

IL GIOCO D'AZZARDO A RAGUSA DATI, PROBLEMI E UNA PROPOSTA OPERATIVA



Il settimo sigillo – Ingmar Bergman

MILLECINQUECENTO CINQUANTUNO: 1.551 sono gli euro che ogni ragusano ha speso l'anno scorso nel gioco d'azzardo, quasi il doppio della media nazionale pari a 815 euro: una città di 73.638 abitanti, con un reddito pro-capite pari a 16.368 euro, paga così, nel silenzio dei più, la sua tragica decima alla dea bendata o all'idolo del "Dio Caso".

I soldi spesi in giocate dai ragusani superano la cifra di 114 milioni l'anno (*), di cui solo 90 milioni ritornano ai vincitori, mentre 12 milioni vanno allo Stato e altrettanti a concessionari, gestori ed esercenti. Mentre a Ragusa si parla tutto l'anno di Legge per Ibla (da 1 a 2 milioni) e di royalty sul petrolio estratto (da 3 a 4 milioni), la città si impoverisce col gioco d'azzardo di oltre 20 milioni ogni anno, mentre individui di ogni età si perdono nella dipendenza patologica (ludopatia compulsiva), nella perdita di cifre ingenti e nei drammi esistenziali e familiari che ne conseguono.

Ragusa è al preoccupante posto numero 787 su 7954 comuni italiani nella classifica generale per giocate pro-capite e, considerando le città delle stesse dimensioni, è al posto numero 49 su 130, segno di una gravità del problema di cui pochi sembrano seriamente interessarsi. Inoltre, le giocate totali sono aumentate negli anni, e così anche il numero di apparecchi presenti nel comune.

È interessante vedere anche a cosa si vince di più: a parte i 43,7 milioni riscossi dalle video-lottery e i 12,6 mln dalle slot machine, ci sono i 9,4 mln vinti al lotto, i 9,2 mln con le lotterie istantanee, i 6,2 mln al bingo, i 5 mln. con le scommesse sportive, i 3,6 mln con le scommesse virtuali, e così via discendendo con il superenalotto, le scommesse ippiche, il winforlife, l'eurojackpot e i concorsi pronostici sport.

All'inizio del circolo vizioso c'è sempre la vincita, spesso anche piccola. La sensazione che genera la vincita è sempre il punto di innesco per una patologia da gioco d'azzardo che – come nel caso del "10 e lotto" - tiene agganciato il giocatore tramite il condizionamento costante e la ripetizione dello stimolo.

Ad essere molto predisposte a questo tipo di gioco sono le signore di mezza età, mentre il giocatore giovane prende spesso pacchetti di gioco onnicomprensivi e privilegia le scommesse on-line, effettuate su eventi simulati al computer; il 70% dei minori italiani conosce posti dove è possibile giocare anche da minorenni. Il gioco è una droga capace di colpire ogni età.

Il dato più interessante, però, emerge dal confronto fra i 12 comuni della provincia, fra cui gli 8 che compongono il territorio diocesano di Ragusa. Nell'ordine, dopo Ragusa col suo record di 1.551 euro pro-capite, seguono Santa Croce Camerina (1.352), Pozzallo (1.189), Giarratana (1.099), Monterosso Almo (968), Modica (890), Ispica (831), Vittoria (794), Scicli (710), Comiso (688), Acate (664), Chiaramonte Gulfi (617).

Al di là delle considerazioni che ciascuno può fare sulle ragioni di questa differenza fra i comuni della provincia (oltre Ragusa, si mediti sul triste dato di Santa Croce Camerina), è evidente la distanza siderale fra Ragusa e Chiaramonte Gulfi, che gioca 1 euro ogni 2,5 giocati a Ragusa.

In mancanza di una normativa nazionale chiara (**), la differenza la fa l'azione dei comuni (è famosa quella fra il comune di Capri, con il dato fra i più alti della Campania, e il confinante Anacapri, con il dato fra i più bassi d'Italia). In verità, i comuni che si sono ben organizzati, sperimentando regole e misure di prevenzione, hanno avuto risultati incoraggianti, partendo dal fatto che la prossimità dell'azzardo genera dipendenza e prevedendo limitazioni territoriali o temporali sull'utilizzo della rete dei punti di contatto col gioco d'azzardo.

Da qui, nasce in umiltà la mia proposta che, su iniziativa della Chiesa ragusana – tramite, ad esempio, l'Ufficio per la Pastorale Sociale, la Caritas diocesana e le parrocchie-pilota maggiormente colpite o sensibili al problema – i Comuni si incontrino per lavorare insieme sul problema e:

- si confrontino sulle differenze fra i loro relativi dati,
- fotografino le soluzioni finora da essi adottate,
- affidino a un ente di ricerca qualificato uno studio sul fenomeno e sullo stato dei servizi sociali e sanitari offerti,
- individuino i casi di eccellenza dei comuni “virtuosi” a livello nazionale,
- selezionino quelli emulabili per invitarli a un convegno di approfondimento del problema,
- definiscano un programma di interventi condivisi
- e poi agiscano di conseguenza non senza verificare a distanza di tempo i risultati ottenuti.

Nel frattempo, la coscienza dei cristiani non dimentichi che l'idea stessa di azzardo contiene il virus dell'ateismo, poiché affida il destino umano al caso anziché alla libertà dell'uomo, dono di Dio. E, in questa lotta all'idolatria del comportamento e di sostegno alla sofferenza delle vittime, essa dia anima a tutti i “liberi e forti” di buona volontà perché sperimentino insieme la solidarietà e la buona politica, che anche in questo campo è solo quella capace di edificare concretamente il bene comune.

Gian Piero Saladino

() Dati Aams (Agenzia delle Dogane e dei Monopoli), elaborati da Visual Lab del Gruppo Gedi in collaborazione con Dataninja ed Effecinque, pubblicati da Daniele Tempera su “La Repubblica” del 16/01/2019.*

*(**) La legge di stabilità 2016 aveva disposto, a decorrere dal 2017, la riduzione del 30% delle newslot (Awp) rispetto agli apparecchi attivi e, dal 31 dicembre 2017, il numero di slot machine in Italia è diminuito. Dal 30 aprile 2018, è diminuito ancor più, ma non è ancora diminuito il giocato degli italiani. L'incremento della tassazione dello 0,5% imposta dal Decreto Dignità nel Luglio 2018 non ha scoraggiato il fenomeno, ma ha solo variato le modalità di gioco, con un aumento dell'on-line e delle scommesse virtuali. La previsione di un ulteriore incremento dell'1,35% nell'ultima bozza del maxi-emendamento arricchirà ulteriormente lo Stato, ma difficilmente ridurrà il problema alla radice.*