare vittima inconsapevole di business altrui”.

Vista l’evoluzione di questo settore dal 2004 a oggi, le leggi in vigore stanno accompagnando questo percorso?

“La nostra attività, come azienda e come rappresentanti di categoria, è molto laboriosa. Siamo in costante dialogo con chi legifera, chi controlla e con chi vuole migliorare il settore; le nostre proposte spesso anticipano i lunghi tempi burocratici.

Recentemente, per far fronte comune alla lotta alla ludopatia, abbiamo firmato un protocollo di intesa con tutte quelle associazioni che sentono questa problematica. È maturata la consapevolezza comune che un proibizionismo totale o una forte restrizione al gioco lecito non farebbe altro che creare spazi al gioco illegale spesso gestito dalla criminalità organizzata con buona pace del gettito fiscale, del contrasto al gioco minorile, del problema del GAP e dell’occupazione”.

Nonostante esista una regolamentazione nazionale, si sono verificati casi di proposte e provvedimenti autonomi e con validità locale, per esempio sull’orario di apertura delle sale o di accensione delle new slot nei bar. Questo vi crea problemi?

“Crea problemi a tutta la filiera, Stato compreso. Ed è proprio per questo che l’articolo 14 della delega fiscale in discussione al governo tra i tanti obiettivi si pone anche quello di redigere regole chiare, uniformi e valide per tutto il territorio nazionale. Personalmente ho molte aspettative sull’approvazione di questo provvedimento perché potrebbe portare una chiarezza indispensabile per programmare investimenti, tutelare il settore del gioco lecito e garantire un futuro a tutte le persone che vi operano all’interno, comprese le 80 presenti nell’organico di GMG Games e Gplanet”.