



Bologna, 02 ottobre 2023

Spett.le Redazione Eco di Bergamo

Alla c.a. del Direttore Responsabile

Dott. Alberto Ceresoli

*Egregio Direttore,*

in qualità di Associazione (aderente a Confindustria SIT) di rappresentanza degli operatori del gioco lecito, sia fisico che on line, intendiamo dare il nostro contributo sull'importante tema trattato nell'articolo di Luca Bonzanni, dal titolo <<Il gioco d'azzardo è dentro casa: on line spesi 872 milioni>>, pubblicato il 27 settembre u.s. sul vostro quotidiano.

Proprio il rilevante spostamento della domanda di gioco dal canale fisico a quello on line, evidenziato nell'articolo, è indicativo -a nostro avviso- di come le strategie di prevenzione della dipendenza da gioco fin qui adottate debbano essere riviste alla luce delle nuove tendenze sociali in atto, connesse all'avvento del "mondo digitale", all'interno del quale "abitano" già nuove realtà, ulteriori rispetto a quelle del gioco, in grado di alimentare nuove forme di dipendenza e indurre (se non, addirittura, a proporre), fenomeni degenerativi sul piano dei comportamenti, sia individuali che diffusi, i quali coinvolgono, in modo particolare, le nuove generazioni.

A fronte di questo nuovo mondo che sta avanzando con una pervasività talmente ampia e veloce che richiederebbe una vigile consapevolezza da parte di chi avrebbe il dovere di monitorare le dinamiche sociali, una certa politica, la cui capacità di interpretare la realtà è invece racchiusa in recinti sempre più angusti, è riuscita nell'impresa di relegare al rango di argomento di scontro ideologico anche un tema di così grande importanza sociosanitaria, qual è, appunto, quello della dipendenza da gioco.

Continuiamo, infatti, ad assistere a battaglie politiche di retroguardia, ispirate dalla velleitaria illusione di poter contrastare la domanda di gioco – e le sue implicazioni sul piano sanitario- attraverso lo smantellamento del sistema del gioco pubblico legale.

Ma, come appunto dimostra il fenomeno descritto nell'articolo, la domanda di gioco è pressoché anelastica: se si chiude un canale d'offerta la relativa domanda si sposta immediatamente su un altro canale.

L'avanzata del gioco a distanza ha, infatti, cominciato ad assumere dimensioni rilevanti quando, durante la pandemia, è stata inibita integralmente l'offerta sulla rete fisica.

Questa tendenza continuerà, inevitabilmente, ad aumentare, sia perché è in linea con le nuove preferenze e abitudini sociali ma anche perché il canale fisico si sta fortemente indebolendo per effetto di certe scelte politiche, i cui fautori sono ispirati dall'idea secondo cui, nell'epoca del "metaverso", si possa comunque contrastare la domanda di gioco spostando i punti di offerta legale di qualche centinaia di metri dai luoghi in cui, si presume, possano gravitare i soggetti vulnerabili (inserendo, tra questi luoghi anche i cimiteri e le stazioni ferroviarie: tanto per far capire di cosa stiamo



parlando) e imporre limitazioni orarie incompatibili con le tenuta economica degli esercizi autorizzati all'offerta di gioco.

A maggior ragione, tenuto conto delle difficoltà di controllare le dinamiche della “rete”, si rivelerebbe ancor più velleitario, se non addirittura dolosamente autolesionista, pensare di risolvere il problema della dipendenza dal gioco on line andando a colpire o a ridimensionare l'offerta legale operante in questo settore: la domanda di gioco on line, attualmente rivolta al mercato legale, migrerebbe immediatamente verso la giungla dei siti illegali presenti in rete, così privando la platea dei consumatori e lo Stato di quelle forme di tutela garantite dal gioco legale a distanza, come, ad esempio, i rigidi requisiti di identificazione del giocatore finalizzati ad impedire l'accesso al gioco dei minori, la tracciabilità di ogni operazione svolta sui conti di gioco per prevenire i fenomeni di riciclaggio, i meccanismi di autoesclusione rivolti ai giocatori problematici, la garanzia di una elevata percentuale minima (fissata per legge) da restituire al giocatore a titolo di vincite, la salvaguardia del gettito erariale.

Ad ulteriore dimostrazione di quanto sarebbe irragionevole intervenire normativamente per ridimensionare il comparto legale del gioco on line, si segnala che, nonostante la meritoria ed efficace attività di vigilanza svolta dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli – la quale ha consentito l'oscuramento, a partire dal 2020, di circa diecimila siti illegali – la rete continua a pullulare di siti illegali che si moltiplicano come funghi, i quali non forniscono alcuna delle garanzie finalizzate alla tutela degli interessi pubblici coinvolti, diversamente da ciò che accade sui siti regolarmente autorizzati da ADM.

La nostra esperienza di associazione di categoria, nata e sviluppatasi di pari passo al percorso di legalizzazione avviato nei primi anni 2000, ci ha insegnato che la soluzione per limitare il grave fenomeno della dipendenza va trovata tutta all'interno del mercato legale, l'unico su cui si può intervenire attraverso processi di razionalizzazione e qualificazione dell'offerta (compatibili con la tenuta economica delle imprese che, per conto dello Stato, la esercitano legalmente), percorsi di formazione degli operatori, soluzioni tecnologiche volte a dissuadere i comportamenti compulsivi e, soprattutto, attraverso una costante collaborazione sinergica tra associazioni di categoria del settore del gioco con gli enti locali e le strutture sanitarie deputate alla prevenzione e alla cura delle dipendenze.

Sperando di aver offerto un contributo utile al tema trattato nell'articolo, ci rendiamo disponibili per qualsiasi interlocuzione e ulteriore approfondimento.

Ringraziandovi anticipatamente per la pubblicazione di queste nostre riflessioni, porgiamo i più Cordiali saluti.

*Il Presidente Assotrattenimento2007 AS.TRO – Confindustria SIT*

*Massimiliano Pucci*