



## Dossier “Azzardopoli 2.0”

### Scheda di sintesi

Un paese dove si **spendono circa 1.450 euro pro capite**, neonati compresi – 1890 euro pro capite considerando solo i maggiorenni – per tentare la fortuna che possa cambiare la vita tra videopoker, slot machine, Gratta e vinci, sale Bingo. E dove si stimano **800mila persone dipendenti da gioco d’azzardo** e **quasi due milioni di giocatori a rischio**. Un fatturato legale valutato in **79.9 miliardi di euro nel 2011**, a cui si devono aggiungere, mantenendoci prudenti, i **dieci miliardi di quello illegale**. **E in agguato i dati del 2012, che circoscrivono la raccolta a una cifra impressionante: circa 103 miliardi di euro, tra guadagni legali (88) e illegali (15), con un dato di crescita del 10%**. È «la terza impresa» italiana (ma ha messo la freccia del sorpasso per diventare la seconda), l’unica con un bilancio sempre in attivo e che non risente della crisi che colpisce il nostro paese. Quella che conta su ben 6.181 punti e agenzie autorizzate sul territorio secondo l’anagrafe di inizio ottobre 2012. **Benvenuti ad Azzardopoli**, il paese del gioco d’azzardo, dove, quando il gioco si fa duro, le mafie iniziano a giocare. **Ben 49 clan** che gestiscono «i giochi delle mafie» e fanno saltare il banco. Da Chivasso a Caltanissetta, passando per la via Emilia e la Capitale. I soliti noti seduti al «tavolo verde»: dai **Casalesi di Bidognetti ai Mallardo, dai Santapaola ai Condello, dai Mancuso ai Cava, dai Lo Piccolo agli Schiavone**. Le mafie sui giochi non vanno mai in tilt e di fatto si accreditano a essere **il quattordicesimo concessionario «occulto»** dei Monopoli di Stato. Così ad Azzardopoli i clan fanno il loro gioco. Rien ne va plus. Si punta e si vince.

Numeri, storie, analisi del dossier non svelano la soluzione di un giallo perché, semmai, il colore che prende l’impresa è il nero. Per i risvolti in chiaroscuro, per le numerose zone d’ombra di un sistema complessivo, quello dei giochi d’azzardo, che, curiosamente, ma non troppo, in un paese in crisi come l’Italia, funziona e tira. È un settore che, cifre alla mano, offre lavoro a **120.000 addetti e muove gli affari di 5.000 aziende, grandi e piccole. E mobilita il 4% del Pil nazionale** con il contributo, secondo le stime più attendibili, di circa 36 milioni di italiani, fosse anche solo di quelli che si limitano a comprare il tradizionale tagliando della Lotteria Italia, peraltro in netto calo alla fine del 2011 (-15%). Se hanno giocato almeno una volta 36 milioni di italiani a quanti il gioco ha cambiato in meglio la propria vita? Non disponiamo di statistiche, ma non stenterete a credere che la percentuale è infinitesimale. I giocatori moderati sono rimasti nel guado dell’ordinaria amministrazione mentre centinaia di migliaia di italiani sono scivolati nella patologia. È una constatazione sociale, di rara semplicità, abbastanza forte sui danni dell’azzardo, senza scivolare nel catastrofismo?

A inizio 2011 l'ottimismo spingeva a una previsione d'incasso del mercato dei giochi pari a 80 miliardi, poi una frenata autunnale aveva ridimensionato la previsione a 73 miliardi. Ma l'Italia, che pure incassava la manovra più dura e consapevole, quella di Monti, dava fiato nell'ultimo trimestre dell'anno a una raccolta ancora più lusinghiera e, a chiusura di conti, il dato finale si sarebbe attestato, secondo la previsione iniziale, a 79,9 miliardi, pari alla somma del debito finanziario dei Comuni a fine 2010. E 8,8 miliardi sono andati allo Stato. L'incremento percentuale rispetto all'anno precedente è di un rilevantissimo +24,3%. Le vincite pagate ammontano a 62 miliardi con un payout (ovvero la restituzione in vincite) pari al 75%. La raccolta aumenta, ma i proventi per lo Stato sono fermi. Nel 2012 lo Stato incasserà un miliardo in meno dell'anno precedente, tornando ai livelli di redditività di quattro anni prima, un poco strategico salto del gambero. E la cifra verrà a mancare a un bilancio comunque dissestato. Questa l'incredibile contraddizione della macchina da guerra dell'azzardo. Per la cronaca **l'Italia con questa cifra occupa il primo posto in Europa e il terzo posto** tra i paesi che **giocano di più al mondo**. Ma dalle proiezioni dei primi dieci mesi del 2012 l'Italia potrebbe andare in pole position, con il contributo del comparto illegale, scavalcando Stati Uniti e Giappone. Il trend di crescita non ha pari. Nel mondo del Gratta e vinci un tagliando su cinque di quelli venduti al mondo è italiano e nessun mercato internazionale è assorbito con la stessa invadenza come il nostro dalle videolottery (nella misura del 57%). Ma non finisce qui. Nonostante tutti i "contrappesi" morali della lobby buona si stima che la raccolta 2012, anche in considerazione del grande impulso dell'azzardo nel mese di dicembre, possa avvicinare i cento miliardi di euro. La terza industria del paese potrebbe diventare addirittura la seconda. Se analizziamo i dati riferiti ai **mesi di ottobre e novembre 2011**, il primato per la spesa pura nell'azzardo spetta alla **Lombardia** con 2 miliardi e 586mila di euro, seguita dalla **Campania** con un miliardo e 795mila euro. All'ultimo gradino del podio il **Lazio** con un miliardo e 612 mila euro. Nella cinquina entrano anche l'Emilia Romagna con un miliardo e 106mila euro e il Piemonte con 964mila euro. Soldi che girano grazie alle **400mila slot machine presenti in Italia**, una cifra enorme, **una macchinetta "mangiasoldi" ogni 150 abitanti**, un mini casinò tablet in giro per i nostri quartieri. Più esattamente, al 23 ottobre 2012 i nulla osta rilasciati erano 415.000 a fronte di 379.000 apparecchi da intrattenimento ufficialmente a regime. La Lombardia è la regione regina dei giochi pubblici, il Lazio quella con la maggiore spesa pro capite. E Pavia guidava il gruppo tra i capoluoghi di provincia nel 2011 con 2123 euro di spesa pro capite, praticamente uno stipendio e mezzo di importo medio di una famiglia italiana.