

## Azzardo: a che gioco giochiamo?

17/04/2013



L'espressione "gioco d'azzardo" ha in sé qualcosa di paradossale: se "gioco" evoca un piacere, un divertimento, uno svago, "azzardo" enfatizza oltre misura la normale competitività insita nel gioco, nella direzione dell'eccitazione data dal rischio e nel perdere di vista il valore reale della posta, generando così tensione, ansia e stress.

L'universo del gioco d'azzardo è sempre più diversificato: si va dai "classici" Lotto, Superenalotto, Gratta e Vinci, Bingo e scommesse sportive, ai più recenti videoslottmachine, videolottery, poker e casinò on line. In Italia, forse anche a causa della perdurante crisi economica, la spesa da gioco è passata da 19,5 miliardi di euro nel 2001 a quasi 80 nel 2011 (le stime per il 2012 superano i 100 miliardi), con una spesa pro capite superiore ai 1400 € all'anno. L'"industria del gioco" (5mila aziende, 120mila lavoratori) contribuisce per il 4% al PIL nazionale, con tante zone d'ombra che lasciano spazio all'illegalità, o quanto meno al riciclaggio di denaro sporco. Qualcuno sostiene che questi numeri potrebbero avere in sé qualcosa di positivo, visto che più si gioca, più le casse dello Stato si rimpinguano. Ma le entrate erariali sono passate solo da 5,4 miliardi (2001) a 8,6 (2011), perché sono cresciuti i giochi meno tassati; infatti, se per lo storico Lotto la quota che finisce all'Erario è del 27% e per il Superenalotto addirittura del 44,7%, per i giochi di nuova generazione essa rasenta lo zero: 3% per le videolottery e 0,6% per i casinò on line, che però rappresentano la metà del fatturato realizzato con il gioco d'azzardo. Al di là delle cifre però, l'opportunità che uno Stato si finanzia in questo modo è radicalmente discutibile.

Innanzitutto, dei circa 15 milioni di giocatori abituali in Italia, ben 800mila sono patologici e 3 milioni a rischio ludopatia (la malattia del gioco). Il gioco d'azzardo infatti è spesso "costruito" in modo da suscitare false aspettative, un'esperienza che genera dipendenza.

Tra i soggetti più esposti ci sono le donne (anziane sole e straniere) e i giovanissimi che, nonostante il divieto per i minori, costituiscono il 6-10% dei frequentatori delle sale da gioco, spinti dal desiderio di gratificazioni economiche immediate e da una minore capacità di valutazione del rischio. Le conseguenze negative del gioco d'azzardo toccano però anche l'intera società, e non solo i "ludopatici": i costi economici, come l'indebitamento per l'aumento delle puntate e delle perdite, quelli sociali, come la perdita del lavoro e di relazioni stabili, e quelli sanitari. A questo proposito è utile ricordare che la prevenzione, la cura e la riabilitazione della ludopatia sono entrate recentemente nei LEA (livelli essenziali di assistenza), cioè nell'elenco delle patologie per le quali il Servizio sanitario nazionale è tenuto a rispondere ai cittadini, senza però prevedere alcuno stanziamento finanziario. Qual è la consapevolezza sociale rispetto al gioco d'azzardo? Gli operatori dell'area delle dipendenze (sostanze stupefacenti e alcool) si sono accorti da tempo che il gioco d'azzardo suscita nei giocatori gli stessi tratti patologici del consumatore di sostanze stupefacenti. Ma nell'immaginario collettivo, non è ancora allarme sociale, perché il gioco è un fenomeno percepito come "vizio" e non come patologia seria.

La percezione di trovarsi di fronte a un fenomeno dannoso è però in aumento e molte amministrazioni pubbliche stanno cercando di limitare la diffusione del gioco d'azzardo. Ma l'incertezza amministrativa e giuridica ha la meglio, creando confusione, come testimoniano due esempi di segno opposto. Una sentenza del Tar del Piemonte (gennaio 2013) infatti consente ai sindaci di arginare la disponibilità illimitata delle offerte di gioco, soprattutto di notte e al mattino, quando si manifestano con più evidenza i fenomeni di devianza; una sentenza del Tar di Milano (febbraio 2013) invece accoglie il ricorso di una società privata contro l'ordinanza di Palazzo Marino che disciplina gli orari di sale giochi e sale scommesse. Tutto questo non aiuta.

Comprendere ed esplicitare gli interrogativi di senso sul perché giocare d'azzardo sia così attraente, è importante per riuscire ad alzare le difese immunitarie, promuovendo innanzitutto azioni formative sui rischi del gioco d'azzardo, informando le famiglie e le agenzie educative su questa nuova forma di dipendenza. Il termine "gioco" rischia di non allertare a sufficienza genitori ed educatori, e slogan come "gioca il giusto" o i vaghi richiami alla moderazione contenuti nelle pubblicità dei Monopoli di Stato non sono una prevenzione sufficiente.

Una ulteriore possibile via da percorrere potrebbe essere quella di fare rete tra tutte le realtà coinvolte, sostenendo commercianti e titolari d'impresa che rifiutano i guadagni provenienti dal gioco, offrendo visibilità a quanti si stanno mobilitando affinché i luoghi di socializzazione non siano contraddistinti dalla crescente presenza delle slot machine, marchingegni di solitudine; perché l'impoverimento non è solo di coloro che sono direttamente coinvolti nel gioco, ma dell'intero tessuto sociale.

Ma soprattutto, andando alla radice della questione del gioco d'azzardo, possiamo chiederci quale modello di società vogliamo. Non si potrà sconfiggere il gioco d'azzardo fino a quando verrà considerato un modello di sviluppo e non un disvalore, fino a che i soldi e l'iperconsumismo resteranno le ragioni di vita

più importanti, fino a quando un forte desiderio (o bisogno?) di fare soldi avrà la meglio.

C'è da chiedersi se l'incoraggiamento di tali attività da parte dello Stato non contribuisca a diffondere una cultura in cui l'importanza del talento, dell'impegno e del lavoro viene sminuita. Proviamo a rimettere al centro la socialità, la cultura e i benefici del gioco vero.