

DOTT. MAURO CROCE

“Il caso del gioco d'azzardo: una droga che non esiste, dei danni che esistono”

(Testo non rivisto dal relatore)

Grazie. Mi scuso e ringrazio il tecnico che è stato quanto mai disponibile perché ci sono stati problemi di computer, di ingranaggi, cose di cui sono assolutamente incapace a risolvere, per fortuna trovo sempre qualcuno che risolve. Ringrazio per l'invito per quanto state facendo, lo dico anche a nome degli ALEA, all'Associazione per lo studio del gioco d'azzardo che presiedo, coadiuvato alla Vice Presidenza da Daniela Capitanucci, per quanto state facendo per sensibilizzare, conoscere e riflettere intorno a questo tema che è un tema piuttosto poco considerato, piuttosto snobbato in un certo senso.

Farei un discorso un po' generale, partendo da una considerazione che noi esseri umani amiamo, dobbiamo, è bello e l'uomo prima di essere faber è anche ludens. Il gioco fa parte della nostra vita, abbiamo necessità di giocare, di estraniarsi dalla realtà per ritornarne più fortificati. Noi esseri umani conosciamo quattro tipi di giochi sostanzialmente, i giochi di agonismo, la competizione. Vince il migliore, devo impegnarmi, devo fare appello alle mie risorse, devo darmi da fare per vincere, per competere, l'agonismo.

Noi esseri umani conosciamo anche un altro gioco che ora su Second Life è molto forte, quello forte, quello della mimetizzazione, quello dell'assumere un altro ruolo. Il gioco del carnevale, il gioco della maschera, il gioco del travestimento, la possibilità di giocare in uno spazio appunto di gioco un'altra parte di sé stessi nell'ambito del gioco.

Noi esseri umani conosciamo anche un altro gioco che è quello della vertigine, quella sensazione tremenda, quando andiamo a Gardaland che saliamo e diciamo chi ce l'ha fatto fare. I bambini si divertono tantissimo, noi siamo spaventatissimi, ci aggrappiamo a tutto, l'emozione della vertigine. Il paracadutismo, il jumping, il tuffarsi. Noi abbiamo come esseri umani nel repertorio questi tipi di giochi.

E noi esseri umani però abbiamo anche un altro tipo di gioco nel repertorio, il gioco di alea, il gioco nel quale il risultato viene dato dal dado, dalla fortuna. Vedete, molti dei giochi sono incrociati, ma probabilmente esiste solo un gioco che contiene queste quattro dimensioni ed è il poker. Il poker contiene l'aspetto della competizione, della bravura, se entro mezzora non hai capito chi è il pollo, sei tu il pollo in un tavolo da poker dicono i professionisti. Il poker contiene la mimetizzazione, il bluff, l'assumere, il mistificare, l'indurre l'altro a pensare cose che vogliamo fargli pensare. Il poker conosce l'aspetto della vertigine, il poker conosce anche l'aspetto dell'alea, della fortuna. Ed è nell'alea che è una caratteristica squisitamente umana, gli animali conoscono la competizione per sopravvivere, gli animali conoscono il travestimento, la mimetizzazione – pensiamo al camaleonte: i predatori e i predati si devono confondere con l'ambiente, la lotta per la sopravvivenza e l'evoluzione della specie gli ha fatto apprendere questo elemento e alcuni animali conoscono anche la vertigine.

Ma gli animali non conoscono l'alea, non è nella loro mente l'idea di pensare a un destino, di sfidare il destino, di pronosticare il futuro. Ed è nell'alea che entra il gioco d'azzardo, anche dal punto di vista legale. La legge definisce come giochi d'azzardo quelli che hanno due condizioni, uno, che vi sia l'alea. Quindi la vincita non dipende dalla mia capacità, ma dalla fortuna, non devo essere bravo, è la fortuna che mi farà vincere e l'altro elemento ovviamente è quello del lucro.

Il gioco è un'attività dicevo regolata, ha bisogno delle sue regole, i bambini giocando si fanno le regole e chi non rispetta le regole viene escluso dal gioco. Quindi il gioco è un'attività educativa, formativa per noi esseri umani. È un'attività che ha un'incertezza, che gusto c'è con un gioco di cui sappiamo già il risultato? L'emozione, una partita, se sappiamo già il risultato perde molto dell'emozione, quindi è l'incertezza nel gioco che dà senso. È una realtà separata dalla realtà. Possiamo giocare a Monopoli e fare i cattivi e rovinare tutti gli altri quando cadono nei nostri alberghi, ma è una separazione dalla realtà. È un luogo che mi permette di giocare altre cose, è un'attività improduttiva. Il gioco non deve produrre, il lavoro deve produrre, lo studio, ma il gioco è un realtà improduttiva. Se il gioco produce o fa perdere qualcosa della vita reale, ecco che allora non è più gioco, è un'altra cosa. È un'attività ovviamente libera. Libera, non si può imporre a una persona di giocare, non sta giocando, il gioco ha l'elemento di libertà ed è un'attività fittizia. Se tutto questo non c'è, non è un gioco. Se l'attività diventa coatta, se io sono obbligato a giocare sulla base della mia patologia, della mia dipendenza da queste cose, il gioco non è più un'attività libera, non è più un gioco, è un'altra cosa.

Gran parte delle persone giocano, tutti giochiamo, perché il gioco risponde a delle funzioni nella nostra vita, quello d'azzardo ci dà un'emozione. Alcuni dicono che abbia anche un effetto antidepressivo, mi consente quell'emozione di avere un attimo di euforia, di emozione diversa. Ci permette di socializzare, di essere insieme ad altri, pensiamo alla partita a briscola, a scopa tra amici, ci offre queste emozioni, queste possibilità. È una fuga, un'avventura, la possibilità di vivere un'avventura, il sogno di sbancare il casinò, il sogno di entrare in una dimensione diversa. Ci offre anche il sogno di cambiare la nostra vita, o di modificarla in meglio: se vincessi la lotteria ecco che allora... se vincessi questa cosa qui, sarei sereno rispetto al futuro dei miei figli, potrei permettermi un viaggio, potrei licenziarmi e realizzare finalmente il mio sogno che è aprire un ristorante, piuttosto che un agriturismo, piuttosto che girare il mondo. Quindi il sogno, nel momento in cui acquistiamo il biglietto della lotteria abbiamo questo sogno, sano, normale, ci illudiamo che questo possa aiutarci a vivere meglio la nostra esistenza.

È anche un contenitore di frustrazioni, le nostre rabbie ecc., ci mettiamo a giocare e lì dentro le buttiamo, la nostra aggressività e questa è la funzione del gioco. Un conto è giocare alla guerra e un conto è fare la guerra. Ecco quindi i giochi anche tra i bambini in cui hanno le spade, ai miei tempi, adesso hanno tutt'altri aggeggi ovviamente. È lì che si gioca, ma la realtà è un'altra.

Offre anche un ruolo e un'identità alle persone. Nel momento in cui io gioco io sono un giocatore, entro nel casinò, ho la cravatta, sono riconosciuto... quindi c'è una serie di funzioni e di bisogni che il gioco soddisfa, senza per questo entrare nella sfera della patologia, della problematicità, dei rischi. È un'attività che tutti, la gran parte degli italiani acquista un biglietto della lotteria, gioca al lotto. Una volta ogni tanto alcuni vanno anche al casinò, capita in occasione di un congresso o di una festa, quindi offre queste emozioni, offre questi ruoli.

Tuttavia il gioco presenta anche molti costi sociali. Quando non è più un gioco, quando comincia a diventare una patologia, quando comincia a rivelare gli aspetti di problematicità e dove andiamo a misurare, a vedere, a cercare i costi del giocatore? In primo luogo li andiamo a trovare nella sua famiglia, perché come altre forme di dipendenza che paga i costi non è solo l'individuo, ma è anche la sua famiglia. I debiti, le incomprensioni, le promesse: smetto, non smetto... Io cito spesso un caso che mi è rimasto molto impresso di una ragazza e un padre giocatore che si ricostruiva, si raccontava la vita e questa ragazza raccontava che per regalo della Cresima dal padre gli aveva chiesto promettimi che non giochi più perché la mamma piange tutte le sere. Quindi capite come questa ragazza è cresciuta, quale problema ha trovato e non si è regalata il dono che tutte le famiglie regalano ai propri figli quando fanno la cresima, ma la promessa del padre che poi non è stata

mantenuta. Quindi il sistema familiare, incomprensioni, debiti, promesse non mantenute, tutti costi difficili da misurare, ma fortissimi per chi li sta vivendo.

Lo sconfinamento nel giro dell'usura. Questo è un altro costo sociale, quando i soldi non ci sono più, quando il credito ti viene bloccato dagli istituti legali, ecco quindi che c'è qualcuno magnanimo che ti offre quanto hai bisogno e forse anche più e tu sei lì che stai giocando, stai inseguendo quel numero da tutta la notte, verrà prima o poi e non hai più soldi, c'è lì uno che te li dà, è la cosa più semplice del mondo, più bella, grazie! È una tra le principali cause d'usura in Italia il gioco d'azzardo.

I reati commessi dai giocatori. Il giocatore, ne parlerà approfonditamente Daniela Capitanucci, quando non può più far fronte, quando è preso dall'impellenza, dalla necessità di avere denaro per giocare, ecco allora che incorre nei reati. I classici sono falsificazione, frode, furto, appropriazione indebita, questa tipologia di reati. Penso a un assicuratore che io conosco, che seguivo, che ora sta bene... adesso non si può più fare questo – ma tempo fa riscuoteva i premi dai propri assicurati, salvo poi non fare la polizza, falsificare la polizza. Non so se rendo l'idea. Fino a quando un suo assicurato gli brucia un capannone e dice va be' sono assicurato, no, non risultava, ed è molto interessante questo, perché non è il reato come la rapina, è che se tu hai la possibilità di accedere a denaro di altri che tu hai in custodia, ecco allora che ne hai l'opportunità.

Ma anche l'altro elemento è l'irretimento da parte della criminalità del giocatore. Il giocatore usurato è facile vittima della criminalità. Caso che cito spesso, il signore che arriva a Milano con una valigia piena di cocaina da Parigi, incensurato, non ha mai fatto male a una mosca, come succede questa cosa qui, i figli chiamati dalla polizia, questo signore si era indebitato moltissimo e questa persona essendo una persona pulita, non controllata, gli hanno detto facci questo piacere, altrimenti mandiamo all'incasso.

Quindi capite come sia invisibile tutta questa parte, delle persone che diventano mercé della criminalità, quindi alla vera criminalità non interessa aggredire una persona per strada, interessa la persona onesta nelle proprie mani, che mantenga la sua faccia, ma che mi protegga e quindi questo è un altro costo molto grosso. Gli interessi diretti da parte della criminalità nella gestione del gioco e nell'indotto legato al gioco: la prostituzione, il riciclaggio di denaro sporco e così via.

I danni fisici del giocatore, altro costo sociale, la sindrome correlata allo stress. L'inversione del ritmo sonno-veglia, ore e ore attaccati a una macchinetta, fumare tantissimo, spesso l'incrocio anche con sostanze per tenersi su, alcool, cocaina e così via.

Il mondo del lavoro ne è interessato. Il mondo del lavoro è interessato per la scarsa produttività che a un certo punto il giocatore, dovendo giocare – “dovendo” – tra virgolette ovviamente – la notte spesso non riesce, se poi è anche imprenditore capite che trascura la propria attività. Ma anche l'altro elemento importante, ovvero la super- produttività. Il giocatore, persona onesta, coinvolta in questa spirale prima di ricorrere all'illegalità, prima di compiere atti illegali, lavora di più, a discapito di quelle che sono le norme di sicurezza talvolta. A discapito della necessità di dormire, a discapito di tutta una serie di cose, quindi stanchezza, norme di sicurezza non rispettate, basta avere subito questo denaro. Ecco quindi che molti degli incidenti del lavoro potrebbero anche essere, almeno ne parlavo con alcuni medici del lavoro, il sospetto è che siano anche correlati alla stanchezza, dopo due notti passate al casinò, trovarsi su un'impalcatura che vai, ti do 300 Euro, fammi sta cosa... ci sono anche queste cose. Okay.

Le spese. Stiamo parlando dei costi sociali, c'è la Polizia dei giochi, c'è la Magistratura, c'è la Finanza interessata, tutto questo ha un costo sociale evidentemente. Queste persone sono giustamente pagate, quindi c'è un'area delle uscite legate al controllo delle attività di gioco.

L'evasione fiscale è un altro elemento, la perversione dell'economia. Più si investe in gioco, più si investe in alea, più si spera nella fortuna, meno si confida sul lavoro, sulle capacità, sulla cooperazione tra le persone. Io risolvo i miei problemi con quella vincita, non lavorando, non impegnandomi. Voi capite che l'economia ne viene in un certo senso perversa.

Da ultimo i costi sanitari relativi alle cure dei giocatori. Noi lavoriamo nei servizi pubblici e vediamo i giocatori, seguiamo i giocatori e le loro famiglie e ovviamente destiniamo parte della nostra attività a questa problematica, quindi tutto ciò ha un costo.

C'è stato in Italia un cambiamento dello scenario, per cui se siamo qui anche a parlare di gioco d'azzardo è perché è successo un qualcosa negli ultimi 15 anni. Prima il gioco d'azzardo era una questione di nicchia, che interessava alcuni intellettuali, alcuni personaggi particolari, imprenditori e artisti, è successo qualcosa. Innanzitutto è cambiata in misura esponenziale l'offerta quantitativa: sempre più gioco d'azzardo viene proposto agli italiani. È cambiato anche il tipo, la qualità del gioco che viene offerto, proposto. Si sono interessate nuove fasce sociali al gioco d'azzardo e in misura molto problematica e alcuni dei relatori l'hanno richiamato questo tema e cambia anche la filosofia e l'organizzazione dei servizi. I servizi per le tossicodipendenze che si sono occupati sempre di problemi legati alle sostanze illegali o comunque alle sostanze, ora si devono confrontare anche con questa tematica. I servizi, le comunità terapeutiche, i gruppi di aiuto, il terzo settore e così. Questo è un cambiamento.

Dal '93 ad oggi siamo passati da 9,47 miliardi di Euro a 35 miliardi di Euro, spesa degli italiani nel gioco d'azzardo, ed è una progressione inarrestabile. Un dato. Pensate che il valore del cinema italiano, dato dal Sole 24 Ore, è di 400 milioni di fatturato. Per dare un'idea Versace ne ha 320, l'incasso lordo del box office del cinema è di circa 150 milioni, gli italiani spendono in Bingo un miliardo e 200 milioni. Il cinema italiano, la cultura, Fellini, raccontare la nostra storia ecc., niente! Spendiamo tre volte tanto in Bingo. Ma non solo, dal '93 al 2006 l'incremento del 273% delle spese in giochi d'azzardo. Rapportiamolo a qualche altra cosa. Il Bilancio della Pubblica Istruzione che ha una spesa annuale di circa 50 miliardi di Euro – il gioco d'azzardo abbiamo visto che sono 35.000 – ha avuto una flessione del 18%. Credo che questo sia un dato che non c'è bisogno di commento. Si spende quattro volte in più in gioco d'azzardo e si investe un quinto in meno nella scuola.

Quindi dove stiamo andando? La scuola, la fatica, il costruirsi una tua professione, un tuo lavoro... no, sembra che tutto sia l'azzardo la soluzione della nostra vita e questo è stato un cambiamento importante. Considerate che il rapporto spesa-popolazione, i dati non sono aggiornatissimi, ma ci danno l'Italia a 271 Euro a cranio, 230 la Spagna, 151 la Gran Bretagna, gli USA 128 dollari. L'Italia avrebbe il 9% della spesa mondiale in giochi autorizzati, quindi fatto il globo 100, l'Italia avrebbe il 9, perché è un mercato inarrestabile. Prendimi, giocami e vinci la tua scommessa e come faccio a essere insensibile a questo messaggio?

Considerate che nell'ultima Finanziaria sono stati erogati 100.000 Euro – dico giusto Daniela? – per fare prevenzione nelle scuole sul gioco d'azzardo. Come e chi li userà io però non l'ho capito, può darsi che si sappia, abbiamo cercato di capirlo, centomila Euro – 18 milioni di Euro mi pare che sia l'appalto per i Monopoli di Stato per far pubblicità alle persone a giocare. Ci stiamo prendendo in giro. Ci stiamo prendendo in giro! Prendimi, giocami e vinci la tua scommessa.

Il cambiamento dello scenario è anche qualitativo, non solo quantità, ma qualità. Ieri il gioco era lento, ora il gioco è velocissimo. In pochi secondi mi gioco la partita. Pensate agli altri giochi e la velocità è uno degli elementi che tutti gli studiosi ci dicono che più crea condizioni di dipendenza, perché non posso staccarmi, sono lì preso da questo vortice, mi si chiude tutto il resto.

La ritualità. Prima il gioco era legato a dei riti. Ma pensate anche a Natale c'era la tombola con il nonno e così via, poi c'è la quaresima, ci sono i ritmi scaditi della vita e il gioco fa parte di una festa, di una famiglia, di una comunità, la pesca di beneficenza. Ora il gioco non è più ritualizzato, è consumato in ogni dunque. Al bar qui di fronte ci sono due macchinette, cioè è dappertutto, non è un rito, è il gioco che viene a me, non sono io che vado al gioco.

La socialità. Eravamo quattro amici al bar diceva Gino Paoli, che giocavano a carte, ci si prendeva in giro, si passava la giornata a giocare a carte, la serata, il pomeriggio, vengo da un paese, a mezzogiorno smettevano di lavorare gli operai, alle due ricominciavano, andavano a mangiare a casa, il caffè al bar e fino alle due si faceva la partita a briscola, insieme. Il medico insieme al prete e insieme all'operaio, il comunista insieme a ... cioè era un momento di socialità. Ora vediamo queste stesse quattro persone davanti a una macchinetta, sole, sole contro una sfida, contro una macchinetta già programmata, figuratevi che gioia, che divertimento, eppure ...

Era manuale prima il gioco, ora è tecnologico, si clicca, si schiaccia, pensate e non apro il capitolo perché è immenso, tutta la possibilità di giocare via internet. Quindi ogni ora del giorno e della notte, carta di credito, chissà che sono io in quel momento, sono un minore che prende la carta di credito del papà, poi ci sono anche quelle prepagate. Quindi si fa presto. Sono disperato, chi lo sa! Quindi il gioco è tecnologico.

La visibilità. Il gioco prima era visibile, ora è invisibile, era visibile, chi andava al casinò era registrato, era visibile la persona che giocava, togliamo l'aspetto delle bische clandestine ovviamente. Però c'era una visibilità sociale rispetto al gioco, confinato in alcuni luoghi precisi e delimitati. Ora è invisibile in un certo senso questo gioco. Era contestualizzato alla cultura di un territorio. I giochi di carte me li ha insegnati mio nonno e come giochiamo noi è diverso da come giocano a Napoli, è legato a una cultura del territorio. Se io entro in una comunità imparo anche questi giochi e mio nonno mi ha detto però non giocare mai a soldi. Capite, quindi c'era una cultura, una contestualizzazione del gioco, ogni comunità, ogni gruppo ha i suoi giochi, ha i suoi riti, ha i suoi modi per affrontare la vita e c'è anche il gioco. Ora è globale. Il Bingo è lo stesso qua come in Argentina, 'ste macchinette sono le stesse qua come a Las Vegas, quindi non c'è una cultura del gioco, c'è solo un cliccare.

Prima il gioco richiedeva un'altra soglia d'accesso: per accedere ai giochi, quelli pesanti, dovevi superare al casinò esibendo la carta d'identità, certe professioni ne sono inibite e talvolta anche i residenti stessi della zona non possono entrare nei casinò. Quindi la soglia d'accesso era alta. Se decidevo di andare a giocare al casinò, dovevo prendere la macchina, andare a Campione piuttosto che Saint Vincent, quindi un accesso. Adesso vado al bar qua e gioco. Quindi arriva subito il gioco e lasciamo perdere tutto il capitolo relativo adesso alla possibilità di giocare con i telefonini, per cui arriveranno i messaggini: stasera quanto fa il Milan? E tu basta digitare un determinato numero, quindi se vince o se perde ti sarà accreditato o addebitato.

Pensate gli adolescenti come sono vittime. Normalmente per avere un telefonino deve essere intestato al genitore, quindi non sono gli adolescenti, ma chiaramente addebito di 100 Euro se dal Grande Fratello uscirà questo o quello là. Mi comprendete? La televisione interattiva, la signora alla mattina che fa le pulizie che non gliene frega niente del Milan o di altre cose, ma magari è interessata a sapere se Albano ritorna con quell'altra e te lo diamo dieci a uno e intanto che sei lì

che fai la bella Sciura Maria, che fai le pulizie, ti vedi questa cosa qui, clicchi... cioè capite qual è il meccanismo, il gioco arriva dappertutto.

Complessità. I giochi una volta erano complessi, richiedevano intelligenza. La scopa, io avevo certe persone analfabete al mio paese che giocavano ed erano in grado di prevedere i numeri, cioè capivano perfettamente che cosa succedeva.

E se non giocavi bene, così come qualche volta ti capitava di sostituire qualcuno, ti mandavano via, perché non c'è piacere a vincere se non c'è questo. Quindi capite come ginnastica per il cervello l'attenzione, la memoria, la capacità di cogliere una serie di cose. Ora qual è la complessità: cliccare un bottone e sperare di essere fortunati.

La riscossione non immediata versus la possibilità di avere subito il denaro è evidentemente un elemento che ti tiene, se ho perso 500 Euro a sta macchinetta e me ne dà indietro 100, sono lì in fase di gioco, velocità, solitario ecc. ecc. e dico me ne vado a casa perché almeno questi qui... no! Se mi dicono li hai tra una settimana, io interrompo la fase di gioco.

Un cambiamento dello scenario rivela al terzo punto anche le tipologie nuove. Sono cambiate e noi abbiamo una rappresentazione del gioco stereotipata e difatti è stata una ricerca anche dell'EURISPES e se chiediamo qual è il gioco d'azzardo? Le persone pensano il casinò, pensano a dei personaggi... la rappresentazione sociale degli italiani è di Dostoevskij i colti, De Sica ecc., che sono i grandi giocatori della storia, dell'umanità, ma ce ne sono altri, Citroen – quello della Citroen ha degli aneddoti straordinari. Re Farouk d'Egitto, un altro che si è dilapidato fortune. Famoso è l'aneddoto che si è trovato a un tavolo di poker a Roma (era esule a Roma), la posta di questo tavolo credo sia sei volte Gallarate e Busto Arsizio messi insieme, ad un certo punto ha detto poker di Re, al che il suo concorrente gli ha detto: ma veramente scusi un re ce l'ho io e lui ha detto no, 1-2-3-4, cioè per capire e immagino cosa sia successo.

Quindi il gioco è legato a mitologie, a questi personaggi, Pupo, Bandini, altri soggetti nell'immaginario collettivo sono considerati i giocatori. In realtà sono questi i giocatori. ISTAT: il 56% degli stati sociali medio-bassi. Diceva Cavour che il gioco è la tassa degli stupidi, col suo cinismo e intelligenza diceva che era l'unica forma di tassazione volontaria e non coatta. Nessuno ci obbliga a giocare. Facciamo tante di quelle litigate e discussioni sulle tasse e contribuiamo in maniera... tuttavia non è solo la tassa degli stupidi, è la tassa dei poveri, perché oltre tutto è inversamente proporzionale al reddito. Giocano i poveri, non giocano i ricchi e diventano sempre più poveri giocando. Il 66% sono disoccupati, le fasce di popolazione più povere.

Devo questa diapositiva agli amici del Centre du Jeu Excessif di Losanna. Le figure non danno la misura di quanto sia, è una semplificazione, tuttavia vediamo nella parte rossa quanti sono i giocatori che hanno effettivamente consultato un professionista: lo 0,05% della popolazione. Quanti sono i giocatori patologici che hanno un bisogno di aiuto riconosciuto, percepito, parliamo dello 0,25%, ovviamente è una sintesi di molti studi questo. Il gioco patologico senza percezione di avere un bisogno, è il gioco ... sostanzialmente si parla dall'1 al 3% della popolazione adulta e forse anche di più, delle persone che incorrerebbero nel rischio e nella patologia da gioco d'azzardo.

Quindi non stiamo parlando di una malattia rara, stiamo parlando di una malattia, di una problematicità molto forte, con costi sociali molto forti, con delle responsabilità altrettanto forti, ma anche con diffusione e diffusione crescente anche in ordine a quella che è la proposta. Il gioco d'azzardo patologico è un'insieme di cause: il contesto, le pressioni sociali. Certo che se c'è questa pubblicità del Monopolio di Stato che ti dice: ti piace vincere facile? Questo bellissimo in fianco a tutti questi altri qua, certo che mi piace vincere facile!

Ti piace vincere facile? Sei pisquani che tra l'altro non c'è neanche la maglia del n. 10, ovviamente 18 milioni ai pubblicitari li sanno usare bene, contro queglii altri che hanno la maglia del Brasile e sono un miliardo e capirete, certo che mi piace vincere, è così facile vincere... e questi sono tutti elementi. Considerate che in Italia non c'è alcuna informazione pubblica ufficiale e diffusa che ti fa presente che il gioco può anche essere un rischio. Non te lo impedisco, ma ti ricordo e ti dico guarda che è anche rischio, è riconosciuto dall'Organizzazione Mondiale della Sanità, dalla Comunità Scientifica la patologia da gioco d'azzardo.

Al limite e certe unioni dei consumatori si stanno informando su questo, al limite io potrei dire, voi mettete in commercio un prodotto che ha delle conseguenze riconosciute e non mi avvisate dei rischi che questo comporta. Questo di fatto non avviene. La pubblicità è solo a senso unico, solo a farti giocare, non a dirti, guarda, gioca pure, divertiti, però stai attento perché potrebbe diventare non più un gioco questa cosa qua.

Contesto e pressioni sociali abbiamo detto. Individui con le loro vulnerabilità, con le loro problematicità. L'aumento di problematiche legate al gioco, la negazione del problema, questo è quanto sta avvenendo in Italia. Negazione sociale, assenza di politiche e strategie preventive a livello nazionale. Non ci sono strategie preventive sul gioco e questo ovviamente riconoscere l'informazione sui rischi, lo sviluppo di politiche, conoscenza dei problemi ecc. ecc. –

È interessante questa cosa e concluderei con questa ultima parte, che c'è una teoria sommativa, che tutto sommato dice, il gioco d'azzardo è questo, il gioco illegale è questo: c'è il gioco illegale e quindi cosa devo fare io per combattere il gioco legale? La cosa curiosa che viene detta, devo promuovere il gioco legale. Quindi aumentiamo il gioco legale, perché questo permette di bonificare l'area di gioco illegale e quindi ho una giustificazione morale: io propongo sempre più gioco, perché in questo caso io bonifico tutto il gioco illegale. In realtà questa è una cosa molto discutibile, perché il gioco legale è che aumentano le occasioni gioco. La signora Maria non va nelle bische, ma nel videopoker a casa sua, diciamoci la realtà. In realtà il paradigma è moltiplicativo.

Esiste il gioco illegale, esiste il gioco legale. Se io aumento le occasioni di gioco, cosa succede? Che aumentano le persone che incontrano il gioco. Banale. Indotto tra l'altro a pensare che vi sia un gioco buono e un gioco cattivo. Questo è quello buono e quindi maggiore sarà la platea delle persone che incontrano il gioco. È ovvio, oltre che dimostrato scientificamente, che più sono le persone che incontrano il gioco, più sono le persone che vanno incontro a problematicità, è chiaro. Aumentano i soggetti patologici e quindi significano nuove opportunità per il settore illegale, aumenta la patologia. Questo perché? Perché le persone espulse dal gioco legale, il tabaccaio non mi fa più credito, ma me lo fa la bisca clandestina, ma me lo fa il delinquente, ma me lo fa l'allibratore e così via. Quindi queste persone che attraverso questo meccanismo di dire che c'è il gioco legale, venite da noi, in realtà molte persone rischiano di cadere nel gioco illegale. Quindi l'illegale aumenta il legale, fornendo le motivazioni per creare nuovi giochi: c'è sempre questo gioco illegale e quindi dobbiamo creare maggior gioco legale.

Il legale aumenta l'illegale, è chiaro questo meccanismo?, aumentando la popolazione che poi ricorre al gioco illegale. Se facessimo il ragionamento con la droga lo capiremmo in un attimo, tanto per capirci. E beh i giochi illegali fanno male ti dicono i Monopoli di Stato ed hanno ragione, ed hanno perfettamente ragione, salvo che ci fanno indurre che quelli legali non facciano male, perché non ce lo dicono da nessuna parte che potrebbero fare male anche quelli legali. Quelli legali quindi io penso facciano bene, o comunque non facciano male.

Le sigarette di stato non fanno male; è la stessa figura retorica se volete. Quelle di contrabbando sì. Ma, è questo il meccanismo, una volta che io divento fumatore con le sigarette di stato che non fanno male o che comunque mi dicono... è chiaro il meccanismo, se quelle di contrabbando costano meno, io vado a comprarmi quelle di contrabbando. Ma una volta che io arrivo al gioco e divento patologico, non tutti, non per forza e non necessariamente, sia ben chiaro, stiamo parlando di una quota di popolazione, che io la informo di questa cosa e vengo poi espulso, ebbé capite che allora questo meccanismo diventa pericoloso ed è inarrestabile attualmente. Non esistono politiche di controllo, non esistono politiche di misura di valutazione dei danni creati, non esistono politiche di limitazione, non esistono politiche di attenzione a tutte queste problematiche e di informazione dei consumatori. Mi scuso se ho preso troppo spazio e vi ringrazio per l'attenzione.