

Il costo del perdono

ALESSANDRO ARONICA

Vicedirettore Agenzia Dogane e Monopoli

Università degli Studi di Salerno

ECONOMIE DI GIOCO

DINAMICHE STORICO-ECONOMICHE

E PROCESSI DECISIONALI

24 novembre 2016

Agenzia delle Dogane e dei
Monopoli

Area Monopoli



Il costo del perdono

1.

La distorsione delle informazioni

A leggere le molte inesattezze, le esagerazioni, le vere e proprie distorsioni dei dati sul gioco legale nel nostro Paese viene quasi il sospetto che sia in atto una campagna di drammatizzazione, e che il quadro a fosche tinte riproposto assiduamente da alcuni quotidiani sia in un rapporto attenuato con la verità dei fatti, come se i fatti richiedessero un supplemento di sceneggiatura, abilmente costruito attingendo alla cronaca nera e semplificando i drammi familiari di persone sofferenti, oppure citando cifre di fonti a volte inattingibili per i comuni studiosi, ma con la ostentata sicurezza di chi non deve più documentare le sue affermazioni, tanto sono nel solco di un costituendo pensiero unico.

In realtà, si ha tutto il diritto di essere ostili al gioco per ragioni etiche o religiose o, come vedremo, per altre ancora, e si può anche legittimamente ritenere che il proibizionismo, cui aspirano oggi, per esempio, alcuni sindaci del nostro Paese, sia la sola soluzione praticabile per evitare che il divertimento di parte della popolazione si converta in un dramma per un'altra. Non si comprende però perché, per avvalorare questo punto di vista, si debbano mettere in circolazione informazioni che impediscono ai cittadini di formarsi in piena autonomia il proprio giudizio.

Sempre più spesso, gridato negli articoli e nei titoli di qualche quotidiano, leggiamo: l'industria del gioco fattura più di 85 miliardi annui o, anche, ogni anno gli italiani "bruciano" al gioco più di 85 miliardi. A volte, non ci si prende più la briga neanche di "pesarlo" questo dato assoluto, per stabilire cosa rappresenti in rapporto ai consumi delle famiglie o alle altre voci di spesa del comparto divertimenti. Ma, al di là, del metodo discutibile, l'informazione è decisamente fuorviante. Ogni anno, la filiera industriale del gioco fattura in Italia non 85 miliardi ma, sotto un profilo strettamente economico e al di là delle mutevoli rappresentazioni contabili, una cifra che oscilla tra gli 8 e i 9 miliardi di euro, ovvero 10 volte di meno; una somma analoga viene versata allo Stato a titolo di imposte indirette sul gioco. La somma di questi due valori (ciò che va allo Stato e ciò che va all'industria) è pressoché costante ormai dal 2009, si aggira sui 17 miliardi annui e corrisponde a ciò che le famiglie spendono effettivamente. Quindi, quando si dice che l'industria fattura circa 85 miliardi e che questa è la spesa dei giocatori si compie una doppia mistificazione: i ricavi (non i profitti, per determinare i quali, occorrerà detrarre anche i costi del personale e gli altri costi aziendali) dell'industria sono pari a un decimo di quanto si racconta e la spesa delle famiglie è pari a un quinto.

Gli 85 miliardi corrispondono a un aggregato disomogeneo che i tecnici chiamano "Raccolta". La Raccolta è l'insieme delle puntate effettuate dai giocatori; in molti giochi, ancora oggi, la tassazione interviene ogni volta che si punta (per esempio è così per gli apparecchi da divertimento), quindi la raccolta rappresenta convenzionalmente la base imponibile. Tuttavia, come è noto, al gioco si vince e si perde; nel circuito legale la media delle vincite che si possono realizzare in un arco di tempo lungo è predeterminata. Negli anni duemila hanno progressivamente preso il sopravvento giochi ad alto tasso di vincita (come gli apparecchi da divertimento e il gratta e vinci che assicurano tassi del 70 per cento o più o le VLT che superano l'85%, o, ancora, i giochi *online* che arrivano ad assicurare il 98%): in media circa l'80 per cento di ciò che viene

puntato ritorna sotto forma di vincite (non ad ogni singolo giocatore ovviamente ma, in generale, al settore delle famiglie). Morale della favola: se le famiglie nel loro insieme puntano 85 miliardi, perderanno in un anno non più di 17 miliardi; è questo il valore della spesa effettiva che si ripartisce poi tra Stato e industria privata. Certo, chi identificava le puntate con la spesa faceva, fino a qualche tempo fa, un'operazione di semplificazione accettabile: siccome a puntare erano molti e a vincere pochi, tanto valeva identificare le due grandezze per la grande massa dei giocatori. Questo ragionamento, tuttavia, non tiene conto dell'evoluzione del mondo dei giochi. Il solo gioco rimasto ove questa semplificazione è legittima è la lotteria nazionale: molti comprano il biglietto e, alla fine, vi è solo un pugno di vincitori. Ormai, però, la gran parte dei giochi funziona diversamente: non solo ciò che ritorna in vincite è moltissimo rispetto a quanto si gioca ma è anche tendenzialmente ripartito su un gran numero di giocatori. Siccome, poi, le consistenti vincite moltiplicano, a parità di budget del giocatore, il tempo che può impiegare giocando, l'industria del gioco d'azzardo coltiva l'ambizione di traghettarsi nel settore del divertimento, ovvero dei servizi con cui occupiamo il tempo libero.

2.

Il ritorno del proibizionismo

Per capire se 17 miliardi di spesa a titolo di gioco siano tanti o pochi si possono effettuare, per quanto difficili, comparazioni internazionali o, in ambito nazionale, con altri capitoli di spesa. Si può osservare, per esempio, come la spesa per il gioco legale in un Paese come la Francia, in base ai dati di qualche anno fa, fosse all'incirca la metà di quella italiana. Si può ancora rilevare come la spesa italiana nel gioco legale equivalga a poco più di un punto di PIL e rappresenti una quota consistente della spesa per divertimenti. Si deve poi sempre, infine, osservare che queste comparazioni escludono l'area della illegalità che, fra l'altro, può avere una dimensione diversa negli altri Paesi. Tuttavia, si tratta pur sempre e soltanto di analisi indiziarie. Alla fine, si tratterà sempre di stabilire entro quali limiti e a quali condizioni la spesa in una attività di questa sorta sia tollerabile, accettabile, auspicabile, da un punto di vista etico, culturale ed educativo e di trarne le conseguenze politiche più opportune.

Sembra passato un secolo da quando, agli inizi degli anni duemila, il Parlamento italiano incaricava una Commissione di studio di indagare le cause del declino del gettito proveniente dal settore al fine di porvi rimedio. E un secolo è passato davvero dacché, tra la fine dell'Ottocento e gli inizi del Novecento, non poche voci di intellettuali e politici si levarono per condannare il substrato di superstizione popolare alla base dell'enorme successo del gioco del lotto. Nel clima culturale di costruzione di un uomo nuovo, più razionale e produttivo, la borghesia nazionale metteva alla berlina comportamenti che pretendevano di scorgere in determinati criptati segnali del sogno o della realtà i numeri della fortuna, sottraendo lavoro e importanza sia al caso sia all'ordinaria fatica umana. Ricordo a chi per avventura non la conoscesse la rassegna di queste posizioni che Paola De Sanctis curò nel 1987 nel primo capitolo del suo bellissimo "Il tipografo celeste" o, ancora, il contributo del 2002 di Fermina Tardiola ("Una questione di moralità") al volume curato da Giovanni Imbucci su "Mercato ed etica del gioco pubblico", ove si ricorda, tra l'altro, come alle voci illuministe ostili al gioco si contrapponessero nell'Ottocento italiano autorevoli voci del mondo cattolico.

Oggi, tuttavia, la condanna morale del gioco come manifestazione di arretratezza troverebbe difficili elementi di coerenza in una società più evoluta, più libera e più aperta, in cui, tra l'altro, il gioco del lotto conta decisamente meno nel panorama dell'offerta (il peso nella struttura della domanda di gioco è

passato negli ultimi dieci anni dal 25 al 13 per cento) e scienze parallele come l'oniromanzia e l'astrologia godono di largo credito, all'ombra di un pudico snobismo, presso un ampio pubblico anche di media e alta borghesia. Lo stesso giudizio etico-politico sugli impieghi alternativi che potrebbe avere il tempo consumato nel gioco compare con moderazione nel dibattito. Eppure questo fu in passato un tema essenziale della polemica religiosa contro il gioco, a partire da Bernardino da Siena. Ma c'è di più, oggi evocare questo tema significherebbe probabilmente poter discutere con serietà anche dei molti giochi senza vincita in denaro che, talvolta con brevi incursioni altre volte con permanenze più lunghe, colonizzano il tempo dei giovani, quello libero, ma anche quello opinabilmente liberabile. In realtà, il tema è messo in ombra dalla consapevolezza che tanto tempo a disposizione, tanto tempo liberato, non è solo una derivata del progresso tecnico ma la conseguenza indesiderata di una economia lontana dalla piena occupazione e di un società che non riesce ad affrontare la solitudine degli anziani.

Oggi, quindi, la condanna del gioco non veste i panni austeri ancorché imbarazzanti dello Stato etico, ma muove da una posizione spiccatamente pragmatica: il gioco va fortemente limitato, se non impedito, per le sue conseguenze, poiché può ingenerare dipendenza e, quindi, presto o tardi, portare alla rovina economica dei giocatori e dei loro familiari. Inoltre, non essendovi differenze, sotto questo punto di vista, tra gioco legale e illegale, il primo deve essere limitato e, tendenzialmente, eliminato, il secondo severamente represso.

Per questa via, il gioco d'azzardo torna a guadagnarsi nel tempo in cui viviamo la via dell'inferno. E il proibizionismo che in altri ambiti, come quello delle droghe leggere, subisce, sempre sulla scorta di argomenti pratici, un ridimensionamento, nel settore del gioco riprende vigore, si impone, ruba la scena, e solo quando ne è diventato il padrone assoluto, allora attira come una calamita, ma solo in funzione ancillare e subordinata, ogni altro argomento di ordine morale, talvolta attinto al bagaglio ineshausto di un vacuo perbenismo.

3.

La ludopatia

La dimostrazione delle conseguenze fortemente negative del gioco con vincita in denaro è quindi la chiave di un nuovo atteggiamento di ispirazione salutista e sanitaria più che di ordine morale. Quanto alla misurazione, o meglio alla stima, di queste conseguenze negative, ciò che restituisce la pubblicistica corrente è spesso un quadro di larga approssimazione. Pochi sono i dati certi. Uno dei pochi riguarda i pazienti in cura presso il servizio sanitario nazionale in ragione di un disturbo da gioco d'azzardo. Secondo il Vicedirettore dell'Istituto Superiore di Sanità, intervistata da un quotidiano, sarebbero attualmente circa 19 mila. È chiaro che si tratta di un dato nazionale. Il quotidiano dove è comparsa l'intervista ha però titolato "A Roma 19 mila pazienti in cura per dipendenza da gioco d'azzardo". Considerando il peso della popolazione e dell'economia romana sul totale nazionale, questo fraintendimento corrisponde a un errore che va dalle 10 alle 15 volte.

Sono convinto che l'Istituto Superiore di Sanità, cui abbiamo affidato, sul finire dello scorso anno, il compito di condurre una vasta indagine campionaria sul settore del gioco, saprà condurre delle buone analisi anche sulla popolazione dei malati. Qui, tuttavia, mi preme soltanto sottolineare come, talvolta, anche soltanto per superficialità, si finisca per drammatizzare, addirittura amplificando i dati, come abbiamo detto accadere quando si scambia la Raccolta per la Spesa. La ricerca di un effetto di drammatizzazione si

conferma anche sul versante delle conseguenze indesiderate del gioco, togliendo alla pubblica opinione la possibilità di maturare un proprio convincimento sulla base di dati plausibili.

Le voci discordanti che provano a riequilibrare il quadro informativo a disposizione non sono molte. Talvolta finiscono per parlare d'altro e si limitano a segnalare il numero di occupati nel settore (un numero che si stima intorno alle 200 mila unità). Ma oggi a quale industria si consentirebbe di inquinare per il solo fatto di rappresentare una importante realtà economica e occupazionale? Afferrato per la coda, dal lato delle conseguenze e dei rischi cui espone, e non già, in prima battuta, sotto il profilo della sua legittimità morale, il demone del gioco stenta a ritrovare un equilibrio; un equilibrio che, invero, non può più basarsi su quelle vecchie ragioni di scambio (un tanto di turpitudine per tante buone cause finanziate), tutte radicate nel mondo dell'etica e non della salute pubblica.

4.

Le buone cause

Il legame del gioco con le buone cause è un elemento quasi costituzionale nel caso delle lotterie. Sono molti gli esempi storici di lotterie organizzate per finalità benefiche, altre o, quantomeno, più specifiche rispetto all'obiettivo di rimpinguare le casse dei promotori. Di recente ho sottratto alla vita piena di insidie di un mercatino all'aperto un opuscolo pubblicato nel 1936 per il Museo Carnavalet, il museo della città di Parigi, che in quell'anno aveva organizzato una mostra sulla storia della lotteria raccontata per immagini. Vi si racconta, in quel volumetto, una storia che rimonta al periodo in cui il Mediterraneo, tra il Cinquecento e il Seicento, era infestato dai corsari barbareschi di stanza ad Algeri e a Tunisi. Questi avevano la cattiva abitudine di razzare le coste nostre e le francesi per predare non solo merci le più varie ma anche cristiani da ridurre in schiavitù, allo scopo di estrarne, come avrebbe detto la vecchia economia politica, o un valore d'uso, con l'impiego nelle galere, o un valore di scambio, con la pretesa di un riscatto, o entrambi, in diverse fasi del trattenimento coatto. Ebbene, in Francia, allo scopo di riscattare gli schiavi provenienti da famiglie nobili, si fece ricorso anche alle lotterie di corte: "Madame de Herse, Madame Traversé et Madame de Lemoignon ne avevano organizzata una per liberare i cristiani imprigionati ad Algeri". Un altro curioso esempio l'ho attinto a un prezioso volume di Ersilo Michel sulla vita degli italiani esuli in Tunisia al tempo del nostro Risorgimento. Racconta Michel di come nei primi mesi del 1949 "si andavano ricoprendo di firme i fogli di una lotteria per un quadro offerto dal regio suddito Luigi Calligaris: se ne sarebbe versato l'intero prodotto al Ministero della guerra a Torino per la guerra santa..". Di lì a poco, come è noto, sarebbe ripresa la guerra del Regno di Sardegna contro l'Austria, sia pure, nell'immediato, con avversa fortuna.

Questi sono casi di lotterie organizzate da collettività private. La statalizzazione non muta i termini del problema. Lo Stato può organizzare la lotteria per alimentare specifiche voci di spesa, considerate meritevoli per il significato, per l'urgenza, per la priorità. In questi casi, il legame con le buone cause è, per così dire, costitutivo, diventa parte delle regole del gioco, inserisce il gioco *ab origine*, in un circuito virtuoso che sana qualunque caduta morale: del resto, per la natura stessa del gioco in questione, è labile il confine con quello di una libera sottoscrizione.

Un tentativo di riproporre il meccanismo virtuoso della lotteria si ha quando lo Stato annuncia la destinazione per una buona causa (la cultura ad esempio) di qualsiasi introito provenga dal gioco o dall'insieme dei giochi. Tutti noi sappiamo come questo scambio nel circuito etico, con trasformazione del vizio privato in pubblica virtù, sia stato sino a qualche anno indietro considerato perfettamente plausibile.

I rischi per la salute connessi in ipotesi alla maggioranza dei giochi moderni rendono però lo scambio non più omogeneo. Non si tratta più di espiare un peccato ma di rimediare ai guasti che si producono nel corpo sociale e che non si riparano per il fatto di perseguire su altri piani il bene pubblico.

La questione non rileva soltanto per lo Stato, nel suo ruolo di regolatore e talvolta di monopolista della produzione, ma anche per gli eventuali imprenditori privati che operano nel mondo del gioco con uno scopo di profitto. Questi hanno davanti diverse strade tradizionali per guadagnare consenso: a) possono destinare la spesa pubblicitaria in modo opportuno per finanziare iniziative meritevoli o comunque utili ai propri scopi (in questa direzione rientra anche una certa attività di lobby); b) possono pacificare i vari *stakeholders* sostenendo allo scopo costi specifici; c) possono destinare parte degli utili a finalità benefiche esterne al sistema del gioco e del tutto astratte rispetto ad esso.

Queste tre strade sono coerenti con l'esigenza di pagare il costo del perdono, ma si rivelano del tutto insufficienti, per non dire incongrue, quando l'industria del gioco viene considerata come causa immediata di danni al corpo sociale. Se questa è la prospettiva da cui si guarda al mondo del gioco, l'investimento nel consenso di breve periodo associato ai tre ordini di iniziative citate non è più, di per sé solo, né necessario né sufficiente ai fini dell'equilibrio economico di lungo periodo delle imprese.

Invero, lo si può continuare a considerare, alla stregua di quanto avviene in altri settori, quantomeno utile. Si noti, però, che si sono già avute, proprio in questi ultimi mesi nel nostro Paese, ampie prove del fatto che la spesa per sponsorizzazioni può diventare addirittura controproducente. Il caso in questione ha avuto una vasta eco sulla stampa. Forse si può sostenere che una certa politica promozionale delle compagnie private, per quanto largamente praticata sullo scenario internazionale, sia arrivata alle sue colonne d'Ercole. All'industria del gioco non si chiede più di pagare il prezzo del perdono, ma di non peccare o, se si vuole utilizzare il linguaggio mutuato da altri settori, di non inquinare.

5.

Un circuito legale di garanzia

Il terreno di confronto ha, quindi, cessato di essere squisitamente etico e non può riguadagnare le sfere culturale, educativa e politica se non si libera della questione sanitaria.

Vorrei sottolineare questo aspetto aggiungendo che non è più sufficiente neanche sostenere che il gioco legale è il male minore rispetto a quello illegale. Il circuito legale deve diventare sempre di più un cordone sanitario intorno ai soggetti vulnerabili. Molte scelte possono tenere insieme i due obiettivi: quello di combattere il gioco illegale e quello di tutelare al meglio i soggetti vulnerabili. Per esempio, la scelta di tassare al margine le scommesse ha certamente incrementato la concorrenzialità dell'offerta pubblica senza pregiudicare in alcun modo le condizioni di tutela del giocatore. Ma in altri casi, le scelte devono essere operate rispettando un *trade-off* tra maggiore appetibilità dell'offerta pubblica e maggiore rischiosità del gioco per i soggetti vulnerabili. Un caso classico è quello della garanzia dell'anonimato, che, se conservata nel circuito legale, consente maggiore concorrenzialità rispetto al settore illegale, ma rende forse più difficilmente approntabili strumenti di controllo del gioco eccessivo.

In definitiva, quindi, il compito della normazione e della regolazione è, in questa nuova stagione, piuttosto chiaro: il gioco legale non va promosso (non si tratta di un settore chiave dello sviluppo delle grandi economie), rimane uno strumento essenziale nella lotta contro la criminalità, deve però ispessire tutte le

condizioni che servono a proteggere i soggetti vulnerabili dalle insidie della dipendenza. Non si vede cosa aggiungerebbe ormai a questo quadro l'annuncio di una destinazione "benedetta" del gettito proveniente dal settore.

6.

Dal costo del perdono al costo della consapevolezza

L'impegno dello Stato da solo non basta. Alcune delle principali imprese italiane del settore redigono un bilancio sociale o un rapporto di sostenibilità quale strumento di comunicazione volto a illustrare le attività dell'impresa anche sotto il profilo delle ricadute che esse hanno indirettamente o direttamente su soggetti che vantano aspettative non contrattualizzate (i cosiddetti *stakeholders*) e sulla collettività in generale. Questi rapporti sono documenti di estremo interesse e meritano uno studio approfondito. Vi compaiono, giustapposte rispetto ai risultati dell'attività economica principale, un discreto numero di opere di bene che nulla hanno a che vedere con l'attività principe dell'impresa stessa e che testimoniano, per esempio con il riferirsi a valori quali lo sport giovanile o il risparmio energetico, la conformità allo standard del politicamente corretto.

Invero, accanto alla solidarietà esterna e alla coltivazione degli *stakeholders*, compaiono da qualche anno in questi bilanci anche le iniziative assunte sul versante della diffusione di una cultura del gioco responsabile e sul fronte della ricerca nel settore del gioco e, in particolare, del gioco problematico. In alcuni casi, la destinazione di scopo definita in passato per il gettito pubblico viene rivendicata in eredità e rilanciata come destinazione degli utili dell'impresa privata.

In generale, si può dire che le società in questione sono ancora a metà del guado: in parte investono ancora su obiettivi di solidarietà esterna e di "cura" degli *stakeholders* alla stregua di quanto fanno le altre grandi imprese private profittevoli, in parte investono in una solidarietà interna al settore, anche sostenendo direttamente programmi di recupero di soggetti affetti da dipendenza, in parte investono, finalmente, sulla qualità dell'offerta e sulla ricerca. Le prime due direzioni di marcia si muovono ancora nella logica dello scambio etico e del costo del perdono. La terza dovrebbe maggiormente svilupparsi in futuro come quella più coerente con l'esigenza di migliorare la qualità del prodotto offerto, alla luce dei parametri esigenti fissati per un'industria che non deve inquinare. Pagare il costo del perdono consente di sopravvivere nel breve periodo; investire nella consapevolezza dei giocatori significa proiettare la vita di queste imprese in un arco di tempo ragionevolmente più lungo e poter lasciare davvero alla collettività una eredità, perché no, positiva.