

Sale la febbre del 6, il sociologo Fiasco: "Verso l'economia del gioco"

(tratto da "Il redattore sociale", 01.09.2010)

L'analisi: in venti anni la spesa degli italiani è aumentata di 12 volte, ma in proporzione lo Stato incassa meno. Nel 2004 l'entrata erariale era pari quasi al 30%, nel 2009 superava di poco il 16%. La conseguenza: "Danni enormi"

ROMA – Negli ultimi venti anni la spesa per il gioco pubblico d'azzardo in Italia è aumentata di 12 volte, ma in proporzione lo Stato incassa meno. Ad analizzare i profitti sempre più scarsi per l'Erario di quella che è diventata ormai una delle più fiorenti industrie italiane è Maurizio Fiasco, sociologo, consulente della Consulta delle fondazioni antiusura e, soprattutto, uno dei massimi esperti italiani in materia di gioco d'azzardo. "Per trenta anni gli italiani hanno speso pressoché la stessa cifra per il gioco – spiega –, fino a che nei primi degli anni Novanta è cominciata questa corsa al rialzo che, in venti anni ha fatto salire la spesa dai 5 ai 60 miliardi l'anno". Un dato considerevole se si pensa che la spesa per i consumi degli italiani ammonta a 800 miliardi l'anno, all'interno dei quali rientra un po' di tutto: dal canone di affitto alle utenze, dai generi alimentari ai trasporti. "D'accordo con il ministero dell'Economia – prosegue Fiasco – l'Amministrazione autonoma dei Monopoli di Stato e i concessionari hanno pianificato una spesa pari a 60 miliardi di consumo per il gioco di azzardo per il 2010 e di 70 per il 2011, arrivando a sfiorare il 10% del totale dei consumi".

A beneficiare di questa sempre crescente febbre del gioco non sembra essere però lo Stato italiano. "Nel 2004 – sottolinea Fiasco – quando il volume dei giochi era di 24 miliardi e 786 milioni di euro lo Stato ricavò il 29,44% dell'importo, che in cifra assoluta vuol dire 7 miliardi e 298 milioni. L'anno scorso – prosegue – ha ricavato appena il 16,19% (8 miliardi e 809 milioni) dei 54 miliardi e 410 milioni spesi per il solo gioco d'azzardo 'registrato'. E si tratta – precisa il sociologo – di una fetta del fenomeno comunque limitata, perché non tiene conto di quella parte del gioco d'azzardo che, con sistemi sempre più sofisticati, sfugge al controllo dei Monopoli di Stato".

Ma perché solo una parte sempre più esigua dei profitti su Lotto, Superenalotto e Gratta e vinci (per citare solo alcuni giochi) finisce nelle casse dell'Erario? "Da quando nel 2003 i Monopoli di Stato sono diventati amministrazione autonoma con amplissima autonomia strategica – commenta Fiasco – siamo come tornati all'epoca dell'industria di Stato: socializzazione delle perdite e privatizzazione dei profitti". Con la conseguenza che a guadagnarci "sono i concessionari e i gestori e non certo lo Stato". "Si è rovesciato completamente il paradigma: – insiste il sociologo – mentre fino al 2003 la missione era quella di incrementare le entrate erariali attraverso il gioco d'azzardo, dal 2004 la missione è diventata quella di costruire l'economia dei giochi". Insomma incrementare contemporaneamente l'entrata fiscale e l'economia dei giochi è una missione impossibile: "O aumenti l'una o incrementi l'altra, e qui si è scelto di privilegiare l'economia dei giochi con danni enormi sia per l'erario che per l'economia in generale. Perché – conclude – questi 54 miliardi e 410 milioni sono soldi veri sottratti alla spesa per i consumi". (ap)

Le insidie del gioco ... di Maurizio Fiasco

(Tratto da "Jamma", 03.09.10)

Dietro i giochi d'azzardo si celano molto insidie. Ad esaminarle su un quotidiano on line è stato il sociologo Maurizio Fiasco, consulente delle Fondazioni Antiusura.

Nonostante la crisi economica e occupazionale, crescono le spese degli italiani per il gioco d'azzardo. Come si spiega?

«È l'unico consumo che cresce, mentre tutti gli altri diminuiscono. Esiste una correlazione, che è stata studiata dal premio Nobel Milton Friedman nel 1949, tra andamento dell'economia e spese per l'azzardo. È una formula espressa dal motto «quando l'economia deperisce, l'azzardo fiorisce». Ed è una legge economica che si conferma anche quest'anno. In più c'è l'azione di marketing che coinvolge nel gioco anche settori sociali e ambienti culturali della popolazione che non avrebbero mai giocato».

Lo Stato fa cassa con i giochi d'azzardo, ma perché, in realtà, ci rimette?

«I 60 miliardi di euro prefissati come obiettivo pianificato dal Ministero dell'Economia e dai Monopoli di Stato saranno raggiunti entro la fine dell'anno. Per l'Erario, nonostante l'apparente successo, rappresentano una perdita secca perché solo il 16 per cento di questo volume di consumo si traduce in entrate erariali lorde di 8 miliardi a cui, poi, bisogna detrarre le spese amministrative. Mentre, al contrario, 60 miliardi di consumi ordinari quali alimentari, vestiario e beni di consumo durevoli avrebbero fornito allo Stato un'entrata pari al 30 per cento, 18 miliardi, tra oneri sociali, tasse, Irpef, Irpeg, imposte dirette e indirette. Per cui assistiamo ad un saldo, con i soldi spesi per il gioco d'azzardo, decisamente negativo».

Da quando lo Stato ha deciso di investire sull'economia dei giochi?

«Dal 2003, cioè da quando è cambiata la mission dei Monopoli di Stato – che non è più quella di incrementare le entrate erariali, ma di far crescere l'economia dei giochi – si è assistito ad una detassazione costante degli oneri per i grandi concessionari (Snai, Lottomatica, Bwin, ecc...). Il prelievo fiscale sulle scommesse online è del 4 per cento, lo stesso che è applicato sull'acquisto dei generi alimentari. Se compriamo un chilo di pasta abbiamo la stessa tassa che paghiamo per un gioco online. È, dunque, un'economia, a tassa quasi zero. Per far incrementare l'economia dei giochi lo Stato ha dovuto ridurre drasticamente le imposte, fino quasi ad estinguerle. È un ulteriore effetto pernicioso sulle finanze pubbliche oltre che sull'economia ordinaria, perché quei 60 miliardi per i giochi d'azzardo mancano ai consumi ordinari. E complessivamente gli italiani, tra affitto della casa, vestiario, alimentazione, ecc...spendono 800 miliardi di euro l'anno, di cui 60 per i giochi d'azzardo. È una cifra enorme, 2400 euro l'anno a famiglia, 200 euro al mese che potrebbero essere investiti altrove. Un rapporto che non ha eguali in nessun'altra parte del pianeta. L'Italia è al primo posto per consumi d'azzardo in rapporto alla popolazione».

Quali sono gli effetti collaterali più evidenti nei giocatori e nelle famiglie?

«Più aumenta la popolazione che gioca, più aumentano i giocatori problematici e i giocatori patologici. La malattia da dipendenza da gioco è riconosciuta dall'Organizzazione mondiale della sanità, ma non dallo Stato italiano. La conseguenza è che non ne prevede la cura. C'è, inoltre, anche un aspetto relazionale della salute. C'è chi trascura la moglie, i figli, si indebita, cade nell'usura a causa del gioco, aggrava la

propensione a non cercare il lavoro, e quindi produce degli effetti collaterali anche di patologia sociale di cui nessuno se ne occupa».

Come porre dei limiti?

«Si devono autorizzare solo quei giochi d'azzardo che si è in grado di regolare. Gran parte dei giochi vengono tuttora manipolati, quando non sono illegali. Una quota altissima di slot machine è disconnessa dalla rete dei Monopoli di Stato e in mano al malaffare. Bisogna introdurre dei limiti ai montepremi e applicare un criterio di incompatibilità dei luoghi. Oggi ci sono delle sedi che in locali attigui hanno giochi per bambini, videogame per gli adolescenti e sale poker per gli adulti. Sono luoghi da separare nettamente. E non è finita: a marzo 2011 si aprirà una nuova frontiera con l'apertura di 200 casinò online, con tavoli verdi virtuali accessibili da tutte le case. Mi sconcerta che il mondo dell'economia reale – Confindustria, Confcommercio, Confagricoltura, Coldiretti – non si renda conto come la crescita abnorme dell'economia del gioco abbia effetti depressivi che impedisce la ripresa dell'economia reale».