



*leggi, scrivi e condividi le tue 10 righe dai libri*  
<http://www.10righedailibri.it>

un'inchiesta di  
Carlotta Zavattiero

# Lo Stato bisca

**Gratta e Vinci, Win for Life,  
Superenalotto, slot machine,  
poker online, casinò:  
la nazione è malata di gioco.  
Italiani vittime o complici?  
Il ruolo della politica  
e della malavita in un mercato  
che non conosce crisi.**

  
PONTE ALLE GRAZIE

## **un'inchiesta di**

### **Carlotta Zavattiero**

Giornalista pubblicista nata a Padova nel 1973, vive a Verona. Ha lavorato per diverse testate locali come *Il Corriere di Verona*, *L'Arena*, *Il Verona* e come corrispondente per Radio24. Si occupa di inchieste giornalistiche dal 2008, anno di pubblicazione di *Olocausto bianco* (BUR), indagine sulla pedofilia scritta in collaborazione con Ferruccio Pinotti. Con il collega australiano Dalbert Hallenstein ha scritto *Giorgio Perlasca. Un italiano scomodo* (Chiarelettere, 2010).

# **Lo Stato bisca**

**Gratta e Vinci, Win for Life,  
Superenalotto, slot machine,  
poker online, casinò: la nazione  
è malata di gioco. Italiani vittime  
o complici? Il ruolo della politica  
e della malavita in un mercato  
che non conosce crisi**



PONTE ALLE GRAZIE

© 2010 Adriano Salani Editore S.p.A. – Milano  
ISBN 978-88-6220-117-9

Editing: Cristiano de Majo  
Redazione e impaginazione: Scribedit S.n.c. – Bologna

Ponte alle Grazie è un marchio  
di Adriano Salani Editore S.p.A.  
Gruppo editoriale Mauri Spagnol

Il nostro indirizzo Internet è: [www.ponteallegrazie.it](http://www.ponteallegrazie.it)

*Ai miei genitori*

## Introduzione

All'età di quarant'anni Antonio Tringale aveva trovato in lei lo scopo della vita: le dedicava ogni minuto libero e, quando le sue mani non la toccavano, la pensava.<sup>1</sup> Per raggiungerla bastava salire cinquanta gradini, aprire una porta ed entrare nel monolocale che aveva preso in affitto. Da qualche settimana si incontravano lì quasi tutti i giorni. Prima di arrivare, Antonio fremeva al pensiero del contatto con lei; nel minuscolo appartamento nessuno li avrebbe sentiti e lui avrebbe potuto imprecare, e persino gridare se lei non avesse obbedito. In quella stanza era il padrone assoluto, il dominatore senza rivali. E lei sempre disponibile e vivace: le bastava essere toccata. Un'amante ideale.

L'uomo entrò nel monolocale, investito dalla puzza di chiuso. L'appartamento non conosceva pulizia né aria fresca da giorni; l'odore stantio delle sigarette spente accumulate a decine nei posacenere; bottiglie vuote, di birra e superalcolici, mozziconi slabbrati impregnati dell'acqua giallastra che riempivano i bicchieri. Ma ad aspettarlo nel buio al centro della stanza c'era lei. Antonio accese il televisore sul tavolo. Il rumore della pubblicità rompe il silenzio. Poi una successione di altri suoni: il tintinnio del mazzo di chiavi posato sul tavolo, il suono secco delle bottiglie da consumare; mancava solo lei, la voce della sua compagna.

Antonio inserì la spina e, appollaiato su uno sgabello girevole, iniziò la partita con la sua slot machine: «Nel paese dove sono nato, avevo affittato una slot machine e un monolocale dove andavo a giocare perché farlo in un luogo pubblico mi era diventato insopportabile: la sola presenza di altre persone mi infastidiva. Con la slot che mi piaceva di più avevo stretto un rapporto tale che, con l'accordo del proprietario della sala giochi, riuscii a prenderla, toglierla dalla sala e trasferirla in quella stanza. Il proprietario mi assecondò perché il 50 per cento degli introiti di quella slot proveniva da me: potevo avanzare qualsiasi richiesta. Ogni giorno ci buttavo dentro dai mille ai duemila euro, fissi, e circa la metà andava al proprietario. Mi recavo nell'appartamento nei momenti di pausa, a lavoro terminato, dopo varie giocate al Gratta e Vinci e altri giochi: dedicarmi alla slot costituiva il mio momento, il mio modo di rilassarmi. Questo tran tran è durato quasi tre mesi: poi sono arrivato al capolinea. Era tra la fine dell'inverno e l'inizio della primavera del 2008».

Fra i sessanta milioni di italiani, Antonio Tringale è uno dei tanti giocatori, ma a differenza degli altri è affetto da GAP, termine scientifico che definisce il gioco d'azzardo patologico, una dipendenza riconosciuta a livello internazionale e di cui è stata diagnosticata una costante in termini di presenza fra i giocatori attivi. Fra essi, ne soffre dall'1 al 3 per cento, percentuale che si traduce in numeri differenti in base al numero attestato di giocatori in un Paese.<sup>2</sup>

L'Italia è una bisca a cielo aperto, una nazione in cui lo Stato è il biscacchiere per eccellenza. Questa inchiesta intende fare luce su un fenomeno dalle dimensioni impressionanti: quello del gioco d'azzardo nelle sue vaste articolazioni, legalizzate e non. Un universo complesso, pieno di ambiguità, ipermoderno e allo stesso tempo antico, dove si muovono giganteschi fiumi di denaro, e sul quale si concentrano aspettative immense, atteggiamenti collettivi, destini individuali.

In Italia fra i giocatori prevalgono gli uomini: giocano dai quindici fino ai sessantaquattro anni; tuttavia il Gratta e Vinci, lotteria istantanea di grande successo, è il gioco che sta attirando al vizio i più giovani, studenti-giocatori che ogni mese spendono qualche decina di euro per grattare una strisciolina argentata nella speranza di guadagnare denaro extra. Un preoccupante segnale che nei magri bilanci dei teenager il gioco è stato già introiettato fra le abitudini di spesa.

Del resto come impedire ai nostri adolescenti di grattare le schedine se sono figli di adulti che hanno portato l'Italia a detenere il primato europeo del 2009 per la spesa in giochi? Il fascino del gioco attrae una fascia sempre più larga di popolazione perché la politica dello Stato biscazziere, attraverso i Monopoli di Stato, è di sistematica crescita dell'offerta e di invasiva incentivazione.

Fra le conseguenze, oltre ai guadagni per le casse statali, in parte positivo, anche il rischio evidente che aumentino i casi di persone che, avvicinandosi al gioco in maniera non equilibrata, vadano a ingrossare le fila dei malati di GAP: dovrebbe quantomeno preoccupare che l'abitudine all'azzardo si radichi sempre di più fra i giovanissimi, soggetti più deboli e notoriamente più esposti alle derive di eccessi comportamentali.

Ma il lato oscuro della medaglia, come mi ha testimoniato Antonio Tringale, finito addirittura in carcere per il gioco, interessa poco, perché *business is business*. Quello che conta è che il settore nel 2009 abbia raccolto complessivamente oltre 53 miliardi di euro, una cifra pari al 3,5 per cento del PIL. E si prevede che nel 2010 sarà addirittura meglio, toccando la vetta dei 60 miliardi di euro.

Gli incassi registrati nel settore non conoscono arresto. Nel 2008 il valore delle giocate degli italiani, dediti soprattutto a new slot e Gratta e Vinci, è stato di quarantasette



miliardi e mezzo di euro. L'anno seguente, anno d'oro dei giochi pubblici, gli italiani hanno aumentato le giocate di sei miliardi, prediligendo gli apparecchi da intrattenimento, piazzati al primo posto, poi le lotterie e il Lotto, quest'ultimo sul terzo gradino del podio dei giochi più «frequentati».<sup>3</sup>

Nel 2009 il 6,9 per cento della raccolta da tutti i giochi pubblici era rappresentata dall'online, per cui sono stati spesi oltre tre miliardi e mezzo di euro, con i picchi maggiori apportati dal poker e dalle scommesse sportive, i giochi preferiti fra quelli disponibili in rete. Una percentuale dei soldi investiti nel gioco, variabile a seconda della tipologia del gioco, va nelle tasche dello Stato che, attraverso i Monopoli, l'anno scorso ha introitato 12.826 milioni di euro netti.<sup>4</sup>

Uno degli obiettivi di questa indagine è capire il valore di questi soldi che lo Stato incassa con la semplice emissione di una concessione: sono tanti soldi? Oppure è una cifra irrisoria se paragonata ad altre fonti di introito? Che relazione c'è fra il gioco e l'economia reale del nostro Paese?

Gli italiani amano giocare e lo Stato si è accorto della potenzialità del business: se nel 1999 il mercato valeva complessivamente 17,7 miliardi di euro con tre prodotti leader che concentravano l'85 per cento delle giocate – Lotto, scommesse ippiche e concorsi pronostici – dieci anni dopo la raccolta nei giochi pubblici, nel frattempo aumentati, è triplicata.

La crisi economica mondiale del 2008 pare abbia avuto scarsa influenza sul settore: gli italiani hanno continuato a spendere nel gioco, con l'eccezione dei quattro casinò ufficiali della penisola (Sanremo, Venezia, Saint-Vincent e Campione d'Italia), le cui entrate sono diminuite.

Con il tempo, per aumentare le probabilità di guadagno, l'offerta di giochi è stata costantemente allargata, un segnale della grande attenzione rivolta al settore. Chi insegue il sogno di arricchirsi in questa maniera, senza dispendio di su-

dore, si può muovere dentro un mercato talmente vasto che c'è il rischio di perdersi. La lista degli svaghi autorizzati che lo Stato mette a disposizione degli italiani è lunga: Lotto e 10eLotto (una nuova modalità di gioco del Lotto); giochi numerici a totalizzatore, cioè giochi di sorte basati sulla scelta di numeri come il Superenalotto e il SuperStar, un gioco opzionale e complementare al precedente. Seguono i giochi legati al mondo sportivo come Totocalcio, IL9, Totogol; chi ama baseball, calcio, ciclismo, hockey su ghiaccio, motociclismo, rugby, sollevamento pesi, tennis, volley, può dedicarsi alle scommesse a quota fissa, o a Big Match, una scommessa multipla legata a eventi calcistici, o a Big Race, abbinata a diversi eventi sportivi del ciclismo, dello sci, dell'automobilismo e del motociclismo. Fondamentale poi l'ippica. Ed ecco tutta la serie di giochi a tema in cui sbizzarrirsi: ippica nazionale e internazionale, scommesse in agenzia e V7, in cui si pronosticano i cavalli classificati al primo posto nelle sette corse oggetto del concorso. Sotto il controllo dello Stato ci sono anche gli apparecchi da intrattenimento come le new slot che erogano una vincita in euro sonanti e quelle da divertimento senza vincita in denaro. Altra categoria di giochi legali sono gli *skill games* a distanza, cioè i giochi di abilità online con vincita in denaro, che nonostante siano stati legalizzati solo da due anni hanno già sbancato in termini di introiti.

L'offerta di giochi non termina qui. Manca all'appello l'ampio ventaglio delle lotterie: da quelle istantanee alle tradizionali, collegate queste ultime a eventi storici, artistici, culturali o locali, per promuovere contemporaneamente il momento ludico e l'arte e la cultura del nostro Paese. In Italia le lotterie annuali sono tredici, di cui una internazionale – la Lotteria europea –, e sono collegate a eventi come il carnevale di Viareggio, il Gran Premio di Agnano, quelli di Monza e di Merano, la regata storica di Venezia. E come

dimenticare la ormai storica Lotteria Italia con l'estrazione del 6 gennaio?

Nell'ultima categoria dei giochi di Stato c'è il bingo nella sua doppia versione, il tradizionale bingo di sala, simile alla tombola e il bingo a distanza. E per concludere, *last but not least*, arriverà anche una nuova categoria di giochi, i cosiddetti giochi di sorte al consumo: ovvero acquistando generi di consumo si potrà scegliere di giocare il resto, non oltre i cinque euro, che l'acquirente dovrebbe ricevere dal negoziante.

Per chi non ne avesse abbastanza, e non volesse frequentare i 16.300 punti vendita di giochi pubblici, le 284 sale bingo, le 998 agenzie, i 41 ippodromi, gli ottantamila esercizi commerciali con slot machine, ci sono i quattro casinò ufficiali, tutti al Nord della penisola: il suggestivo casinò di Venezia, il popolare casinò di Sanremo, l'internazionale casinò di Campione d'Italia e quello montano di Saint-Vincent.

Se non si amano le atmosfere popolari e anonime di bar, sale giochi, ristoranti, o non si ha modo di frequentare circoli privati, alberghi di lusso o stabilimenti balneari, se non si sopportano le agenzie di scommesse ippiche e sportive,<sup>5</sup> i casinò sono il *non plus ultra*. Anche in queste roccaforti del gioco l'offerta dei passatempi è ampia, ma la scelta è fondamentalmente tra giochi francesi, come lo chemin de fer, trente et quarante, roulette francese, e quelli americani, blackjack, punto banco, fair roulette, Texas hold'em poker, Caribbean stud poker, ultimate Texas hold'em, jackpot progressive, craps. E ovviamente le slot machine: le regine dei casinò. A settembre 2010 i banditi con un braccio solo, nome gergale delle slot, risultavano il gioco preferito dei frequentatori dei casinò: solo da esse i quattro casinò hanno incassato in quel mese 26,3 milioni di euro.<sup>6</sup>

Il 2009, come visto, per il comparto del gioco è stato memorabile, ma lo stesso anno, secondo dati ISTAT del marzo

2010, ha toccato vertici di negatività per altri settori: crollo del PIL, diminuito del 5 per cento, il dato peggiore dal lontano 1971, e picco della disoccupazione, salita all'8,6 per cento, risultato peggiore dal 2004. Interessante rilevare che quell'anno lo Stato ha guadagnato 14.658 milioni di euro, netti, da Lotto e lotterie, segno che crisi e gioco vanno a braccetto.<sup>7</sup> In fumo, rilevava l'ISTAT, da gennaio 2009, 307.000 posti di lavoro e crescita del tasso di disoccupazione giovanile al 26,8 per cento. Dato inquietante: aumento dei giovani e delle donne che al Sud non cercano più un'occupazione.

Come conciliare o perlomeno spiegare una simile contraddizione? Qual è il rapporto fra le cifre del comparto del gioco e l'economia reale fatta di giovani in seria difficoltà, famiglie gravate dai carichi extra dovuti alla prolungata permanenza in casa dei *bamboccioni*, in un Paese rappresentato da una classe politica poco propensa alle riforme?

Il clima pare essere di una stasi talmente radicata che agli italiani, progressivamente destinati all'impoverimento, non resta che giocare. E si giocano in media mille euro all'anno *pro capite*.<sup>8</sup> E i tanti soldi mossi dal settore sono veri. Ma c'è un risvolto? Si tratta di reale ricchezza? O ci troviamo di fronte a un grande inganno del settore alla collettività, un'illusione che ci porta a sottovalutarne l'impatto economico e sociologico nella percezione che comunque si tratti di un gioco?

Nel 2009 è emersa un'altra profonda contraddizione: anno d'oro, lo ricordo, per il comparto dei giochi pubblici, che hanno raccolto oltre 53,5 miliardi di euro, ma anche periodo in cui si è registrato un preoccupante calo dei consumi.<sup>9</sup> Nonostante la crisi e la necessità di stringere la cinghia, molti italiani hanno fatto economia su beni di prima necessità come il cibo, ma tanti sono comunque riusciti a spendere quasi cinquantaquattro miliardi di euro in scommesse.

Da questi scarni dati si comprende che, a causa dell'enorme quantità di denaro mosso nel comparto, il tema è di estrema ampiezza spaziando dall'organizzazione di legittime attività ludiche fino al riciclaggio; dall'evasione fiscale al crimine organizzato; dalle lotterie che svolgono importanti funzioni sociali ai casinò utilizzati da mafia e 'ndrangheta per ripulire il loro denaro; senza considerare lo stravolgimento dei destini individuali di chi si ammala di GAP.

L'Italia è uno dei Paesi nei quali si gioca di più al mondo. Un'attitudine crescente incentivata da un'insistente pubblicità, che apre a sua volta scenari sociologici inquietanti con uno Stato biscazziere che spinge a comportamenti e abitudini che dovrebbero allarmare: dietro una simile promozione del gioco si cela l'assenza di reali strategie economiche, di prospettive di sviluppo, di crescita culturale.

Studi accreditati dicono che a giocare maggiormente sono soprattutto i Paesi sottosviluppati, con democrazie fragili, ma anche quelli in cui l'economia soffre. È solo una coincidenza il fatto che in un Paese dall'economia potente come la Cina viga il divieto assoluto di giocare, attività punita addirittura con la pena di morte? O dietro si nascondono un'altra mentalità, un altro approccio al denaro, al guadagno, al lavoro? L'ambizione, e al contempo la difficoltà, di questa inchiesta è di far riflettere criticamente sul valore e sull'incidenza economica di abitudini consolidate, parificate, nella loro innocuità, all'acquisto di un quotidiano o al consumo di un cappuccino con brioche al bar: cosa c'è di male nel comprare un Win for Life o nel giocare dei numeri sulla ruota di Venezia? In fondo è solo un gioco!

Al di là di quel 3 per cento di giocatori patologici, cifra comunque degna di considerazione perché dietro essa si celano autentici drammi personali e familiari, il gioco va messo in discussione per la filosofia di vita, antiproduttiva e di fatto antieconomica, sottesa in esso. È in corso un fondamentale

cambio di mentalità: perché se fatti di cronaca eclatanti come i megasequestri di slot machine truccate, o gli arresti di usurai che prestano soldi a giocatori incalliti, o i gesti estremi di chi non riesce più a far fronte ai debiti di gioco, potrebbero indurre a una riflessione critica e anche negativa sul significato e il valore del gioco, è ormai moralmente accettabile e accettato spendere soldi per una schedina del Superenalotto.

*Gutta cavat lapidem*, la goccia scava la roccia, e se la goccia è la schedina di un Gratta e Vinci, la pietra è l'economia italiana che si sta sgretolando come fragile pietra pomice. Complice un clima di indifferenza morale e di irresponsabilità politica per le sorti di un Paese in cui si sente ogni giorno di più l'assenza di una strategia economica di lungo raggio.

Pare sia stata scelta la via più breve per fare cassa: investire nel gioco. Nel marzo del 2009 Luca Frigerio, amministratore unico del casinò de la Vallée di Saint-Vincent, definiva il gioco come «una naturale leva fiscale, utile a recuperare risorse senza creare conflitti sociali». Il gioco infatti mette tutti d'accordo, non è né di destra né di sinistra, forse di centro. L'importante, per il nostro Stato biscazziere, è riempire le casse piuttosto che investire in un concreto benessere dei propri cittadini.

Ma ha senso puntare il dito contro lo Stato biscazziere o parliamo di un'entità astratta, che rende questo *J'accuse* inconsistente? Viene in nostro aiuto l'AAMS, l'Amministrazione autonoma Monopoli di Stato. Conoscerne i compiti, ma soprattutto l'organigramma, significa comprendere i rapporti di questo organismo con la politica, la sua vicinanza ai centri di potere statali e di conseguenza l'incidenza effettiva dello Stato in tutto ciò che è attinente ai giochi: all'interno dell'AAMS opera un organismo chiamato Comitato generale per i giochi che collabora con il ministro dell'Economia e delle Finanze per la gestione e l'organizzazione di tutto il comparto.

Il ministro delle Finanze, o un suo delegato, quindi attualmente Giulio Tremonti, nomina i componenti del Comitato, di cui è presidente. Gli undici soggetti – tutte persone fisiche – che lo compongono sono: il presidente o un sottosegretario di Stato delegato dal Ministro; il suo vice è il direttore generale dell'AAMS, attualmente l'avvocato Raffaele Ferrara; poi due esperti in materie giuridiche; il presidente del CONI, Giovanni Petrucci, e quello dell'UNIRE;<sup>10</sup> altri cinque rappresentanti rispettivamente del dipartimento della Ragioneria generale dello Stato, dell'Avvocatura generale dello Stato, del ministero per i Beni e le attività culturali, del ministero delle Politiche agricole alimentari e forestali, del ministero per le Politiche giovanili e le attività sportive.

Ma oltre che gli aspetti legali, approfondirò anche i lati più oscuri, l'altra faccia della medaglia che non si vuole vedere, ossia GAP, usura, riciclaggio di denaro illecito, mettendo i dati in relazione con questioni più squisitamente economiche, collegate alla produttività del nostro Paese, al tasso di occupazione e disoccupazione, alle abitudini di consumo e allo stato di salute delle famiglie italiane, tutte questioni di cui lo Stato è in parte responsabile. Nonostante le cifre sciorinate periodicamente che ne indicano l'ottimo momento di salute, il gioco va rapportato a un fatto che è difficile, quasi sconveniente ammettere: la povertà crescente degli italiani.

Il nostro è il (bel)paese dei balocchi e della disuguaglianza sociale, dove le dicotomie si sono aggravate forse in maniera irreversibile: la classe media in frantumi – e qui sta il dramma sociale dell'Italia – scivola sempre più verso il basso, attratta dalle illusioni di ricchezza prospettate dal gioco o dalle promesse di una politica al momento rappresentata da chi appartiene per certo a quel 10 per cento di famiglie che, secondo un recente dato della Banca d'Italia, possiede quasi la metà dell'intera ricchezza nazionale.<sup>11</sup> E la-

scia perplessi il fatto che sia proprio la classe media la più dedita al gioco.

L'inchiesta punta a rivelare l'essenza inedita e sconosciuta del gioco: un moltiplicatore negativo dell'economia che, non producendo reale ricchezza, contribuisce sul lungo periodo all'impoverimento della nazione. Esistono delle mistificazioni, interpretazioni superficiali derivanti dall'equivoca locuzione «monopolio statale», che fa pensare che sia lo Stato a incassare tutto il guadagno. Anche contro questa mistificazione si muove appunto l'indagine: la filiera del gioco, paragonata a quella di altre industrie, è estremamente breve e la ricchezza derivata da esso è agli antipodi della ricchezza vera, quella che nasce dalla produttività, la sola cosa che rende un Paese solido economicamente. Inoltre è da rilevare che il denaro impiegato nel gioco è sostanzialmente dissipato, perché valgono due assiomi, due regole base che sarebbe bene ricordare: la fortuna è cieca e il banco vince sempre.

Eppur si gioca. Il gioco è uno specchio, per le allodole, su cui si riflette la situazione culturale dell'Italia, segno dello stravolgimento dei parametri di riferimento: perché se un Paese, per ogni tipo di problema, compreso l'aiuto a zone terremotate, tende ad affidarsi più all'azzardo che alle proprie risorse intellettuali, e in pochissimi, se non nessuno, si indignano per questo, significa che è in atto un significativo mutamento dei valori. E che viviamo in uno Stato miope oltre che biscazziere.