

NUOVE DROGHE

IL CASO Fenomeno in espansione che diventa piaga sociale

Il demone del gioco è un business d'oro da 6 miliardi di euro

Ventimila piemontesi colpiti dalla dipendenza per scommesse, casinò virtuali e slot machines

Enrico Romanetto

→ Gratta e vinci, slot machines, videopoker e scommesse rientrano per definizione nel «gioco legale». Un comparto che in Piemonte, entro fine anno, registrerà un fatturato che gli esperti stimano in circa 6 miliardi di euro, a spese di circa 100mila giocatori e 15/20mila «malati di gioco».

Cifre impressionanti, se si pensa che solo un giocatore su cento intraprende percorsi di cura e il demone della «vincita facile» è la prima causa di suicidi, senza contare piaghe sociali come alcolismo e tossicodipendenza. Patologie che, per una buona percentuale dei casi, sono diretta conseguenza delle ore passate davanti agli schermi di «macchinette», siti di gioco online e dentro bische clandestine. Perché il dato sui ricavati delle scommesse lecite, infatti, non tiene conto del «sommerso», dell'azzardo e delle riffe illegali. In questo caso, gli incassi della malavita e delle organizzazioni criminali non possono che essere ipotizzati e si calcola che il totale si aggiri attorno al miliardo e seicento milioni di euro.

I numeri sono quelli forniti ieri dal direttore del dipartimento Patologie delle dipendenze della Asl To3, Paolo Jarre, nel corso del

convegno «Azzardo di Stato», organizzato dal gruppo consiliare regionale del Pd. «Il paradosso è che l'Italia è tra i primi Paesi al mondo per numero di giocatori e soldi spesi, ma tra quelli che fanno meno per contrastare questa piaga» spiega il vicepresidente del consiglio regionale, Roberto Placido, che non fatica a definire lo Stato «biscazziere», guardando ai provvedimenti presi, ad

esempio, in Francia. «In Italia il gioco è sponsorizzato persino sulle maglie dei giocatori di calcio, in Francia le «macchinette» sono vietate nei locali pubblici». Non è un caso, dunque, che la proposta di legge deroga votata all'unanimità in Regione, che puntava proprio in questa direzione, non sia mai stata discussa in Parlamento. A livello nazionale si stima che il fatturato del gioco lecito chiuderà l'anno attorno ai 72 miliardi di euro, cifra che corrisponde al 9% dei consumi degli italiani e doppia la spesa per l'acquisto di automobili. «So-

no circa 15 milioni gli italiani che riferiscono di aver giocato somme di denaro una volta nel corso della vita - il 38,3% della popolazione 15/64 anni -, questa stima è relativa al 50% dei maschi e al 29% delle donne che hanno par-

tecipato allo studio» rivela la più recente indagine condotta dal Cnr di Pisa. «L'identikit del giocatore «una tantum» descrive un uomo giovane, tra i 25 e i 44 anni, con un livello di istruzione medio alto che vive da solo o con amici ed ha un lavoro affermato, come l'imprenditore o il dirigente. Giocano meno le casalinghe e i pensionati, le persone con figli oppure i commercianti o i liberi professionisti». Il progressivo aumento degli incassi e dei videogiochi negli ultimi dieci anni, specie all'interno di locali pubblici facilmente accessibili anche ai minorenni - due adolescenti sue tre hanno giocato almeno una volta nella vita - ha portato numerose amministrazioni pubbliche a cercare di contrastare il fenome-

no con opportuni provvedimenti che vietassero l'installazione selvaggia dei giochi elettronici.

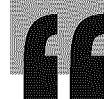
Oltre a Verbania, in provincia di Torino ci hanno provato Grugliasco, Collegno, San Benigno e Settimo Torinese. Anche Palazzo Civico sta tentando di mettere mano ad un nuovo regolamento per giochi e «new slot», che andrà a ridefinire con chiarezza gli orari entro i quali si potrà giocare d'azzardo. Gli uffici dell'assessore al Commercio e alla Polizia municipale, Giuliana Tedesco, sono in-

fatti al lavoro per redigere un'ordinanza che abbia valore su tutto il territorio cittadino e che posticipi l'apertura delle sale a mezzogiorno, anticipandone la chiusura a mezzanotte. Con norme ancora più stringenti per bar, circoli ed edicole all'interno dei quali sono installate le apparecchiature elettroniche: il coprifuoco per loro scatterà alle dieci di sera.

«La dipendenza dal gioco è un problema tanto serio quanto diffuso nel nostro paese: lo dicono i dati elaborati dalle strutture sanitarie e dalle associazioni» commenta l'assessore Tedesco. «Un segnale evidente di un malessere comune, che deve essere affrontato ad ampio raggio, intervenendo sulle cause prima ancora che sulle conseguenze. La materia è complessa e delicata, ma abbiamo il dovere come amministratori di intervenire con serietà e responsabilità». Finora, però, la battaglia è stata vinta solo nella Provincia autonoma di Bolzano, che è riuscita a far applicare un regolamento sulla distanza minima dei centri scommesse e dei videogiochi dai «luoghi sensibili», come scuole, parrocchie e centri d'incontro. Superando, seppur in maniera relativa, la legge che regola il gioco nel nostro paese. Un regio decreto del 1931.

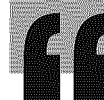
Placido

Il Piemonte aveva proposto una legge deroga per porre un freno, ma non è mai stata discussa in Parlamento



Tedesco

Un segnale evidente di un malessere comune, che deve essere affrontato ad ampio raggio





La dipendenza dal gioco sta diventando una piaga

