

valori

Cooperativa
Editoriale Etica
Anno 13 numero 106.
Febbraio 2013.
€ 4,00

Poste Italiane S.p.A.
Spedizione in abbonamento postale
D.L. 353/2003
(conv. in L. 27/02/2004 n° 46)
art. 1, comma 1, DCB Trento
Contiene I.R.

Mensile di economia sociale, finanza etica e sostenibilità



INGOERT / HOLLANDSE HOOGTE / CONTRASTO

Gioco pericoloso

La terza economia italiana. Vincono criminalità e lobby, perdono le persone

Finanza > Da Saipem a Finmeccanica, l'ombra della corruzione affossa i titoli in Borsa
Economia solidale > I negozi di zona portano ricchezza al territorio e inclusione sociale
Internazionale > Argentina, con i fondi avvoltoio torna il fantasma del crack finanziario

ISBN 978-88-88856-82-7
9 788888 856827

Contro il gioco o con le lobby?

di **Don Armando Zappolini**

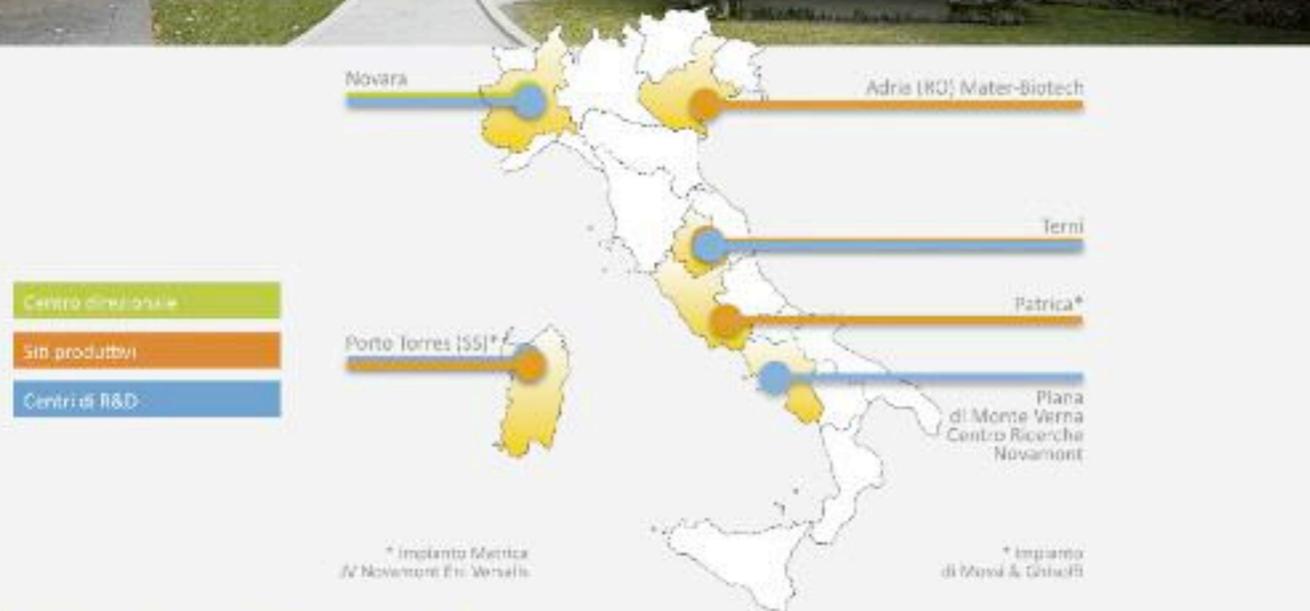
Il gioco d'azzardo è ormai un fenomeno di massa. La quantità di denaro che movimenta e il numero di giocatori che coinvolge sono davvero impressionanti. L'ultima notizia, al momento in cui scriviamo, è l'allarme lanciato da Eurispes e Telefono azzurro: un minore su quattro, in Italia, gioca a soldi. Tra i bambini spopola il "Gratta e vinci", agli adolescenti piacciono le scommesse sportive. Il gioco d'azzardo dà l'illusione di poter "svoltare", tanto più in tempi di crisi, ma è anche una moda: le concessionarie dei giochi "vendono" ormai i loro prodotti come un nuovo stile di vita, una "tendenza" ammantata di *glamour*. Ma ha senso continuare a favorire la diffusione di giochi d'ogni sorta? Perché è evidente che le principali istituzioni del Paese – governo e Parlamento in testa – e buona parte delle forze politiche hanno sostenuto la crescita del fenomeno, attraverso provvedimenti che hanno permesso ai concessionari dei giochi di prosperare senza doversi curare delle ricadute sociali. Si è detto che bisognava risollevarle le casse dello Stato e, per questo, tornavano utili anche le tasse sui giochi. Peccato che le imposte siano diminuite con il passare degli anni: i nuovi giochi vengono tassati molto meno di quelli più vecchi. Si gioca sempre di più, ma lo Stato incassa ogni anno più o meno la stessa cifra. E i tentativi di regolamentare la diffusione del gioco d'azzardo, a partire dalla pubblicità, sono stati sempre stoppati dalla "lobby dell'azzardo". Vedi la recente approvazione del decreto sulla sanità, che ha costretto lo stesso ministro Balduzzi a denunciare pubblicamente lo strapotere della lobby. Purtroppo non mancano collusioni con diversi esponenti politici.



L'AUTORE

Don Armando Zappolini
Presidente del Cnca (Coordinamento Nazionale delle Comunità di Accoglienza) ed esponente di primo piano nella campagna "Mettiamoci in gioco". Per conto di Libera partecipa al Coordinamento provinciale degli enti locali per la legalità, promosso dalla Provincia di Pisa. È inoltre vicino ai temi dell'economia solidale attraverso l'associazione di volontariato Chiodofisso di Perignano (Pi), che promuove il consumo critico, la nonviolenza e l'intercultura.

Ma si sta anche rafforzando un movimento di organizzazioni assai eterogenee – da organismi della Chiesa cattolica a tanti Comuni della Penisola, dai sindacati a numerosi soggetti del terzo settore, da riviste ad associazioni di consumatori – che fanno pressione e informano l'opinione pubblica sulla realtà di un fenomeno molto diverso dalla rappresentazione che ne dà una pubblicità pervasiva ed efficace. Come ha chiarito "Mettiamoci in gioco", la campagna nazionale contro i rischi del gioco d'azzardo, il punto non è eliminare un fenomeno che non si intende demonizzare in toto, ma farsi carico delle ricadute economiche e sociali negative che produce. Specie tra i soggetti più deboli. Giocano più i disoccupati degli occupati e le persone con titolo di studio più basso. I casi di dipendenza sono ormai diverse centinaia di migliaia, tanti sperperano (i magri) stipendi e pensioni nelle slot machine o ricorrono all'usura o vedono compromesso il loro matrimonio. Senza contare gli interessi delle mafie nel settore. Insomma, non basta che il gioco d'azzardo sia legale per garantire sicurezza. Cosa vogliono fare le istituzioni e le forze politiche dinanzi a questa situazione? Noi glielo chiediamo, tanto più in vista delle elezioni. Dicano chiaramente se intendono limitare la pubblicità dell'azzardo, assicurare nuovi poteri ai sindaci che vogliono regolamentare l'offerta dei giochi sul loro territorio, garantire risorse al servizio sanitario nazionale per curare e assistere le persone in stato di dipendenza (prendendole proprio da quanto incassato dai concessionari), varare campagne di sensibilizzazione rivolte a tutta l'opinione pubblica e ai giovani in particolare. O se preferiscono mettersi al servizio della lobby. ■



Le bioraffinerie Novamont di terza generazione integrate nel territorio hanno l'obiettivo di connettere l'attività industriale e la produzione agricola su terreni marginali e non in conflitto con le colture alimentari.

Nella bioraffineria di Porto Torres, ad esempio, l'innovativo impianto in costruzione prevede l'utilizzo di materie prime agricole non alimentari

e di scarti vegetali per la trasformazione in intermedi chimici e bioplastiche.

Una grande sfida che ci vede impegnati in un campo, quello delle bioplastiche, che mette al centro dell'attenzione l'efficienza dell'uso delle risorse per produrre bioplastiche compostabili in grado di garantire una fine vita a minor impatto ambientale mediante il compostaggio.

La chimica verde rivitalizza il Paese



Gioco pericoloso

È la terza industria italiana per fatturato e assicura all'Erario entrate per 8 miliardi. Ma i costi sociali e familiari sono più alti. E a vincere, alla fine, sono solo la criminalità e le lobby

La Repubblica delle Slot Machine > 18

Il lato oscuro della Dea Bendata > 20

Se il banco lo tiene la mafia > 22

Il gioco in Italia, da Mussolini alla Mondadori > 24

Malati di gioco > 26

???

La Repubblica delle Slot Machine

di Emanuele Isonio

Sarà probabilmente ricordata come la campagna elettorale dell'Imu, quella che sta entrando nel rush finale. E c'è da credere che da qui all'apertura dei seggi si moltiplicheranno gli attacchi di chi spera di guadagnare voti criticando la tassa sulla prima casa, reintrodotta dal Governo Monti e indicata da molti sondaggi come una delle più invise agli italiani.

Ma tanti riflettori puntati su un solo tema abbagliano. E, soprattutto, celano nell'ombra altri fenomeni che incidono sulle tasche dei cittadini ben più di molte tasse. Gli scettici possono provare a rispondere a questa domanda: quanto è costata in media a ogni italiano l'Imu e quanto invece si è speso (e perso) nei giochi d'azzardo nel 2012? Usare Google non vale. Anche perché i dati ufficiali ve li forniamo noi nelle prossime righe.

Un salasso mascherato da Luna Park

I conti del governo indicano che in media gli italiani hanno pagato 194 euro di imposta sugli immobili. Negli stessi dodici mesi, per lotterie, slot machine, videopoker, gratta & vinci, sale Bingo, scommesse

In media spendiamo in gioco d'azzardo 1.450 euro, neonati compresi. L'Imu ci è costata 194 euro, sette volte meno

sportive, hanno speso 1.450 euro. Neonati compresi. Considerando solo i maggiorenti (visto che il gioco è vietato ai minori) il salasso sfiora i 2 mila euro. Dieci volte di più dell'odiata tassa, per una spesa complessiva che, secondo le stime di fine anno, supera i 90 miliardi. Ogni italiano, in media, destina a scommesse e giochi il 13,5% del suo reddito. Una realtà impressionante, che rimarrebbe tale anche se, invece di considerare i soldi spesi, volessimo calcolare solo le somme perse: 18,4 miliardi. Ovvero 387 euro a testa. Dati che, già da soli,

dovrebbero suscitare allarme sociale. Ma a nostra disposizione, grazie al fondamentale lavoro di molte associazioni che lottano per arginare il fenomeno delle ludopatie, ce ne sono anche altri. Una fotografia di una realtà composta da 5 mila aziende, che contribuiscono al 4% del nostro Pil, con 120 mila addetti. Un vero impero, terza industria nazionale per fatturato, con frequenti zone grigie, assai appetibile per gli interessi criminali (il gioco illegale vale altri 15 miliardi di euro, senza contare i guadagni per riciclaggio, usura, evasione fiscale) e capace di costruire muri di gomma spesso invalicabili ai tentativi di limitarne l'espansione (la frustrazione di molti parlamentari "anti-lobby" è lì a dimostrarlo - vedi [ARTICOLO](#) a pag. 25).

Un successo anticiclico

I cinici potrebbero rallegrarsi di questo boom. In fondo, più si gioca, più soldi dovrebbero finire all'Erario. L'industria dell'azzardo ha infatti dimostrato di reggere assai bene alla crisi. Da 25 a 94 miliar-

QUEI GIOCHI QUASI ESENTASSE

Come si spiega un fatturato che si quadruplica in otto anni e, al tempo stesso, entrate fiscali che rimangono stabili nei valori assoluti e si riducono del 60% in termini percentuali? Nel Paese dove spesso l'impensabile diventa possibile succede anche di avere un sistema di imposte che, per molti giochi, ricorda quello di un Paradiso fiscale. E così, 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 rasenta lo zero: 3% per le videolottery e 0,6% per i casinò on line. La ratio di questa scelta? Fidelizzare i giocatori. «L'attuale sistema di tassazione - spiega Matteo Iori, presidente Conagga - è concepito per attrarre grandi investitori esteri e per incentivare le persone a giocare. Da qui la scelta di ridurre drasticamente le tasse per i giochi a maggiore frequenza». In questi casi si alzano (si dovrebbero alzare?) enormemente le percentuali di ritorno per i giocatori e, ampliando il monte del giocato, dovrebbe guadagnarci anche lo Stato: la filosofia del "pagare meno, pagare tutti" applicata al gioco.

PIÙ SONO NUOVI E MENO PAGANO ALL'ERARIO				
Gioco	"Età"	Al giocatore	Filiera del gioco	Erario
Superenalotto	vecchio	43,6%	11,7%	44,7%
Lotto	vecchio	57,9%	15,1%	27,0%
Gratta e vinci	medio	71,6%	11,9%	16,5%
Slot machine	medio	75%	12,4%	12,6%
Videolottery	nuovo	88%	9%	3%
Poker Cash e Casinò on line	nuovo	97%	2,4%	0,6%

FONTE: M. FIASCO SU DATI MEF E AAMS

Ci sono però due falle in questo ragionamento: i giochi "a maggiore frequenza" sono anche quelli a maggior rischio di utilizzi patologici. E, dopo il boom degli ultimi anni, l'esigenza di attrarre investimenti è scemata: Sisal e Lottomatica sono ormai dei veri giganti planetari con fatturati rispettivamente di 13,3 e 2,97 miliardi e utili netti di 525 e 173 milioni. Davvero c'è spazio per attirare altri investitori?

di in otto anni (+400%). Il Paese dei Balocchi cresce mentre altrove i fatturati crollano, le aziende chiudono e le famiglie risparmiano sempre meno (dal 16% del 2005 all'11% del 2012, dato peggiore dal 1995).

Ma il cinismo, almeno in questo caso, non paga: le entrate fiscali, complice un sistema di tassazione ai limiti dell'assurdo (vedi [BOX](#)), sono ferme al palo. Dietro le decine di miliardi di giro d'affari si nascondono costi sociali enormi e risvolti criminali altrettanto gravi (ai quali dedichiamo le prossime pagine). Il gioco per milioni di persone si trasforma in una vera ossessione, che distrugge intere famiglie.

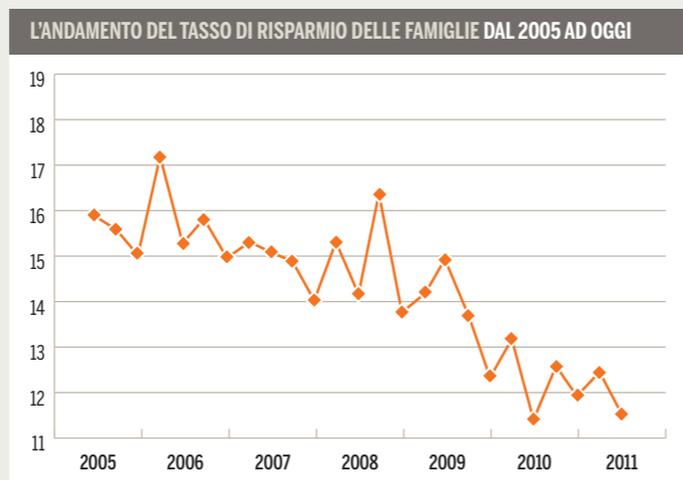
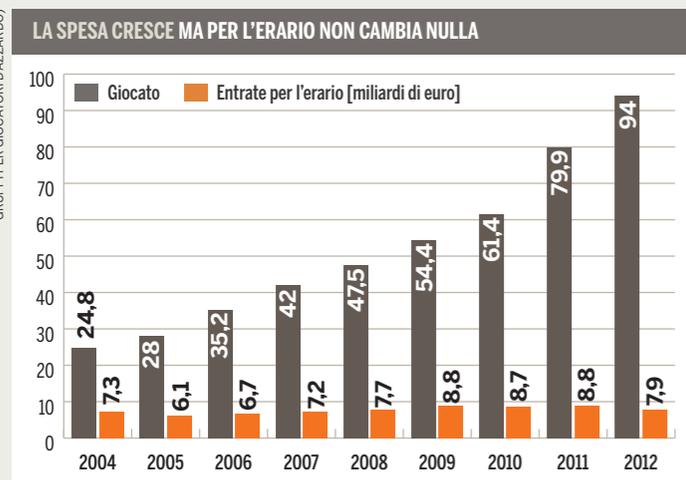
Ventuno sigle per una svolta

«I soldi non vengono spesi nelle stesse percentuali in tutti i giochi», spiega Matteo Iori, presidente del Conagga (Coordinamento nazionale gruppi per giochi d'azzardo). «La somma maggiore viene giocata tra videopoker e slot machine». Che stanno fiorendo a vista d'occhio: c'è una slot machine ogni 150 abitanti (di medici ce n'è uno ogni 275 pazienti). Insieme hanno raccolto oltre il 55% del fatturato totale. «Calcolando che per questi apparecchi il payout (il denaro che "torna" al giocatore, ndr) è del 75%, attraverso di esse, gli italiani hanno giocato quasi 52 miliardi e ne hanno persi

oltre 12». Ma c'è di più: le ricerche dell'Ipsad (*Italian Population Survey on Alcohol and Drugs*) e del Consiglio Nazionale delle Ricerche hanno evidenziato che alle slot gioca un numero piuttosto esiguo di persone (più o meno il 6,7% dei giocatori). Tradotto: 1.139.000 italiani hanno perso alle slot oltre 12 miliardi. Ovvero: 10.500 euro a testa.

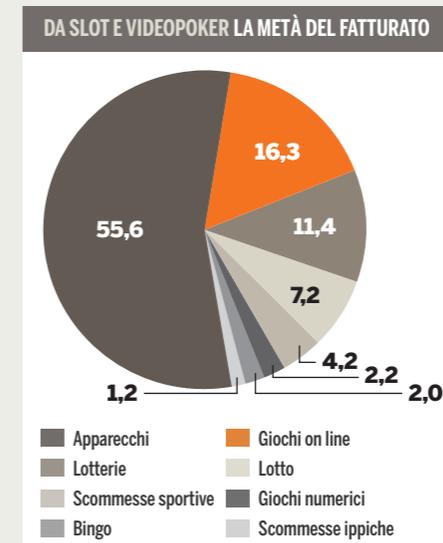
Un problema etico, oltre che economico. Contro il quale ventuno sigle, riunite nella campagna "Mettiamoci in gioco", stanno facendo pressione su Parlamento, Governo ed Enti locali. Dimostrando che il gioco d'azzardo non è una buona leva di sviluppo. A loro si sono aggiunti i Comuni e lo stesso ministro della Salute Balduzzi, che ha lavorato per inserire la ludopatia fra le patologie curate dal Servizio Sanitario Nazionale e bloccare la pubblicità del gioco d'azzardo. Impegno che non si è però tradotto in vittoria: per rendere effettive le cure ai malati di gioco il ministro dell'Economia Grilli dovrà garantire la copertura di spesa. Poi servirà il placet delle commissioni parlamentari e della Conferenza Stato-Regioni, nella quale potrebbero emergere i dubbi di alcune Regioni preoccupate di dover sostenere nuove spese senza adeguati fondi. E lo stop agli spot non partirà prima di metà 2013. Sempre che, nel frattempo, la lobby del gioco non riesca a piazzare altri colpi nel nuovo Parlamento appena insediato. ■

FONTE: CONAGGA (COORDINAMENTO NAZIONALE GRUPPI PER GIOCHI D'AZZARDO)



SISAL E LOTTOMATICA: CHI CONTROLLA I BIG DELL'AZZARDO	
Sisal	LOTTOMATICA
Apax Partners (gestione private equity)	De Agostini (53,7%)
Permira Fin	DeA Partecipazioni SpA (5,8%)
Clessidra SGR Spa	Mediobanca (12,7%)
	Assicurazioni Generali (2,9%)
	Oppenheimerfunds Inc. (2%)
	Altri (22,9%)

Insieme i due colossi del gioco italiano hanno un fatturato superiore al Pil di Islanda e Malta. Se per Lottomatica, SpA quotata alla Borsa di Milano, capire chi possiede le azioni è semplice, la proprietà di Sisal è più nebulosa ma saldamente nelle mani di gestori di private equity. Riuniti nella Sisal Holding Istituto di Pagamento (Ship) S.p.A. La sua sede? Lussemburgo.



Il lato oscuro della Dea Bendata

di Emanuele Isonio

I giochi d'azzardo non assicurano allo Stato solo 8 miliardi di introiti. Ma anche costi sociali, danni sanitari ed espansione della criminalità. Che, sommati, sono ben più alti dei vantaggi economici

Sarebbe un errore imperdonabile parlare dei giochi d'azzardo limitando l'attenzione sulle entrate che garantiscono allo Stato italiano. Sarebbe come considerare il fatturato e l'indotto dell'Ilva tralasciando i danni sanitari. O come parlare del nucleare senza conteggiare i costi ambientali provocati da scorie e fughe radioattive. Non per motivi etici, ma per valutare con distacco costi e benefici. Perché, se le esternalità di un'attività produttiva superano i vantaggi economici, allora è forse il caso di guardare altrove. E nel caso del gioco, i danni economici per la colletti-

Le ludopatie provocano alla collettività un danno tra 5,5 e 6,6 miliardi. Senza contare i mancati versamenti Iva per 3,8 miliardi

vità, sotto forma di costi sociali e sanitari, sono ingenti. Anche senza considerare le ripercussioni negative in termini di legalità.

La ricerca di Neuchâtel

Purtroppo dare un valore economico all'impatto negativo che ha il gioco sull'u-

more di uno scommettitore e alle ripercussioni che ha sulla sua famiglia è esercizio ben più complicato che sommare i bilanci delle varie società del settore. Il rischio di sottostimare o sopravvalutare il problema è dietro l'angolo. «Le ricerche in questo caso danno esiti molto diversi», ammette Matteo Iori, presidente del Conagga (Coordinamento nazionale gruppi per giocatori d'azzardo). «Quelle statunitensi puntualmente assegnano costi sociali molto bassi. Quelle realizzate in Germania invece contengono cifre ben più alte».

Pur consapevole delle difficoltà, l'Istituto di ricerca economica dell'università svizzera di Neuchâtel ha realizzato un'approfondita indagine (finanziata con una parte del fondo costituito grazie alla "tassa" dello 0,5% sulle giocate effettuate). Per quantificare i costi sociali sono state considerate numerose voci, divise in tre categorie (vedi tabella): costi sanitari diretti (ricorso al medico di base del 48% più alto rispetto ai non giocatori, supporti psicologici ambulatoriali, ricoveri sanitari, cure specialistiche antidipendenza); costi indiretti (riduzione delle performance lavorative del 28% maggiore rispetto ai non giocatori, perdita di reddito); costi per la qualità della vita (problemi causati ai familiari, violenza, ansia, deficit d'attenzione, riduzione della resistenza ad altre dipendenze, indebitamento per avere i soldi con cui giocare).

Sei miliardi oltre l'Iva

Visto che i dati sulla popolazione patologica svizzera sono analoghi a quelli italiani (0,5% contro lo 0,8% stimato dal mi-

SCOMMESSE ON LINE: IN ITALIA IL 23% DEL MERCATO GLOBALE

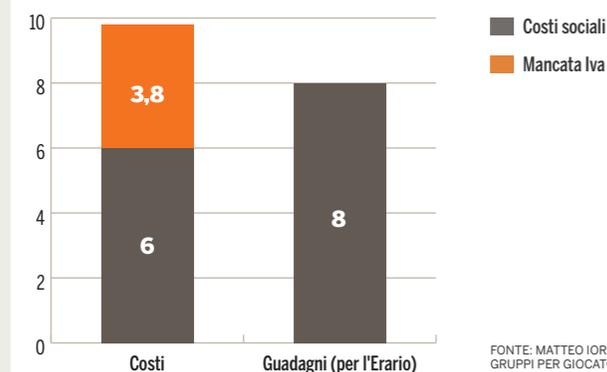
Sisal.it, Stanleybet (ramo internazionale del bookmaker irlandese Stanley Leisure Plc), Iziplay (sponsor del Genoa Calcio), Bwin (sponsor principale del campionato cadetto di calcio), Betclie, Casinò Italia, Eurobet, Betshop, Betsicily, Paddy Power, William Hill. E poi le innumerevoli piattaforme che non "poggiano" su suolo italiano, ma sono comunque raggiungibili da qualunque pc collegato a internet. Tra i molti record poco invidiabili di cui l'Italia ostinatamente ama fregiarsi uno riguarda il gioco d'azzardo. Il nostro Paese, infatti, è di gran lunga il primo fruitore al mondo di scommesse on line: il 23% del mercato globale (pur avendo solo l'1% della popolazione mondiale). Un dato che allarma dal punto di vista sociale. Ma che presenta risvolti preoccupanti anche dal punto di vista fiscale: perché l'amore crescente degli italiani per le scommesse on line riduce le entrate dell'Erario (la quota dello Stato si ferma allo 0,6% in questo tipo di giochi) e internet per sua natura rende difficile controllare guadagni e truffe. Il perché lo spiega bene il senatore Luigi Li Gotti, coordinatore del comitato Antiriciclaggio in Commissione Antimafia: «Solo le piattaforme registrate in Italia devono sottostare all'articolo 88 del Testo unico di Pubblica sicurezza che permette il controllo sulle società italiane. Quelle estere invece sono libere da ogni vincolo. Raccogliono soldi in Italia, ma non versano nemmeno un euro». Analisi confermata anche da Matteo Iori, presidente del Conagga: «I siti ".it" sottostanno alle regole imposte dallo Stato italiano e sono sottoposti al controllo dell'Agenzia dei Monopoli (Aams), che deve anche verificare l'effettivo rispetto della soglia minima di payout (la quota di denaro che deve tornare ai giocatori sotto forma di vincite). Tutti gli altri siti non rientrano nella normativa italiana. Nessuno può garantire quale sia la percentuale di ritorno dei soldi spesi». E certamente essi rappresentano una ghiotta occasione di evasione fiscale. Basti pensare che, nei primi cinque mesi del 2012, l'Aams ha oscurato 4.025 piattaforme. Ma, come si può immaginare, aprire un sito di scommesse è molto più facile che imporne l'oscuramento.

POVERTÀ E IGNORANZA: I DUE ALLEATI DELL'INDUSTRIA DEL GIOCO

«Il modello di business dell'industria dell'azzardo può raggiungere dei grandi traguardi se fa un business sulla povertà, perché chi ha poco reddito rappresenta un alto bacino a cui attingere». Sicuramente cinica, ma altrettanto indubbiamente profetica l'analisi fatta, oltre mezzo secolo fa, da Milton Friedman. Molte analisi di numerose fonti diverse danno, infatti, ragione all'economista ultraliberista e premio Nobel. Accomunate da una constatazione: il gioco è la più regressiva delle "tasse". Se n'è accorta, nel 2011, anche la Corte dei Conti, che nel suo rapporto sul coordinamento della Finanza pubblica ha denunciato: «Il consumo dei giochi interessa prevalentemente le fasce sociali più deboli». Già quattro anni prima l'Eurispes aveva calcolato che tenta la Fortuna il 47% degli indigenti e il 56% di chi appartiene al ceto medio-basso. Analoghi i risultati di un'analisi dei coordinamenti delle Comunità d'accoglienza (Cnca) e dei gruppi per giocatori d'azzardo (Conagga), che ha messo in correlazione scommesse e tipo di contratto di lavoro: gioca il 71% dei lavoratori a tempo indeterminato, l'80% dei precari e l'87% dei cassintegrati. Se dal livello economico ci spostiamo a considerare quello d'istruzione, il discorso cambia poco: la stessa ricerca di Cnca e Conagga mostra come la platea degli scommettitori coinvolga oltre l'80% di chi ha solo la licenza media, il 70% di chi ha un diploma superiore e "appena" il 61% di chi è laureato. Preoccupante è anche un altro dato, fornito dal Consiglio nazionale delle Ricerche: il gioco attira quote sempre più ampie di popolazione, coinvolgendo adolescenti e anziani. Si stima che scommetta quasi uno studente delle superiori su due, prevalentemente maschi e più nelle scuole professionali che nei licei: 720 mila contro 450 mila studentesse tra i 15 e i 19 anni (ma il gioco non era riservato ai maggiorenni?). Dai Sert (Servizi per le tossicodipendenze) dell'Emilia Romagna arriva infine l'ultima denuncia: l'11% dei giocatori patologici in cura hanno più di 64 anni e sono molti anche gli ultrasettantenni. Un dato che la crisi sta facendo aumentare anno dopo anno. **Em.Is.**

Costi [in milioni di euro]	Stima minima	Stima massima
Costi sanitari diretti	85	85
Costi indiretti	4.258	4.663
Costi perdita qualità della vita	1.147	1.878
Costi totali	5.490	6.627

NEL GIOCO PERDE LO STATO [in miliardi di euro]



Fonte: MATTEO IORI - CONAGGA (COORDINAMENTO NAZIONALE GRUPPI PER GIOCATORI D'AZZARDO)

nistro della Sanità Balduzzi durante l'audizione alla commissione Affari sociali di Montecitorio), gli esperti del coordinamento nazionale gruppi per giocatori d'azzardo hanno calcolato i costi sociali per il nostro Paese. I risultati? Una forbice compresa tra i 5,5 e i 6,6 miliardi di euro. Più del doppio dell'intero deficit del Servizio sanitario nazionale. Considerando però gli 8 miliardi di introiti garantiti all'Erario, i mali sembrerebbero comunque inferiori ai vantaggi di aprire le porte ai giochi. Ma ai 6 miliardi di costi sociali vanno aggiunti i mancati versamenti Iva (sui giochi c'è un'imposta me-

dia dell'11% rispetto al 21% della maggior parte dei beni di consumo): calcolando solo i 18 miliardi di euro persi dai giocatori, è una cifra che si aggira attorno ai 3,8 miliardi. E già il confronto sarebbe negativo.

Queste cifre dovrebbero poi essere integrate dai danni provocati dal diffondersi della criminalità legata al gioco: infiltrazioni mafiose, crescente ricorso all'usura, sussidi da versare a chi va sul lastrico inseguendo una scala reale o un jackpot che si ostinano a non arrivare. Conti ancor più difficili da fare. Ma i costi potrebbero solo crescere. ■



Se il banco lo tiene la mafia

di **Andrea Barolini**

Casalesi, Mallardo, Santapaola, Condello, Mancuso, Cava, Lo Piccolo, Schiavone. Sono 49 i clan coinvolti nel gioco d'azzardo, che rappresenta il 13% del fatturato criminale. E le infiltrazioni nelle attività legali sono in aumento

L'industria del gioco è la terza a livello nazionale. Un bilancio sempre in attivo, che non conosce crisi. È facile comprendere quali e quanto forti siano gli interessi della criminalità organizzata in un simile business. Il dossier *Azzardopoli 2.0*, pubblicato dall'associazione antimafia Libera, offre una fotografia inquietante. Secondo il rapporto, sono almeno 49 i clan che gestiscono i "giochi delle mafie": dai Casalesi ai Mallardo, dai Santapaola ai Condello, dai Mancuso ai Cava, dai Lo Piccolo agli Schiavone. Ma attenzione: le loro attività non riguardano solo scommesse clandestine, totonero o bische. Numerose indagini giudiziarie hanno individuato infiltrazioni delle cosche nelle maglie del gioco legale. «Assistiamo alla diminuzione delle scommesse clandestine e all'aumento del gioco d'azzardo. E, siccome la mafia non lascia mai un settore dove ottiene profitti, c'è la reale preoccupazione che essa si stia trasferendo nel settore governativo», ha ammonito il procuratore nazionale antimafia Pietro Grasso.

Cosche, corruzione e politica

Libera ricorda una lunga serie di casi. Come quello del clan Valle-Lampada, che, con l'aiuto dei Condello, era riuscito a collocare slot machine e videopoker truccati in 92 locali di Milano e provincia, per un totale di 347 macchine. Una truffa da 25-50 mila euro al giorno, ordita anche ai danni dello Stato: ai Monopoli venivano, infatti, forniti

ti dati falsi e, si legge nel rapporto, per assicurarsi l'impunità i criminali avevano anche «corrotto con 700 mila euro un gruppo di finanziari, nonché il magistrato di Reggio Calabria Giancarlo Giusti». Non solo: per ottenere una sponda politica, il clan «ha puntato anche sull'elezione di Alessandro Colucci alla regione Lombardia» (arrivata puntuale e con 16.449 preferenze).

Un intreccio perverso tra cosche, corruzione e politica. Di vicende simili il Paese è pieno. Solo nel 2010 sono state 6.295 le violazioni riscontrate dalla Guardia di finanza: oltre 8 mila le denunce, 3.746 le



macchine sequestrate (312 al mese) e 1.918 i punti di raccolta di scommesse non autorizzate scoperti (+165% rispetto al 2009). Dieci procure, nell'ultimo anno, hanno inoltre aperto inchieste. E uno scandalo ha travolto perfino un parlamentare.

Risonanza europea

Secondo l'Eurispes il gioco d'azzardo rappresenta ormai circa il 13,1% del "fatturato" delle mafie: tra i 30 e i 40 miliardi di euro annui. Un problema talmente grande da aver avuto risonanza anche a livello europeo: il commissario al Mercato Interno Michel Barnier ha dichiarato in proposito che «i cittadini devono essere protetti per prevenire frodi e riciclaggio». Ma in Italia, per ora, la multa per l'uso di macchine non autorizzate non supera i 30 mila euro al mese: l'incasso di una sola giornata. Per le mafie, è il caso di dirlo, il gioco vale la candela. ■

Clan	Settore d'intervento	Area geografica d'affari
Misso	Sale Bingo, videopoker, slot machine	Napoli
Mazzarella	Sale Bingo, videopoker, slot machine	Napoli
Bidognetti	Sale Bingo, videopoker, slot machine	Caserta e provincia Emilia Romagna
Inzerillo	Sale Bingo	Palermo
Cosca di Villabate	Centri scommesse	Villabate - Bagheria (Pa)
Crimaldi	Estorsione videogiochi e slot machine	Acerra (Na)
Lo Piccolo	Estorsione sale gioco	Sicilia - Chivasso (To)
Pelle Gambazza	Estorsione sale gioco	San Luca (Rc) - Piemonte
Madonna	Videopoker, riciclaggio, scommesse	Sicilia
Di Donna	Distribuzione videopoker	La Spezia - Massa Carrara
Gionta - Gallo - Cavaliere	Videopoker	Torre Annunziata (Na) - La Spezia - Massa
La Torre	Imposizione videopoker	Mondragone (Ce)
Tavoletta	Monopolio noleggio videopoker	Litorale domizio-flegreo
Amato - Belforte	Imposizione videopoker	S. M. Capua Vetere - San Prisco (Ce)
Vicentino - Pasimeni - Vitale	Estorsione videopoker - slot machine	Mesagne (Br), Albania
Condello	Monopolio gestione videopoker	Reggio Calabria
Libri - Zondato	Monopolio gestione videopoker	Reggio Calabria
Parisi - Capriati	Riciclaggio biglietti - Lotto - Superlotto	Bari
Mancuso	Acquisto biglietti vincenti - Superenalotto	Locri
D'Agati - Villabate	Scommesse clandestine	Bagheria

I CLAN SI SPARTISCONO L'ITALIA DEL GIOCO



Labate	Corse clandestine cavalli	Zona sud Reggio Calabria
Vollaro	Estorsione videogiochi e slot machine	Portici (Na)
Brandi	Estorsione videogiochi e slot machine	Napoli
Cava	Estorsione vincita - Superenalotto	Avellino e Provincia
Grimaldi	Estorsione videogiochi e slot machine	Napoli
Aparo	Estorsione videogiochi e slot machine	Siracusa (Sa)
Santapaola	Società giochi e scommesse	Catania e provincia
Madonia	Riciclaggio denaro sale scommesse	Caltanissetta
Terracciano	Scommesse clandestine eventi sportivi	Toscana
Tornese	Raccolta illegale scommesse on line	Monteroni (Le)
Bottaro - Attanasio	Mercato macchinette videopoker	Siracusa
Moccia	Sale Bingo	Napoli e Provincia - Ferentino (Fr)
Schiavone	Videopoker, roulette, poker on line illegali	Casertano - Modenese - Basso Lazio
Zaza	Bisca e poker	Sanremo
D'Alessandro	Calcio scommesse, sale scommesse	Napoli e provincia
Fabbrocino	Scommesse gare clandestine cavalli	Ottaviano (Na)
Mallardo	Scommesse gare clandestine cavalli	Giugliano (Na) - Basso Lazio
Strisciuglio	Scommesse gare clandestine cavalli	Bari
Clan ex Banda Magliana	Scommesse, Sala Bingo	Roma
Valle - Lampada	Noleggio Videopoker - Slot machine	Milano e provincia
Belfiore	Bischi clandestine e totonero	Torino

NELLE "SALE SLOT" IL RICICLAGGIO È DI CASA

Alessandro De Lisi, direttore del Progetto San Francesco di Cermenate, Como (del quale abbiamo parlato anche su *Valori* 105, dicembre 2012), non va per il sottile: la piaga della ludopatia e i suoi effetti di lungo periodo ricordano la vicenda dell'eternit, coi tumori per il contatto con l'amianto e gli infiniti strascichi giudiziari. E prosegue: «Parlando della Lombardia, dove il gioco è in mano alla 'ndrangheta, va detto che se io vado a trasferire ogni sera 50 mila euro in contanti in banca si possono attivare le procedure connesse alla segnalazione di operazione sospetta (Sos); ma ciò non avviene se a farlo è un gestore in franchising di un comprooro oppure di una slot house, poiché costoro hanno la giustificazione al possesso di tali somme di denaro».

Sono perciò attività ad alto rischio di riciclaggio di denaro criminale...

Sì. Ed è un fenomeno ulteriormente acuito dalla norma che ora permette di oscurare le vetrine delle sale slot, dietro le quali non potremo mai sapere quante giocate avvengono. Come mai, a differenza che per il Totocalcio, non c'è uno scontrino fiscale a certificarle? È ovvio un interesse spasmodico della 'ndrangheta nell'incrementare la diffusione delle slot houses. Non a caso in Sicilia sono stati arrestati numerosi gestori di sale slot in franchising collegati al clan Lo Piccolo. Anche le sale Bingo sono spesso in mano alla criminalità organizzata: la più grande in Europa è stata confiscata dalla sezione distrettuale antimafia di Palermo.

La ludopatia è una questione determinante. E numerose domande vanno poste alle istituzioni. Perché i gestori in franchising delle sale slot non hanno l'obbligo di produrre una certificazione antimafia e una licenza di gioco? I controlli non vengono fatti per corruzione e incapacità nell'interpretare la gravità del fenomeno.

C.F.

FONTE: ASSOCIAZIONE ANTIMAFIA LIBERA, AZZARDOPOLI 2.0, 2012

Il gioco in Italia Da Mussolini alla Mondadori

di **Riccardo Mandelli**

Dal Regno d'Italia al Fascismo. Dal dopoguerra fino alla Seconda Repubblica: c'è un'attrazione fatale che unisce politica e scommesse

La storia del gioco d'azzardo in Italia è tutta un paradosso: proibito ma permesso, tollerato anche se illegale. Non solo bische clandestine, spesso gestite con la complicità di funzionari statali, ma anche i casinò, costruiti in molte località turistico-termali tra '800 e '900. Il permesso di gioco veniva concesso in deroga alla legge. I parlamentari del Regno erano divisi: alcuni pensavano che lo Stato non potesse favorire un'attività che favoriva l'usura, la prostituzione, la corruzione, il furto, la rovina di molte famiglie;

altri consideravano inestirpabile il vizio, tanto valeva ricavarne risorse per l'erario. Una divergenza tuttoggi presente.

Tutto sul nero

In realtà dietro alle spinte liberalizzatrici c'era il grande capitale e, in particolare, la Comit di Giuseppe Toeplitz: il banchiere ebreo-polacco e il suo amico veneziano Giuseppe Volpi tiravano le fila di un progetto internazionale di sfruttamento del turismo. Mussolini, una volta al governo, fu sul punto di realizzarlo. Deluse i suoi sponsor fino al 1924. Dopo le elezioni, forte di una larga maggioranza, emanò un decreto-legge con cui permetteva la proliferazione delle case da gioco. Le immediate polemiche furono tra le cause del delitto contro Matteotti, che stava indagando

LIBRI



su questo e su altri provvedimenti legislativi in odore di corruzione.

Scottato dall'esperienza, Mussolini limitò l'affare a tre centri: nel 1927 legalizzò il casinò di Sanremo; nel 1933 Campione d'Italia; nel 1936 arrivò il permesso per un casinò a Venezia, "feudo" di Giuseppe Volpi. Corruzione circoscritta, ma non svanita. Dietro alle società che gestivano le case da gioco si intravedono gli equilibri tra

le forze che allora contavano: la famiglia del duce e quella del re, i gerarchi fascisti, le grandi banche, gli industriali, politici siciliani, la massoneria, l'esercito. Un mondo su cui Mussolini, entrando in guerra, appose nel 1940 un temporaneo sigillo.

Il grande gioco va Oltreoceano

Al termine del conflitto erano cambiati gli equilibri: il baricentro politico-economico si era spostato Oltreoceano. A Cuba e nel Nevada alberghi, spettacolo e gioco formavano un sistema integrato. I rapporti dell'Fbi mostrano l'intreccio tra Hollywood, mafia siciliana, finanza, politica e case da gioco. L'Italia ne viveva il riflesso: secondo l'Fbi traffici di droga e riciclaggio si concentravano tra la Riviera e la Costa Azzurra, coinvolgendo personaggi insospettabili, come il regista Roberto Rossellini. Ma perché la trama corruttoria comin-

ci ad affiorare occorre attendere i primi anni '70, quando alcuni processi a carico di amministratori sanremesi lambirono politici nazionali, collegati a Michele Sindona.

Uno spiraglio si aprì nel 1983 in seguito a una gara d'appalto per il casinò ligure: la Guardia di finanza iniziò a indagare su molte sale da gioco. Quindi il blitz e le manette per sindaci, assessori, esponenti di quasi tutti i partiti, incluso Claudio Scajola (poi scagionato). Secondo gli investigatori dietro a una delle cordate c'era Nitto Santapaola; dietro i concorrenti le cosche milanesi di Angelo Epaminonda.

Bingo, la tombola industrializzata

Nella sua ultima fase il gioco si adatta all'elettronica. In principio fu il Bingo: D'Alema ne discute nel 1999, Amato lo regolamenta nel 2000. L'ex ministro Vincenzo Scotti aveva fondato con Luciano Consoli, vicino

a D'Alema, la società Formula Bingo, che svolgeva consulenze per l'apertura delle sale, ottenendo metà delle circa 400 concessioni promesse dalla normativa. Scotti, presidente di Ascob, l'associazione dei concessionari, si era impegnato in Senato per vietare le tombole nei circoli, in modo che le sale Bingo avessero il monopolio. Ma le tombole non erano abbastanza redditizie: quattro anni dopo i Monopoli affidarono a dieci concessionarie la gestione delle videolottery da collocare nei piccoli casinò che spuntavano come funghi, raccogliendo le quote dell'erario: oggi mancano all'appello quasi 100 miliardi. Tra i tessitori della rete anche Vittorio Emanuele di Savoia, accusato di corruzione e legami con la mafia. Più recenti le vicende di Fini, dei rapporti con la cosca Santapaola. E l'ingresso della berlusconiana Mondadori tra i concessionari del gioco. ■

Lobby, la "terza Camera" che decide le leggi

di **Emanuele Isonio**

Un muro di gomma respinge i tentativi di limitare il gioco d'azzardo in Italia. Per lo sconcerto di alcuni parlamentari e la gioia degli interessi di partiti e correnti

Potentissima eppure senza volto. Criticata eppure ascoltata (soprattutto da chi conta). C'è una sorta di "terza Camera" che incide nella legislazione italiana sul gioco d'azzardo. Che spesso riesce a bloccare o a far varare norme meglio di molti parlamentari. "Mandando ai matti" quei deputati e senatori che invece cercano di introdurre leggi più stringenti. Genericamente viene definita "lobby del gioco". Capire come funzionano le sue pressioni o a che livello interviene appare un nuovo mistero doloroso.

Tra frustrazioni e zone d'ombra

«Di certo, agiscono nell'ombra», rivela Emanuela Baio, senatrice dell'Api, una delle più impegnate nella lotta alle ludopatie: «In Commissione, quando discutiamo, nessun collega presenta emendamenti che riducano la portata dei provvedimenti. Fosse così, almeno ci metterebbero la faccia». Nel caso della Legge di Stabilità, in effetti, "l'annacquamento" delle norme è arrivato con un maxi-emendamento del governo, sul quale è stata posta la fiducia (facendo decadere tutte le proposte avanzate dai parlamentari). «I ministri Balduzzi e Riccardi si sono impegnati molto sul tema», ammette la Baio. «Eppure queste forze agiscono su chi scrive leggi e maxi-emendamenti, scavalcando i ministri e il Parlamento».

LIBRI



AA.VV.
Ma a che gioco giochiamo?

Edizioni A Mente Libera
Per richiederlo:
coop@libera-mente.org

Quei legami sconvenienti

Certo, qualche legame con parlamentari "amici" ci deve essere. I casi non mancano. Su tutti, quello del senatore Amedeo Labocchetta (un tempo molto vicino a Fini, ora fresco di riconferma con il Pdl in Campania) che, avvalendosi dello status di parlamentare, portò via un pc che gli inquirenti stavano per sequestrare a casa di Francesco Corallo, capo della società Atlantis tramite una holding nelle Antille Olandesi, figlio di Gaetano Corallo, sodale del boss Nitto Santapaola. E poi:

i casi dei Bingo riconducibili alla Lega in Veneto, o le sale Ludotech, società vicina allora ai Democratici di Sinistra. «Non bisogna poi dimenticare i finanziamenti dei big del settore ai vari partiti», ricorda Matteo Iori, presidente Conagga. Rigorosamente bipartisan: «La Snaï – racconta citando il libro "Ma a che gioco giochiamo?" – ha donato 60 mila euro ad Alemanno, 150 mila euro all'Udc, 30 mila ciascuno alla Margherita e alla rivista *Italiani Europei* di D'Alema».

A questo si deve aggiungere un'incapacità dei controllori: «I Monopoli di Stato non erano in grado di vigilare sulle concessionarie dei giochi d'azzardo», ha denunciato il ministro dell'Economia, Vittorio Grilli, spiegando alla Camera i motivi della soppressione dei Monopoli e dello spostamento delle loro funzioni all'Agenzia delle Entrate. «Dobbiamo rafforzare il presidio su quest'area dove ci sono interessi economici enormi e le entrate per lo Stato sono grandissime».

METTIAMOCI IN GIOCO

L'apertura alle scommesse in Italia doveva essere una "liberalizzazione controllata", che riuscisse a tenere insieme il divieto imposto dal codice penale (l'articolo 718 ancora oggi punisce il gioco d'azzardo con l'arresto da tre mesi a un anno) e la creazione di sale giochi autorizzate. «L'abnorme espansione delle proposte di gioco in ogni Comune d'Italia testimonia che la liberalizzazione si è trasformata in una insidiosa deregulation», accusano le 21 sigle aderenti alla campagna "Mettiamoci in gioco". Che lanciano una serie di proposte, con l'obiettivo principale di ridurre i costi sociali e sanitari provocati dal gioco compulsivo. A partire da una moratoria per i nuovi giochi. Al tempo stesso va ridata voce agli enti locali, che sono oggi espropriati di ogni funzione di governo del fenomeno: «I sindaci dei Comuni non possono intervenire sulle licenze, perché scavalcati dall'attuale legge dello Stato». C'è poi l'esigenza di risorse adeguate per la lotta alle dipendenze: da qui l'idea di vietare la pubblicità delle scommesse e di inserire il gioco patologico nei Livelli essenziali d'assistenza. Per le risorse si suggerisce di copiare la Svizzera, devolvendo l'1% del fatturato. I costi ricadrebbero in parti uguali sul giocatore (riducendo le sue vincite), sullo Stato (meno introiti per l'Erario) e sui profitti dei concessionari. **Em.Is.**

SLOT? NO GRAZIE L'ARCI EMPOLESE VALDELSA DICE NO

Tolgono le slot dai Circoli Arci nonostante le macchinette "mangia-soldi" assicurino un'entrata dai 500 ai 3 mila euro al mese, che alle ex Case del popolo servono a far quadrare i conti, schiacciati sotto l'Imu, le bollette e le tasse per la spazzatura. Ma la scelta è etica e verrà sostenuta anche economicamente dal Comitato provinciale, perché l'azzardo non ha nulla a che vedere con i principi fondanti di un'associazione nata per favorire la crescita culturale, l'aggregazione e la socializzazione. L'iniziativa di "deslottizzare" gli Arci è partita dall'Empolese Valdelsa (FI), dove la crisi ha molte facce: da quella economica che vede la chiusura delle fabbriche artigianali storiche, a quella politica – che qui veste i panni del Pd – per finire nell'aumento dell'età media dei frequentatori dei circoli. Gli affiliati hanno risposto bene: nella zona le slot erano in 22 circoli su 85. Solo due non sono stati d'accordo e hanno preferito associarsi ad altre realtà. «La battaglia di "liberazione dalle slot" è cominciata diversi anni fa» spiega Valeria Carboncini dell'Archi Empolese Valdelsa. «Per adesso siamo l'unica Arci in Italia ad aver assunto questo tipo di decisione, ma non vogliamo rimanere soli ancora a lungo». **Pa.Bai.**

Malati di gioco

di **Valentina Neri**

La ludopatia coinvolge oltre due milioni di persone. Per curarla servono interventi mirati: centri di sostegno, psicoterapia e farmaci

A leggerne i sintomi, si fatica a distinguere la ludopatia dalla tossicodipendenza o dall'alcolismo. Secondo i manuali un giocatore patologico ha bisogno di giocare sempre più spesso e con una quantità sempre maggiore di denaro; cerca di smettere, ma non ci riesce, perché il gioco lo aiuta a sfuggire ai problemi. O ancora, mente ai familiari e alle persone vicine, compromette il lavoro, lo studio o le relazioni, fino a infrangere la legge per trovare denaro: ragazzi che rubano i gioielli alla madre, assicuratori che trafugano i premi dei

clienti, assegni a vuoto, tasse e affitti non pagati. Con tutto quello che ciò comporta in termini di crisi familiari.

Una condizione estrema, ma più diffusa di quanto si creda. Il dossier Azzardopoli 2.0 cita una ricerca del Centro Sociale Papa Giovanni XXIII, coordinata dal Conagga (Coordinamento nazionale gruppi per giocatori d'azzardo), che stima che i giocatori a rischio siano il 5,1% del totale e quelli compulsivi il 2,1%: nel nostro Paese si tratta di 1 milione e 720 mila adulti a rischio e 708 mila patologici. Senza contare i minorenni. Alcuni studiosi hanno riscontrato che la propensione aumenta al diminuire del grado di istruzione. Ma le statistiche non spiegano tutto. «Non è sempre vero che giocano le persone meno abbienti o con un grado culturale più basso: è un problema che parte dall'individuo», afferma sicuro Fabrizio.

Gruppi di aiuto

Fabrizio è sposato, padre, ha un lavoro remunerativo. Ma ha alle spalle trent'anni di gioco patologico. Ha iniziato a quattordici anni ed è arrivato a «perdere cifre improponibili, ma soprattutto a buttare via decenni di vita a discapito di rapporti familiari sani». Quando si è reso conto di aver toccato il fondo ha cercato aiuto su Internet, imbattendosi nei Giocatori Anonimi. Nata dall'esperienza degli Alcolisti Anonimi, l'associazione in Italia conta 62 centri e

coinvolge circa 1.500 persone, anche se, a detta di Fabrizio, «dovrebbero essere molte di più». La partecipazione è gratuita e non ci sono figure mediche perché a riunirsi sono i giocatori. «Al di fuori sei un rovinafamiglia, un perdente, mentre nelle nostre stanze non si giudica nessuno. Ciascuno tira fuori ciò che ha di marcio e lo riempie con elementi positivi», racconta.

«Attraverso l'interazione nel gruppo si aiutano gli altri e se stessi», conferma Stefano Bertoldi, fondatore dell'Associazione di auto mutuo aiuto (Ama) di Trento che in 17 anni ha attivato gruppi in 45 ambiti diversi (depressione, ansia, sovrappeso, divorzio, ecc.) e nel 2012 ha accolto un centinaio di giocatori compulsivi. Spesso a contattare Ama sono i familiari e ci vogliono mesi per arrivare al giocatore, che nega di avere un problema. Le famiglie, invece, sono le prime a subirne l'impatto.

A loro si rivolge *Troppe vite in gioco*, un vero e proprio manuale scritto da Lucio De Lellis, ex giocatore e ora *life coach*. Che parte dal presupposto per cui «il gioco è una malattia invalidante e progressiva che lentamente investe con la sua forza distruttiva tutta la vita della persona e di quelli che le sono accanto». «La menzogna è impregnata nel Dna del giocatore», conferma Simone Feder, psicologo alla Casa del Giovane di Pavia. Che continua: «Non lo si vede consumarsi a livello fisico come un tossicodipendente, perché all'apparen-

za si comporta come una persona qualunque. Ciascuno pensa che il proprio compagno, o padre, non sarà come gli altri».

Il percorso di cura può essere lungo e va dai gruppi di auto-aiuto alla psicoterapia, al trattamento farmacologico. Secondo la tesi comune la malattia è curabile, ma non guaribile: arginata la condizione patologica, l'unica possibilità è la totale abolizione del gioco. «Sono a tre anni di astinenza – racconta Fabrizio – e la qualità della mia vita è cambiata perché ho iniziato a ragionare in modo onesto. Ero e sono una persona malata, ma ora mi so controllare».

Una vera patologia

Il gioco d'azzardo patologico è riconosciuto come malattia psichiatrica dall'organizzazione mondiale della Sanità dal 1980. Ma in Italia ancora pochi accedono alle cure: 6 mila persone nel 2011, accolte da 186 centri (Asl, enti pubblici, associazioni, cooperative). Strutture che devono fare i conti con la mancanza di risorse. Mentre scriviamo questo numero di *Valori* la ludopatia sta per entrare tra i Livelli essenziali di assistenza (Lea). Ma se non verrà disposta una copertura economica *ad hoc* si rischierà solo di sovraccaricare un sistema sanitario pubblico già al collasso, senza garantire un'assistenza adeguata. «I SerT trattano già il gioco d'azzardo, ma di norma a varcare le loro soglie sono solo giocatori anche tossicodipendenti», spiega Feder.

In attesa di una svolta politica con una nuova legge, bisogna lavorare sul territorio, in modo che a intervenire in sostegno dei giocatori in difficoltà siano anche il medico di famiglia, l'assistente sociale o il direttore di banca. Si è dato questo compito anche Educa, il festival dell'educazione di Rovereto. Un lavoro non facile, visto che bisogna fare i conti con occasioni per giocare sempre più diffuse e allettanti. «A Pavia – racconta Feder – le tabaccherie vendono le *slot machine* giocattolo e i bambini ricevono i gratta e vinci per il compleanno. E intanto si staniano soldi per capire come funziona il cervello di un ludopatico. Ma la vera prevenzione è togliere le macchinette dal territorio, combattendo la cultura del gioco d'azzardo». ■

PAVIA LA CAPITALE DEL GIOCO SI RIBELLA ALLE SLOT

Parte dalla Casa del giovane di Pavia, città conosciuta come la Las Vegas italiana, e dal magazine *Vita* la campagna "No Slot". Simone Feder, psicologo che lavora da anni nella struttura, la spiega con poche parole: «Sconfiggere il proliferare delle macchinette». Il manifesto declina questo scopo in cinque imperativi: tutelare i giovani, sostenere gli esercenti "virtuosi" che rifiutano le slot e i videopoker, avanzare proposte concrete per arginare le sale giochi, promuovere una loro mappatura periodica, attivarsi per una legge di iniziativa popolare che limiti l'avanzata del gioco on line. «Vogliamo arrivare a una carta etica per i bar – spiega Feder – che faccia capire che nel nostro territorio c'è spazio per qualcosa di diverso, per luoghi più sicuri. E vogliamo partire dalle scuole per costruire una maggiore consapevolezza dei rischi del gioco». La mobilitazione si è fatta strada di giorno in giorno, amplificata dal tam tam dei *social network*, fino ad assicurarsi il supporto di associazioni, centri Auser, circoli Arci, parrocchie, rappresentanti delle istituzioni pubbliche e molti sindaci.

LE VIE D'USCITA DALLA SCHIAVITÀ DEI DEBITI

Un giocatore compulsivo può contrarre debiti con amici e parenti, col fisco, con i negozi sotto casa, ma anche con banche e compagnie finanziarie. Per questo il rientro economico è uno scoglio che può complicare drammaticamente il cammino di uscita dalla ludopatia. «Quando si smette di giocare – spiega Lucio De Lellis, ex giocatore e autore di *Troppe vite in gioco* – il primo istinto è quello di pagare immediatamente tutto il possibile per lasciarsi il problema alle spalle. Ma il più delle volte per arrivare a quest'obiettivo si obbliga la propria famiglia a sacrificare più del sopportabile». De Lellis elenca passo dopo passo le fasi da seguire per stilare un bilancio delle entrate e delle uscite e recuperare denaro in modo equilibrato. «Negli Usa si stanno formando team che danno ai giocatori patologici un supporto tanto psicologico quanto economico». Anche in Italia alcune associazioni si stanno attivando in questa direzione: come l'Ama di Trento, che ha studiato dei piani di rientro con le Casse Rurali. Anche se le cose si complicano quando i debiti sono troppo elevati e si finisce in mano agli usurai. I processi testimoniano che ai giocatori vengono proposti tassi del 150% a Milano, del 240% in Puglia e Calabria e del 400% a Firenze. Don Marcello Cozzi, vicepresidente nazionale di Libera, avverte: in ogni regione del Belpaese si trovano giocatori vittime di usura. «In alcuni casi – racconta – gli usurai sono fisicamente presenti nei circoli dove sono allocate le slot, magari perché sono in combutta coi titolari». Per uscirne ci si può affidare alla legge antiusura e alle fondazioni antiusura. «Ma – spiega Cozzi – le persone devono capire di essere malate e di essere vittime di un reato». «Il giocatore – aggiunge De Lellis – non percepisce di essere un usurato perché vive nel sogno della vincita. Sa che gli interessi sono alti, ma è convinto di poter ripagare tutto quando vincerà».

I COMUNI FRUSTRATI E MAZZIATI

Tra le istituzioni più convinte che l'azzardo non sia un buon affare i Comuni sono in pole position. Tanto che la loro associazione, l'Anci, ha aderito alla campagna "Mettiamoci in gioco". Il combinato disposto di toccare con mano i disastri a cui il gioco patologico può condurre i propri concittadini e l'assenza totale di ritorno economico rende probabilmente i Comuni più sensibili alle ricadute sociali e meno influenzabili dalle pressioni delle *lobby*. Lo spiega bene Lorenzo Guerini, primo cittadino di Lodi, responsabile Welfare per l'Anci e da marzo deputato Pd alla Camera (è quasi certo, per lui un seggio "tranquillo" nella circoscrizione Lombardia 3): «Il nostro assessorato alle Politiche sociali ha sempre maggiori pressioni. Le famiglie vengono dilaniate economicamente e psicologicamente quando il capofamiglia entra nella spirale del gioco. Nel fenomeno sono poi coinvolti sempre più anziani. E noi non possiamo fare praticamente nulla, se non raccogliere i cocci». In effetti

il paradosso è che i sindaci, pur toccando con mano il problema, non possono fare ordinanze per bloccare nuove licenze per installare slot machine o per limitarle nei pressi di luoghi sensibili, come scuole e ospedali. Chi ci ha provato si è visto bocciare l'ordinanza dal Tar, talvolta con annessa multa. «Possiamo solo segnalare alle autorità competenti i casi sospetti di infiltrazione criminale», aggiunge Guerini. Tre le proposte dell'Anci: concedere ai sindaci i poteri di controllo sulle licenze, bloccare la pubblicità dei giochi e ricevere risorse per la ludopatia. «La nostra è una posizione di buonsenso – spiega Guerini – perché riconosciamo le attività legali ma anche l'esistenza di ricadute sociali. Vogliamo eliminare le zone d'ombra». E anche sulle *lobby* nessuna volontà vessatoria: «I portatori d'interessi fanno il loro mestiere. Sta alla politica sapersi mantenere autonoma. È una questione di coerenza e di responsabilità». Che speriamo possa dimostrare anche dopo essere entrato a Montecitorio.

LIBRI



Lucio De Lellis
Troppe vite in gioco
Exorma editore



Quanto ci costa giocare d'azzardo

di **Andrea Barolini**
ed **Elisabetta Tramonto**

Guardando la pila di fiches sopra gli Usa si comprende quanto il fenomeno sia allarmante: oltre 100 miliardi di dollari, sono le perdite al gioco subite nel 2011. In Italia, in proporzione, non siamo da meno con più di 34 miliardi persi in un anno. Montagne di denaro gettato via davanti a slot machine, videopoker, scommesse sportive, gratta e vinci. In tutto il mondo si perdono quasi 400 miliardi di dollari. L'on line raggiunge percentuali altissime: il 3,85% nel nostro Paese, per arrivare al 32% di Hong Kong, o al 20% in Uk. Gli ultimi dati di Agipronews rivelano che i casinò on line italiani a dicembre hanno raccolto 660 milioni di euro. Secondo un'analisi dell'inglese Ficom Leisure, il giro d'affari delle sale da gioco on line non autorizzate che raccolgono denaro dall'Italia vale ogni anno 9,2 miliardi di euro. ■

