
L'economia deperisce, l'azzardo fiorisce

Autore: Aurelio Molè

Fonte: Città Nuova

Oggi in palio 126,5 milioni di euro con il Superenalotto. Le insidie dietro i sogni.

Il 2 settembre è un giorno importante per i giochi d'azzardo. Sono in palio per il Superenalotto 126,5 milioni di euro, il montepremi oggi più alto al mondo, tanto che scommettono in Italia anche giocatori stranieri. Negli Stati Uniti, dove avvenivano le vincite più strepitose, non riescono ormai a raggiungere tali cifre, anche con una popolazione sei volte maggiore di quella italiana. Per ora la vincita, in assoluta più alta, resta quella del 22 agosto di un anno fa, con un jackpot di 147 milioni di euro vinti a Massa-Carrara.

Il 2 settembre ricorre anche l'anniversario della nascita "legale" in Italia, appena due anni fa, di un altro fortunatissimo gioco: il poker online. In questi due primi anni di vita il settore ha raccolto giocate per oltre 4,6 miliardi di euro, confermandosi come il gioco online più praticato in assoluto nel nostro Paese. A sorridere è anche l'Erario, che grazie ai tavoli verdi virtuali ha potuto contare su incassi di circa 139 milioni di euro.

Ma dietro i giochi d'azzardo si celano molte insidie che esaminiamo con il sociologo Maurizio Fiasco, consulente delle Fondazioni Antiusura.

Nonostante la crisi economica e occupazionale, crescono le spese degli italiani per il gioco d'azzardo. Come si spiega?

«È l'unico consumo che cresce, mentre tutti gli altri diminuiscono. Esiste una correlazione, che è stata studiata dal premio Nobel Milton Friedman nel 1949, tra andamento dell'economia e spese per l'azzardo. È una formula espressa dal motto «quando l'economia deperisce, l'azzardo fiorisce». Ed è una legge economica che si conferma anche quest'anno. In più c'è l'azione di marketing che coinvolge nel gioco anche settori sociali e ambienti culturali della popolazione che non avrebbero mai giocato».

Lo Stato fa cassa con i giochi d'azzardo, ma perché, in realtà, ci rimette?

«I 60 miliardi di euro prefissati come obiettivo pianificato dal Ministero dell'Economia e dai Monopoli di Stato saranno raggiunti entro la fine dell'anno. Per l'Erario, nonostante l'apparente successo, rappresentano una perdita secca perché solo il 16 per cento di questo volume di consumo si traduce in entrate erariali lorde di 8 miliardi a cui, poi, bisogna detrarre le spese amministrative. Mentre, al contrario, 60 miliardi di consumi ordinari quali alimentari, vestiario e beni di consumo durevoli

avrebbero fornito allo Stato un'entrata pari al 30 per cento, 18 miliardi, tra oneri sociali, tasse, Irpef, Irpeg, imposte dirette e indirette. Per cui assistiamo ad un saldo, con i soldi spesi per il gioco d'azzardo, decisamente negativo».

Da quando lo Stato ha deciso di investire sull'economia dei giochi?

«Dal 2003, cioè da quando è cambiata la *mission* dei Monopoli di Stato – che non è più quella di incrementare le entrate erariali, ma di far crescere l'economia dei giochi – si è assistito ad una detassazione costante degli oneri per i grandi concessionari (Snai, Lottomatica, Bwin, ecc...). Il prelievo fiscale sulle scommesse online è del 4 per cento, lo stesso che è applicato sull'acquisto dei generi alimentari. Se compriamo un chilo di pasta abbiamo la stessa tassa che paghiamo per un gioco online. È, dunque, un'economia, a tassa quasi zero. Per far incrementare l'economia dei giochi lo Stato ha dovuto ridurre drasticamente le imposte, fino quasi ad estinguerle. È un ulteriore effetto pernicioso sulle finanze pubbliche oltre che sull'economia ordinaria, perché quei 60 miliardi per i giochi d'azzardo mancano ai consumi ordinari. E complessivamente gli italiani, tra affitto della casa, vestiario, alimentazione, ecc...spendono 800 miliardi di euro l'anno, di cui 60 per i giochi d'azzardo. È una cifra enorme, 2400 euro l'anno a famiglia, 200 euro al mese che potrebbero essere investiti altrove. Un rapporto che non ha eguali in nessun'altra parte del pianeta. L'Italia è al primo posto per consumi d'azzardo in rapporto alla popolazione».

Quali sono gli effetti collaterali più evidenti nei giocatori e nelle famiglie?

«Più aumenta la popolazione che gioca, più aumentano i giocatori problematici e i giocatori patologici. La malattia da dipendenza da gioco è riconosciuta dall'Organizzazione mondiale della sanità, ma non dallo Stato italiano. La conseguenza è che non ne prevede la cura. C'è, inoltre, anche un aspetto relazionale della salute. C'è chi trascura la moglie, i figli, si indebita, cade nell'usura a causa del gioco, aggrava la propensione a non cercare il lavoro, e quindi produce degli effetti collaterali anche di patologia sociale di cui nessuno se ne occupa».

Come porre dei limiti?

«Si devono autorizzare solo quei giochi d'azzardo che si è in grado di regolare. Gran parte dei giochi vengono tuttora manipolati, quando non sono illegali. Una quota altissima di *slot machine* è disconnessa dalla rete dei Monopoli di Stato e in mano al malaffare. Bisogna introdurre dei limiti ai montepremi e applicare un criterio di incompatibilità dei luoghi. Oggi ci sono delle sedi che in locali attigui hanno giochi per bambini, videogame per gli adolescenti e sale poker per gli adulti. Sono luoghi da separare nettamente. E non è finita: a marzo 2011 si aprirà una nuova frontiera con l'apertura di 200 casinò online, con tavoli verdi virtuali accessibili da tutte le case. Mi sconcerta che il mondo dell'economia reale – Confindustria, Confcommercio, Confagricoltura, Coldiretti – non si renda conto come la crescita abnorme dell'economia del gioco abbia effetti depressivi che impedisce la ripresa dell'economia reale».