

PRESIDENZA DEL PRESIDENTE
GIUSEPPE PALUMBO

La seduta comincia alle 13,55.

(La Commissione approva il processo verbale della seduta precedente).

Sulla pubblicità dei lavori.

PRESIDENTE. Avverto che, se non vi sono obiezioni, la pubblicità dei lavori della seduta odierna sarà assicurata anche attraverso l'attivazione di impianti audiovisivi a circuito chiuso.

(Così rimane stabilito).

Audizione di padre Massimo Rastrelli S.J., di monsignor Alberto D'Urso, del dottor Francesco Tolotti, del dottor Riccardo Zerbetto, della dottoressa Stefania Pirazzo e del professor Maurizio Fiasco, esperti della materia.

PRESIDENTE. L'ordine del giorno reca, nell'ambito dell'indagine conoscitiva sugli aspetti sociali e sanitari della dipendenza dal gioco d'azzardo, l'audizione di padre Massimo Rastrelli S.J., di monsignor Alberto D'Urso, del dottor Francesco Tolotti, del dottor Riccardo Zerbetto, della dottoressa Stefania Pirazzo e del professor Maurizio Fiasco, esperti della materia.

Do il benvenuto mio e di tutta la Commissione ai nostri ospiti. Sono presenti: il dottor Francesco Tolotti, presidente della Fondazione Unigioco, Monsignor Alberto D'Urso, segretario nazionale della Consulta nazionale antiusura Onlus, il dottor Riccardo Zerbetto, direttore scientifico dell'Associazione Orthos, la dot-

toressa Stefania Pirazzo, presidente del Gruppo Logos Onlus, e il professor Maurizio Fiasco, sociologo. Padre Massimo Rastrelli S.J., presidente della Fondazione antiusura Giuseppe Moscati, ha comunicato di non poter partecipare.

Nel dare la parola agli auditi, ricordo loro che, se successivamente vorranno inviare delle memorie scritte, queste saranno molto gradite, anche perché purtroppo molti parlamentari sono assenti per altri impegni, per cui potrebbero prenderne previsione successivamente.

FRANCESCO TOLOTTI, *Presidente della Fondazione Unigioco*. Ringrazio la Commissione per l'opportunità che mi è stata offerta con la presente audizione e desidero in primo luogo precisare che la qualifica di esperto, generosamente attribuitami, deriva non dal possesso di competenze e titoli di studio in ambito medico-psicologico o psicoterapeutico, ma dall'esperienza che ho acquisito nel corso della mia attività parlamentare.

Sono stato componente della Commissione Finanze nella XIV Legislatura e Vicepresidente nella XV e, come sapete, la Commissione finanze si occupa anche dell'incidenza del gioco pubblico sulle entrate. Questa esperienza mi è servita a maturare la convinzione che si tratti di un settore molto delicato e complesso, che solleva problematiche non di rado assai delicate e negative.

Terminata la mia attività parlamentare, quindi, ho deciso di proseguire il mio impegno in questo settore, diventando Presidente di una fondazione costituita nel 2009 per iniziativa di una Società concessionaria di gioco pubblico e di Eurispes, noto istituto di ricerca.

In premessa vorrei sottolineare — ho lasciato agli atti la memoria, quindi cerco

di sintetizzare — l'importanza della decisione della Commissione, perché da diversi anni mi occupo del settore del gioco, ma il tema del rischio, dei profili sociali, della ludodipendenza è sempre stato assente dall'iniziativa parlamentare.

Il Parlamento ha molto legiferato in questo settore, curando gli aspetti di regolamentazione e fiscali, ma il tema delle ludodipendenze e dei profili di rischio sociale è finora rimasto escluso. Considero quindi quanto mai opportuna l'iniziativa che la Commissione ha assunto. Mi auguro che su questo tema si possa discutere e avanzare proposte senza cadere in un dualismo di maniera, che finora mi è capitato di constatare in Parlamento e fuori quando si parla di gioco, sintetizzabile nello schematico proibizionismo/ultraliberismo.

Credo che per le dimensioni raggiunte nel nostro Paese in conseguenza soprattutto dell'emersione verificatasi a partire dalla legge finanziaria del 2004, quando sono state attivate le reti per le *slot*, e nel 2006 con il « decreto Bersani » sulle liberalizzazioni, il gioco imponga una presa d'atto e soprattutto un atteggiamento di regolamentazione e di gestione, nonché una grande sensibilità per le problematiche sociali che vi sono connesse.

Ritengo che in materia di gioco e soprattutto negli ambiti che la Commissione ha deciso di affrontare, sia necessario evitare gli errori commessi sul piano normativo per quanto concerne la produzione normativa di natura fiscale, economica e finanziaria. Desidero citare solo un esempio, per poi passare a qualche considerazione sulle proposte in campo, che mi sembrano degne di particolare attenzione.

In occasione del decreto cosiddetto « Salva Abruzzo », per raccogliere i soldi necessari ai primi interventi di ricostruzione, quantificabili in circa 800 milioni *cash*, si è decisa l'introduzione delle cosiddette *videolottery* in maniera a mio parere precipitosa. Per quanto possano essere ospitate solo in locali dedicati e non siano quindi da confondere con quelle collocate nei normali esercizi come i bar,

le *videolottery* sono macchine notevolmente aggressive, assai vicine a quelle da casinò, macchine su cui si giocano importi non limitati come quelli pur potenzialmente pericolosi delle *slot*, macchine con cui si può giocare con la carta di credito e con cui si accede a meccanismi di *bonus* di sala e di rete.

Gli operatori che avevamo sentito in Commissione finanze nel 2007-2008 si erano detti molto perplessi circa l'introduzione di queste macchine, ma questa è stata comunque decisa da un giorno all'altro e si sono raccolti parecchi soldi *cash* perché i concessionari, per aggiudicarsi i diritti all'installazione di una macchina, hanno dovuto pagare 15.000 euro per apparecchio. Si è assunta quindi un'iniziativa che avrebbe dovuto essere meglio valutata.

Vengo invece alle considerazioni sulle proposte che mi è capitato di leggere e di registrare nella discussione di questi giorni. Sono stati presentati disegni di legge in Parlamento, ma anche a livello regionale. Credo che il riconoscimento delle ludopatie come dipendenze attraverso la determinazione di protocolli che devono rientrare nei piani di assistenza e di terapia previsti dalla sanità pubblica sia un'esigenza incontestabile, così come l'adozione di misure efficaci per il rispetto della legge, che già adesso vieta l'accesso dei minorenni al gioco d'azzardo nelle sue diverse forme.

A volte sono dati certi, altre volte sono stime, quindi su questo tornerò in conclusione, però non possiamo accettare che centinaia di migliaia di minorenni abbiano accesso al gioco d'azzardo nonostante la legge già adesso lo vieti: abbiamo bisogno quindi non di una legge in più, ma di trovare gli strumenti per impedire che questo accada.

Credo che, in relazione agli apparecchi elettronici, possa essere utile l'adozione di un meccanismo paragonabile all'accesso ai distributori di sigarette con il codice fiscale. Il tutto però non esclude che queste attività debbano essere sorvegliate, perché altrimenti le leggi non risulterebbero applicate.

Allo stesso modo, considero molto importante dedicare attenzione alla diffusione del gioco *on line*, che soprattutto se condotto da casa, nella solitudine, ha potenzialità pericolose, perché si è soli davanti al computer, si giocano somme reali che però possono apparire virtuali, perché non vengono maneggiate.

Appaiono da approfondire le proposte di limitazione e controllo della pubblicità sul gioco, laddove ritengo ad esempio che alcune forme di pubblicità sul gioco avrebbero dovuto essere censurate, perché la pubblicità che diceva « Vinci facile » era pubblicità ingannevole, giacché è noto che la percentuale di vincita non è così alta e la restituzione delle somme è riferita al complesso dei giocatori, non ai singoli giocatori, quindi lo slogan « Vinci facile » non era accettabile.

Non so se si debba arrivare addirittura al blocco, ma l'importante è adottare misure adeguate, in una logica non meramente proibizionistica, perché per esperienza temo che il proibizionismo finisca per produrre risultati contrari a quelli perseguiti.

Considero necessario promuovere campagne informative serie, magari con *format* predisposti a livello nazionale che possano essere tradotti in chiave locale attraverso un rapporto tra le istituzioni e la scuola. Come fondazione, abbiamo attivato un rapporto con il Comune di Roma, per predisporre una serie di strumenti di indagine e informativi.

Appare opportuna anche — punto che non è stato sufficientemente affrontato — la promozione, di concerto con le associazioni di categoria, di un vasto piano di formazione di base per un adeguato livello di responsabilità sociale nei soggetti commerciali che costituiscono la rete di distribuzione del gioco. Spesso il gioco si trova nel bar, nel negozio, dal tabaccaio ed è una fonte di guadagno non paragonabile alle altre. Credo che chi ospita queste macchine dovrebbe essere aiutato a maturare la consapevolezza dell'incidenza che possono avere sulla vita delle persone.

Credo che tutti abbiamo bisogno di conoscenze certe e sicure per quanto ri-

guarda il fenomeno. Mi pare infatti che soprattutto in quest'ultimo periodo, anche sull'onda della mobilitazione che si è determinata circa i rischi, spesso ci troviamo a citare una ridda di dati tra di loro incoerenti. Non ho capito infatti se i soggetti a rischio siano 300.000, 500.000, 1 milione o persino più milioni. Abbiamo bisogno di conoscere con ragionevole certezza le dimensioni del fenomeno, perché gli scenari non sono tutti uguali e dobbiamo avere una base di conoscenza fondata.

Occorrono certamente risorse, che credo possano essere recuperate chiedendo un contributo (non occorre appostare grandi aliquote) ai grandi operatori del settore, per cui si potrebbe prevedere che quote defiscalizzate dei loro profitti confluiscono in un fondo nazionale, non so poi come gestito, per lo studio, la prevenzione e il contrasto dei comportamenti a rischio, e credo che anche l'Erario potrebbe metterci del suo, trattandosi di un settore che in quest'ultimo periodo ha assicurato entrate significative. Grazie.

ALBERTO D'URSO, *Segretario nazionale della Consulta nazionale antiusura Onlus*. Innanzitutto ringrazio per l'invito. La Consulta nazionale antiusura, che dal 1995 riunisce un numero crescente di fondazioni antiusura in Italia (attualmente 28 con centinaia di centri di ascolto presenti in ogni regione) approfondisce con continuità di metodo il tema del gioco d'azzardo, sia quello autorizzato dallo Stato, sia quello illegale, osservandone l'evoluzione nella società e il trattamento ad esso riservato dalle istituzioni pubbliche.

A cura del professor Fiasco, qui presente alla mia sinistra, già consulente della Consulta nel marzo del 2000, fu realizzata e diffusa una prima ricerca su « L'inflazione del gioco d'azzardo in Italia. Possibili scenari », che poi commentammo anche con il dottor Zerbetto.

Nella presentazione della suddetta ricerca, segnalavo la crescente propensione degli italiani per i giochi d'azzardo, le scommesse e le lotterie, affermando che di

gioco ci si ammala e si muore, che in Italia l'80 per cento degli adulti sfidava la sorte e centinaia di migliaia di persone erano colpite da questa sindrome psicologica, che ne parlavano tutti i giornali e qualche studioso annotava che la sindrome da gioco nei casi più gravi è una patologia psichiatrica come la cleptomania.

Tra i responsabili del fenomeno certamente ci sono le istituzioni e tra esse innanzitutto i rappresentanti del Governo, che, pur di assicurare nuovi introiti allo Stato, fanno ricorso a qualsiasi mezzo. Dopo una tavola rotonda svoltasi a Roma nel 1998-1999, infatti, il Ministro del Tesoro dichiarò che avevamo bisogno di questo danaro per le casse dello Stato.

Questa allegra via del gioco ha trovato nei media e nella televisione un quotidiano riferimento di aggiornamento, di stimolo, di incitante partecipazione. Sottolineo questo perché si può vedere come il fenomeno si sia gradualmente esteso. L'inarrestabile sete di gioco ha suoi rappresentanti anche nel mondo parlamentare, che attraverso autorevoli apostoli interessati a diffondere il fenomeno hanno avanzato 84 proposte di legge per arricchire il territorio nazionale di nuovi casinò (almeno uno per ogni regione), giustificando la richiesta con il fine di assicurare lavoro, promuovere il turismo, combattere la disoccupazione.

Per questi nostri onorevoli rappresentanti hanno poco valore le relazioni presentate alle Commissioni parlamentari di merito dal Procuratore nazionale antimafia, dottor Piero Luigi Vigna, preoccupato — non senza motivo — della connivenza tra il mondo che ospita i casinò e quello della malavita organizzata e del riciclaggio di danaro sporco.

Deve far riflettere il fatto che su internet ci siano già oltre 450 casinò virtuali e non pochi di questi siano una vera truffa, su cui si può giocare anche un miliardo di vecchie lire. Alla febbre del Superenalotto, presente su tutto il territorio nazionale, è collegata la proliferazione di videogiochi, che calamitano clienti in oltre 100.000 bar e sale da gioco. Scattano ormai denunce e sequestri, per-

ché è accertato che dietro questo lucroso giro di affari si nasconde la malavita con la sua rete organizzativa e una crescente manovalanza facilmente assoldata tramite intimidazioni, ritorsioni, paure, frutto di situazioni di indebitamento da cui le vittime non sanno e non possono più uscire.

A questa realtà si sposa una dilagante, irresponsabile cultura permissiva, che è alla base del mercato ufficiale delle illusioni. Già allora si affermava che erano urgenti una regolamentazione, un ripensamento e un diverso orientamento.

I nostri centri di ascolto nelle fondazioni antiusura registrano un crescente numero di persone vittime del gioco, non di rado a rischio di usura o già vittime degli usurai. Queste persone si sentono fallite, deluse, considerano a rischio la loro sicurezza, temono per i loro familiari, sono disperate per i loro debiti, incapaci di svincolarsi dal laccio di schiavitù che devono subire.

Ci sembra poco credibile come maestro di vita questo nostro Stato, che da una parte invita i cittadini ad alimentare la cultura della legalità e della sobrietà, e dall'altra si impegna in prima fila nella promozione di sempre nuove possibilità di gioco, dando vita alla cultura dello spreco del danaro, che ha uno stretto rapporto con tante tragedie personali, familiari, commerciali, con il mondo dell'illegalità, alimentando nelle persone più fragili o più avidi speranze quasi sempre frustrate o sogni di un avvenire baciato dalla fortuna.

La facciata del mondo della fortuna è scintillante, lussuosa, ma dentro c'è il vuoto, il non-senso, il disorientamento, il fallimento di tante vite che ci interpellano e denunciano i responsabili della nostra vita sociale. Siamo tutti chiamati a interrogarci su questo mercato delle illusioni. Consegniamo quindi la ricerca del professor Fiasco a quanti hanno responsabilità di governo ed educative, in particolare anche ai nostri vescovi.

Impegnati nella lotta all'usura attraverso il servizio delle nostre fondazioni, ci siamo sentiti particolarmente interpellati a diagnosticare la realtà di questo fenomeno sociale, che è diffuso in ogni regione

d'Italia, e mentre manifestiamo il nostro dissenso e le nostre preoccupazioni proponiamo e promuoviamo un diverso modo di vivere, ispirato dal nostro contatto con le vittime dell'usura, legato all'educazione all'uso responsabile del denaro.

Noi insegniamo che è pericoloso fare il passo più lungo della gamba e che questa dilagante cultura permissiva non promette nulla di buono. In questa veste ci sentiamo voce della società civile, e nel 2000, anno giubilare, la comunità ecclesiale ha proposto a tutti di collaborare per spezzare le catene di ogni tipo di schiavitù, anche della sindrome da gioco.

Siamo rimasti purtroppo profeti inascoltati, ma lungimiranti. Negli allegati atti del convegno « Dieci anni di sobrietà » che ho lasciato agli atti, a cinque anni dall'indagine citata, il 22 novembre 2005 a Roma, presenti il sottosegretario di Stato per l'interno Mantovano e il professor Conso, Presidente emerito della Corte costituzionale, che ci è stato tanto a fianco, e altri rappresentanti del mondo politico ed ecclesiale, denunciavo: « Se i responsabili della vita sociale continueranno a ignorare il dramma del sovraindebitamento e lo faciliteranno, orientando le persone a disperate fonti alternative del lavoro (l'azzardo), ogni analisi della diffusa piaga dell'usura apparirà falsa e inutile ».

Sottolineavo inoltre che i debiti di gioco rappresentano una delle cause principali dell'indebitamento, affermando che « la crescita del dato gioco è preoccupante, spesso costituisce l'anticamera del mondo degli usurai. Ogni famiglia italiana spende in media 1.000 euro l'anno in Superenalotto, Totocalcio, Lotto, Gratta e vinci ». Nel 2000 questa spesa ammontava a 216 euro, nel 2005 è salita a 1.000 euro e ora siamo a oltre 2.000.

Queste forme di ricerca della fortuna sono vere e proprie tasse della povertà, come diceva anche Cavour. Il Bingo ad esempio ha un gettito inversamente proporzionale al reddito dei giocatori e colpisce non soltanto le risorse, ma anche le abitudini sociali delle nostre famiglie.

A seguire, negli stessi atti il professor Fiasco denunciava — poi completerà le mie considerazioni da un'altra angolazione — come causa del ricorso al prestito usurario il gioco d'azzardo, che ha segnato un vero *boom* in dieci anni, se si considera che è diventato un consumo di massa per effetto delle politiche pubbliche che hanno incrementato in modo fantastico l'offerta.

L'usura sui giocatori non riguarda più solo l'*élite* dei *gambler*, cioè dei frequentatori dei casinò pubblici o delle bische clandestine, ma riguarda una vastissima popolazione, che nel solo anno 2004 ha investito ben 24 miliardi di euro per aderire alle varie forme di gioco e scommesse distribuite nei quartieri.

I rilievi riportati sono frutto delle analisi collegate alle attività delle fondazioni antiusura presenti sul territorio italiano, che incontrando le persone già fotografavano l'azzardo tra le cause dell'usura. Le fondazioni nate nel 1994 (quella di Napoli nel 1991) ben presto hanno scoperto e denunciato il fenomeno dell'usura legato ai debiti di gioco.

Nella relazione al bilancio al 31 dicembre 2005 la Fondazione San Nicola e Santi medici di Bari con riferimento all'azzardo rilevava come in un corposo opuscolo a cura dell'Amministrazione autonoma dei Monopoli di Stato dal titolo *Il buon gioco. Parliamo di gioco, parliamo di cose serie* l'editoriale a cura del direttore riportasse queste affermazioni: « il mondo dei giochi, quel mondo che sa aprire al gusto del divertimento e del tempo libero milioni di persone per schiudere i più fortunati orizzonti di vita, sino a poco prima impensabili ».

Denunciando ancora una volta questa pubblicità ingannevole, scrivevo: « la fondazione non condivide queste iniziative promosse dallo Stato in materia di giochi, come sottolineato in altre sedi », e raccogliendo i dati riportati nello stesso opuscolo registravo i vari introiti, che non sto qui a leggere ma affido alla vostra fantasia.

Le cifre riportate in questa fonte, certamente non al di sopra di ogni sospetto, confermavano l'Italia al secondo posto

(ora siamo al primo) nella classifica mondiale del mercato delle scommesse, con il 9 per cento del *business* globale. I bilanci ci confermano un popolo di navigatori, di santi e di giocatori.

La classifica della spesa *pro capite* per i giochi pubblici come lotterie, Totocalcio, *slot machine* e Gratta e vinci evidenzia una spesa di 271 euro a testa allora, 1.200 euro a testa oggi. I dati dimostrano che lo Stato aveva interesse ad alimentare questo falò delle speranze, con conseguenze assai dannose e sempre più diffuse.

I centri di ascolto per i giocatori d'azzardo delle nostre fondazioni conoscono numerose vittime tra persone, famiglie e aziende, che hanno bruciato i propri risparmi. Alle sedute terapeutiche per il loro recupero partecipano i familiari, che vivono il dramma in prima persona in maniera angosciata, il più delle volte ignari di tutto. La Fondazione *Vox clamans in deserto* sottolinea e conferma l'equazione « più giochi, più indebitamento ».

Malgrado queste denunce del fenomeno, tanti uomini politici non solo hanno fatto orecchie da mercante, ma si sono dimostrati interessati all'apertura di altri casinò in Italia, tanto da mettere in crisi i gestori dei casinò esistenti i quali, preoccupati dal lancio di nuove proposte di gioco, sono venuti a chiedermi aiuto, perché erano diminuiti i loro incassi.

Ribadisco che fummo profeti lungimiranti e inascoltati. Oggi il gioco d'azzardo si è ulteriormente diffuso grazie a un'ingigantita propaganda, sempre più ingannevole e delittuosa. Come giustificare la campagna dell'Amministrazione autonoma dei Monopoli di Stato « Giovane gioco nelle scuole italiane »? Saremo ricevuti dal Ministro Profumo su questo argomento, rispetto al quale dissentiamo.

L'immagine dello Stato viene assicurata nel giudizio comune della gente, che ormai lo definisce « Stato biscazziere », come la stampa documenta, anche se il primo a sottolinearlo fu il cardinal Tettamanzi. L'intervento del professor Fiasco confermerà i pronostici del 2005.

A conclusione del mio intervento rilevo come sia necessario da parte dello Stato legiferare per imporre uno stop alla pubblicità ingannevole e regolamentare la diffusione dell'azzardo, che ormai è la terza industria d'Italia, miniera d'oro per la criminalità organizzata soprattutto per il *business* delle macchinette, un fenomeno che risucchia milioni di euro ogni anno, distruggendo tante persone.

Si ha l'idea esatta del numero dei suicidi motivati dai debiti per l'azzardo che distrugge e rovina famiglie? Si ha idea di quante separazioni coniugali abbia provocato l'azzardo, che ingrassa gli usurai e il mercato dello strozzo? Si ha idea del numero degli usurai e della manovalanza di cui possono usufruire attraverso le persone sotto schiaffo?

Sappiamo che le vittime dell'azzardo sono oltre 900.000 e che hanno il diritto di essere curate e non ulteriormente beffate con spot cinici come « Gioca il giusto », « Lasciatemi giocare con la chitarra in mano », « Chi non gioca è un bacchettone », con il coinvolgimento irresponsabile di personaggi dello sport e dello spettacolo.

Sottolineo inoltre come ci deludano verdetti come quelli del TAR di Verbania, che ha multato il sindaco anti *slot machine*. Abbiamo consegnato in allegato un commento condiviso con ALEA (Associazione per lo studio del gioco d'azzardo e dei comportamenti a rischio) e AND (Azzardo e Nuove Dipendenze), che in data odierna è stato inviato alla stampa come lettera aperta al Presidente della Repubblica, al Presidente del Consiglio dei ministri, al Ministro della giustizia e ad altri ministri. È agli atti anche questo ricorso che abbiamo presentato.

Chiediamo che il vuoto normativo venga finalmente colmato sia in modo strutturale sia con un provvedimento d'urgenza, decreto-legge o interpretazione autentica del Ministro della giustizia, provvedimenti indifferibili che invochiamo stante la criticità della situazione creatasi anche a causa di un vuoto normativo.

Se Parlamento e Governo continueranno a tacere, a brevissimo le ricadute

sulle numerose amministrazioni comunali che hanno adottato simili provvedimenti e a cascata sui cittadini fragili che tali comuni hanno inteso difendere mediante l'adozione di tali atti, saranno gravissime e drammatiche. Incoraggiamo pertanto gli enti locali come la provincia di Trento, i comuni di Empoli, Reggio Emilia, Pavia a deliberare di non concedere mai più licenze vicino a scuole o centri giovanili. Ne ho anch'io una vicina alla mia chiesa e conosco i guai che vengono prodotti!

Rilanceremo con maggiore convinzione il cartello « Insieme contro l'azzardo », costituito il 31 gennaio scorso presso la sede nazionale della Caritas in Roma. Ad esso hanno già assicurato la loro adesione la stessa Caritas, gli organismi socioassistenziali della CEI, il Forum delle famiglie, SOS Impresa, Adiconsum, ALEA, AND, l'amico Zerbetto questa mattina e altre associazioni e federazioni.

Ci rivolgeremo ancora a tutti gli organismi di informazione perché condividano le finalità del cartello « Insieme contro l'azzardo » e ringraziamo quanti hanno ascoltato il nostro appello, come *Avvenire*, *Famiglia Cristiana* e altri giornali: la cultura della prevenzione va promossa attraverso l'informazione.

Coinvolgeremo ulteriormente le agenzie educative, in particolare le famiglie, le comunità ecclesiali, le scuole, riproponendo alla loro riflessione le parole pronunziate il 4 gennaio scorso dal cardinal Bagnasco, presidente della CEI, e riportate nei giorni successivi con commenti allarmanti sui quotidiani: « l'azzardo è una piaga, una nuova forma di droga, da cui bisogna guardarsi con estrema determinazione e con grande consapevolezza ».

Solleciteremo tutte le istituzioni a tutti i livelli perché intervengano su questa piaga, che corrompe il modo di pensare e quindi i costumi. Grazie.

PRESIDENTE. Mi spiace dovervi informare che alle 15 cominciano i lavori dell'Aula, per cui gli interventi dovrebbero essere più brevi, sebbene siano tutti interessanti e si potrebbe parlare per anni di questo argomento.

RICCARDO ZERBETTO, *Direttore scientifico dell'Associazione Orthos*. Grazie per l'invito. Cercherò di essere essenziale.

Mi interesse del gioco, avendo organizzato nel 2000 con Mauro Croce il primo congresso nazionale da cui è nata ALEA, l'associazione per lo studio del gioco d'azzardo, i cui atti sono stati pubblicati in questo volume, che ha rappresentato un punto di riferimento della cultura del gioco in questi dieci anni.

In quell'occasione inviammo anche un'interrogazione al Governo, indirizzata al Ministro della sanità, raccomandando l'adozione di alcune azioni urgenti che già dodici anni fa ci sembrava doveroso promuovere. Ci rispose il Presidente Ciampi, però poco avvenne a livello dei Ministeri, soprattutto da parte di quello delle finanze che non sponsorizzò il Congresso, contrariamente a quanto fecero i Ministeri della sanità e degli affari sociali.

Era evidente l'intenzione di negare l'esistenza del gioco come problema sanitario, perché questo poteva adombrare una promozione attiva fatta in questi dieci anni per promuovere l'attività di gioco per raggranellare danaro.

In quanto membro della Commissione per le dipendenze patologiche del Governo Prodi presso l'allora Ministro della sanità Turco, a suo tempo avanzai dei suggerimenti a proposito di iniziative da intraprendere con urgenza per far fronte alla progressiva crescita del problema del gioco, che nel 1980 venne definito dall'OMS un problema sociale e che dopo trentadue anni l'Italia non ha ancora recepito. Mi venne anche chiesto di buttar giù i lineamenti per una bozza di legge, che produssi su richiesta del Ministro Ferrero e che ho allegato agli atti.

Nel poco tempo che mi rimane vorrei concentrare il mio intervento su due aspetti. Mettiamoci nei panni del familiare di un giocatore, perché è molto raro che il giocatore si rivolga ai servizi per chiedere aiuto. Questa madre, questa moglie o questa figlia del giocatore si rivolge al parroco o al medico curante ricevendo le risposte che può ricevere, a volte intercetta sul giornale o in televisione una delle

poche iniziative che si offrono, alcune costose come una casa di cura in ambito privatistico, mentre alcuni SerT si sono attivati soprattutto per iniziativa dei singoli operatori che hanno deciso di rimboccarsi le maniche. Tuttavia in Italia manca una legge che attribuisca ai servizi per le dipendenze questa competenza ulteriore.

Questa enorme fascia di dolore, di sofferenza composta da milioni di persone — se 1 milione sono i giocatori, immaginiamo quanti soffrono per le angosce quotidiane di bollette non pagate, di case in vendita, di lavoro perso, di famiglie spezzate — questo grido di dolore non trova oggi un ascolto.

Dopo una prima fase di ricognizione, di studio, abbiamo cercato di dare due risposte come ALEA prima e poi come associazione Orthos, di cui sono legale rappresentante. La prima è creare e diffondere sportelli di ascolto al cittadino, coinvolgendo i comuni, le circoscrizioni e i consigli di zona. È partita sei anni fa un'esperienza a Siena, ce n'è un ad Ancona, a Milano dove opero ultimamente abbiamo avuto l'appoggio dell'assessore Majorino dei servizi sociali e abbiamo attivato già in sei consigli di zona questi sportelli, che coinvolgono anche i comuni, perché il gioco è un problema non solo di patologia, ma anche di costume, quindi un problema anche sociale, di cultura, in cui i comuni devono svolgere la loro parte.

Negli ambienti delle circoscrizioni, quindi gratuitamente, senza ulteriori spese per affitti o segreteria, chiediamo un pomeriggio a settimana in cui un operatore qualificato che abbia seguito un corso specifico possa ascoltare queste persone, accogliere le loro angosce, consigliare a chi rivolgersi e garantire un percorso di consulenza, di *counseling* a seconda delle proprie competenze, organizzando anche piccoli gruppi e incontri con i familiari.

Il giocatore grave può essere mandato al SerT per un intervento farmacologico perché talvolta ci sono anche componenti psichiatriche da non sottovalutare ovvero una coesistente dipendenza da alcolici, cocaina o altro. Si tratta quindi di sfrut-

tare le risorse già esistenti nell'ASL anziché creare un sistema parallelo costoso, per il quale non abbiamo le risorse sufficienti.

La richiesta che abbiamo fatto da dodici anni è che una quota parziale dell'1 o 2 per cento (in Svizzera è il 5, in Germania il 4, in Belgio il 2) delle entrate derivanti dal gioco venga destinata a interventi di prevenzione, cura e riabilitazione. Questo purtroppo non è avvenuto, sebbene i rappresentanti del Governo con cui ho avuto la possibilità di parlare in occasione di interviste televisive e radiofoniche si fossero più volte impegnati su questo versante.

Sappiamo che la situazione economica del Governo è disastrosa, ma addolora e amareggia constatare come i grandi gestori SNAI e Lottomatica spendano milioni di euro per campagne promozionali che in alcuni Paesi sono vietate come è vietato fare propaganda dell'uso di sigarette e superalcolici destinate a sponsorizzare interventi di carattere culturale, archeologico, sportivo senza investire un euro in favore di persone che si fanno del male non con il gioco illegale, perché provoca il tumore anche la sigaretta dei Monopoli di Stato, non solo quella di contrabbando. È un'ingiustizia vistosa, grave, e nulla si fa senza un minimo di finanziamento.

Crediamo che questo non debba essere reperito dal Fondo sanitario nazionale, laddove il Ministro Rosi Bindi mi disse una volta: «dobbiamo curare i leucemici, non mi chiedo soldi per chi nei guai ci si è voluto mettere!», ma che dal mercato del gioco debba venire un investimento per aiutare i giocatori, se non dai Monopoli di Stato almeno dai gestori, che però non lo faranno, come mi hanno detto negli incontri che abbiamo avuto, se non per esplicito invito del Governo.

Il Governo deve quindi stabilire che, invece di investire milioni di euro in promozione, almeno una quota delle entrate sia dedicata alle vittime del gioco, senza obbligare noi operatori che non abbiamo finanziamenti a pietre finanziamenti per ricerche o aiuti, cosa umiliante

e non rispondente alla dignità di persone che soffrono e hanno diritto di essere aiutate.

Per giocatori gravi l'intervento ambulatoriale realizzato da professionisti competenti non è sufficiente, e l'incontro anche periodico presso un ambulatorio di un SerT non è sufficiente a scalfire un'abitudine al gioco che in certi casi dura da anni o da decenni. In questi casi non è neppure proponibile l'invio in una comunità terapeutica tradizionale, come quelle che nel nostro Paese esistono, fortunatamente, per le tossicodipendenze.

La permanenza in queste comunità ha infatti una durata media di un anno e non è proponibile per giocatori che hanno un inserimento lavorativo e familiare, che non devono essere sradicati dal contesto familiare sociale più di quanto già lo siano. Poiché ho fondato le comunità terapeutiche pubbliche del Comune di Roma ancora esistenti, salvo poi aver perso recentemente la gara, mi è stato chiesto di fare un progetto per comunità terapeutiche per giocatori.

Anni fa esisteva soltanto la Gordon di Londra che durava nove mesi e ho giocato d'azzardo proponendo un programma breve e intensivo, che l'Assessore alla sanità della Regione Toscana ha accettato. Questo programma Orthos esiste da cinque anni, è stato sostenuto come progetto sperimentale dalla regione Toscana, ha prodotto buoni risultati, è condotto da ricercatori di altissimo livello come Vincenzo Caretti, annoverato tra le figure di maggior spicco in Italia e a livello internazionale.

In questi cinque anni abbiamo seguito 170 casi e questa capacità di effettuare in tre settimane un intervento intensivo in ambito residenziale consente di interrompere i meccanismi viziosi della reiterazione compulsiva, di offrire a queste persone un'occasione di profonda riflessione sul loro stile di vita, sulla costellazione di valori su cui hanno investito la propria esistenza arrivata a un fallimento totale a livello economico, esistenziale e affettivo, di fare un riesame della loro storia personale, di fare un lavoro profondo che

tocchi soprattutto gli aspetti emozionali, perché la disregolazione affettiva è la vera matrice della compulsione del gioco, laddove si cerca un'eccitazione, un brivido, un assaggio di vita che purtroppo non vengono trovati nelle piccole cose che veramente nutrono l'anima.

In questi cinque anni abbiamo fatto un lavoro che consideriamo positivo, che fortunatamente qualcuno cerca di imitare, cosa di cui siamo felici perché crediamo che ogni regione debba garantire a giocatori gravi la possibilità di avvalersi di una possibilità seria di intervento terapeutico, laddove un intervento ambulatoriale non sia sufficiente.

Purtroppo, però, la stessa regione Toscana ha sospeso la convenzione, perché un programma sperimentale non può protrarsi oltre 5 anni: o viene messo a norma se si è rivelato utile oppure va interrotto. È ora venuto a visitarci il presidente della commissione sanità della regione Toscana, per valutare come inserire nel Piano sociosanitario regionale una clausola che consenta di dare un quadro normativo a questo intervento, che non trova per ora nessuna forma di riferimento legittimo, laddove la normativa regionale prevede leggi per le comunità terapeutiche, ma si tratta di comunità solo per tossicodipendenti.

Sappiamo che il gioco è la più importante delle cosiddette «dipendenze comportamentali», ma anche la dipendenza da Internet è molto diffusa tra i giovani e anche in questo caso non abbiamo strumenti per intervenire. Riteniamo quindi che il tema delle dipendenze comportamentali, che rappresenta la grande emergenza dei comportamenti attuali, vada affrontato già a partire da una legge che preveda forme di inquadramento normativo per interventi innovativi coerenti con l'evoluzione della patologia, che non trova forma di assistenza nella vecchia legislazione. Grazie.

STEFANIA PIRAZZO, *Presidente del Gruppo Logos Onlus*. Ringrazio la Commissione per avermi dato la possibilità di rappresentare il sud, soprattutto la Cam-

pania, visto che come regione siamo al primo posto come tradizione di gioco.

Oggi il termine « ludopatia » rischia di accreditare la tesi secondo la quale esiste una specifica schiera di persone destinate per ragioni di ordine psicobiologico a diventare patologiche a causa del gioco, mentre la maggior parte dei giocatori sarebbe esente dal rischio di sviluppare i problemi fino alla cosiddetta dipendenza.

In realtà, esiste un errore concettuale per cui si tende a confondere il gioco con l'azzardo. Attraverso l'analisi dei concetti di gioco e di azzardo si arriva a comprendere quanto e come il gioco passi dall'essere ludico al gioco d'azzardo. Il gioco riveste una posizione rilevante nella vita degli esseri viventi, in quanto è un'attività ludica che provvede a soddisfare bisogni umani quali il confermare la propria esistenza e l'affermare il proprio valore.

Il termine « azzardo », che deriva dal francese e dall'arabo in cui significa dado, è definito come complesso di circostanze casuali che implica fra gli esiti possibili rischi e pericoli, per cui azzardare significa esporsi a un rischio, agire in modo avventato.

Quando parliamo di gioco d'azzardo, quindi, ci riferiamo alle pratiche in cui il *ludus* lascia il posto a situazioni in cui i soggetti coinvolti sfidano non solo la razionalità, ma anche il desiderio irrazionale e scommettono. Si tratta infatti di un pensiero magico, di prevedere il futuro, sapendo in anticipo cosa accadrà di un evento, basti pensare alle gare sportive, all'estrazione, alle carte: il gioco d'azzardo si fonda sul caso, pertanto la vincita o la perdita sono imputabili non all'abilità del giocatore, ma alla fortuna.

Oggi, pur non avendo a disposizione in Italia dati e ricerche di tipo epidemiologico su larga scala, diversi indicatori segnalano come il fenomeno del gioco d'azzardo presenti una crescente problematicità, dovuta anche ai fatti di cronaca e al crescente fenomeno dell'usura, in parte imputabile anche al gioco d'azzardo.

Tale complessità evidenzia l'aumento di richieste di aiuto ai servizi pubblici o ai privati, come accade nel sud della peni-

sola, da parte di giocatori e loro familiari che vivono quotidianamente la problematicità. Se fino agli anni Novanta in Italia vi erano solo tre occasioni settimanali di gioco d'azzardo (Lotto, Totocalcio e Totip), oggi vi sono decine di possibilità spalmate su tutto l'arco della giornata.

Questo incremento fortissimo di proposte ha prodotto un aumento esponenziale di soldi spesi dai cittadini italiani nell'azzardo, portando l'Italia a raggiungere tristi primati mondiali, cifre altissime che portano l'industria del gioco d'azzardo nel suo complesso ad avere un fatturato equivalente a un'azienda italiana che si posiziona al terzo posto nazionale, preceduta solo dal fatturato dell'ENI e dell'ENEL.

A fronte di un evidente contrazione dei consumi familiari, infatti, negli ultimi anni è cresciuta la voglia di giocare, nella speranza del colpo di fortuna. La spesa in Italia per il gioco d'azzardo è passata da 14 miliardi di euro incassati nel 2000 a circa 79 miliardi di euro incassati nel 2011. Il grande incremento di giochi d'azzardo è mostrato in tutta la sua forza nella pubblicità del gioco d'azzardo, divenuta una costante presenza sui manifesti di ogni città italiana, sulle pagine di ogni giornale, sui *banner* di ogni sito Internet, negli *spot* di ogni televisione.

I cittadini italiani sono quotidianamente raggiunti da innumerevoli proposte di gioco e da pubblicità, che tendono a indurli a credere che la vincita sia a portata di mano e che basti giocare per cambiare finalmente la propria vita. Del resto, l'importante non è vincere, ma partecipare, e probabilmente è questo il motto dei concessionari che gestiscono i giochi d'azzardo in Italia. Questo non deriva però da una saggezza antica che vede la sportività prioritaria sulla competizione, bensì dal fatto che chi partecipa paga il suo pegno, mentre chi vince è il banco.

Le abili aziende di *marketing* che curano la pubblicità dei concessionari del gioco d'azzardo lavorano con grande impegno, per convincere i giocatori a parte-

cipare, a lasciare il loro obolo e a sperare nella grande vincita, che in fondo sembra essere a portata di mano.

L'idea di dominare il caso e di poter influire sulle sequenze aleatorie è tipica di ognuno di noi, ma c'è chi su questa idea illogica costruisce una fortuna, la sua e quella del banco che gestisce i giochi. In Italia questo è permesso, mentre in altre nazioni come l'Australia sarebbe vietato, in quanto ritenuta pubblicità ingannevole.

Si tratta di centinaia di messaggi pubblicitari che vengono diffusi tramite televisione, giornali, internet, cartelloni affissi ovunque, attraverso campagne martellanti che inducono la falsa credenza che la vincita sia facile, ma purtroppo non è questa la realtà: la probabilità di vincere grandi premi è una su milioni, a seconda dei giochi. Le persone sono però comunque attratte dal canto delle sirene, che rischia di farle naufragare, soprattutto le persone più fragili e con meno strumenti, le quali pensano realmente che la vincita sia nelle loro tasche e occorra solo aiutare la sorte continuando a giocare.

L'*escalation* sia delle offerte che delle spese inerenti il gioco in Italia dimostra inequivocabilmente come sia in atto una strategia ben pianificata e ben organizzata di induzione all'azzardo di massa, che sconvolge tutte le regole legate a una pratica del gioco che si ispira all'intrattenimento e al divertimento e che colpisce tutti in modo indiscriminato, creando ulteriori condizioni di indigenza e di disperazione personale, familiare e sociale.

La nostra esperienza ci conferma come la diffusione dei problemi legati all'azzardo sia direttamente proporzionale alla frequenza di tali pratiche di gioco, e la dipendenza dall'azzardo si collochi alla fine di un *continuum*, caratterizzato da una crescita progressiva dei problemi legati al gioco, che non sono assolutamente meno preoccupanti e pericolosi del prodotto finale, dal momento che colpiscono una larga fascia di giocatori definibili già problematici.

A partire dal dicembre del 2000, a fronte di numerose richieste di aiuto pervenute al nostro centro di ascolto da parte

di persone e famiglie con problemi di gioco d'azzardo compulsivo, gli operatori dell'associazione hanno deciso di implementare la propria formazione per il trattamento di tale problematica, che già da allora appariva come un fenomeno in crescita e di grande impatto sociale.

Nell'arco di dieci anni l'associazione ha accolto e sostenuto circa 300 persone e famiglie con problemi di gioco, provenienti da Campania, Basilicata, Calabria e Puglia, ha promosso la nascita di gruppi di auto e mutuo aiuto per persone e famiglie con problemi di gioco d'azzardo attraverso l'organizzazione di corsi di formazione, di supervisione e aggiornamento costante di facilitatori di gruppi, ha promosso la nascita dell'Associazione famiglie in gioco costituita da ex giocatori e dai loro familiari, che sono stati in trattamento presso il Gruppo Logos. Nell'aprile del 2001 è stata inaugurata la prima esperienza di comunità residenziale « Il Focolare » non solo per il territorio della Campania, ma per tutto il sud.

Per quanto riguarda le proposte, sappiamo che il gioco d'azzardo per lo Stato è un'attività molto utile per incamerare risorse finanziarie, ma sappiamo anche che centinaia di migliaia di cittadini italiani rovinano se stessi e le loro famiglie a causa del gioco e riteniamo che lo Stato non possa continuare a far finta di nulla.

Per questo motivo, riteniamo utile inserire nei Livelli essenziali di assistenza (LEA) la possibilità di cura per i giocatori d'azzardo, garantendo ai giocatori d'azzardo patologici e ai loro familiari il diritto alla cura, come già sottolineato dall'articolo 32 della Costituzione; prevedere lo storno di una quota percentuale delle entrate erariali prodotte dal gioco per finanziare programmi di prevenzione e trattamenti dei giocatori d'azzardo patologico (GAP); riconoscere a livello legislativo la pari dignità con il pubblico delle attività di prevenzione e trattamento svolte da enti no profit del terzo settore.

Le aziende sanitarie locali possono avvalersi, mediante lo strumento dell'accreditamento, del contributo di enti e di associazioni, che attivano gruppi di auto e

mutuo aiuto e programmi residenziali o semiresidenziali del trattamento del GAP.

Riteniamo utile inoltre promuovere iniziative di sensibilizzazione ai rischi collegati al gioco d'azzardo, attraverso campagne di informazione per la cittadinanza; avviare studi e ricerche di carattere epidemiologico, per monitorare la diffusione delle forme di gioco problematico e patologico in Italia, condotte da enti senza conflitti di interessi; avviare iniziative sperimentali di prevenzione del gioco d'azzardo tra i giovani, in cui rimarcare la differenza tra gioco e azzardo; promuovere, di concerto con i gestori delle attività di gioco, iniziative di formazione per gli esercenti, miranti alla prevenzione dei problemi causati dal gioco d'azzardo; limitare la pubblicità dei giochi d'azzardo e attuare le tutele che già sono in vigore per la pubblicità dei tabacchi, vietare le pubblicità che possono raggiungere soggetti minorenni, vietare le pubblicità ingannevoli, che possono promuovere la percezione di una facile vincita.

MAURIZIO FIASCO, *Sociologo*. Credo che la missione di questa Commissione sia quella di valutare l'impatto sulle politiche sociali, sulle politiche di *welfare* di questo comportamento di massa e delle patologie ad esso correlate, e mi soffermerò in particolare su questo.

Stiamo parlando di *welfare* in tempo di crisi, di un *welfare* nel pieno della crisi fiscale dello Stato che impone dei tagli e una riorganizzazione dello stesso apparato cognitivo e percettivo dei cittadini, per accettare il trinomio proposto dall'attuale Governo, cioè equità, rigore e sviluppo.

In particolare, il nostro riferimento è la legge n. 328 del 2000, che ha ridefinito il modello in termini di *welfare* del territorio, quindi non di un sistema di sicurezza sociale per categorie, a catalogo, ma per interventi che pongono al centro la persona, il suo sistema di relazioni, la sua famiglia e le opzioni che le si pongono.

Ci chiediamo quindi come questo fenomeno del gioco di massa impatti sul *Welfare* del territorio, sulle politiche di rigore, di equità e di sviluppo e quindi

sulle opzioni che si pongono alla famiglia, considerata non soltanto come un sistema portatore di bisogni, ma come detentore di un capitale sociale e familiare che a sua volta è parte di un capitale sociale generale, a sua volta ingrediente essenziale dello sviluppo e della prospettiva del terzo punto che il Governo ci propone, quello della crescita.

È evidente che con la manovra di fine anno è cambiato tutto nell'interpretazione della quotidianità, nell'interpretazione delle priorità in termini di disciplina delle attese e dei bisogni nel contesto familiare, ed è stato proprio questo livello di prossimità della questione alle famiglie che ha interessato le fondazioni antiusura, che l'hanno accolto alla fine degli anni Novanta, perché prendendosi carico dei sistemi familiari hanno trovato che la loro riorganizzazione della fuoriuscita dal debito, della ricostruzione di una quotidianità a sua volta connessa a una prospettiva esistenziale della famiglia veniva inficiata da questi messaggi così fortemente dissonanti.

Altro criterio di approfondimento è come il gioco, essendo un dissipatore di capitale sociale e familiare, induca una riorganizzazione delle opzioni del soggetto. Ci è venuto in mente, ad esempio, questa norma inserita nel disegno di legge sul lavoro, sul fondo per gli *over* cinquantotenni dismessi o disoccupati di lunga durata. Tutte le ricerche scientifiche mostrano che collocare l'opzione del gioco all'interno delle scelte limitate che una persona può fare è assolutamente alla portata di chi ha risorse reddituali esigue.

Già nel 1949 in *The utility analysis of choices involving risk* Milton Friedman, il capostipite del liberismo assoluto, aveva individuato come proprio i soggetti che dispongono di un reddito scarso tendano a svalutare le opzioni possibili con quel reddito e, invece di chiedersi cosa fare per introdurre quel delta che manca e arrivare a un equilibrio, siano portati a investire il loro reddito nel gioco d'azzardo.

Tutto il sistema di costruzione del gioco industriale di massa è basato su queste scorciatoie, su queste semplificazioni co-

gnitive, che hanno dei risvolti per quanto riguarda i diritti dei consumatori, diritti della persona e anche aspetti che riguardano la *privacy* e alcuni valori protetti dalla Costituzione, ma per ciò che riguarda il merito di questa Commissione la possibilità di rilanciare un volano per le politiche di *welfare* in tempo di crisi.

Veniamo quindi al punto: come viene collocato il debito familiare e come venga calcolata la matrice di esso che è data dall'indebitamento per gioco d'azzardo, se possa restare fuori da una materia specifica di una politica di *welfare*. La famiglia con le sue opzioni deve infatti affrontare le ristrettezze della crisi, il venir meno delle dotazioni degli enti locali per la povertà, per gli incapienti, per misure che mitigano gli stati di acuta sofferenza, e tutto questo produce una deriva che va in tutt'altra direzione.

Un aspetto più generale riguarda il consenso, la cognizione di mete comuni. Quando osserviamo che al crescere del consumo di azzardo degli italiani diminuisce prima in valori percentuali, ma adesso anche in valori assoluti, il ricavato dello Stato da tutto questo, ne deriva un messaggio fortemente dissonante con equità, rigore e sviluppo.

Se si arriva al paradosso per cui si è passati da una asimmetria tra ricavato dei concessionari e ricavato dello Stato in attivo dal lato dello Stato ad un'asimmetria in passivo al contrario con lo Stato, è evidente che il messaggio non è solo di tipo finanziario, che forse dovremmo discutere in un'altra Commissione, ma inerisce direttamente alle stesse strategie di politica di *welfare*, perché crea quella forte dissonanza cognitiva e percettiva, che va a inficiare i presupposti di costruzione delle basi per la crescita.

C'è poi un altro aspetto che potremmo discutere nella Commissione che si occupa del bilancio dello Stato, ma che è interessante accennare in questa sede, dove si devono registrare tagli alla spesa sociale e si debbono fare scelte di ottimizzazione della spesa sociale stessa. Come evidenziato dall'onorevole Tolotti, i concessionari per poter entrare nel gioco (faceva l'esem-

pio delle VLT (*videolottery*), ma potremmo estenderlo a tutto il comparto del gioco *on line* e altri settori) hanno dovuto non ricorrere a capitali propri perché sappiamo che si tratta di entità sottopatrimonializzate e sottocapitalizzate, ma richiedere un affidamento alle istituzioni creditizie.

Di fronte a un volume di 80 miliardi di euro, è possibile che il sistema bancario italiano disponga di riserve tali da consentire il sostegno, con i suoi servizi, a una macchina di queste proporzioni? È evidente che ha dovuto attingere a una parte delle provviste che la BCE ha messo a disposizione dopo il decreto Salva Italia. Se gli italiani venissero a scoprire, come sarà molto facile dimostrare anche se complicato dal punto di vista terminologico, che una parte di questa provvista è stata destinata a consentire a questa macchina di crescere oltre i limiti fisici della sua espansione, e che quindi una parte dei sacrifici del prelievo fatto, invece di ottimizzare i provvedimenti assistenziali di *welfare* viene destinata ad evitare l'effetto domino che deriverà dal cessare di questa continua espansione del gioco, i presupposti di convergenza sull'equità, sul rigore e sulla crescita potrebbero essere messi in discussione.

Una misura collegata riguarda il quesito su come si definisca il tema, perché trattandosi di 80 miliardi di euro di spesa, sebbene una parte ritorni ai giocatori ma non in modo equo perché la logica stessa dell'alea è quella della concentrazione (il grosso va a pochi e poi le briciole si redistribuiscono), bisogna chiedersi come costruiamo nelle sue definizioni anche formali questo tema.

È necessario quindi domandarsi se dobbiamo ricorrere al paradigma della predestinazione, delle debolezze caratteriali, delle debolezze sociali e quindi dell'esposizione a un rischio di tipo epidemiologico per una parte esigua della popolazione oppure se un rischio si distribuisce genericamente su tutta la popolazione, quindi non è più possibile utilizzare il criterio predittivo della predestinazione, dei fattori scatenanti, delle

condizioni e quindi tutta una serie di concetti della eziologia di altri quadri clinici, epidemiologici.

La disponibilità a contrarre una dipendenza da gioco d'azzardo è fortemente collegata alla interpretazione dell'esistenza, della quotidianità e anche dei destini e delle mete che una società si pone, come per converso la fuoriuscita dalla crisi è legata proprio a una politica pubblica che interpreta nella quotidianità l'esigenza di trattare le sofferenze delle persone e ne fa un criterio ordinatore delle scelte che via via assume sul piano tecnico e operativo.

PRESIDENTE. Abbiamo ascoltato con enorme piacere tutte le relazioni e sicuramente abbiamo arricchito le nostre conoscenze in questo campo.

Il principio che ha indotto la Commissione a richiedere questa indagine, di cui l'onorevole Miotto è stata la prima proponente, è che questa Commissione, occupandosi di affari sociali e non di economia — anche se in questo caso i due aspetti sono strettamente connessi — cerca di capire in base alle relazioni, alle proposte e alle idee che vengono veicolate, come tutto ciò possa tradursi in atti legislativi.

Pur essendo solitamente ottimista, ritengo difficile che il fenomeno possa scomparire, ma possiamo far sì che non venga incentivato e che sia controllato. Ognuno di noi ha delle idee e qualcuno ritiene che i casinò siano preferibili alle *slot machine*

perché almeno il gioco d'azzardo sarebbe limitato ad alcuni luoghi circoscritti, mentre oggi vi è un proliferare di posti in cui giocare. Ritengo inoltre che il problema sia anche legato allo stimolo continuo alla vincita e all'arricchimento facili, in grado di cambiare la vita.

Come emerge infatti da tutte le relazioni, si rovinano soprattutto persone che hanno poco e sperano nella vincita per cambiare la loro vita, anche perché socialmente viene diffuso questo tipo di messaggio. Questo è un fatto grave che dovrebbe essere modificato.

Lei ha opportunamente rilevato inoltre come l'aumento dei guadagni non sia stato proporzionale, per cui c'è qualcosa che non va. Senza considerare il gioco clandestino, è ovvio che qualcosa non funziona, e le proposte che verranno formulate terranno anche conto del fatto che stiamo ottenendo effetti regressivi senza aumentare il guadagno, per cui qualcosa deve essere sicuramente corretta e rivista.

Nel ringraziare i nostri auditi, dichiaro conclusa l'audizione.

La seduta termina alle 15,05.

IL CONSIGLIERE CAPO DEL SERVIZIO RESOCONTI
ESTENSORE DEL PROCESSO VERBALE

DOTT. VALENTINO FRANCONI

*Licenziato per la stampa
il 21 maggio 2012.*

STABILIMENTI TIPOGRAFICI CARLO COLOMBO

