DOPPIOZERO

Italia: rien ne va plus?

Giorgio Boatti

27 Aprile 2011

È il caso di chiedercelo: Italia, a che gioco giochiamo? Zitta zitta l'industria del gioco occupa una fetta di mercato che macina un fatturato, oltre 60 miliardi di euro nel 2010, che è appena dietro a quello dell'Eni, a pari con quello dell'Enel, dieci miliardi in più della Fiat, sei volte quello delle Poste. In un'Italia dove tutte le attività industriali sono in crisi l'industria del gioco, che a Rimini pochi giorni fa si è esibita nella 23° mostra internazionale degli apparecchi di intrattenimento e da gioco, sventola risultati in ascesa anche per l'anno che si è chiuso.

In valori assoluti il mercato italiano dei giochi, terzo a livello mondiale, è passato dai 54,4 miliardi ai 60,8 miliardi. Trasferendo nelle casse dello Stato quasi 10 miliardi tra entrate ordinarie e somme incassate dai concessionari, "una tantum", per le nuove linee di gioco. Un modo apparentemente comodo, e indolore, per lo Stato di fare cassa evitando di tassare settori, o rendite speculative e finanziarie, che potrebbero reagire male. Con le concessioni erariali sul gioco si tassano ancora una volta i più poveri: sia di soldi sia di strumenti per non rimanere intrappolati nell'ossessione di puntare tanto più quanto più si perde.

Di fatto lo Stato, consentendo la sempre maggiore proliferazione dell'offerta dell'industria dei giochi, si fa sempre più complice della gravissima patologia sociale che attraverso l'industria del gioco sta avvelenando il Paese. Questo in seguito alle nuove tecnologie che ampliano l'invasività dell'offerta di giochi e inducono, in modo sempre più rapido e ripetitivo, a rischiare. Si rammenti solo la sempre più variegata offerta di "prodotti" avvenuta negli ultimi 18 mesi e l'impatto che questa ha avuto sulla testa di tanta gente che sta dentro la crisi senza veder alcuna concreta via di uscita. Dunque: sono stati proposti il nuovissimo Gratta e Vinci "Sbanca Tutto", ovvero una Lotteria Istantanea con biglietto da 10 euro che mette in palio premi fino a 2 milioni di euro. Altra novità è

“Bowling”, il nuovo Gratta e Vinci da 2 euro con il quale si può vincere fino a 100.000 euro, ma il cavallo di battaglia del 2010 è stato “Turista per Sempre”, la prima e unica lotteria istantanea che permette di vincere, con 5 euro, un superpremio immediato, un vitalizio e un bonus finale.

Analizzare una per una queste modalità di lotteria, vedere su quali aspirazioni battono e come le comunicano, consentirebbe di delineare – più di tante inchieste – quello che passa per la testa a tanti nostri concittadini. L’industria del gioco si preoccupa: le grandi *holdings* procedono quasi fossero pusher, mettono a disposizione dei clienti messi troppo male, e che potrebbero rovinare la piazza, un minimo di servizio di orientamento, o forse anche di screening, per prevenire e “silenziare” casi troppo clamorosi di conclamata dipendenza. Varano campagne e iniziative per aiutare le vittime della “gioco-dipendenza”. Fanno sapere che continueranno nella campagna “Perché il gioco rimanga un gioco” e dunque allestiranno vetrofanie in tutti i locali, sempre più numerosi, pervasivamente diffusi in ogni angolo del territorio, a rincorrere ogni target possibile di giocatore, al fine di illustrare il Codice Etico e il decalogo che i gestori dovranno-dovrebbero rispettare.

Intanto si elencano i successi vertiginosi del 2010: l’espansione del Bingo (+26.46%), il boom del poker online (+33.94) e l’impennata delle cosiddette “Newslot”, vale a dire gli apparecchi disseminati in ogni esercizio pubblico, dai bar alle tabaccherie. Le macchinette nel 2010 hanno macinato un fatturato di oltre 30 miliardi di euro, nonostante cominciassero a essere insidiate dalla temibile concorrenza delle VideoLottery, le nuove venute che, pur operando da pochi mesi, si sono già assestate appena sotto al miliardo di fatturato. Metà dei soldi che girano nell’industria del gioco vengono dalle macchinette disseminate nei locali. Vale a dire dalla tipologia di gioco che gli esperti in ludo-dipendenza giudicano tra le più rischiose poiché capaci nel giro di poco tempo di frantumare equilibri personali e famigliari. Anche la mappa degli investimenti pro-capite nei vari settori dell’industria del gioco per ogni provincia meriterebbe riflessioni dettagliate visto che riserva non poche sorprese ed enigmatiche domande. Ad esempio perché, proprio nel settore delle slot-machine che è quello attualmente egemone e trainante, la più insidiosa macchina creatrice di dipendenza da gioco, vi sono località dove la cifra “giocata” pro-capite è vistosamente superiore alla media nazionale?

Sapete quale provincia italiana sta al vertice assoluto della spesa in slot-machine? Pavia, con un investimento annuo pro-capite record: 1845 euro. In altri termini, nel corso del 2010, i pavesi sopra i 15 anni hanno preso la bella somma di 931 milioni e 439.620 euro e l'hanno giocata alle slot-machine. La spesa procapite di 1845 euro, con cui la provincia di Pavia si impone come la Las Vegas della penisola, è tre volte maggiore della media pro-capite nazionale. È di 700 euro superiore alla seconda classificata, vale a dire Como. È di 905 euro più alta di quanto spende Rimini, città che si colloca al terzo posto. Un mistero da chiarire.

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO

