

La Riscossa

ORGANO DEL PARTITO COMUNISTA

**GIOCO D'AZZARDO E LUDOPATIA:
CONSEGUENZE DEL CAPITALISMO**



di Massimo Mauro

GIOCO D'AZZARDO E LUDOPATIA: CONSEGUENZE DEL CAPITALISMO di Massimo Mauro

“L’economia illegale e il gioco illegale. Nell’ambito del Sistema dei Conti Nazionali, sono definite illegali sia le attività di produzione di beni e servizi la cui vendita, distribuzione o possesso sono proibite dalla legge, sia quelle attività che, pur essendo legali, sono svolte da operatori non autorizzati. Poiché il concetto di attività illegale può prestarsi a interpretazioni diverse, considerate anche le specificità delle legislazioni, nell’ambito del Comitato europeo sul Reddito Nazionale Lordo si sono concordate le tipologie di attività da prendere in considerazione e fissate le linee guida sulle metodologie di misurazione. Queste si basano su assunzioni semplificatrici, utili ad evitare eccessive disomogeneità nelle stime tra i paesi e che riflettono la necessità di adottare criteri di prudenza, data la scarsa qualità delle fonti informative di base. Seguendo le linee guida formulate da Eurostat, l’Istat ha così individuato gli aggregati economici da stimare, escludendo quelli non significativi in termini di aggregati di contabilità. Su questa base, sono stati ritenuti significativi per l’Italia il traffico e il commercio di sostanze stupefacenti, i servizi di prostituzione e il contrabbando di sigarette. Il gioco illegale (svolto ad esempio da operatori non autorizzati) non compare quindi tra le attività illegali stimate dall’Istat. Nell’ambito dell’Unione europea, sono tre i paesi che registrano nei Conti nazionali il gioco d’azzardo illegale: Olanda, Svezia e Spagna”.

In un interessante [testo edito da una commissione parlamentare dell’altro anno](#) (in cui anche se si cita che i dati sono provvisori, la maggioranza delle tavole statistiche riguarda il 2015) emerge come la ludopatia, ossia la dipendenza dal gioco d’azzardo sia diventata nelle società capitaliste un problema sociale veramente grave e assai diffuso.

Il neoliberismo, combinandosi con l’edonismo e il presentismo (quel “vogliamo tutto e subito” di origine sessantottina), ha messo al primo posto l’ozio e lo sballo per cambiare antropologicamente le menti delle classi operaie e portarle a situazioni psichiche e psicologiche patologiche. Questione che già il professor Freud aveva messo sul piatto quando inventò, di fatto, la psicanalisi per curare le psicopatologie derivanti da svariate ossessioni (non solo disfunzioni sessuali, come si semplifica spesso) che avrebbero colpito in misura sempre maggiore una società che si avviava verso nuove forme di alienazione con l’introduzione su larga scala del fordismo e della catena di montaggio.

La ludopatia è oggi come in passato un grave problema sociale su cui la borghesia mantiene indifferenza e un atteggiamento lassista, per varie ragioni. Una di queste è che i governi italiani borghesi incassano 10/11 miliardi di euro all’anno di introiti dalle lotterie nazionali.

Ovviamente la “legalità” non ha per nulla scalfito il proliferare delle scommesse illegali, anzi, come spiega il [seguito articolo](#),

“gli ultimi dati disponibili, provenienti da un’indagine svolta dall’Istituto superiore di sanità nel 2018, parlano di 1,5 milioni di italiani affetti da ludopatia, ovvero la dipendenza dal gioco, che prende il nome anche di disturbo da gioco d’azzardo, prima

chiamato anche gioco d'azzardo patologico (Gap). Si tratta di una delle dipendenze più diffuse in Italia. Secondo l'analisi condotta e riportata nel report di Oised, il primo centro studi dedicato all'analisi della cura delle dipendenze, il 6% dei 250 mila pazienti in cura nel centro è affetto da questa dipendenza. Circa il 66% è invece tossicodipendente, il 24,6% è alcolista, il 3% tabagista e l'1,3% affetto da altre dipendenze. Dai dati del Libro Blu per il 2021 dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, pubblicato lo scorso ottobre, è emerso che la quantità di denaro investita nel gioco d'azzardo nel 2021 è cresciuta del 21% rispetto al 2020, raggiungendo la cifra di 111 miliardi di euro”.

Il 6% è una cifra che non rende onore alla gravità del fenomeno. Se in effetti droghe e alcool sono stigmatizzate socialmente, non altrettanto si può dire per la ludopatia, fenomeno che viene considerato erroneamente un capriccio da cui si può smettere senza problemi in qualsiasi momento (il che non è così dissimile dal mito dell'ultima sigaretta e dal “smetto quando voglio”). Storicamente le persone più colpite sono pensionati che vanno al bingo o disoccupati senza futuro che giocano alle “macchinette”; quest'ultime, su cui le mafie hanno saputo fiutare per tempo le opportunità investendoci sopra, hanno un dispositivo che permette di eludere quello “legale” che dovrebbe prevenire l'eccesso di giocate. Ricordiamo che sia durante, sia dopo il “proibizionismo”, la mafia statunitense si arricchì proprio col gioco d'azzardo, coinvolgendo nel traffico delle macchinette i più grandi sindacati operai, che da allora sono stati “comprati”. Inutile ricordare qui città come Atlantic city o Las Vegas. La stessa Cuba, prima della Rivoluzione castrista era letteralmente un puttanaio per mafia e borghesia. Qui di seguito alcune cifre importanti del *Sole 24 ore* mettono in risalto quanto detto poc'anzi:

“Dopo le chiusure forzate del 2020 i giochi tornano a correre e sul contatore dell'Erario fanno registrare nuove entrate per 10,3 miliardi. Ci si avvicina così ai livelli pre-pandemia: secondo i dati dell'industria del gaming, elaborati dall'agenzia specializzata Agipronews, nel 2022 lo Stato riscuoterà infatti circa 10,3 miliardi di euro, un dato inferiore (-9%) rispetto a quello del 2019 - quando l'Erario incassò 11,3 miliardi - ma nettamente superiore al 2021 (+22%), anno in cui l'onda lunga del Covid aveva fatto ancora sentire i suoi effetti su sale giochi e agenzie di scommesse, chiuse per circa 6 mesi. Si gioca di più, cresce anche la spesa. Anche la spesa – cioè gli incassi depurati delle vincite – tende a stabilizzarsi: nel 2022 i giocatori hanno speso oltre 19,6 miliardi di euro, +2% rispetto ai 19,3 miliardi del 2019 e +28% rispetto ai 15,4 miliardi dello scorso anno. Corre il gioco on line. Rispetto al 2019, però, cambia la distribuzione della spesa: il network dei punti vendita “retail” registra un calo complessivo dell'8,7% (da 17,4 a 15,9 miliardi), dovuto soprattutto alla flessione degli apparecchi da intrattenimento slot e videolottery, che nel giro di tre anni perdono il 17% (da 10,2 a 8,5 miliardi). La ripresa del settore è trainata soprattutto dall'online: la spesa raddoppia nel giro di tre anni da 1,8 a 3,7 miliardi, trainata da poker e casinò - che passano dai 969 milioni del 2019 a 3,7 miliardi - e dalle scommesse, che registrano un aumento dell'89% (1,4 miliardi vs. 783 milioni). La raccolta: il mercato supera i valori di tre anni fa (131 miliardi vs 110 miliardi, +19,5%) ma con un diverso peso dell'online sul retail: i dati confermano lo spostamento di parte dei giocatori verso il web, anche se la forbice si

restringe con la completa riapertura dei negozi. Il retail risale a quota 61,3 miliardi, mentre la raccolta del gioco online ha registrato 70,5 miliardi, il doppio rispetto ai 36,4 miliardi del 2019”.

Esattamente come successo per la questione pornografica, le nuove tecnologie hanno preso il sopravvento sulla scommessa in presenza. La cosa che non sorprende è che a farne maggiormente le spese siano i più giovani; è ormai sotto gli occhi di tutti il rischio costituito dai giochini per bambini scaricabili sugli smartphone: qualsiasi giochino stupido, oltre a strutturarsi su una doppia modalità (una gratuita con molti annunci pubblicitari, l'altra a pagamento libera da annunci), diffonde quotidianamente pubblicità che inneggiano a guadagni facili giocando on-line partendo da poche centinaia di euro.

Le immagini sono sempre di ragazzi giovani che diventano ricchi solamente stando dietro una tastiera. Questa propaganda beccera purtroppo fa molta presa su una gioventù sempre più nichilista, disillusa e persuasa che non ci sia futuro per la propria generazione, riscontrando sulla propria pelle la dissonanza con il mantra assordante del consumismo e il mito del denaro con cui è stata cresciuta. Sono in molti a cascarci, diventando invasati che sperano di arricchirsi da un giorno all'altro senza lavorare, grazie ad una magica pallina che gira o a una mano di carte fortunata. La frase che viene spesso ripetuta, riferita soprattutto agli sportivi più ricchi, influencer, ricconi da strapazzo, ecc. è *“Se avessi i soldi di... (qui scatta il nome), anche io farei così. Che c...o ve ne frega, coi miei soldi faccio quello che voglio”*.

Certo, le responsabilità sono limitate e le attenuanti non mancano. Il marketing capitalistico ha imposto un modello totalitario di società, che ha radicalizzato valori e culture già riscontrabili nelle generazioni precedenti, che pure si voltano dall'altra parte facendo spallucce per auto-assolversi.

Alcuni Stati borghesi hanno compreso il pericolo e cercato di porre qualche pezza per fermare il dissanguamento sociale, ma lo fanno solo sotto un profilo etico e non con interventi risolutivi. Per esempio, parlando dell'Italia, molte regioni hanno messo in campo da 15 anni, tramite le ASL, alcuni centri di cura della ludopatia, seppur con pochi risultati. Mancano spesso le strutture e gli psicologi specializzati; il decadimento della sanità pubblica fa il resto, non bastando la buona volontà di associazioni private. La malattia della ludopatia è una delle tante prodotte dal capitalismo sfrenato, e va a colpire soprattutto le classi popolari più povere e operaie, che sperano illusoriamente di salire sul carro dei vincitori individualmente con un colpo di bacchetta magica.

Ovviamente finiscono quasi tutti malissimo, mentre il banco vince sempre.

Gli introiti per mafie e dirimpettai sono altissimi, esattamente come per la droga: soldi in contanti e subito.

Un mercato sicuro, che si svolge con prestanome e intermediari che agiscono per conto dei grandi cartelli, veri Stati interni agli Stati. Le cifre sono da capogiro. Il lotto o il vecchio totocalcio in confronto fanno veramente ridere. Per capire come la potenza dei cartelli mafiosi sia capace di influire sulle

istituzioni si possono ricordare le mega-multe di miliardi di euro inflitte agli operatori del settore, di fatto ampiamente scontate o condonate a seguito di interventi legislativi (governo Letta, PD) e sentenze giudiziarie benevole.

Infine un dato utile anche sui “fortunati” che hanno fatto i soldi: un’inchiesta pre-pandemica del governo Sanchez in Spagna spiegava come l’80-90% dei vincitori di lotterie milionarie perdesse tutto o quasi entro i primi cinque anni. Le cause sono molteplici: la prima è l’incapacità nel saper gestire tanto denaro giunto all’improvviso; la seconda è psicologica: l’ingordigia di avere tanto denaro in tasca innesca meccanismi di onnipotenza; ci si inizia a circondare di persone profittatrici, tra cui spesso rientrano anche parenti-serpenti e amici pronti a spolparti vivo.

La ludopatia è un malessere psichico che origina dalla permissività di un sistema malato che gioca sugli squilibri individuali derivanti dalla stessa realtà sociale squilibrata. Bisogna cambiare il modello di società per poterne uscire; di qui l’urgenza di un cambio di sistema in direzione del socialismo.

Non è un caso che le scommesse e il gioco d’azzardo in Cina siano vietate, con l’eccezione di Macao, dove la sua sopravvivenza, retaggio del colonialismo portoghese e dell’autonomia locale sancita dal modello “un paese due sistemi”, appare comunque a forte rischio a seguito della sterzata a sinistra intrapresa dal PCC sotto la guida di Xi Jinping.