

L'utilizzo della geolocalizzazione per contrastare il rischio sociale connesso al gioco d'azzardo patologico

Franco Guzzetti, Alice Pasquinelli, Anna Privitera, Marianna Ronconi

ABC – Politecnico di Milano, via Ponzio, 31 – 20133 Milano
franco.guzzetti@polimi.it, alice.pasquinelli@polimi.it, anna.privitera@polimi.it, marianna.ronconi@polimi.it

Riassunto

In conformità alla legge n.8/2013 di regione Lombardia 'Norme per la prevenzione e il trattamento del gioco patologico', che introduce misure anti-ludopatia, è stato avviato un progetto che si avvale dello strumento della geolocalizzazione per gestire il rischio sociale connesso al gioco d'azzardo patologico.

Il gioco d'azzardo patologico (di seguito ludopatie) è un vero e proprio disturbo psicopatologico che si caratterizza con una forma di dipendenza dal gioco.

Il mercato del gioco è un settore in costante ascesa e parallelamente a un incremento dell'offerta dei giochi d'azzardo, in termini di quantità, varietà, attrattività e mediaticità, si sta assistendo a un'espansione del fenomeno sociale delle ludopatie.

Analogamente si stanno innescando un insieme di ripercussioni socio-relazionali che spostano l'attenzione dal singolo all'ambiente sociale, in quanto la ludopatia è una dipendenza che genera una vera e propria emergenza sociale.

La legge n.8/2013 di regione Lombardia ha la finalità di contrastare il fenomeno delle ludopatie, evitando una diffusione incontrollata dei punti gioco sul territorio.

In particolare, prevede che la concessione di nuove autorizzazioni per l'installazione di macchinette, rispetti la distanza minima di 500 m da scuole, ospedali, oratori, centri di aggregazione e luoghi sensibili; tale restrizione non riguarda solo le concessioni ma anche i punti gioco attivi, che, se presenti nella fascia di rispetto, dovranno decadere al termine della licenza.

Da qui è nata l'idea di geolocalizzare con strumenti GIS i luoghi sensibili, la posizione dei punti gioco attivi, la presenza territoriale di alcune patologie connesse alla ludopatia, le dinamiche economiche correlate alle singole macchinette, la posizione di eventi di microcriminalità e altre informazioni con valenza geografica collegabili alla ludopatia.

La gestione della ludopatia all'interno di un GIS consente un maggior controllo e una migliore programmazione del gioco d'azzardo in modo da "offrirlo" in strutture protette, monitorarne l'impatto sociale e sanitario, al fine di verificarne gli effetti diretti e indiretti sulle realtà territoriali locali e di contrastarne l'espansione.

Abstract

In accordance with the law n.8/2013 "Rules for prevention and treatment of gambling addiction" issued by Regione Lombardia, that describes anti-ludomania measures, a project that uses geolocation for managing social risks associated with gambling addiction was started.

Problem gambling (or ludomania) is an actual psychopathological disorder characterized by an addiction to gambling.

The gambling market is constantly growing and the social phenomenon of ludomania is spreading because of the increasing gambling machines supply in terms of quantity, variety, attractiveness and digitalization.

Similarly, is arising a set of socio-relational repercussions that shift the focus from the single to the social environment because ludomania is an addiction that produces an actual social emergency.

The Lombardy law n.8/2013 aims to fight the phenomenon of ludomania, thus avoiding a wide and uncontrolled diffusion of gambling places throughout the regional territory.

In particular, the law implies that in order to obtain a new license for installation of gambling machines it must be respected a minimum distance of 500m from schools, hospitals, oratories, social centres and sensitive areas. This restriction not only concerns the licenses, but also the open gambling places that must be closed on their license expiry date if they do not respect such distance limit.

For this reason was born the idea of using GIS tools in order to geolocalize sensitive places, open gambling places, the regional diffusion of pathologies associated with ludomania, the economic strategies hidden behind a single gambling machine, petty crimes events and other information with a geographic value that can be associated with ludomania.

Ludomania management through the GIS allows to have a better control and scheduling of gambling, in order to make it available only in controlled places and to supervise its impact on social relations and healthcare. In this way it would be possible to prove the direct and indirect effects that it has on local territorial institutions and to hinder its growth.

Introduzione

Il progetto descritto nel presente articolo ha la finalità di utilizzare un approccio geografico per contrastare la diffusione del gioco d'azzardo patologico.

In particolare si è pensato alla realizzazione di un GIS dedicato per supportare lo studio del fenomeno in oggetto in tutta la sua complessità, sfruttando la localizzazione, per giungere ad attività di programmazione, gestione e controllo sul territorio delle ludopatie.

Tra i fattori di sviluppo della piaga del gioco patologico vi è un'accessibilità incontrollata ai luoghi adibiti al gioco, che s'insinua nella quotidianità delle persone in quanto è disponibile ovunque e senza interruzioni orarie.

Il gioco, il cui termine rimanda a esperienze positive, quando diviene d'azzardo si trasforma in un'attività autodistruttiva, dove il risultato non è il frutto di un'abilità individuale, ma è determinato esclusivamente dalla sorte. Il gioco d'azzardo non crea o fortifica un talento ma irrompe negli equilibri della vita del giocatore nella speranza di vincita e l'illusione del controllo unitamente alla mancata percezione della casualità portano al decadimento personale.

Inoltre il problema non riguarda solo il singolo giocatore ma ha ripercussioni sul nucleo familiare, fino a rappresentare un rischio che coinvolge l'intera società, in quanto gli aspetti comportamentali e culturali del singolo influenzano il suo ambiente di vita.

L'implementazione del GIS *slot free* ha lo scopo di diffondere le informazioni quantitative nel tempo legate alle ludopatie e di supportare azioni concrete da intraprendere per arginare il fenomeno stesso. Questo anche se la politica finanziaria italiana, che da sempre ha un ruolo centrale nella diffusione della dipendenza da gioco d'azzardo, dovesse continuare a proporo.

Il quadro legislativo di riferimento e il DBT di Regione Lombardia

Il GIS *slot free* è progettato in linea con le disposizioni di regione Lombardia, che ha affrontato l'emergenza sociale del gioco d'azzardo patologico istituendo la legge n.8/2013, finalizzata a contrastare il dilagare del fenomeno delle ludopatie, evitandone la diffusione incontrollata sul territorio.

Tra i presupposti che hanno portato regione Lombardia a impegnarsi a livello legislativo per combattere la diffusione delle ludopatie, occorre rilevare che la legge di conversione del DL. 13 settembre 2012, n. 158 "Decreto Balduzzi" (L. 8.11.2012, n. 189 recante: "Disposizioni urgenti per promuovere lo sviluppo del Paese mediante un più alto livello di tutela della salute") ha previsto all'art. 5, c. 2, l'aggiornamento dei livelli essenziali di assistenza (LEA) con riferimento alle prestazioni di prevenzione, cura e riabilitazione rivolte alle persone affette da Gioco d'azzardo

patologico (GAP), imprecisamente definito “ludopatia”, intesa come patologia che caratterizza i soggetti affetti da sindrome da gioco con vincita in denaro, così come definita dall'Organizzazione mondiale della sanità.

La ludopatia, inoltre, nell'edizione del Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali (DSM) del 2013, viene a sua volta inquadrata nella categoria delle cosiddette “dipendenze comportamentali”. La novità maggiore risiede, dunque, nell'introduzione della dipendenza da gioco d'azzardo nei livelli essenziali di assistenza e si afferma il principio secondo cui le persone colpite da ludopatia hanno diritto ad accedere al Servizio Sanitario Nazionale per ricevere le prestazioni di cui hanno bisogno, al pari dei soggetti con altre forme di dipendenza patologica.

Un'altra peculiarità che ha reso possibile la stesura di tale progetto riguarda la realtà dei Database topografici di regione Lombardia. Dal 2006, infatti, regione Lombardia ha attivato la realizzazione dei Data base Topografici (DBT) in collaborazione con gli Enti locali, realizzati in base alle specifiche del progetto IntesaGIS, con la finalità di condividere la conoscenza, i progetti di trasformazione e gli strumenti di pianificazione del territorio tra i diversi livelli istituzionali e di renderli disponibili in modo organizzato e semplice. I DBT promuovono quindi un sistema di conoscenza condivisa per la gestione del territorio, mettendo a disposizione un patrimonio integrato di dati geografici. A oggi la copertura regionale legata alla produzione dei DBT è pari all'81% del territorio e con questo progetto si vuole riconoscere ai DBT il ruolo di servizio attivo, e non solo di oggetto, da cui partire per la gestione delle ludopatie.

Il progetto: la geolocalizzazione con strumenti GIS

In conformità al quadro legislativo descritto in materia di ludopatie e sfruttando le potenzialità dei Database realizzati in territorio lombardo, è nata l'idea in primo luogo di geolocalizzare con strumenti GIS gli elementi utili alla gestione del gioco d'azzardo patologico, impiegando come base geografica la produzione dei DBT di regione Lombardia.

In particolare, i layer previsti all'interno del GIS *slot free* riguardano:

- i luoghi sensibili, tra cui gli istituti scolastici di ogni ordine e grado, i luoghi di culto, gli impianti sportivi, le strutture residenziali o semiresidenziali operanti in ambito sanitario o socio sanitario, le strutture ricettive frequentate da categorie protette e i luoghi di aggregazione in genere. Tali informazioni si possono estrarre direttamente dal DBT di regione Lombardia, in quanto lo shapefile relativo agli edifici (codice A020102) appartenente allo strato 02 “immobili e antropizzazioni” e al tema 01 “edifici” presenta, tra le istanze degli attributi, il campo “uso” che identifica la categoria d'uso in questione.

02 IMMOBILI ED ANTROPIZZAZIONI	
01 EDIFICATO	
02 EDIFC_USO (02010202)	
0201	Residenziale
020101	Residenziale - abitativa
0202	Amministrativo
020201	Amministrativo - municipio
020202	Amministrativo - sede provincia
020203	Amministrativo - sede regione
020204	Amministrativo - sede ambasciata
0203	Servizio pubblico
020301	Servizio pubblico - sede ASL
02030101	Sede ASL - sede di servizio socio assistenziale
02030102	Sede ASL - sede di ospedale
020302	Servizio pubblico - sede di clinica
020303	Servizio pubblico - sede di scuola, università, laboratorio di ricerca

Figura 1 - Estratto dall'allegato A delle Specifiche di contenuto e schema fisico di consegna del Data base topografico di regione Lombardia - Versione 4.0 – marzo 2009.

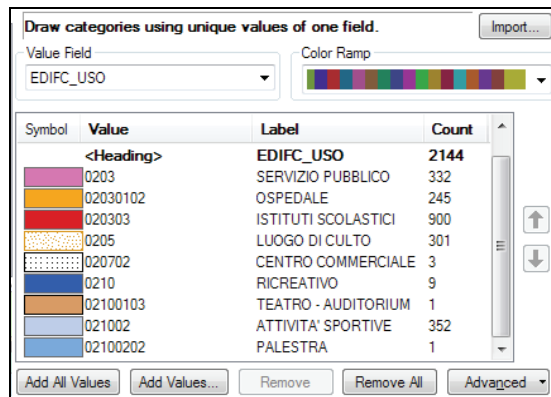


Figura 2 - Estrazione delle categorie d'uso sensibili.

Una volta mappati i luoghi sensibili, occorre dunque distinguerli per destinazione d'uso, numero ed età degli utenti coinvolti e fasce orarie di utilizzo. La prima parte di lavoro è quindi un'integrazione fra gli oggetti già esistenti nel DBT e i database dei luoghi sensibili, anch'essi esistenti negli uffici regionali addetti. Come sempre accade in questi casi, buona parte dei dati sarà posizionata in modo semiautomatico e successivamente si dovrà operare puntualmente per risolvere i casi spuri oltre che attivare un meccanismo di aggiornamento che tenga conto dei flussi informativi esistenti fra le realtà locali.

Il passo successivo alla localizzazione e alla classificazione dei luoghi sensibili è quello di creare delle fasce di rispetto di 500 metri, in ottemperanza alle disposizioni di regione Lombardia, entro cui non è possibile rilasciare nuove autorizzazioni.

Sarà necessario poi mappare la posizione delle sale gioco attive, caratterizzandole in modo automatico in base alla distanza dai luoghi sensibili, in modo da definire una sorta di indice di pericolosità da tenere presente nella gestione dei flussi di attività connessi, primo fra tutti le eventuali richieste di modifica edilizia e/o di rinnovo di concessione. Sarebbe importante recuperare

dai dati esistenti e progressivamente integrare la base informativa con l'indicazione delle macchinette presenti, della posizione delle stesse all'interno del locale (in vista o nascosta), delle entrate economiche, delle concessioni attive compresa la data di scadenza. In termini concreti, la localizzazione dei punti gioco attivi permetterà di non rinnovare le licenze che ricadono all'interno delle aree di rispetto.

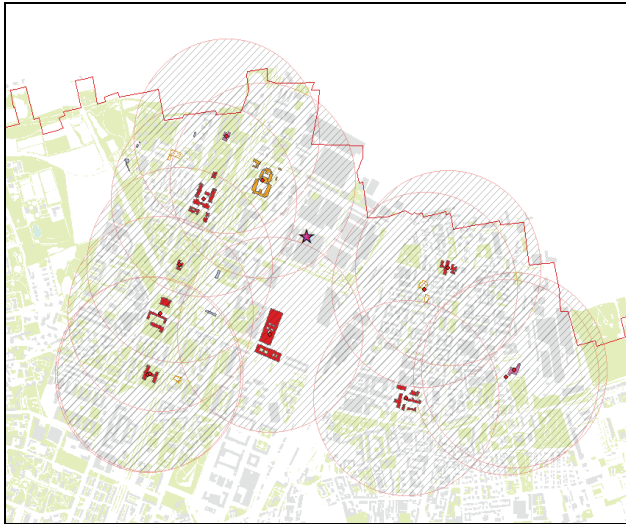


Figura 3 - Estratto di mappa con i luoghi sensibili e relativo buffer (area di rispetto di 500 m), unitamente ai punti gioco attivi.

Si ritiene possa essere molto utile l'individuazione dei locali *slot free*, per comunicare ai cittadini tale loro caratteristica positiva, per incentivare e premiare i gestori che seguono una politica di contrasto alle ludopatie.

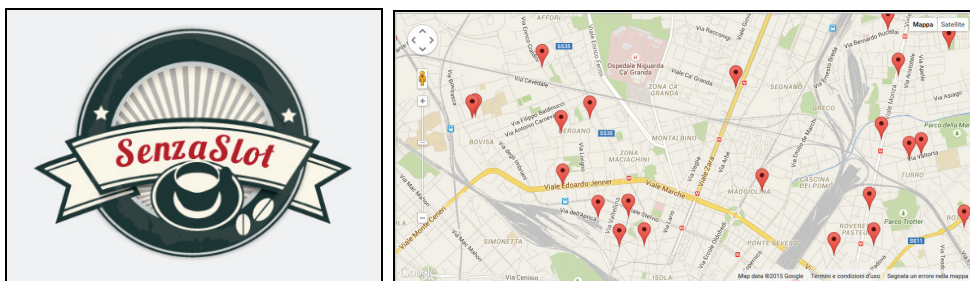


Figure 4,5 - Mappatura dei locali slot free.

Ci sono poi altre serie di dati che si prevede sia opportuno far confluire nel GIS *slot free*:

- la distribuzione territoriale di alcune patologie connesse alle ludopatie;
- l'individuazione dei servizi territoriali di assistenza, quali i dipartimenti per il trattamento delle dipendenze e l'affluenza dei pazienti con dipendenza da gioco d'azzardo patologico;
- la mappatura di servizi territoriali offerti volti a osteggiare lo sviluppo delle ludopatie a favore di una crescita del benessere e dei talenti personali;

- la localizzazione di eventi di microcriminalità, poiché spesso, intorno ai luoghi del gioco d'azzardo, si organizza la microcriminalità dei furti, degli scippi e dell'usura, oltre alla criminalità organizzata; infatti, le aree in cui sono presenti le sale gioco, dopo un arricchimento iniziale, sono caratterizzate da un impoverimento derivante dalla micro criminalità.
- altre informazioni con valenza geografica collegabili alla ludopatia, tra cui il monitoraggio dell'inquinamento acustico e le problematiche connesse alla viabilità urbana e al degrado urbanistico.

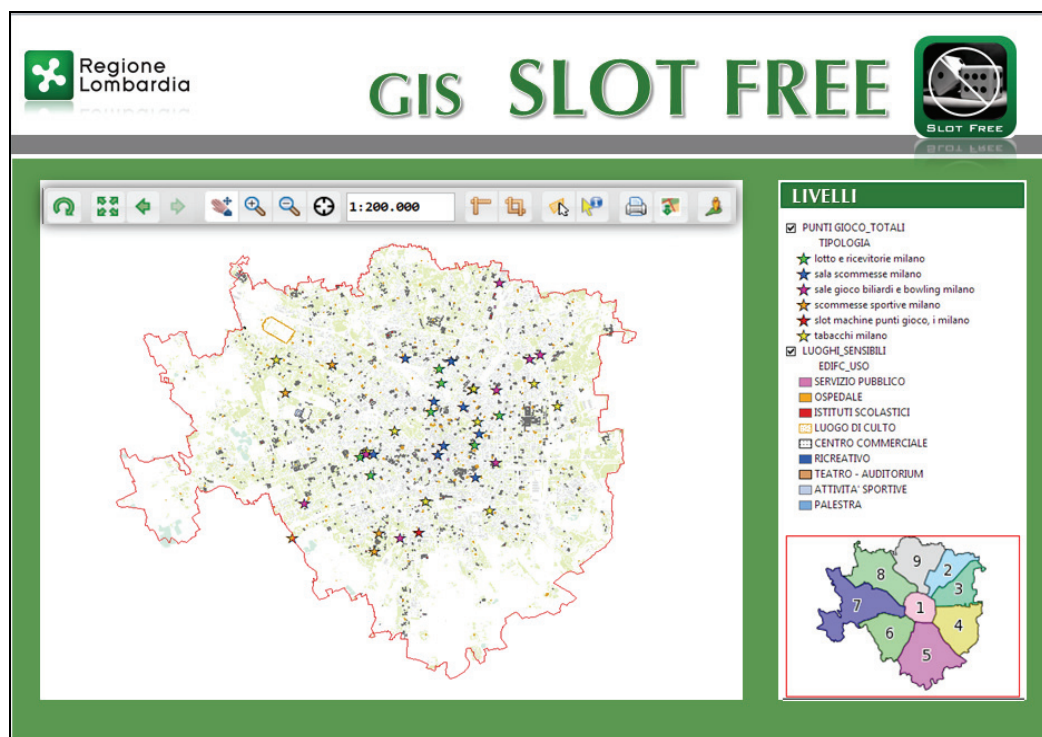


Figura 6 - GIS slot free.

La gestione della ludopatia all'interno di un GIS consente un maggior controllo e una migliore programmazione della distribuzione del gioco d'azzardo in modo da "offrirlo" in strutture protette, all'interno di specifiche realtà territoriali, con modalità di fruizione più compatibili con la pericolosità connessa al gioco d'azzardo.

Il passo successivo potrebbe riguardare la gestione di queste informazioni all'interno di un *WebGIS* dedicato, dove le diverse realtà territoriali (regione Lombardia, polizia, associazioni di categoria, servizi territoriali di assistenza, ecc.) accedrebbero e aggiornerebbero i dati di loro competenza dinamicamente, con la possibilità di interrogare i dati a una certa data, per meglio comprendere l'andamento del fenomeno e le sue ricadute sul territorio.

I GIS sono strumenti che analizzano oggetti e fatti relativi a una precisa localizzazione, consentendo anche di programmare scenari evolutivi e sistemi di supporto alle decisioni spaziali.

A tal proposito, il GIS da noi implementato, consentirebbe di compiere delle letture del territorio nel tempo, monitorando l'impatto sociale e sanitario delle scelte via via effettuate, e gli effetti diretti e indiretti sulle realtà territoriali locali, al fine di contrastare l'espansione del gioco d'azzardo

patologico. Infatti, accanto a un'individuazione immediata dei luoghi sensibili, sarà possibile eseguire un monitoraggio ambientale in grado di restituire il rapporto esistente tra una distribuzione "ragionata" delle aree gioco e le quantità relative ai soggetti colpiti da gioco d'azzardo patologico. In questo modo si avrà una conoscenza del fenomeno e un aggiornamento delle relative dinamiche.

Risultati e sviluppi futuri

Accanto alle applicazioni classiche su ambiente e territorio, il GIS proposto permette di attuare delle politiche mirate, una sorta di rete territoriale come strumento coeso di contrasto alle ludopatie, in grado di stravolgere la logica dell'azzardo a favore dei valori fondati sul lavoro, sulla fatica e sui talenti insiti in ognuno di noi.

Possibili sviluppi futuri potrebbero riguardare progetti di sensibilizzazione nelle scuole e iniziative culturali di educazione al gioco, facendo chiarezza sulle reali possibilità di vincita, attingendo alle nozioni legate al calcolo delle probabilità e alle scienze statistiche.

Inoltre, parallelamente all'utilizzo di dati e fonti ufficiali per reperire il posizionamento dei punti gioco attivi, si potrebbe sperimentare l'utilizzo dei moderni social network per ricercare informazioni relative ai luoghi e agli effetti delle ludopatie. In questo modo si potrebbe arrivare a una mappatura dei luoghi non autorizzati. I dati provenienti dai social media sarebbero caricati sul GIS come layer integrativo, ai fini del monitoraggio del gioco d'azzardo.

Tali progetti potranno essere programmati con priorità nelle aree che il GIS *slot free* individuerà come "maggiormente sensibili" al problema, con la finalità di proporre interventi mirati in grado di contrastare il dilagare del fenomeno del gioco d'azzardo patologico, che ha un costo affettivo, oltre che sociale.

Riferimenti bibliografici

Associazione Movimento NoSlot (2015), Associazione NoSlot, portale web di riferimento <http://www.noslot.org/>.

Centro Nazionale di Epidemiologia, Sorveglianza e Promozione della Salute (2015), Portale dell'epidemiologia per la sanità pubblica: Livelli Essenziali di Assistenza (LEA), portale web di riferimento <http://www.epicentro.iss.it/focus/lea/lea.asp>.

Lombardia sociale (2015), Legge regionale sul gioco d'azzardo, portale web di riferimento <http://www.lombardiasociale.it>.

Ministero della Salute (2015), Gioco d'azzardo patologico, Piano d'azione nazionale 2013-2015, portale web di riferimento <http://www.salute.gov.it>.

Regione Lombardia - ASL Milano (2015), Dipartimento dipendenze, portale web di riferimento <http://www.asl.milano.it/ITA/Homepage.aspx>.

Regione Lombardia (2015), Data base topografico regionale, portale web di riferimento <http://www.territorio.regione.lombardia.it/>.

Regione Lombardia (2009), *Specifiche di contenuto e schema fisico di consegna del Data base topografico*, Milano.

Huizinga J. (1982), *Homo ludens*, Einaudi, Torino.

Callois R. (1981), *I giochi e gli uomini*, la maschera e la vertigine, Bombiani, Milano.