

Lo Stato spende solo 143 milioni Tanti incassi ma pochi fondi per combattere la ludopatia

a pagina 8

LA DIFESA DEI CITTADINI

Ma il problema sono soprattutto le scommesse illegali, un mondo «oscuro» dove non ci sono regole

Lotta al gioco, mancano i fondi

Lo Stato in due anni ha incassato dal comparto oltre 167 miliardi. Al contrasto della ludopatia solo 143,5 milioni

PIETRO DE LEO

••• L'ultimo caso salito agli onori delle cronache è quello di un ex funzionario del ministero della Salute, adetto alla liquidazione delle spese di missione. La Corte dei Conti l'ha condannato a restituire il quasi milione e mezzo di euro distratto falsificando documenti contabili. «Se mi va di giocare mille euro me li gioco», diceva in una conversazione captata dagli inquirenti, durante l'inchiesta penale che portò al processo e dunque ad una condanna. Già, quella parola d'ordine, «giocare». L'attrazione irrefrenabile. Prima di lui, per esempio, c'era stata la dipendente di un ufficio postale di Napoli, che aveva sottratto circa mezzo milione di euro dai libretti di risparmio dei clienti, anche lei per acquistare la sua sete di gioco. Si chiama ludopatia. Tecnicamente Dga, «disturbo da gioco d'azzardo», una patologia vera e propria. Secondo il «Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali» la prevalenza tra la popolazione adulta varia dall'1 al 3%, e attecchisce maggiormente tra familiari e giocatori. Alcune stime dell'Istituto superiore di Sanità stimano che il gioco d'azzardo, in Italia, coinvolge circa 5,2 milioni utenti «abitudinari». Tra di

essi circa 1,3 milioni hanno una diagnosi accertata. Ed è un tema, questo, che ha chiaramente dei risvolti sociali importanti. La breve antologia di cronaca che abbiamo riportato è soltanto la punta dell'iceberg di un fenomeno che, purtroppo, trova facilmente alimento anche nell'evoluzione tecnologica. È chiaro che il gioco d'azzardo illegale, per la non osservanza di norme regolatorie e di quegli accorgimenti di sensibilizzazione e di prevenzione che, al contrario prevede quello legale, favorisce lo sviluppo della ludopatia. La ragione tecnica l'ha spiegata, in una intervista al Foglio, Marcello Minenna, direttore generale dell'Agenzia delle dogane e dei Monopoli, l'ente preposto al contrasto dell'illegalità nei giochi. «Noi partecipiamo all'osservatorio

per il contrasto della diffusione del gioco d'azzardo e il fenomeno della dipendenza grave, sito presso il ministero della salute, ma il fulcro sta nel contrastare le attività illegali. Le macchinette da gioco legali, infatti, applicano un algoritmo probabilistico di vincita o di perdita studiato per evitare stimoli al gioco, che consente di restituire all'utente il 65% delle giocate effettuate. Quelle contraffatte, invece, hanno degli schemi funzionali che registrano l'andamento

delle vincite regolando in maniera tale da creare dipendenza». Solo che su tutto questo grava un problema ulteriore. Ossia che con il Covid, e il lockdown, si sono modificate le abitudini dei giocatori. Meno giocate nei luoghi fisici, e dunque più controllati, e più online, dove ci sono maggiori margini di manovra per l'illegalità.

Il «Rapporto Lottomatica-Censis sul gioco legale», presentato nel novembre scorso, ha tradotto tutto questo in numeri. Nel 2020, anno delle chiusure, gli italiani hanno speso nel gioco legale 88,4 miliardi, 22 miliardi in meno rispetto al 2019. Nel gioco illegale, al contrario le «puntate» sono cresciute di 6 miliardi, arrivando ad un totale di 18 (con una stima di crescita a 20 miliardi per il 2021, ma i dati non sono ancora disponibili). Questo apre ad un altro capitolo, quello dell'evoluzione tecnologica generale, cui corrisponde quella dello spettro dell'illegalità, che vede uno Stato spesso costretto ad inseguire. Qual-

cosa lo si ricava dal Libro Blu dell'Agenzia delle Dogane, che mette in risalto una situazione differente tra i controlli in esercizi fisici e quelli relativi alla realtà web. Dal primo punto di vista, va rilevato che nel 2020, il numero dei controlli a livello nazionale sugli esercizi è diminuito del 70,05% rispetto al 2019. «Tale diminuzione - si legge - è stata condizionata principalmente dal lockdown e dalla chiusura degli esercizi» dovuta ai Dpcm. Diverso è, però, il quadro per quanto riguarda il web. «Nel periodo 2014-2020, l'Agenzia delle Dogane ha condotto una continua e costante attività di inibizione dei siti web irregolari,

raggiungendo un totale di 4.628 siti inibiti a fronte di 2.934.617.088 tentativi di accesso». Tuttavia, confrontando i dati del 2020 con quelli del 2019 si rileva un decremento dei siti web inibiti pari al 71,36%. Tale dato è in parte attribuibile al crescente utilizzo dei social network come canale di promozione alternativo ai siti di web e-commerce per la pubblicazione di contenuti illegali o l'offerta di giochi. In questo quadro, dunque, certo non rincuora leggere alcuni rilievi mossi dalla Corte dei Conti, nella sua relazione sul Fondo per il gioco d'azzardo Patologico. Che fu messo in campo con una legge di stabilità 2016 e gestito

dal ministero della Salute per le attività di prevenzione, cura e riabilitazione sulle forme di dipendenza da gioco d'azzardo. Un documento in cui i magistrati contabili mettono in luce alcune criticità. Innanzitutto il quantum: nel periodo compreso tra il 2014 e il 2016 lo Stato ha incassato dal comparto giochi oltre 167 miliardi di euro. Ma il fondo per il contrasto alla ludopatia ha destinato alle Regioni soltanto 143,5 milioni. Briciole. L'altra criticità riguarda, invece, il Sistema Informativo Nazionale delle Dipendenze, che, si legge nel documento «rilevando unicamente i dati relativi alle altre dipendenze, non è operativo per la raccolta dei dati informativi re-

lativi alla dipendenza da gioco d'azzardo. Situazione, questa, che può condurre a sottostimare il fenomeno e la sua gravità».

© RIPRODUZIONE RISERVATA



Marcello Minenna Direttore Dogane