Il nuovo quaderno
della **Fondazione Tertio Millennio-onlus**

La dea bendata. Viaggio nella società dell'azzardo

Con 1.400 euro di spesa annua pro capite, l'Italia è il primo mercato del gioco d'azzardo in Europa. Un'indagine sull'altra faccia della medaglia delle varie lotterie, gratta e vinci, "*video lottery*" e "*slot machines*": la *ludopatia*.

Il gioco d'azzardo è uno di quei temi che sono la cartina di tornasole delle tante ambiguità di una società complessa, alla ricerca un difficile equilibrio tra una "legittimità" certificata da uno Stato *disattento* (molto attento, però, al *fare cassa*) ed il rischio - anzi la certezza - di alimentare comportamenti deviati dai costi sociali elevatissimi, quando non addirittura essere terreno fertile per infiltrazioni criminali attratte da qualsiasi attività che crei dipendenza. Un gioco a somma zero, verrebbe da dire.

I più anziani si ricorderanno quando, non troppi anni fa, nei bar, si esponevano cartelli con il divieto per i minori di 18 anni di giocare a flipper. O quando, soprattutto nei piccoli paesi, era in bella mostra la tabella dei giochi d'azzardo illegali con nomi che oggi fanno sorridere: zecchinetta, sette e mezzo, morra. Anni nei quali, se proprio volevi tentare la fortuna, dovevi fare la tua bella schedina di carta del Totocalcio o sperare nei numeri del Lotto (con una sola, attesa, estrazione settimanale). Oggi assistiamo invece ad una "*overdose*" di offerta di gioco a tutti i livelli: dai *gratta e vinci*, a lotterie sempre più complesse e sofisticate (anche online), alle sale bingo, alle scommesse sportive pervasive (perfino ad eventi iniziati) che si avvalgono di timbri ufficiali di uno Stato alla ricerca di ogni possibile introito e che invita con un pizzico di ipocrisia a *giocare responsabilmente* - fino alle famigerate "*video lottery*" o "*slot machines*" negli esercizi pubblici. Una offerta abnorme indirizzata indifferentemente a giovanissimi, adulti, anziani.

Lo stato ha guadagnato, nel 2014, 7,7 miliardi di tasse dal gioco (di cui 4,3 da *video lottery* e *slot machines*). E ne paga qualche miliardo per curare i danni dell'azzardo patologico (800 mila persone *ludopatiche*, tra cui il 5,6% dei ragazzi tra i 15 e i 19 anni).

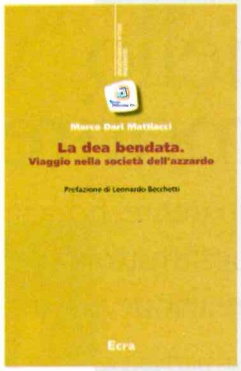
Nella foto la rappresentazione della dea Fortuna in una moneta dell'antica Roma.

Partendo da queste considerazioni, la **Fondazione Tertio Millennio** (la Onlus del Credito Cooperativo) ha pubblicato, per la collana "Quaderni", il volume "*La dea bendata. Viaggio nella società dell'azzardo*", a cura del

giornalista Marco Dari Mattiacci (la prefazione è del professor Leonardo Becchetti, tra l'altro uno dei promotori del movimento "no Slot" - www.noslot.org). Obiettivo del Quaderno è quello di analizzare l'altra faccia della medaglia, o la massa nascosta di un iceberg dalle dimensioni eccezionali (l'Italia è il primo mercato del gioco d'azzardo in Europa con 1.400 euro di spesa annua pro capite): la *ludopatia*. Parliamo di quella vera e propria patologia che, poco visibile o nascosta per la sua stessa conformazione, trattata superficialmente dai media, è in realtà una mina vagante pronta ad esplodere dove e quando meno te lo aspetti: nelle famiglie, tra i nostri figli, nelle piccole comunità. Causando rovine economiche e dissesti nella vita di relazione, difficili da immaginare. Anche con costi sanitari e sociali dirompenti.

È, questo, un argomento che non può non interessare le Banche di Credito Cooperativo (molte, per la verità, hanno già attivato sul territorio azioni di sensibilizzazione o contrasto). Perché parliamo di banche che hanno a cuore le sorti delle loro comunità; perché la ludopatia ha attinenza diretta con il tema dell'uso responsabile del denaro e di una sana educazione finanziaria; perché è zona grigia nella quale si può facilmente scivolare nel sottobosco dell'usura ed alimentare l'economia illegale.

Spesso, ed è questa una delle "notizie utili" contenute nel Quaderno, sono le stesse vittime del gioco a chiedere che le Banche possano svolgere una azione preventiva. Come? E' l'interrogativo al quale si potrà rispondere, ma solo dopo aver acquisito piena consapevolezza di un fenomeno dal quale nessuno può dirsi al riparo.



Il Quaderno indica alcune soluzioni praticabili: dall'invio dell'estratto conto, quando cointestato, a tutti i titolari (un semplice escamotage per consentire il controllo delle spese mensili), l'utilizzo di carte elettroniche prepagate con plafond prefissati (in collaborazione con gli esercenti, come avviene ad esempio in Finlandia), la possibilità di offrire percorsi di informazione e sensibilizzazione (in collaborazione con le associazioni che si dedicano all'assistenza ai *ludopatici* ed ai loro familiari). Completano il Quaderno alcune interviste a giocatori che oggi hanno intrapreso un percorso di recupero, dopo essere scivolati al punto più basso del baratro della ludopatia. Pagine toccanti, che - meglio di ogni altra spiegazione dotta - fanno capire che drammi personali e familiari si celino dietro un fenomeno di cui è difficile parlare, perché rompe gli equilibri della vita di relazione e quel grande collante sociale che si chiama fiducia.

(Ma.Re.)

Quando il gioco non fa la felicità

di LEONARDO BECCHETTI*

"Il "gioco d'azzardo", soprattutto quando si tratta di *slot machines*, ovviamente non può neppure essere chiamato un gioco perché non possiede le due caratteristiche fondamentali di "socialità" ed "abilità". Quale abilità nell'azionare meccanicamente la leva di una macchinetta mangiasoldi ? Quanto alle relazioni, ovviamente il gioco d'azzardo è un gioco che separa ed isola e le sue conseguenze economiche sono quelle di distruggere rapporti amicali e familiari. Non siamo proibizionisti e talebani. Chi di noi non ha giocato sul frigo della latteria sotto casa una schedina sapendo che al massimo avrebbe indovinato 6-7 partite o fatto nelle feste natalizie un giro a mercante in fiera ? Siamo però seriamente preoccupati della portata e delle dimensioni abnormi che il fenomeno azzardo ha raggiunto nel nostro paese oltre che delle conseguenze pratiche sui ludopatici e sulle loro famiglie, della cultura che l'azzardo porta e del progressivo inquinamento che questa cultura sta producendo in mondi delicati ed importantissimi ambiti come quello della finanza (...)".

"Per la "cultura" dell'azzardo la "fortuna" è quella che si insegue azionando la leva e consumando le proprie risorse finanziarie nel vano tentativo di moltiplicarle. Tentativo vano perché, come ben noto, i giochi d'azzardo hanno una distribuzione delle vincite che prevede possibilità elevate di piccoli guadagni che tengono accesa la passione del gioco e probabilità infinitesime di grandi guadagni. In un bello spettacolo nel quale i "matematici contro l'azzardo" si divertono a rendere visibili le probabilità connesse al gioco, si spiega che la probabilità di vincite che fanno svoltare una vita al superenalotto è pari a quella di trovare una pallina nera tra tutte palline bianche una volta riempito il duomo di Milano con tali palline" (...).

"Nel valutare la piaga del gioco d'azzardo non possiamo accettare un approccio riduzionista nella definizione di cosa sia il valore per l'economia e per la società. Il paradigma dell'economia civile ricorda sempre che il valore non è il PIL ma è lo stock dei beni spirituali, relazionali, culturali, economici di cui una comunità può godere sul territorio. Da questo punto di vista il saldo della piaga dell'azzardo, quando passiamo dal PIl al benessere o al senso e alla soddisfazione di vita, diventa largamente negativo. Quello di cui abbiamo bisogno è proprio un'accurata valutazione costi-benefici, prima in termini strettamente economici (entrate fiscali) e poi in termini di benessere del "contributo" dell'azzardo per smontare la presunzione della sua indispensabilità per la nostra felicità".

(*) Stralci della prefazione al Quaderno "La dea bendata"