

1' APPROFONDIMENTO

ALLARME LUDOPATIE

L'industria dell'azzardo ha bisogno di «malati»

DI UMBERTO FOLENA

Tale è lo strapotere dell'industria dell'azzardo di massa, e tanto devastanti sono i danni che sta procurando ai singoli individui e all'intero tessuto sociale, che qualunque iniziativa di legge che serva a prevenire, informare e lenire è benvenuta. Come il recente piano regionale toscano. Tutte le regioni italiane si sono dotate di una legge specifica che dia delle regole a un settore al quale nessun governo ha veramente saputo, o voluto, dare ordine. Proposte di legge ce ne sono da anni, e fatte benissimo, ma languono nell'angolo di qualche commissione parlamentare e possiamo star certi che mai riusciranno a varcare la soglia di una Camera. Così le regioni si sono arrangiate. La legge della Toscana è datata 18 ottobre 2013. Quella più nota e citata, della Lombardia, è stata varata appena tre giorni dopo. Ultime in ordine di tempo sono giunte le Marche il 31 gennaio scorso. Le leggi regionali si assomigliano tutte e ruotano attorno a un paio di cardini: impedire l'installazione di nuovo azzardo a meno di 500 metri dai cosiddetti luoghi sensibili («di aggregazione o permanenza di fasce vulnerabili della popolazione», legge regionale toscana), ossia scuole e ospedali, centri giovanili e luoghi di

culto, ma anche bancomat e vendita-acquisto di oggetti preziosi; e imporre orari certi di apertura e chiusura alle sale. L'iniziativa delle regioni non è arbitraria. Il punto di riferimento è la sentenza della Corte Costituzionale n.300/2011, che nel preambolo recita: «Si riconosce alle regioni la possibilità di legiferare in materia di regolamentazione dei giochi leciti, al fine di tutelare categorie di persone socialmente a rischio e per la prevenzione della ludopatia». Le regioni dunque lodevolmente fanno ciò che Parlamento e Governo colpevolmente non fanno. Non sono mosse da astratti principi o ideologie, ma dall'osservazione della realtà. Sono i sindaci, i più vicini alla comunità, a essere sollecitati da operatori sanitari e assistenti sociali che da anni toccano con mano il disagio di decine di migliaia di individui e delle loro famiglie. Un malato di azzardo patologico (Gap) è affetto da una malattia, non da un vizio; una malattia riconosciuta dall'Oms e presente nei Lea (l'assistenza essenziale); una forma di dipendenza del tutto analoga alla dipendenza da sostanze, alcol o droghe. Il malato d'azzardo ha in mente solo l'azzardo; rovina se stesso e la propria famiglia; l'azienda, se ne ha una, con i suoi lavoratori; la perdita di ore di lavoro non è quantificabile; il

carico sul Servizio sanitario nazionale neppure ma tutto lascia pensare che siano nettamente superiori alle entrate che l'azzardo garantisce all'erario. Cittadini e Stato perdono sempre; solo il banco vince. Un sindaco che non chiuda gli occhi davanti alla sofferenza della sua gente interviene; e tanti sindaci si rivolgono alla Regione, che interviene a sua volta. Questa è la politica sana. Purtroppo la catena si interrompe qui. Che cosa accade? Mentre gli enti locali, con i propri amministratori, sono attenti



Mentre gli enti locali sono attenti innanzitutto alle esigenze della gente, a partire da chi soffre, a Roma sono attenti soprattutto al denaro e al bilancio; e la lobby dell'azzardo di massa, che con i suoi 96 miliardi di raccolto nel 2016 è il terzo comparto industriale italiano, distribuisce generosamente sponsorizzazioni e pubblicità, di cui tutti sono affamati



innanzitutto alla esigenze della gente, a partire da chi soffre, a Roma sono attenti soprattutto al denaro e al bilancio; e la lobby dell'industria dell'azzardo di massa, che con i suoi 96 miliardi di raccolto nel 2016 è il terzo comparto industriale italiano, distribuisce generosamente sponsorizzazioni e pubblicità, di cui tutti sono affamati. Perfino la Nazionale italiana di calcio ha ceduto alla lusinghe di una multinazionale dell'azzardo. Recentemente il presidente della Federcalcio, Tavecchio, di fronte alla Commissione parlamentare antimafia si è detto pentito di una scelta che promette di non rinnovare; intanto ci terremo lo sponsor per un anno ancora. Accade così che le Linee guida sulle caratteristiche dei punti vendita,

affidate alla Conferenza Stato-Regioni, sia bloccata. Lo Stato, sensibile alle ragioni dell'azzardo, cerca di ridurre la «distanza sensibile» a pochi metri e a estendere il più possibile gli orari di apertura; alcune regioni, capitanate dalla Lombardia, fanno ostruzione, sostenute da associazioni e cartelli, perlopiù del mondo cattolico, che il problema lo conoscono perfettamente e chiedono anche il divieto totale della pubblicità, come per superalcolici e fumo, il divieto d'introduzione di nuovi giochi, una seria politica di prevenzione. Ma come si può fare prevenzione se il Ministero della Salute ignora perfino quanti malati siano seguiti nelle singole Regioni? Se nessuno studio serio è stato mai commissionato dal Parlamento per sapere quanti siano gli ammalati in Italia? In realtà quanti siano lo sappiamo comunque e gli studi indipendenti, a partire da quello del Cnr di Pisa concordano: tra i 600 e i 900 mila. Logico: nel mondo occidentale si ammala tra il 2 e il 4 per cento del totale dei giocatori, che in Italia sono 35 milioni: il conto è presto fatto. Quello che nessuno dice sono altre due evidenze, emerse dalla ricerca più importante apparsa finora, quella dell'antropologa americana Natasha Dow Schüll (*Architetture dell'azzardo*): le slot, prime responsabili della rovina di tanti, sono costruite apposta per fidelizzare il giocatore, ossia renderlo dipendente, con una miscela di suoni, colori, immagini e odori studiata su misura; soprattutto, quel 2-4 per cento di giocatori dipendenti sembrano un'inezia, una sorta di danno collaterale trascurabile; senonché quei pochi garantiscono tra il 30 e il 60 per cento dell'intero fatturato dell'azzardo. In altri termini, l'industria dell'azzardo ha bisogno dei malati e senza di essi fallirebbe. La terza industria del Paese è fondata su una patologia. Ma se ne ha disperato bisogno, come possiamo pensare che collabori per prevenirla e curarla?

in NUMERI

470 miliardi di dollari

GIRO D'AFFARI MONDIALE

del gioco d'azzardo nel 2016, pari al Pil della Russia o al fatturato della Apple

19 miliardi di euro

PERSI NEL GIOCO D'AZZARDO NEL 2016

24.098

SLOT ATTIVE IN TOSCANA

3.894

LE VLT (VIDEO LOTTERY) IN TOSCANA

1.669 milioni di euro

SPESI DAI TOSCANI NELLE SLOT

nel 2016. A questi vanno aggiunti: 1.700 nelle Vlt; 65 nelle sale Bingo; 90 nei giochi a totalizzatore (Superenalotto...); 79 nelle scommesse ippiche; 563 nelle lotterie; 261 nei giochi a base sportiva (Dati Cnca)

La Toscana ha varato un piano per combattere una patologia che sta creando seri danni a tante persone e allo stesso tessuto sociale. Ma a livello nazionale non si vogliono adottare azioni di contrasto

per SAPERNE DI PIÙ

- Dow Schüll, Natasha, *Architetture dell'azzardo. Progettare il gioco, costruire la dipendenza*, Luca Sossella Editore, 2015.
- Dotti, Marco - Esposito, Marcello, *Ludocrazia. Un lessico dell'azzardo di massa*, ObarraO Edizioni, 2016.
- Cefaloni, Carlo - Fiasco, Maurizio - Verrastro, Donato, *Giochi di Stato. Il gioco d'azzardo da vizio privato a virtù nazionale*, Apes, 2015.
- Canova, Paolo - Rizzuto, Diego, *Fate il vostro gioco. Gratta e vinci, azzardo e matematica*, Add Editore, 2016.
- Folena, Umberto, *L'illusione di vincere. Il gioco d'azzardo emergenza sociale*, Ancora, 2014.