



## DOMANDE E RISPOSTE SUL GIOCO D'AZZARDO SULL'USURA E SUL SOVRAINDEBITAMENTO

Maurizio Fiasco

Seriate, 20 febbraio 2020

*Quanto si gioca per denaro? Qual è il confine tra il gioco e l'azzardo? Quando diviene patologia? È vietato? Quali contraddizioni nelle leggi? Quanto incassa lo Stato e quanti costi ne derivano? Chi sono gli operatori di questo mercato? Quali poteri dei Comuni? Si sono raggiunti dei limiti di crescita? Quale nesso tra gioco d'azzardo, indebitamento patologico? E con l'usura? Quali effetti prevedibili delle norme varate di recente (per esempio sulla pubblicità)? Cosa accade all'estero?*

### **1. Quanto è esteso il mercato del gioco d'azzardo?**

Giungono delle notizie aggiornate che deludono quanti si auguravano il contenimento del consumo di gioco d'azzardo. Nell'anno 2019 – dicono le anticipazioni – si sono registrati altri 3,5 punti percentuali di crescita del denaro versato a scommesse, slot machine, lotterie, casinò on line e altri trastulli “con denaro, per denaro e a scopo di lucro”. Salvo smentite del tutto improbabili, dunque, il record del 2018 è stato scavalcato, e da 107 (centosette) miliardi di euro si è passati a 110,400 sempre di miliardi di euro. Venti piani delle Regioni per le patologie dei giochi con soldi e per soldi, altrettante leggi in vigore nei singoli loro territori, oltre 600 provvedimenti municipali di contingentamento di luoghi e di orari di vendita di scommesse, di lotterie e di ogni tipologia di slot machine, mobilitazioni della società civile, campagne informative, dossier di documentazione, proteste, appelli... e ancora nessun segno di arresto si registra, e né tanto meno un'inversione di tendenza. Prosegue dunque la serie dei dati che sorprendono.

La continua risalita del consumo induce a considerazioni preoccupate. Tuttavia, per comprendere il peso di tali numeri occorre raffrontarli con il volume del totale dei consumi privati in Italia.

Ebbene, l'offerta autorizzata e registrata di gioco d'azzardo (ma ricordiamoci che vi è anche una quota di “nero”) supera nettamente il 10 per cento degli 830 miliardi che l'ISTAT stima rappresentare la spesa familiare annua degli italiani: dagli alimenti all'abitazione, dai trasporti alle vacanze ecc. Un dirottamento della domanda di beni e di servizi verso il mercato dell'alea davvero impressionante, che non è raffrontabile a quanto avviene in nessun altro paese dell'UE.

Se tale è la “contabilità” dell'azzardo offerto con la concessione statale, vi è nondimeno da proporre una lettura etica di queste cifre, laddove si tratta di un'offerta commerciale di gratificazione e di speranza

Maurizio Fiasco, febbraio 2020

“aleatoria”. Come si giustifica – alla luce dei valori dell’ordinamento costituzionale – un monopolio dello Stato sui giochi con posta in denaro che consegue tali cifre aggregate? Un monopolio, intendo dire, che non è esercitato (come avveniva fino agli anni Novanta del secolo scorso) per contenere la propensione a dissipare reddito personale. Ieri si autorizzavano poche modalità (lotto, ippodromi, quattro casinò, lotterie “stagionali” ...) mantenendo fermo l’obiettivo di limitare un comportamento socialmente disapprovato.

Da almeno tre lustri, in un crescendo “rossiniano” è invece proprio lo Stato che va inducendo un intero popolo, composto di persone di ogni età e sesso, a versare somme crescenti del loro budget in slot machine, lotterie, casinò on line. Come si può dichiarare la legittimità di tale operazione?

Occorre, in primis, procedere a una ristrutturazione-manomissione linguistica e retorica. A iniziare dalla stessa parola che designa l’oggetto. A rigore si tratta di gioco “con denaro” e “per denaro”, rivolto a perseguire un fine di lucro dal risultato causale di una “macchina” o di un “meccanismo”.

Dall’estrazione al rinvenimento di una combinazione. Con una decisione ontologicamente “a rischio”. Azzardo e rischio sono un’endiadi. E così che impieghiamo quotidianamente le due parole. Dunque, in passato lo Stato era molto prudente nel lasciare aperta la porta del versamento rischioso di reddito personale. Gli effetti collaterali – esplicitamente evocati – erano dannosi per l’“ordine”, sia nella sfera personale (la dignità e la sussistenza della famiglia) e sia in quella sociale (l’economia, l’ordine pubblico).

Il tabù sopravvive ancora oggi, ma riguarda solo la impossibilità di impiegare – nei testi normativi dello Stato – proprio la dizione “gioco d’azzardo”. Tranquillamente perciò si replica, ogni giorno, nei documenti ufficiali, una marchiana impostura. È strutturalmente gioco d’azzardo, è reddito privato destinato a un impiego ad altissimo rischio. Ma non è denominato di conseguenza.

Per parlare infatti di azzardo devono aversi tre elementi: il rischio, il denaro e il risultato ottenuto attraverso il caso, in modo totale o assolutamente prevalente. È chiaro che l’alea, in diversa dose, è presente nell’alchimia di ogni attività umana. Ma nel gioco “con denaro” e “per denaro”, è presente in misura schiacciante. Impostura terminologica che si combina con un altro vulnus alla vita democratica, al principio di pubblicità.

Ebbene, lo Stato che rivendica il monopolio del gioco così inteso, dovrebbe rendere accessibili le informazioni e i dati su tale attività, perché si formi un’opinione pubblica, una valutazione o una critica. Invece i dati sono forniti in ritardo, in modo aggregato, senza l’elenco delle variabili fondamentali e con aggregazioni che non reggono. Ed è paradossale che nessuno, nelle sedi del controllo politico sull’operato delle amministrazioni dello Stato, cioè in Parlamento, imponga il rispetto di tale elementare dovere da parte dell’ente di scopo – i Monopoli – che “gestiscono” 85 miliardi annui (sempre restando alla quota ufficialmente registrata ed escludendo il “nero”).

## 2. Cos’è il gioco<sup>1</sup>? Qual è la linea di confine tra gioco e azzardo?

Nella classificazione storica e antropologica del gioco, quello di alea è una delle quattro costruzioni dell’*homo ludens*: insieme al gioco di competizione (agòn), di stordimento o vertigo (pensiamo al

---

<sup>1</sup> Da un aggiornamento 2019 di un’intervista a “EticaNews”, ottobre 2015

bambino che va avanti e indietro sulla giostra) e di mascheramento. Perché si tratti di gioco l'attività deve essere a-finalistica, ossia non deve avere altro scopo che sé stessa (altrimenti diventa un lavoro), deve essere separata dalle altre attività umane (ad esempio non la si può esercitare mentre si lavora o si mangia) e presentarsi come incerta. Il gioco è tale quando si svolge in un tempo e in uno spazio ad esso assegnati. Il criterio della separatezza di tempo e di spazio è fondamentale perché il gioco rispetti il profilo antropologico dei componenti di una data società.

È così, oggi? Il gioco d'azzardo di cui stiamo conversando è rozzamente finalistico, ossia è rivolto a perseguire uno scopo ben preciso, e avviene senza limiti di tempo e spazio. In pratica si gioca sempre e ovunque. Inoltre, uno dei due giocatori, il banco (Stato o concessionario), non si trova affatto in una posizione di incertezza, poiché sa che alla fine trattiene una quota che esso conosce in anticipo.

### **3. E quando l'azzardo diventa "malattia"?**

Qui siamo a un passaggio ancora più brutale. L'azzardo si evolve in un quadro clinico (ben tipizzato, per esempio dall'Organizzazione Mondiale della Sanità) quando nell'analisi di una persona giocatrice ricorrono una sequenza di condizioni, alla luce di alcuni specifici criteri diagnostici. Negli ultimi quindici anni è però accaduto qualcosa di imponente e di ulteriore: l'azzardo commerciale è stato ed è associato alle nuove tecnologie, mentre è sostenuto con un marketing raffinato e aggressivo. È chiaro che il core business del settore – per l'appunto, come in ogni offerta commerciale – è fondato sulla spesa del "cliente fidelizzato", e non di quello occasionale. Dunque, nell'azzardo pubblico il massimo dei ricavi derivano dalla spesa del "giocatore fidelizzato". Chi è costui? Il consumatore di scommesse, slot machine, lotterie, casinò on line che gioca versando in condizioni di dipendenza psicologica cronicizzata. Il corollario di questo dato di fatto significa che i confini tra il ludico e il patologico si sono notevolmente modificati. Una volta i "giocatori patologici" rappresentavano la "minoranza di un'altra minoranza", costituita appunto dal "popolo" dei giocatori d'azzardo. Quando, successivamente al dilagare dell'offerta commerciale di alea, si sono invece arruolate fasce molto più ampie della popolazione, la patologia ha iniziato a prendere piede anche tra coloro che normalmente non ne presentavano i presupposti. Praticamente chiunque può scivolare nel "Disturbo da Gioco d'Azzardo", dizione che nel Manuale Statistico Diagnostico – Versione 5, o DSM V ha preso il posto del precedente GAP (Gioco d'Azzardo Patologico). È un cambiamento enorme e inquietante.

### **4. Ma in Italia il gioco d'azzardo non è vietato?**

Sì, come ha ribadito in diverse sentenze la Cassazione penale. Se qualche ente o impresa vuole risparmiare di incorrere in una sanzione, può utilizzare la manomissione linguistica. Basta denominare l'oggetto "azzardo" con la locuzione "gioco con alea con posta in denaro". Dove si enfatizza la caratteristica del "gioco", e così l'alea è accettata come una caratteristica della componente ludica. A presta proposizione segue il "corollario" della "posta in denaro": essa è presentata come una sorta di ticket da pagare per accedere al gioco. È un espediente linguistico, di tutta falsità, poiché si dovrebbe correttamente dire "gioco DI alea con posta In denaro e PER denaro", ossia appunto Gioco d'Azzardo. La manomissione linguistica comporta che il commercio di gioco d'azzardo si svolga formalmente nell'ambito del monopolio dello Stato. Ogni altro soggetto privato, da un imprenditore a un gruppo di persone che si riuniscono in una casa privata per giocare del denaro, per esempio a poker, viola la legge.

### **5. Quali sono le lacune più grosse del nostro sistema legislativo?**

La prima è data dalla mancanza di responsabilità civile diretta dei concessionari. Essi infatti, dal momento che esercitano con finalità di lucro lo sfruttamento di un bene pubblico di monopolio (il gioco con denaro e per denaro, cioè d'azzardo) ne sono esonerati. Infatti, formalmente è lo Stato che dovrebbe essere responsabile nei confronti dei cittadini, poiché concede in outsourcing la distribuzione dell'offerta di gioco con denaro e per denaro. Così coloro che si ritenessero danneggiati da tale attività, ad esempio i familiari di un giocatore compulsivo, per sperare di essere risarciti dovrebbero reclamare direttamente con lo Stato, nonché citarlo in giudizio: con gli esiti che possiamo prevedere.

In secondo luogo, non vengono fissate localizzazioni precise dei punti (negozi, sale, installazioni ecc.) dove si commercia il gioco d'azzardo. Ricordo che un tempo tali strutture erano volutamente collocate "fuori" delle città. Ippodromi in periferia, casinò in comuni ai confini nazionali (Sanremo, Campione, Saint Vincent, Venezia in laguna).

Anche sul tema della pubblicità ci sono delle riflessioni mirate da proporre. Essa non è solo uno strumento per stimolare la voglia di gioco, ma è piuttosto la creazione di una vera e propria "narrativa" sul gioco, una drammaturgia che veicola nella persona un pensiero o una "visione" interiore del gioco. È la pubblicità che si risolve in una sorta di fecondazione in vitro della propensione a giocare, con risultati efficaci anche su persone che non risultano "predisposte" a versare somme importanti di denaro nella macchina dell'alea.

Infine, vorrei puntualizzare che il gioco d'azzardo nel nostro paese si è esteso *non per una lacuna nella legislazione vigente tale da favorire il conseguente mercato*, ma al contrario il boom dell'economia dei giochi venali è avvenuto grazie a una lunga serie di provvedimenti promozionali, a mio parere adottati dal legislatore pur essendo essi in conflitto con i principi costituzionali. Dunque, i danni che ne derivano sono ancora peggiori dei semplici effetti collaterali dell'azzardo (estendersi della platea dei giocatori patologici, corruzione, reati contro la proprietà e l'economia, violenze). Non ho dubbi che in Italia ormai siamo di fronte ad *un'antinomia tra la commercializzazione eccessiva del gioco d'azzardo, alla quale ancora non si pongono limiti, e la democrazia*. Tutto ciò è avvenuto in modo strisciante, senza che nessuno se ne accorgesse.

Per i primi cento anni lo Stato ha considerato il gioco d'azzardo un disvalore, benché autorizzasse alcuni giochi di alea: purché stessero fuori dai luoghi della vita quotidiana. In questo modo si riteneva essersi prodotto un equilibrio contenitivo di un'attività pur considerata minacciosa per la società.

Poi negli anni 90 – quando si verificò un serio rischio di default dei conti finanziari dello Stato e dunque fu necessario reperire entrate aggiuntive – il governo incrementò l'offerta di "gioco pubblico" per far fronte alla situazione economica generale e far rientrare i conti del bilancio dello Stato nei parametri europei. Così si è cominciato a promuovere alcune tipologie di gioco per sfruttarne le potenzialità come leva fiscale non coercitiva e invece "volontaria" (ad esempio aumentarono le giocate del Lotto, venne introdotto il Gratta e Vinci, nacquero le lotterie e scommesse legate ad eventi, sportivi e non). Questa sequenza di decisioni fece da volano per indurre gli italiani a spendere nei giochi. Seguì tuttavia una diversa e mai conosciuta stagione in Italia, quella contrassegnata dall'obiettivo non di incrementare le entrate fiscali, ma di "promuovere l'economia dei giochi". Può sembrare paradossale, ma per perseguire l'obiettivo si sono dovute ridurre le aliquote tributarie applicate sui vari giochi. Risultato: aumentava vorticosamente il consumo di alea, ma le entrate fiscali che ne derivavano si incrementavano molto poco. Il fatto è stato ed è che per elevare il numero di consumatori partecipanti si doveva aumentare la massa di denaro destinata a montepremi dei giochi, ma frazionando i relativi importi delle vincite. Insomma, occorreva gratificare i giocatori, in modo che inseguissero ulteriori premi (con il risultato di uscire perdenti, alla fine della giornata. Tutto questo comporta di ridurre il margine erariale per lo Stato e il profitto per le concessionarie. Fatto 100 l'ammontare del denaro impiegato dal popolo di giocatori, negli anni Novanta se ne tratteneva oltre il 40 per cento (lasciando ai concessionari pochi punti di margine), mentre nell'anno 2014 di quel 100 la quota trattenuta media è stata di meno di 20 punti percentuali. Sempre a voler non calcolare la quota di "nero".

#### **6. Lo Stato incassa intorno ai dieci miliardi annui, ma quanti ne spende in cure sanitarie e costi sociali?**

Si deve ricostruire una contabilità diretta a una indiretta. Nella prima compaiono cifre risibili. Ogni anno sono stanziati una cinquantina di milioni di euro per tutta l'Italia, per la prevenzione e per le terapie del Disturbo da Gioco d'Azzardo. Ma qualora lo Stato dispiegasse effettivamente la presa in carico necessaria con tutte le prestazioni necessarie per il recupero del giocatore patologico, il costo sarebbe molto salato, Maurizio Fiasco, febbraio 2020

poiché si tratta di profili clinici che non possono essere trattati con “terapie brevi”.

Vi sono inoltre da considerare i costi indiretti, come quelli di ordine pubblico. Parliamo di furti, rapine, estorsioni, ferimenti, truffe, ecc. I costi indiretti sono dovuti al danno emergente, corrispondente al costo materiale del reato e alle sue conseguenze (come distogliere forze dell’ordine impegnate a contrastare altre illegalità).

Non si possono trascurare anche gli effetti economici sulle famiglie e sulle imprese: e la minore domanda privata di beni e servizi, dirottata verso l’azzardo, che a sua volta riduce ulteriormente le entrate fiscali. Certo, è difficile contabilizzare sia i costi diretti e sia i costi indiretti. Ci vorrebbe un ente terzo, non sponsorizzato dagli operatori del gioco, che faccia delle ricerche indipendenti. E invece, attualmente, la ricerca, quando c’è, è finanziata con fondi erogati dagli imprenditori dell’azzardo pubblico. È impressionante che i concessionari sponsorizzino davvero una quantità infinita di organismi, università comprese. Purtroppo, oggi non abbiamo numeri attendibili, nemmeno sulle persone in manifesto Disturbo da Gioco d’Azzardo. Sappiamo però, dalle informazioni disponibili, che siamo di fronte ad una patologia di massa: se la spesa annua si aggira intorno agli 110,4 miliardi, dei quali 23 di perdita netta, significa che oltre il 10 per cento di tutti i consumi annuali degli italiani finisce nell’azzardo. Una cifra enorme, che corrisponde a 110 milioni di giornate lavorative, ossia più di un terzo delle giornate di vacanza che la metà della popolazione italiana usufruisce ogni anno.

Ma alla fine certamente lo Stato ci perde. Aniché risollevere i conti dello Stato, oggi gioco d’azzardo è una fonte di debito pubblico.

### **7. Chi sono gli operatori che compongono la filiera del gioco?**

È una filiera corta. Il concessionario può avere una società *in house* per la gestione delle varie tipologie di gioco, oppure distribuire in franchising un certo numero di concessioni (ad esempio le sale slot con il marchio del concessionario). Alcune major dell’azzardo forniscono anche porzioni del numero delle concessioni insieme alle “macchinette”. Il gestore invece è colui che ha il contatto con l’utente finale e che ha un contratto sottoscritto con un agente del concessionario. Quest’ultimo ha le redini del sistema e incamera la fetta più grossa della raccolta, anche perché gode di un margine fissato per legge. Per ottenere questa posizione, tuttavia, gli stessi concessionari hanno dovuto anticipare le somme degli “aggi” allo Stato prima di maturare i ricavi. E così si sono indebitati, anche per parecchio denaro ottenute per versare il “garantito” allo Stato, per realizzare gli impianti, per diffondere una rete commerciale che procacciasse i contratti con i gestori.

### **8. Che poteri hanno gli enti locali?**

Siamo ancora in una fase di formazione dell’assetto normativo. Ci sono state tuttavia già diverse pronunce giurisprudenziali delle magistrature superiori (Corte Costituzionale, Cassazione, Consiglio di Stato) che affermano la potestà (anche inderogabile) dei Comuni e delle Regioni. Un punto fermo nell’attuale sistema è però che le concessioni e le licenze sono attribuite, in avvio della procedura del bando di concessione, dallo Stato, e con questo passaggio nemmeno le Regioni possono interferire. Regioni ed Enti locali, pur esclusi dal processo decisionale “a monte”, dovrebbero allora concentrare il loro intervento “a valle”, poiché è innegabile come il gioco d’azzardo si consuma nel tessuto della città. Di qui la legittimità – pur contrastata con veemenza dalle imprese dell’azzardo – di emanare regolamenti comunali o ordinanze del sindaco quando o dove (per l’appunto “a valle”) il gioco interferisca concretamente con altre esigenze, ad esempio con la tutela dei luoghi considerati sensibili. Una potestà normativa e imperativa del Primo cittadino che vale, ordinariamente, a salvaguardare le legittime attività civili e istituzionali con le quali confligga la concreta commercializzazione dell’alea.

### **9. L'azzardo è in una fase di crescita o ha raggiunto in Italia un livello per così dire di saturazione del mercato?**

Come si diceva ancora nell'anno si è segnata una crescita di almeno un ventesimo sul 2017 del denaro versato a scommesse, slot machine, lotterie, casinò on line e altri trastulli "con denaro, per denaro e a scopo di lucro". Venti piani delle Regioni per le patologie dei giochi con soldi e per soldi, altrettante leggi in vigore nei singoli loro territori, oltre 600 provvedimenti municipali di contingentamento di luoghi e di orari di vendita di scommesse, di lotterie e di ogni tipologia di slot machine, mobilitazioni della società civile, campagne informative, dossier di documentazione, proteste, appelli... e ancora nessun segno di arresto si registra, e né tanto meno un'inversione di tendenza. Si vedrà, ma solo dalla seconda metà del 2019, qual potrà risultare l'effetto frenante del divieto di pubblicità e sponsorizzazioni, che è stato imposto con il decreto "dignità". Prosegue intanto la serie dei dati che sorprendono.

Come per le più note dipendenze da consumi rischiosi e dannosi (alcol, droga, tabacco) quella per il gioco d'azzardo si presenta come una fame insaziabile. In analogia con l'alcolismo, che è il bere all'eccesso, ma senza avere sete. Dobbiamo amaramente ammetterlo: sono riusciti (parlo dei trust dell'azzardo di Stato) ad arruolare alla patologia della scommessa una popolazione sterminata.

Leggo ora da un report, ancora non diffuso e tenuto riservato dall'Istituto Superiore di Sanità (perché l'indagine è assurdamente "di proprietà"2 dei Monopoli di Stato) che l'area dei giocatori abitudinari si comporrebbe di 5 milioni e 100 mila adulti e di 150 mila studenti minorenni (degli altri giovani, esclusi dalla frequenza scolastica, non si ha alcuna informazione). Le parole impiegate dall'ISS a commento dei dati peraltro sconcertano.

Mentre 520mila ragazzi delle scuole superiori scommettono, grattano i tagliandi delle "lotterie istantanee" e si collegano ai siti internet del gambling, ma restano "giocatori sociali" (sic!), solo 80mila sono "a rischio" e 70 mila invece risultano "problematici". Come può intendere una persona dalla cultura media queste espressioni? "Sociali" ... ovvero spendono soldi una tantum per un comportamento assolutamente vietato. "A rischio" ... cioè la condotta "può" evolversi e peggiorare. "Problematici" ... soave espressione, come i bimbi "problematici". Sembrano scene da film americani, "ragazzi, abbiamo un problema". Ecco gli effetti del gioco d'azzardo, con il brand di concessionari di Stato, che agisce in prossimità, quasi pedinando le persone nell'arco della giornata e ovunque si trovino. Anche tra le mura domestiche con casinò e scommesse on line.

### **10. Esiste un rapporto tra gioco d'azzardo e indebitamento? E, a questo proposito, sono disponibili delle stime?**

Per chi è divenuto un habitué della gratificazione concessa dal Caso, tutta la giornata ruota attorno alla ricerca del denaro per mirare al premio o per inseguire le perdite (*chasing gambling losses*, per dirla con il linguaggio della diagnosi clinica). La cornice del gioco d'azzardo, nella mente e nella giornata del gambler, fa saltare ogni inibizione a compiere quelle scelte che egli, in altre condizioni, avrebbe scartato. Come il rispondere alle sirene delle società finanziarie per procurarsi il denaro, dopo aver racimolato tutto il "liquido" in famiglia, nel conto corrente e dopo che si sono esaurite le possibilità di amici e parenti di fornire soldi (avendo creduto alla solita menzogna del giocatore). La propensione al debito, nella persona giocatrice d'azzardo, abbatte ogni soglia di

ragionamento sullo scopo da raggiungere. Piatto ricco, mi ci ficco, dice allora il prestatore che è, in sequenza, la banca, la finanziaria collegata, il credito al consumo, il Compro Oro, l'usuraio. A ogni tappa, una modifica del profilo di personalità dell'uomo e della donna coinvolti.

La catena degli eventi, chiamiamoli così, "finanziari", è parallela alla sequenza del mutamento esistenziale. In troppi casi dalla sussistenza alla povertà estrema. La storia dell'alloggio del giocatore le riassume. Da una normale abitazione è passato alla coabitazione con altra famiglia, quindi alla camera in affitto. Prosegue con l'alloggio precario che egli quindi lascia per il tugurio. E ve ne sono di persone (più di quanto s'intuisca) che alloggiano nell'autovettura, ormai divenuti homeless.

### **11. Ci sono relazioni tra l'usura e il gioco d'azzardo? Se sì, è possibile immaginarne un dimensionamento?**

Usura e azzardo sono un'endiadi. Dici usura, dici azzardo. E viceversa. Da tempo Istat e ministero dell'Interno hanno abbandonato ogni tentativo di censire il sommerso. Si deve ricorrere a indicatori indiretti. Per esempio, lascia intendere l'estensione dei due fenomeni, la funzione di "convertitore di condizione" che il bilancio familiare già deficitario, e ulteriormente peggiorato per la dissipazione di reddito di sussistenza, attiva. Negli anni Dieci di questo secolo, sono circa 250 mila le abitazioni e gli altri immobili privati che vanno all'asta ogni dodici mesi, a causa dell'insolvenza grave cronicizzata delle famiglie e delle imprese. Alla fine del 2015 era iscritto al "pubblico incanto" uno stock di 570 mila unità immobiliari. Tra due crisi – nel periodo compreso tra gli anni interi 2006 e 2016 – le famiglie in fallimento economico conclamato sono passate da 1 milione 277 mila e a 1 milione 956 mila<sup>2</sup>. Un balzo di 53,5 punti percentuali. In pratica, significa anche che il mercato potenziale dell'usura si è incrementato di molto. E tra azzardo e usura c'è una correlazione intuitiva: il primo documentato da numeri diretti e la seconda, l'usura, comprensibile per inferenza.

### **12. I recenti provvedimenti produrranno un reale contenimento?**

Nella legge di conversione del decreto "Dignità", approvata a metà agosto 2018, vi sono stati dei segnali certamente apprezzabili. Il divieto di pubblicità e sponsorizzazioni (entrato in vigore in due tempi, il primo gennaio e il primo luglio 2019) ha introdotto un concetto sempre negato. Il gioco d'azzardo è un comportamento "a rischio" e quindi non è accettabile alcuna banalizzazione della scelta di scommettere, puntare on line, restare incollati davanti al terminale di una slot machine. Dopo l'inserimento del Disturbo da Gioco d'Azzardo (Gambling Disorder) nei Livelli Essenziali di Assistenza (marzo 2017) il divieto di promozione commerciale era inevitabile. Ma la questione decisiva è il varo di una severa azione di contenimento del consumo, che ripercorra le tappe della "legge antifumo", emanata nel 2003 e ben migliorata nel 2016. Auspico una chiara definizione della responsabilità civile dell'industria dell'azzardo per i danni e i costi provocati dalla strategia commerciale di vendita, reclutamento e fidelizzazione dei loro clienti.

---

<sup>2</sup> Consulta Nazionale Antiusura (a cura di Maurizio Fiasco), *Tra due grandi recessioni economiche. Il sovraindebitamento delle famiglie italiane nel decennio 2006-2016. dimensioni, caratteristiche, proposte per il superamento*, Assemblea annuale delle Fondazioni Antiusura, Assisi, 22 giugno 2018