

# DIGIOCOCISIAMMALA MA PROIBIRE NON PAGA

*Sono mezzo milione i ludopatici nel nostro Paese  
ma solo 13mila quelli dichiarati e in cura  
Spostare le sale fuori città non serve a nulla  
nell'era di Internet, bisogna cambiare strategia*



**Luciano Monti** 65 ANNI, DOCENTE



**Lo Stato incassa dalle giocate oltre 10 miliardi di euro all'anno. Sarebbe giusto investire una quota in prevenzione della ludopatia**

**LUCIANO MONTI**

Negli ultimi anni numerose regioni italiane, compresa la Lombardia, hanno introdotto limitazioni a giochi e scommesse mediante apparecchi da intrattenimento. Norme che hanno imposto distanze minime delle sale da gioco da alcuni punti sensibili, come scuole, stazioni ferroviarie, luoghi di culto, impianti sportivi e Bancomat, per fare qualche esempio. Il cosiddetto "distanziometro" varia dai 300 metri ai 500 metri, di fatto bandendo il gioco dai centri minori che fanno a gara per approvare distanze sempre maggiori e produrre lunghi elenchi di luoghi sensibili.

Con il "decreto dignità" firmato dal Ministro Di Maio nel luglio

2018 e convertito in legge il successivo agosto, è stato fatto divieto di qualsiasi forma di pubblicità, anche indiretta, relativa a giochi o scommesse con vincite di denaro. Da ultimo, nella legge di bilancio per il 2020, attualmente in discussione in Parlamento, si prevede un aumento delle tasse sui giochi.

La strategia dei governi e delle amministrazioni regionali che si sono avvicendati in questi ultimi anni è dunque chiara: mettere al bando il gioco d'azzardo. La presenza sul territorio italiano di circa mezzo milione di ludopatici (cioè i giocatori patologici) scuote le coscienze, ed è intollerabile che solo una piccola parte di questi (circa 12/13.000) siano attualmente in cura nelle strutture specializzate.

### Le possibili soluzioni

Una soluzione al problema andava dunque trovata, ma siamo sicuri che la strada intrapresa dal governo e dalle regioni sia quella corretta? Tre sono le considerazioni che fanno tremare questo impianto repressivo.

In primo luogo, mettere al bando il gioco legale con una misura protezionista tale da stringere e costringere i giocatori problematici e patologici ai confini delle città, non suona come una politica sociale. Se si vuole affrontare di petto il gioco patologico la risposta non consiste nel nascondere il fenomeno nelle periferie ma, innanzitutto, nel potenziare gli investimenti nell'educazione e cultura nelle scuole e nella prevenzione e assistenza da parte dei centri pubblici specializzati nella cura dei ludopatici.

### Messa al bando anacronistica

In secondo luogo, la messa a bando del gioco fisico appare anacronistica alla luce della forte evoluzione del gioco online, che, per ovvia natura, sfugge a provvedimenti come

il "distanziometro". Dislocando il gioco lontano dai centri abitati, quindi lontano da luoghi ad alta densità abitativa, è facile che il consumatore possa trovarsi intrappolato nel gioco illegale, lì dove la criminalità può agire indisturbata da occhi indiscreti.

Vietare infine la pubblicità dei giochi (che in Italia può essere effettuata solo da concessionari dello Stato) spinge ancora una volta i consumatori verso siti di gioco online illegali che la pubblicità (illegale) continueranno a farla.

La dimostrazione che la strategia in atto non stia affatto portando ai risultati sperati è palese quando si vanno a vedere le somme raccolte annualmente, che non sono affatto diminuite: il volume complessivo della raccolta nel 2018 è stato pari a 104,9 miliardi di euro, con un incremento del 3% rispetto al 2017 e il numero dei ludopatici, è rimasto anch'esso sostanzialmente invariato.

Perché allora si insiste in questa direzione? Il motivo è prevalentemente uno. Il gioco patologico è percepito come un "vizio" da reprimere e non come una "malattia" da curare. Il paragone con il consumo di alcolici stride. Sarebbe impensabile che, per esempio, a causa degli alcolisti qualsiasi punto di vendita (supermercati o enoteche) in zone centrali venga chiuso e dislocato; e anche se così fosse, questo non arginerebbe il fenomeno dell'alcolismo, ancor di più in accordo alle indagini cliniche secondo cui "comprimere la compulsività non fa altro che esaltarla".

Secondo una ricerca dell'Istat, sono 8 milioni 265 mila, le persone - quasi 6 milioni sono maschi - che nel 2014 hanno superato i limiti del consumo abituale oltre i quali si rischia di incorrere in problemi di salute. Inoltre, per l'Organizzazione Mondiale della Sanità, l'uso di



alcol causa quasi il 6% di tutti i decessi; infine è responsabile di danni indiretti dovuti a comportamenti associati a stati di intossicazione acuta, come nel caso dei comportamenti sessuali a rischio, infortuni sul lavoro, incidenti stradali e episodi di violenza domestica.

Perché allora ci si scaglia contro le sale bingo e non sugli affollati reparti vino dei supermercati? Impossibile dare una risposta logica. È invece possibile, considerando i due fenomeni, cioè il gioco e gli alcolici, tracciare quella che è la strada più giusta per contrastare gli abusi senza reprimerne l'uso. La storia delle misure proibizionistiche insegna che la soppressione di un diritto (al gioco e al consumo di alcolici) non solo reprime la libertà di un individuo, ma soprattutto alimenta pratiche illegali di fruizione.

Rimanendo al solo ambito del gioco le soluzioni tecniche per lottare contro la ludopatia sono da anni su tavolo: in primo luogo la prevenzione, che limita automaticamente le giocate compulsive dei giocatori problematici. Come? Basta subordinare il gioco alle slot-machine e on line alla registrazione della propria tessera sanitaria (un po' come avviene per il ritiro di sigarette dai distributori automatici). In secondo luogo, assicurando cura a tutti i ludopatici, mediante pubblicità progresso (spieghiamo che non è un vizio ma una malattia) e con il potenziamento dei centri specializzati. I soldi non mancano se si considera che nel 2018 il gettito erariale generato dalle giocate è stato di 10,1 miliardi di euro.

Insomma, buttare la polvere sotto il tappeto paga nel breve, ma nel lungo periodo non risolve il problema e la polvere continuerà a entrare in casa. Purtroppo, per risolvere i problemi, bisogna prima studiarli con metodi scientifici e non ascoltando la propria pancia.

## APPROFONDIMENTO

# L'ANALISI FONDATA SUI NUMERI DI IPSOS

Nato a Como nel 1963, **Luciano Monti** è docente di Politiche dell'Unione Europea alla Luiss di Roma e condirettore scientifico della Fondazione Bruno Visentini. Per quest'ultima ha seguito un'indagine sulla percezione sociale del gioco d'azzardo in Italia, condotta su un campione di 1.600 intervistati (a cura di Ipsos). Ne emerge che oltre il 44% dei cittadini tra i 18 e i 75 anni ha giocato almeno una volta nell'ultimo anno, ma solo lo 0,9% deve considerarsi "giocatore problematico". Il gioco preferito dagli italiani è il "Gratta&Vinci" seguito dalla Lotteria Italia per le donne e dal Superenalotto per gli uomini, ma la percentuale maggiore di giocate (quasi il 50%) è invece concentrata nelle newslot e videolottery.



Quando il gioco d'azzardo diventa pericoloso: una scena del film "La casa dei giochi" (1987) di David Mamet