

Nessun cambiamento, dal Governo Draghi al Governo Meloni: una potente lobby continua a governare un mercato malato. Inquietante studio di Cgil e Federconsumatori.

Il solerte cronista che segue per le colonne del quotidiano online “Key4biz” le dinamiche della *politica culturale* e dell’*economia mediale* avrebbe molta carne al fuoco, per segnalare processi anomali e “disservizi” e criticità varie e variegata nella gestione della “*res publica*”, ma quest’oggi ritiene opportuno dedicare particolare attenzione ad un fenomeno che l’[Istituto italiano per l’Industria Culturale](#) - IsiCult segue, nell’economia del monitoraggio anche delle *dinamiche sociali*: il gioco d’azzardo.

Questa edizione della rubrica **IsiCult** “ilprincipenudo” per “Key4biz”... non si sofferma sul “contratto di servizio” della Rai, ancora in gestazione (ieri è scaduto il termine per la presentazione di emendamenti al testo che la Commissione Vigilanza presieduta dalla grillina **Barbara Floridia** ha approvato giovedì della scorsa settimana 7 settembre); non si sofferma sulle imminenti nomine al **Centro Sperimentale di Cinematografia** (il prescelto **Pupi Avati** preferisce continuare a dirigere film ed il testimone passerà a **Sergio Castellitto**, imminente neo-presidente del Csc); non si sofferma sul dibattito sull’**Intelligenza Artificiale** (si attende l’avvio delle audizioni da parte della Commissione X della Camera dei Deputati - Attività produttive, commercio e turismo - presieduta dal leghista **Alberto Gusmeroli**, martedì prossimo 19 settembre, paradossalmente nello stesso giorno la Sottosegretaria leghista **Lucia Borgonzoni** ha annunciato una conferenza con esperti internazionali...); non si sofferma sui sostanzialmente inutili “*Stati Generali della Cultura*” tenutisi a Torino su iniziativa del quotidiano confindustriale “*Il Sole 24 Ore*”; non si sofferma sul caso eclatante del produttore cinematografico che è stato condannato a 9 anni di carcere per riciclaggio con l’aggravante dell’agevolazione mafiosa, oltre all’emissione di fatture per operazioni inestenti (si tratta di **Daniele Muscariello**, uomo di fiducia del “*clan Mazzarella*” di Napoli, ed alcuni sostengono che si potrebbe trattare soltanto della... punta dell’iceberg di fenomeni che riguarderebbero il tanto decantato “tax credit” con cui lo Stato sovvenziona cinema e tv)...

Oggi si pone un tema importante, sensibile, delicato: **il gioco d’azzardo**.

Tema sul quale - nel corso degli anni - abbiamo dedicato attenzione anche su queste colonne: segnaliamo - tra gli altri - l’intervento IsiCult su “Key4biz” del 18 novembre 2021, [“Concessionari di giochi e scommesse in fermento, in barba alla ludopatia”](#).

La “bolla di sapone” del Governo, rispetto alla pornografia online

Un tema scabroso forse anche più di quello della **pornografia online** e dell'incontrollato accesso dei minori alle parti del web che rappresentano delle autentiche fogne: in argomento, grande delusione per quanto il Governo - nonostante gli annunci della Presidente del Consiglio **Giorgia Meloni** e della Ministra per la Famiglia, la Natalità e le Pari Opportunità **Eugenia Roccella** - ha concretamente messo in atto (si veda il nostro intervento su “Key4biz” del 5 settembre 2023, [“Pornografia sul web: la tardiva scoperta del Governo e l'esigenza di un intervento radicale”](#) e l'articolo di Luigi Garofalo dell'8 settembre 2023, [“Parental control, il governo fa “copia e incolla” della norma esistente. Meloni: “Su blocco siti porno per minori e verifica età online intervenga Parlamento”](#)): una bolla di sapone.

Un nulla di fatto, nonostante le speranze di molte famiglie e di buona parte della società civile.

Torneremo sul presto tema.

E ricordiamo che la delusione risulta aggravata da quel che la stessa Premier aveva annunciato a poche settimane dall'insediamento a Palazzo Chigi: vedi “Key4biz” del 21 novembre 2022, [“Giovani e web: ok di Meloni a gruppo di lavoro sui social media. Ma resta il nodo del porno online”](#).

Annunci roboanti, nobili intendimenti, e... nulla di fatto.

Il Far Web impazza, tra porno e azzardo

La questione che (ri)affrontiamo oggi è veramente molto grave, ma non viene inserita nell'agenda del Governo, perché la lobby di coloro che lucrano su questo triste fenomeno sociale è potentissima: ieri è stata presentato a Roma uno studio ovvero un “Libro Nero”, promosso da **Cgil** e **Federconsumatori**, intitolato giustappunto **“Il libro Nero dell'Azzardo - La crescita impetuosa dell'azzardo online in Italia. Mafie, dipendenze, giovani”**. Il dossier è stato curato da **Marzio Govoni** (Presidente Federconsumatori Modena), **Pamela Bussetti** (Federconsumatori Modena), **Massimiliano Vigarani** (ricercatore statistico).

Sono intervenuti alla presentazione presso la Sala Stampa di Montecitorio: **Denise**

Amerini (Cgil Nazionale), **Stefano Vaccari** (deputato Pd), **Daniela Barbaresi** (Segretaria nazionale Cgil), **Marco Grimaldi** (deputato Alleanza Verdi Sinistra), **Massimo Massetti** (Portavoce nazionale Avviso Pubblico per il contrasto al Gap), **Andrea Quartini** (deputato M5S), **Roberta Rispoli** (Avvocato Federconsumatori Campania), **Antonio Russo** (Vice Presidente nazionale Acli), **don Armando Zappolini** (Portavoce nazionale campagna "Mettiamoci in gioco"), **Michele Carrus** (Presidente nazionale Federconsumatori)...

L'Italia è nelle primissime posizioni nella classifica mondiale per diffusione dell'azzardo online

Si segnala peraltro che il gioco online è anche uno dei più importanti canali di riciclaggio di capitali sporchi.

La ricaduta mediatica dell'iniziativa (lo studio è stato presentato ieri pomeriggio presso la Camera dei Deputati) è stata oggi modestissima, anzi potremmo sostenere quasi inesistente, soprattutto se la si raffronta alle pagine che i due maggiori quotidiani italiani hanno dedicato all'ennesima "puntata" della "saga" dei **Ferragnez** (da ieri è in streaming su **Amazon Prime** lo "special" dedicato a Sanremo, e recitano i comunicati stampa: "l'imprenditrice e il rapper svelano ciò che ancora non sappiamo della settimana del Festival della Canzone italiana 2023, una delle più vorticose e appassionanti della loro vita familiare").

A proposito di "**agenda mediale**" del nostro Paese...

Soltanto poche testate giornalistiche, in primis la sempre attenta agenzia stampa specializzata, "**Redattore Sociale**", hanno fornito un resoconto adeguato dell'iniziativa del "Libro Nero" dell'azzardo.

Il "focus" del documento verte sulle cifre del fenomeno online, sulla sua crescita apparentemente inarrestabile e sulle evidenti anomalie dei dati del gioco da remoto nel nostro Paese.

In Italia, sono innumerevoli i luoghi e le condizioni in cui si può giocare d'azzardo: "slot machines", "videolottery", "gratta e vinci", "scommesse sportive", "lotto".

Nel anno 2019, l'azzardo online rappresentava la metà di quanto giocato fisicamente.

Nel 2020, i locali dell'azzardo sono stati chiusi per 6 mesi a causa della pandemia, provocando il primo sorpasso del giocato online. Superamento confermato nel 2021, a fronte degli stessi mesi di chiusura.

Nel 2022, senza più restrizioni di natura sanitaria, il "gioco fisico" è cresciuto molto, senza tuttavia raggiungere i livelli pre-pandemici.

Soltanto il "gioco online" muove nel 2023 oltre 80 miliardi di euro. Nel 2022, gli italiani hanno speso 136 miliardi di euro, con una crescita del 22,3 % rispetto all'anno precedente. Il 7 % del Pil!

Il valore complessivo delle giocate supera così **il 7 % del Prodotto Interno Lordo nazionale**

Il "gioco online" invece ha superato nel 2022 i 73 miliardi di euro, non solo confermando il sorpasso, ma raddoppiando nei numeri rispetto al 2019.

Nei primi sette mesi del 2023, si registra una **ulteriore crescita del 10 %**, rendendo probabile il superamento degli 80 miliardi a fine anno, nel solo online.

Nella fascia d'età 18-74 anni (dove si concentra la quasi totalità dei giocatori) il "gambling" online corrisponde nel 2022 alla incredibile cifra di **1.719 euro annui "pro capite"**, con marcate differenze nelle diverse aree del Paese.

I "giochi di carte" e le "roulette" rappresentano i tre quarti del "giocato online".

In tutte le tipologie di azzardo legale, **nel 2022 gli italiani hanno speso 136 miliardi di euro**, con una **crescita del 22,3 %** rispetto all'anno precedente.

Il valore complessivo delle giocate supera così **il 7 % del Prodotto Interno Lordo nazionale**. A titolo di comparazione, si evidenzia che il valore aggiunto generato dalle attività turistiche corrisponde al 6 % del Pil; 13 % se si considera l'intero indotto turistico comprensivo di voci come la ristorazione e il trasporti (non riportiamo le stime relative al settore "cultura" perché sono notoriamente inaffidabili...).

L'azzardo in Italia è una "torta" sempre più grande, che cresce di dimensioni e nella quale la "fetta" dei volumi lordi giocati online è in tendenziale ampliamento ed è destinata a

divenire, nel breve-medio periodo, la parte strutturalmente più rilevante in tutti i territori.

L'azzardo da remoto rappresenta un "canale di gioco" il cui livello di consolidamento e di espansione è indicativo di modifiche strutturali, sia nelle abitudini di gioco sia nell'offerta di azzardo disponibile e implementabile sulle piattaforme.

La modalità di gioco fisica è però tutt'altro che superata e, in molte realtà territoriali, si sta ritornando ai valori assoluti pre-pandemia.

Va evidenziato che **non esiste una vera contrapposizione "gioco fisico vs gioco online"**, ma più semplicemente si sta continuamente **ampliando l'offerta**.

Si sta diffondendo la figura del "**supergiocatore**" (spesso un ludopate) in grado di accedere alle piattaforme da remoto ma che non rinuncia alla frequentazione delle sale da gioco fisiche.

Cosa rappresenta una spesa di *136 miliardi di euro in 1 anno?*

Si legge nel rapporto: *"la manovra finanziaria del Governo per il 2023 è stata di 35 miliardi di euro. La spesa complessiva per la Difesa prevista per il medesimo anno è pari a 27,7 miliardi, mentre la spesa per l'Istruzione è prevista a 52 miliardi di euro. Stiamo parlando del solo gioco online; sommando l'intero "investimento" degli italiani e delle italiane in azzardo legale (fisico e online), nel 2022 raggiungiamo i 136 miliardi"*.

Altre comparazioni, per comprendere che si tratta di una cifra vertiginosa: è maggiore del finanziamento per il Servizio Sanitario Nazionale (Ssn), che si attesta a 128 miliardi di euro per il 2023: *"la spesa alimentare complessiva, stimata nel 2022 vicina a 160 miliardi di euro, rimane superiore al momento, ma considerando il calo dei consumi causato dalla crescita dei prezzi, il sorpasso dell'azzardo sul carrello della spesa sembra ormai vicino"*.

"L'Italia d'azzardo", un record europeo. Nel business dell'azzardo, Calabria e Campania e Sicilia vedrebbero prevalere dei super "cittadini tecnologici"

L'Italia può vantare, in materia, diversi **record negativi** in Europa.

Siamo agli ultimi posti per connessioni internet... abbiamo la minore diffusione del wi-fi... i maggiori buchi nella copertura della Rete... siamo sotto al 50 % per copertura Internet ad

alta velocità: *“incredibilmente, nonostante questi numeri, l'Italia è nelle primissime posizioni nella classifica mondiale per diffusione dell'azzardo online, a partire dalle aree subnazionali dove i problemi citati sono maggiori”*.

Incredibilmente, dal punto di vista ovvero dalla visuale dell'azzardo, **Calabria, Campania e Sicilia** vedrebbero prevalere i “cittadini tecnologici”!

Un fenomeno che riguarderebbe soprattutto i centri medi e medio-piccoli, proprio quelli che evidenziano le maggiori criticità in termini di occupazione e con problematiche significative nel tessuto civile.

Esiste infatti una relazione inversa fra la situazione socioeconomica finanziaria e l'incremento della raccolta complessiva dei giochi d'azzardo.

All'acutizzarsi della crisi (reale o percepita), corrisponde una crescita della propensione al gioco e una conseguente contrazione dei consumi: *“motore di questa dinamica, alimentata dalla crescente pubblicizzazione dei giochi d'azzardo legali, è l'idea illusoria di una vincita in grado di garantire la risoluzione ‘in un colpo solo’ dei problemi economici correlati alla crisi”*.

L'azzardo “online”, uno dei più importanti canali di riciclaggio di capitali sporchi

Che l'azzardo alimenti la criminalità è evidente: lo confermano con chiarezza anche i numeri dello studio **Cgil-Federconsumatori**.

Basti osservare che, nei territori ad alto tasso di criminalità organizzata, la quantità di giocato online è abnorme: nelle provincie di *Benevento, Crotone, Reggio Calabria, Messina, Siracusa e Palermo*, si giocano somme triple o quaduple rispetto a *Modena, Bergamo, Firenze, Trieste, Padova e Verona*.

Negli enti locali che hanno o hanno avuto decreti di scioglimento per infiltrazioni e condizionamenti di tipo mafioso, i numeri sono impressionanti.

Non solo mafie, però: l'azzardo, fisico e online, è infatti un luogo privilegiato per il riciclaggio di somme provenienti da aree imprenditoriali a storica elevata irregolarità, come il settore turistico pubblici esercizi (si vedano i dati anomali delle località costiere, a partire dalla Liguria) e l'imprenditoria cinese (che gestisce anche numerose sale slot).

I giovani e l'azzardo "online"

In una recente indagine di **Federconsumatori** di Modena su un campione di oltre 1.000 ragazzi delle scuole superiori modenesi, è risultato che un terzo, quasi tutti minori, ha dimestichezza con l'azzardo.

In ogni classe, ci sono mediamente 3 ragazzi (il 12 % del campione) che vedono l'azzardo al centro del proprio futuro: *"comincia ad essere evidente che una serie di videogiochi, considerati innocui, predispongono all'azzardo fin dall'infanzia. È il caso di quei giochi che simulano vincite o che richiedono acquisti in app per continuare a giocare. Per i più giovani, il sorpasso sul gioco fisico da parte del gambling da remoto è cosa avvenuta da tempo. In questo senso, quella dei giovani è singolarmente l'area più matura per esaminare il fenomeno e le sue implicazioni. Si gioca in classe, nella propria camera, in assenza di ogni controllo sociale possibile nel gioco fisico. Grazie alle carte prepagate si giocano somme sempre maggiori, spesso nella disattenzione dei genitori. La fascinazione che sui ragazzi ha poi il trading online, i cui contorni per molti versi non sono diversi dall'azzardo, è una ulteriore complicazione per chi opera nel tentativo di contenere la crescita dell'azzardo"*.

La crescita del "gambling" online mette in crisi chi vede del fenomeno dell'azzardo solo gli importanti effetti sulle entrate dello Stato. Si legge nel **"Libro Nero"**: *"la riduzione delle entrate erariali è un motivo in più per esigere un bilancio sociale dell'azzardo che, alla tassazione e al numero degli occupati, affianchi le uscite e le spese complessive. Quanto vale il peso dell'azzardo sulla collettività, sulla Sanità, sui bilanci pubblici? Quanto costa un matrimonio distrutto dall'azzardo? O una vita di disastri economici, personali e familiari? Quanto costa una vita che non parte, quando ci si perde fin da giovani nel tentativo di trovare scorciatoie che spesso portano ad un burrone? Quanto costa un furto, la perdita del lavoro, il finire in mano agli strozzini? Quanto costa la disperazione, la depressione? Quanto costa un suicidio?"*.

Occultare i dati... "No data", per lasciare più libero il Manovratore?

Segnaliamo opportunamente - nella veste di ricercatori prima che di giornalisti - anche uno specifico passaggio del **"Libro Nero"** di **Cgil** e **Federconsumatori**: *"i dati analizzati nel presente Report rappresentano un'anticipazione non esaustiva del complesso delle informazioni che saranno diffuse dall'Agenzia delle Accise, Dogane e dei Monopoli di Stato"*

tramite il “Libro Blu 2022”, la pubblicazione annuale in cui vengono analizzati i dati sul gioco d'azzardo legale in Italia. Non essendo ad oggi disponibile l'intera gamma delle informazioni solitamente riportate nella pubblicazione, il presente Report riporta sia informazioni ed elaborazioni relative all'anticipazione 2022 che dati contenuti nel “Libro Blu 2021””. E qui il nodo: “occorre evidenziare che il “**Libro Blu 2022**”, così come accaduto nelle recenti edizioni, non riporterà i dati disaggregati per Comune, così come non renderà disponibili a livello territoriale locale le informazioni relative a slot e videolottery (dispositivi Awp e Vlt)”.

Incredibile ma vero: “i dati qui presentati, relativi al gioco da remoto, disaggregati per Regione, Provincia e Comune, sono stati ottenuti a seguito di una richiesta di accesso civico generalizzato, avanzata da Federconsumatori Modena nei confronti dell'**Agenzia delle Accise, Dogane e Monopoli di Stato**, che si ringrazia per la disponibilità e per la collaborazione. Sono state però **negate informazioni**, non oggetto del presente approfondimento, ma fondamentali per la comprensione del fenomeno a livello subnazionale, ovvero i dati disaggregati territorialmente relativi al gioco fisico”.

Quali le conseguenze?! Ecco la denuncia: “l'indisponibilità di tali informazioni riduce non di poco la capacità per chi opera nel territorio di limitare i danni sociali causati dal gioco d'azzardo. Citiamo, ad esempio, l'impossibilità del sistema degli Enti Locali di misurare gli effetti delle iniziative adottate in materia. Tema anche di **impatto sanitario**, poiché non consente l'incrocio tra i dati sanitari - relativi al gioco d'azzardo patologico - e gli indicatori che quantificano le giocate nel territorio. Risulta, inoltre, compromessa la possibilità di effettuare un'analisi comparativa territoriale riferita al complesso dei giochi”.

E la naturale sana saggia richiesta dei redattori del dossier: “a nostro parere **va ripristinata al più presto la possibilità di diffondere i dati disaggregati**, anticipandone la presentazione, eventualmente al di fuori del “Libro Blu” dell'Adm. La dilatazione dei tempi nella diffusione dei dati si sta invece ampliando: quasi 11 mesi, per rendere noti dati costantemente disponibili, sono decisamente troppi. Questo a maggior ragione in un panorama informativo nel quale **Adm risulta la sola fonte** in grado di fornire analisi dettagliate, di natura esaustiva e non solo campionaria, per tutti i livelli territoriali. Anche l'**Istat** ha recentemente dichiarato “di non avere esperienze dirette di rilevazione del fenomeno del disturbo da gioco d'azzardo. l'Istituto sta attualmente esaminando alcune esperienze di ricerca in ambito nazionale e internazionale al fine di valutare l'inserimento di un modulo quantitativo per lo studio dei fenomeni del gambling e del gaming all'interno del Sistema integrato delle indagini sociali (le indagini sulle famiglie); il modulo raccoglierebbe informazioni sulle tipologie di gioco effettuato e l'azzardo, nonché sulla prossimità di servizi in cui è possibile giocare” (memoria Istat del 1° giugno 2022,

presentata alla Commissione Parlamentare di Inchiesta sul Gioco Illegale e sulle Disfunzioni del Gioco pubblico).

Insomma, **“no data”**.

Come dire?! Ancora una volta (come andiamo sostenendo da anni, e non soltanto in materia di politica cultural): *meno* si sa, *più* il Manovratore ha libertà...

Sono queste domande serie su questioni gravi.

Il Governo è assente, il Parlamento dormicchia...

[Clicca qui](#), per “Il Libro Nero dell’Azzardo. La crescita impetuosa dell’azzardo online in Italia. Mafie, dipendenze, giovani”, promosso da Cgil e Federconsumatori, in collaborazione con Fondazione Isscon, presentato il 14 settembre 2023, Roma, Camera dei Deputati.

[Clicca qui](#) per la videoregistrazione dell’evento presentazione del “Libro Nero dell’Azzardo”, 14 settembre 2023, Roma, su RadioRadicale

[Nota: questo articolo è stato redatto senza avvalersi di strumenti di “intelligenza artificiale.]

(*) *Angelo Zaccone Teodosi è Presidente dell’Istituto italiano per l’Industria Culturale - IsICult (www.isicult.it) e curatore della rubrica IsICult “[ilprincipenudo](#)” per “Key4biz”.*

[Link all’articolo originale](#)