

Il gioco – d’azzardo – dei poveri. Quando a rimetterci sono sempre i più fragili

Fabio Berti

Abstract: With the liberalization of gambling, since the beginning of the new millennium, not only Italy has become a sort of open-air casino, but we have also witnessed an explosion in gambling and the number of players; almost at the same time we have also witnessed a dramatic increase of poverty. The essay highlights the correlations between gambling and processes of impoverishment, pointing out how and why the regressive features of taxation on gambling produce more incisive negative consequences on the most fragile and vulnerable social classes and an inevitable increase in inequalities.

Keywords: Poverty, social vulnerability, gambling, regressive taxation

Sommario: 1. Introduzione 95; 2. Disuguaglianze e povertà in Italia 96; 3. Povertà e gioco d’azzardo. Due fenomeni correlati? 100; 4. A chi costa di più giocare d’azzardo 104; 5. Conclusioni 106; Riferimenti bibliografici 107

1. Introduzione

Fino a non moltissimi anni fa il gioco d’azzardo era soprattutto il gioco dei ricchi: certo, anche nelle bettole si giocava, a dadi, a carte, a morra, ma le disponibilità economiche dei più poveri erano talmente risicate da rendere l’accesso al gioco un vero lusso. Il gioco d’azzardo vero lo si praticava nei luoghi frequentati dai ricchi: durante la *belle époque* le case da gioco e i casinò rappresentavano l’ideale cornice mondana del ricco che, alla ricerca di emozioni, rompeva la noia dell’ozio rischiando il proprio denaro sul ‘tavolo verde’ (Pelizzari 2007).

Naturalmente, anche in passato i poveri riuscivano a diventare ancora più poveri grazie al gioco d’azzardo. La scrittrice napoletana Matilde Serao già alla fine dell’Ottocento parlava del gioco del lotto come una «tassa sull’ignoranza»: nel suo romanzo *Il paese di Cuccagna*, uscito in volume nel 1891, definiva il gioco del lotto «l’acquavite di Napoli» perché, come il potente distillato alcolico, aveva il potere di intorpidire i sensi e creare dipendenza. Il lotto era diventato per i napoletani una vera e propria droga: la smorfia e la cabala, soprattutto per i napoletani, rappresentavano da un lato una dipendenza sociale, alimentata anche dall’ignoranza e dalla credulità popolare, e dall’altro un’illusione di fuga dalla povertà e dalla miseria e un’occasione, per quanto illusoria, di riscatto sociale.

Fabio Berti, University of Siena, Italy, fabio.berti@unisi.it, 0000-0003-2823-6544

Referee List (DOI 10.36253/fup_referee_list)

FUP Best Practice in Scholarly Publishing (DOI 10.36253/fup_best_practice)

Fabio Berti, *Il gioco – d’azzardo – dei poveri. Quando a rimetterci sono sempre i più fragili*, © Author(s), CC BY-SA 4.0, DOI 10.36253/979-12-215-0444-6.10, in Mario Perini (edited by), *Il gioco d’azzardo: una prospettiva multidisciplinare. Atti del convegno tenutosi presso il Dipartimento di Giurisprudenza dell’Università degli Studi di Siena il 1° dicembre 2023*, pp. 95-109, 2024, published by Firenze University Press and USiena PRESS, ISBN 979-12-215-0444-6, DOI 10.36253/979-12-215-0444-6

Tuttavia, è solo in anni recenti che gioco d'azzardo e crisi sociale sono diventate due facce della stessa medaglia (Occhetta 2019): con l'inizio del nuovo millennio gioco e povertà hanno iniziato a crescere come mai era accaduto in passato. La liberalizzazione e l'introduzione di nuovi giochi hanno diffuso in modo capillare le opportunità di azzardo, facendo aumentare in modo esponenziale il numero dei giocatori: sono diventati giocatori anche coloro che prima si fermavano alla schedina o al lotto, non potendosi permettere, anche per semplici motivi logistici, di andare al casinò. Naturalmente i sostenitori di questa liberalizzazione interpretano l'aumento del numero dei giocatori come semplice fenomeno di emersione: dal mercato del gioco illegale si sarebbe semplicemente passati al gioco legale con evidenti vantaggi per le casse dello Stato. Nel presente saggio non entreremo in questo dibattito e nemmeno affronteremo il tema del gioco patologico, anche se negli ultimi anni, parallelamente all'aumento dei giocatori e delle giocate, è aumentato in modo drammatico il numero dei giocatori patologici (Coriale et al. 2015). Il saggio, invece, intende esplorare la relazione tra gioco d'azzardo e povertà che, in seguito alla crisi economica iniziata nel 2008, ha seguito le dinamiche del gioco, con un aumento continuo e preoccupante fino a oggi.

La proliferazione e la differenziazione dei prodotti di gioco con costi minimi di ingresso molto bassi, a partire da 0,50 euro per i 'gratta e vinci', hanno permesso anche alle fasce sociali più deboli di entrare nel mondo dell'azzardo; si aggiunga che le formidabili campagne pubblicitarie portate avanti dai concessionari e avallate dai ministeri economici hanno 'sdoganato' e 'normalizzato' il gioco d'azzardo. Oggi giocare d'azzardo non solo è lecito, ma è 'normale': non più immorale, non più occasione di perdizione. È stato perduto il senso del proibito, tipico di quando l'azzardo era clandestino, dell'esclusività, di quando i casinò erano riservati ai ricchi, e anche il senso del rischio, dal momento che giocare è facile e tutti si sono trovati incentivati a farlo. L'apertura, e la conseguente istituzionalizzazione, dell'azzardo hanno fatto perdere quello stigma negativo che per anni aveva segnato il gioco come vizio, talvolta addirittura come peccato.

Così, anche i poveri giocano, giocano molto, spesso più dei ricchi finendo per pagare i costi più alti in questo 'Paese di Cuccagna'. Dopo questa breve introduzione, nel secondo paragrafo viene tracciato un rapido quadro sulle dinamiche di impoverimento in Italia; nel terzo paragrafo si prova ad individuare una relazione tra povertà e gioco a partire dall'analisi di alcuni semplici e intuitivi dati statistici; il quarto paragrafo analizza le conseguenze dell'aumento del gioco sui ceti sociali più fragili e vulnerabili, mettendo in evidenza come siano proprio questi gruppi sociali a pagare i costi più alti; infine, nel quinto paragrafo sono riportate alcune considerazioni conclusive.

2. Disuguaglianze e povertà in Italia

Il senso comune fa fatica ancora oggi a distaccarsi dall'idea che la condizione di povertà coincida esclusivamente con la mancanza di denaro: è povero chi non ha capacità di spesa e non può garantirsi un livello minimo di consumi. In effetti questa prospettiva mantiene molte verità e corrisponde alla nota

definizione di «povertà assoluta» alla quale molti ricercatori e istituti di ricerca, compreso l'ISTAT, continuano a fare riferimento per analizzare quanti sono i poveri e quanto è intensa la povertà dei poveri. Per questo si fa riferimento alla cosiddetta «soglia di povertà assoluta», che rappresenta la spesa minima necessaria per acquisire i beni e servizi inseriti nel paniere di povertà assoluta. Questa soglia cambia inevitabilmente in base alla dimensione della famiglia, alla sua composizione per età, alla regione e dimensione del comune di residenza: ne deriva non un'unica linea di povertà ma tante quante sono le combinazioni tra tipi di composizione familiare e le distinzioni territoriali considerate; così la stima del numero e percentuale di poveri a livello nazionale è l'esito della somma di coloro che si trovano al di sotto di tutte le specifiche soglie. In Italia nel 2021 l'ISTAT considerava in «povertà assoluta» un individuo adulto (18-59 anni) quando aveva una spesa mensile per consumi pari o inferiore a 560-600 euro nel Mezzogiorno, 700-800 euro nel Centro e 750-840 euro nel Nord¹.

Per quanto la misura della povertà assoluta risulti abbastanza agile e permetta di analizzare l'andamento e l'incidenza della povertà all'interno di una data società (e per questo nelle prossime pagine faremo riferimento proprio ai dati sulla «povertà assoluta»), si tratta di un approccio che non sempre è in grado di cogliere la complessità del fenomeno. In effetti, negli ultimi anni, il concetto di povertà ha subito importanti trasformazioni metodologiche ed è diventato cruciale per gli scienziati sociali non limitarsi a una visione della povertà basata esclusivamente su criteri economici. È opinione ormai ampiamente condivisa (Paugam 2005; Morlicchio 2020; Saraceno, Benassi e Morlicchio 2022) che la povertà è un fenomeno multidimensionale che si manifesta su più livelli: oltre agli aspetti economici, come quelli legati al reddito e alla capacità di spesa e di consumo, la povertà tiene conto di una serie di fattori interconnessi che possono contribuire alla privazione e alla marginalizzazione sociale. Solo a titolo di esempio, possiamo ricordare il tema della salute (per quanto riguarda l'accesso ai servizi sanitari e a cure mediche adeguate o la diffusione di malattie croniche), dell'educazione (in termini di quantità e qualità dell'istruzione), dell'occupazione (disoccupazione, lavoro precario, mancanza di sicurezza sul lavoro), dell'abitazione (insicurezza abitativa, scarsa qualità dell'alloggio), dell'alimentazione (accesso a cibo nutriente e sufficiente, sicurezza alimentare), dell'accesso ai servizi (sia a quelli di base come acqua potabile e energia elettrica, ma anche quelli più articolati come trasporti e comunicazioni), della partecipazione sociale (essere inseriti nei tessuti associativi, far parte di reti e organismi sociali) fino ad arrivare all'ambito dei diritti umani (accesso ai diritti fondamentali come diritti civili, politici e culturali, equità di genere, dignità umana).

Per riuscire a specificare meglio la prospettiva della multidimensionalità della povertà, da un po' di tempo si parla anche di 'povertà relazionale' per

¹ Questi importi variano in base all'ampiezza del comune di residenza: più è grande più la soglia si alza perché il costo della vita è maggiore.

sottolineare l'importanza delle relazioni sociali sul benessere individuale, familiare o di una comunità. Questo tipo di povertà non è legato solo alla mancanza di risorse materiali, ma anche alla mancanza di reti sociali che possono fornire sostegno emotivo, supporto pratico e opportunità di crescita personale e collettivo. Bramanti e Carrà (2021), per esempio, hanno posto l'attenzione sulla centralità della famiglia: la povertà relazionale si determina quando è a rischio o del tutto compromessa la relazione di alleanza tra generi e di solidarietà tra le generazioni, che caratterizza specificamente la famiglia e che la rende capace di affrontare le transizioni chiave che caratterizzano il suo ciclo di vita. Tuttavia, la povertà relazionale può interessare anche dimensioni più ampie, legate alle fragilità dei territori: le cosiddette «aree interne» del paese, caratterizzate dalla scarsità di servizi, da processi di spopolamento e da uno sfilacciamento del tessuto sociale, sono altrettanto segnate da forme inedite di povertà relazionale (Berti e Molè 2024). Le persone che vivono in condizioni di povertà relazionale possono sentirsi sole, isolate, emarginate e prive di connessioni significative con gli altri e questo può avere effetti negativi sulla salute psicofisica, sul benessere emotivo e sulla qualità della vita in generale. In questo caso la povertà non è data – solo o principalmente – dalla perdita del lavoro o dall'incapacità di accedere a risorse economiche quanto piuttosto da una serie di fattori, tra cui la disgregazione delle famiglie, la migrazione, il deterioramento delle reti comunitarie, la marginalizzazione sociale ed economica e le disuguaglianze strutturali.

La distinzione tra povertà economica e povertà relazionale impone una riflessione su quali misure e quali politiche siano più idonee per contrastare la povertà. A causa della sua natura multidimensionale è ormai evidente quanto siano necessarie misure di contrasto non scontate e diversificate in base alle situazioni: per quanto necessari, i soli trasferimenti monetari, come nel caso del Reddito di cittadinanza in tutte le sue declinazioni (senza entrare nel merito, qui ci limitiamo a ricordare che nel 2023 il Reddito di cittadinanza è stato sostituito dalla Misura di inclusione attiva – Mia – che ha introdotto alcune significative modifiche), non sembrano in grado di offrire risposte adeguate; affrontare la povertà relazionale richiede anche l'adozione di approcci che promuovano la coesione sociale, il supporto reciproco e la partecipazione attiva nella comunità. Questo può includere l'implementazione di politiche pubbliche che favoriscano la creazione di reti sociali solide, la promozione di iniziative comunitarie e la creazione di spazi e opportunità per l'incontro e la condivisione tra le persone: affrontare la solitudine e promuovere il sostegno sociale può essere quindi importante nel prevenire o ridurre la povertà e migliorare il benessere complessivo delle persone.

L'importanza della dimensione relazionale nell'affrontare la povertà è emersa chiaramente dagli studi di Serge Paugam, uno dei più noti esperti del tema a livello internazionale. Paugam individua diversi tipi di interdipendenza tra una popolazione designata come povera e la società, definendoli «forme elementari della povertà». Così, tenendo conto delle rappresentazioni sociali della povertà e a come sono state costruite le relazioni di assistenza e dall'esperienza vissu-

ta dagli individui in condizioni di povertà, Paugam costruisce tre tipi ideali di povertà: la «povertà integrata», la «povertà marginale» e la «povertà squalificante» (Paugam 2005). La «povertà integrata» è tipica di quei contesti sociali segnati dalla mancanza di lavoro e dalla disoccupazione, dove la povertà è diffusa e per questo i poveri non sono stigmatizzati ed esclusi ma considerati parte integrante della società. La «povertà marginale», invece, è tipica delle società che offrono maggiori e diffuse opportunità di benessere e di protezione sociale: in questo caso i poveri sono coloro che non ce l'hanno fatta e restano esposti a rischi di stigmatizzazione e di costante presa in carico da parte della società. Infine, la «povertà squalificante» rappresenta la più tipica forma di povertà delle società post-fordiste caratterizzate dalle nuove forme di precarizzazione lavorative e da crescenti occasioni di insicurezza economica. Disoccupazione, lavoro povero, precarietà, sono condizioni inattese nelle quali gli individui si sono trovati impreparati e per questo finiscono per generare drammatici sentimenti di inutilità e svalorizzazione sociale. Si tratta di una forma di povertà che riguarda persone e gruppi che un tempo erano al riparo da rischi di questo tipo e per questo anche le istituzioni non offrono risposte idonee e puntuali al tipo di bisogno. Il percorso di squalificazione per Paugam procede da una fase di 'fragilità' durante la quale si sperimenta una caduta dello *status* sociale (magari a seguito della perdita del lavoro), ad una fase di 'dipendenza' dall'assistenza pubblica, a causa della cronicizzazione della condizione di precarietà e delle costanti necessità economiche, ad uno stadio finale di «rottura dei legami sociali», quando cessano anche i sostegni da parte dell'assistenza sociale e il povero si trova con una molteplicità di svantaggi che si stratificano sempre più nel corso del tempo. In questa situazione, disoccupazione, rischio di sfratto o perdita dell'abitazione, problemi di salute, crisi nei legami familiari, possono lasciare spazio a sentimenti di inutilità sociale e cui si può rispondere con comportamenti a rischio come alcolismo e dipendenze da sostanze e, magari, anche gioco d'azzardo.

In relazione alla sua multidimensionalità e alle diverse forme che può assumere, per studiare la povertà è importante adottare una prospettiva che esamini globalmente le esperienze di concentrazione e accumulazione di svantaggio sociale e per questo sempre più spesso viene posta attenzione alla dimensione dinamica della povertà, osservando gli eventi biografici, sia a livello individuale che familiare, che possono condurre a traiettorie di esclusione e impoverimento. In questa prospettiva, è importante sottolineare come il concetto di povertà debba essere considerato al plurale, poiché le povertà toccano diversi aspetti e momenti della vita. Così, nello studio delle povertà si passa spesso dall'analisi delle singole esperienze a quella delle dinamiche collettive e viceversa anche se le traiettorie individuali rimangono fondamentali per comprendere i processi di impoverimento e di disuguaglianza sociale (Alberio 2020).

Sulla scia di questo approccio, studiando la povertà in Toscana, i ricercatori del Laboratorio sulle Disuguaglianze dell'Università di Siena (2019) hanno utilizzato il concetto di «carriere di impoverimento» per tenere insieme tutti quegli eventi che possono capitare nella vita personale o familiare e che rap-

presentano veri e proprio punti di svolta negativi. La transizione da un evento avverso ad una condizione di svantaggio è un 'processo' ed il modo in cui gli eventi negativi sono interpretati e fatti propri dal soggetto assume un'importanza centrale. Spesso non si tratta di niente di speciale ma quando la perdita del lavoro, una separazione, un infortunio o una malattia, accadono a persone già fragili o infragilite questi accadimenti possono innescare un vero e proprio vortice di impoverimento dal quale è difficile uscire con le proprie forze.

3. Povertà e gioco d'azzardo. Due fenomeni correlati?

All'interno del quadro teorico appena descritto, in questo paragrafo sarà discussa la relazione tra povertà e gioco d'azzardo. Per prima cosa saranno analizzati alcuni semplici dati sull'andamento della povertà e sulla raccolta complessiva dei giochi d'azzardo.

Per quanto riguarda la povertà, utilizzeremo prevalentemente i dati rilasciati annualmente dall'ISTAT: nonostante i limiti già descritti, le rilevazioni sulla «povertà assoluta» restano ancora le fonti più diffuse ed anche le più efficaci – almeno dal punto di vista comunicativo – per vedere non solo l'andamento della povertà nel corso degli anni ma anche per capire quali sono i principali indicatori che fanno aumentare il rischio di povertà. Per quanto riguarda la raccolta delle giocate, invece, ci affideremo a quanto messo a disposizione dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli.

Come possiamo vedere nel Grafico 1 che riporta contemporaneamente la percentuale di persone povere in Italia e l'ammontare delle giocate in miliardi di euro, dal 2006 al 2023 abbiamo assistito ad un aumento costante e parallelo di entrambi questi valori. Dall'analisi del grafico è inevitabile ipotizzare una correlazione tra queste due dimensioni anche se rimane complicato individuare il nesso causale. In particolare, anche se non siamo in grado di offrire una risposta univoca, il grafico solleva una precisa domanda: si diventa poveri perché si gioca o si gioca perché si è poveri, magari in termini di povertà relazionale?

Nel tentativo di avanzare delle ipotesi di risposta, dobbiamo provare a capire qualcosa di più sia sulla povertà che sul gioco.

Il primo dato che balza agli occhi dell'osservatore riguarda la seguente tendenza: nel corso degli anni gli italiani in «povertà assoluta» sono passati dal 3% nel 2006 a poco meno del 10% nel 2023, quando a trovarsi in questa condizione sono state oltre 5,7 milioni di persone e oltre 2,2 milioni di famiglie. Durante questi anni la povertà è aumentata costantemente, con l'unica positiva e significativa eccezione nel 2019 quando, anche in relazione all'introduzione del Reddito di cittadinanza, la povertà era scesa al 7,6%; subito dopo, le conseguenze della pandemia hanno portato la povertà a livelli mai raggiunti prima, nonostante questa misura di contrasto sia rimasta in vigore fino al 2022. Senza la presenza del Reddito di cittadinanza con buona probabilità la povertà sarebbe 'schizzata' a livelli insostenibili per la tenuta sociale del nostro paese.

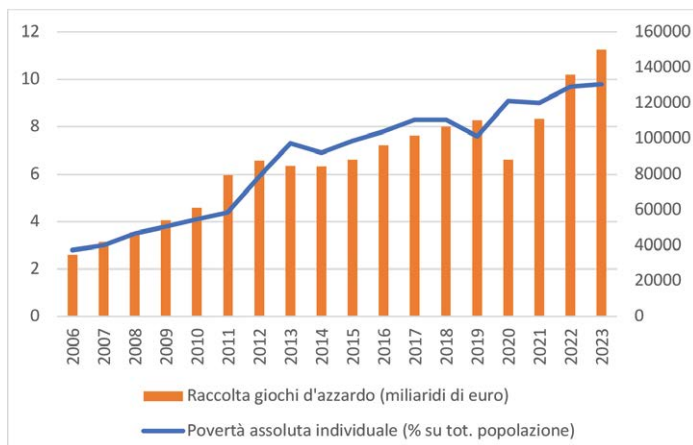


Grafico 1– Incidenza della povertà e raccolta gioco d'azzardo 2006-2023. Fonte: nostre elaborazioni su dati ISTAT e ADM.

Per fotografare meglio la povertà in Italia vale la pena soffermarsi su qualche altro dato. A livello territoriale nel Sud Italia la povertà coinvolge il 12,1% percento delle persone, contro il 9% nel Nord e l'8% nelle regioni del Centro. Oltre alle differenze territoriali, ci sono altre due variabili che condizionano il rischio di povertà: la prima è l'ampiezza della famiglia, visto che nelle famiglie composte da due sole persone la povertà si ferma al 6% mentre in quelle numerose, composte da cinque o più componenti, la povertà sale addirittura al 20,3%; la seconda dimensione è la presenza di stranieri, visto che nelle famiglie composte da soli italiani la povertà si attesta al 6,4% mentre in quelle composte da soli stranieri sale drammaticamente al 35,6%. Infine, un'ultima considerazione riguarda il fatto che la povertà decresce all'aumentare dell'età: è povero il 14% della popolazione con età inferiore ai 18 anni, quasi il 12% della popolazione con età compresa tra i 18 e i 44 anni mentre gli ultrasessantacinquenni poveri sono appena il 6,2% (non emergono, invece, differenze sostanziali tra uomini e donne) (Istat 2024).

Come ricordato, parallelamente all'aumento della povertà gli ultimi anni sono stati caratterizzati da uno sviluppo *record* del gioco d'azzardo in Italia che oggi fa occupare al nostro paese la quarta posizione a livello mondiale, dopo Usa, Cina e Giappone, per spesa al gioco (Matteucci 2022). L'incremento delle giocate in Italia è coinciso con le liberalizzazioni che a partire dagli anni 2000 hanno seguito un ritmo incalzante: nel 2003 entravano negli esercizi pubblici le *slot machine* e veniva affidata ai privati la gestione dei gratta e vinci; nel 2006 venivano introdotti nuovi giochi e si permetteva anche a operatori stranieri la gestione; nel 2009, con la scusa di trovare nuovi occasioni di finanziamento per la ricostruzione dell'Abruzzo devastato dal terremoto, venivano introdotte le *Video lottery terminal* (le celebri VLT); nel 2011 veniva liberalizzato il gioco online.

L'inevitabile conseguenza di queste nuove concessioni è stato l'aumento delle opportunità di gioco, delle giocate e dei giocatori: i dati dell'Agenzia

Dogane e Monopoli rivelavano che alla fine del 2016 erano 407.323 le *news slot* autorizzate e 85.025 gli esercizi che potevano ospitarle, 54.266 le VLT autorizzate e 4.934 le sale dove poterle piazzare/collocare: si tratta di cifre enormi. Da allora, anche a seguito di proteste e denunce, le *news slot* si sono ridotte drasticamente (-35% nel 2020) mentre le VLT sono cresciute ancora: in ogni caso, nonostante la riduzione delle *slot machine*, le giocate hanno continuato imperturbabilmente a crescere grazie soprattutto alla diffusione del gioco *online*. Anche a livello regionale o provinciale ci sono stati timidi interventi di regolazione e limitazione, al fine di contenere le conseguenze sociali dell'offerta di gioco su fasce di utenti più vulnerabili, ma gli esiti non hanno prodotto significative inversioni di tendenza².

Per quanto riguarda le regioni dove si gioca di più, una pubblicazione dell'Ufficio parlamentare di bilancio del 2018 rilevava che considerando il numero di abitanti e le cifre giocate, l'Abruzzo risultava la regione con la raccolta pro capite più alta (1.767 euro), seguita dalla Lombardia e dall'Emilia Romagna (rispettivamente 1.748 e 1.668 euro) mentre nel Mezzogiorno questi valori risultavano di gran lunga inferiori (1.291 euro) rispetto alla media complessiva (1.475 euro). Tuttavia, rapportando la spesa per il gioco d'azzardo al reddito disponibile, le regioni del Sud Italia presentavano le percentuali più alte: a fronte di una media nazionale del 7,2% di reddito disponibile giocato, nel Mezzogiorno la media saliva all'8,3% con una punta massima in Campania (10,2%), seguita da Abruzzo (9,7%), Molise e Puglia (8,3%) e Calabria e Lazio (7,7%) (Upb 2018).

Impossibile non fare un parallelismo tra le regioni più povere e le regioni dove la quota di reddito giocata è più alta, parallelismo ormai confermato anche da diverse ricerche (Canale et al. 2017; Ferri, Lagravinese and Resce 2023).

Analizzando i dati del 1999, del 2003 e del 2008, antecedenti quindi alla grande liberalizzazione e all'inizio della crisi economica, Sarti e Triventi (2012) avevano evidenziato che benché in termini assoluti i ricchi spendessero di più nell'azzardo, in termini relativi fossero proprio i poveri a giocare la percentuale più alta del loro reddito: la fascia più povera di famiglie spende circa il doppio rispetto alla fascia più benestante. Nel 1999 le famiglie giocatrici del primo quintile più povero spendevano il 3,4% del loro reddito in giochi quali Lotto, lotterie e Totocalcio, contro circa l'1,6% delle famiglie del quintile più alto; nel 2003 lo scarto era tra l'1,7% e lo 0,7% e nel 2008 tra l'1,6% e lo 0,8%. Secondo gli stessi autori le famiglie della classe operaia, della classe impiegatizia e quelle in cui il capo-famiglia risultava ritirato dal lavoro avevano una probabilità di partecipare ai giochi superiore di circa 5-7 punti percentuali rispetto alle fami-

² Solo per richiamare tre esempi: per il Lazio la legge regionale n. 5 del 2013 "Disposizioni per la prevenzione e il trattamento del gioco d'azzardo patologico". Per la Lombardia La legge regionale n. 8 del 2013 "Norme per la prevenzione e il trattamento del gioco d'azzardo patologico", poi modificata dalla legge n. 11 del 2015 e dall'art. 13 della legge n. 34 del 2016. Per la Toscana la legge regionale n. 4 del 23/01/2018 "Prevenzione e contrasto delle dipendenze da gioco d'azzardo patologico", che modifica in alcuni aspetti la precedente disciplina di cui alla legge n. 57 del 2013.

glie borghesi, con mutamenti di poco rilievo negli anni considerati, rilevando che l'accesso al gioco fosse appannaggio dei ceti più popolari.

Partendo da questa base, diventa ancora più interessante cogliere cosa sia accaduto negli anni successivi al 2008, quando la crisi ha fatto aumentare la povertà in molti paesi europei. Olason et al. (2017) studiando il caso islandese e Eakins (2016) studiando quello irlandese hanno dimostrato che la propensione al gioco è aumentata proprio tra i gruppi più colpiti dai processi di impoverimento. Anche per l'Italia sono ormai disponibili alcuni studi che confermano la maggiore propensione all'azzardo delle fasce sociali più fragili e vulnerabili.

Resce et al. (2019), analizzando i dati delle rilevazioni 2014-2017 dell'Italian Population Survey on Alcohol and other Drugs (Ipsad), congiuntamente a quelli dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, hanno individuato quali sono, in anni recenti, i giochi dei 'ricchi' e quali, invece, quelli dei 'poveri': i primi, risultano più attratti dai giochi tradizionali, come gratta e vinci, lotterie istantanee, Lotto e Bingo, mentre i secondi sono più coinvolti nei giochi di scommessa, come il totocalcio, e in quelli di nuova generazione, come le *slot machine*³. La predilezione di questi giochi da parte dei poveri può essere messa in relazione a due aspetti: il primo dipende dal fatto che garantiscono un *payout* elevato (quello medio delle lotterie tradizionali è del 67%, quello delle scommesse è dell'86% e quello dei giochi di nuova generazione dell'84%), lasciando l'illusione che giocando, e vincendo, sarà possibile innescare un processo di riscatto sociale. Inoltre, insieme a queste motivazioni di carattere simbolico e psicologico, la possibilità di ottenere denaro rimane un driver sensibile per quanto riguarda l'avvicinamento al gioco (Gibson and Sanbonmatsu 2004): l'arricchimento atteso può effettivamente fungere da incentivo, anche se accompagnato da altre cause altrettanto salienti. Secondo Mattia (2012, 541) «esiste un approccio condiviso sull'aspirazione al guadagno o al sensibile incremento del proprio tenore di vita come vettore di propensione al gioco, in special modo quando sono gli adulti ad essere considerati». Le motivazioni economiche sembrano quindi più rilevanti tra i giocatori adulti, che probabilmente hanno maggiori necessità di denaro anche per gestire la famiglia, rispetto ai giovani, in larga misura sostenuti finanziariamente dalla famiglia.

Il secondo fattore evidenziato da Resce et al. (2019), ha a che fare con alcune politiche 'territoriali': nel corso del tempo, anche in seguito a processi di gentrificazione di alcune aree urbane, *slot machine* e altre opportunità di gioco si sono concentrate nei quartieri più popolari e periferici, rendendoli così più vicini proprio ai meno abbienti⁴. Secondo questa interpretazione, quindi, i poveri giocherebbero di più anche perché più esposti alle diverse opportunità di

³ Da questo punto di vista si segnala che precedenti studi mettevano in evidenza una differenza geografica del gioco: fino al 2015 l'uso delle *slot machine* sembrava più diffusa nelle regioni del Nord mentre i giochi tradizionali, come del resto le scommesse sportive, risultavano più concentrati in quelle del Sud (Gandullia and Leporatti 2018).

⁴ Come noto, la disponibilità e la vicinanza di 'punti vendita' sono tra i principali fattori di partecipazione al gioco d'azzardo.

gioco, ormai concentrate nei territori periferici e degradati. Contrariamente a quanto accadeva prima delle grandi liberalizzazioni, quando il gioco – almeno quello legale – era concentrato in aree Vip/luoghi esclusivi come Montecarlo, Saint-Vincent o Venezia, oggi avviene esattamente il contrario.

4. A chi costa di più giocare d'azzardo

Nelle pagine precedenti è stato evidenziato come il gioco abbia coinvolto sempre più spesso le classi sociali più fragili e sottolineata la correlazione tra gioco e povertà. In questo ultimo paragrafo saranno descritte le conseguenze dell'aumento del gioco proprio su questi gruppi sociali vulnerabili.

Ciò che emerge è che i poveri pagano il prezzo più alto dell'aumento delle giocate e che il sogno di migliorare la propria situazione economica attraverso l'azzardo finisce inevitabilmente per essere disatteso. Al di là di singole vincite, che possono effettivamente migliorare lo *status* socioeconomico di pochissimi fortunati, la cruda realtà è che oggi il gioco rende più poveri i poveri. Il funzionamento del gioco d'azzardo si basa inevitabilmente sul processo: «prendere a molti (i giocatori), per dare a pochi (i vincitori)», per cui è inevitabilmente un fattore di produzione di disuguaglianza e contribuisce a riprodurre e allargare disparità già esistenti grazie al meccanismo di redistribuzione tra giocatori e Stato, il quale trattiene una quota delle giocate sottoforma di tassazione: insomma, non solo alcune categorie sociali contribuiscono al gioco in modo più che proporzionale alle loro risorse economiche, ma queste stesse categorie finiscono per versare relativamente più denaro nelle casse pubbliche rispetto alle altre categorie (Beckert and Lutter 2009).

Inoltre, poiché i giochi preferiti dai poveri sono anche i principali della crescita del fatturato del gioco d'azzardo e dell'aumento dei disturbi da gioco d'azzardo, è probabile che una parte rilevante dei crescenti costi sociali associati al gioco d'azzardo siano stati pagati dai membri meno abbienti e potenzialmente più vulnerabili della società. Per esempio, è stato dimostrato che sono soprattutto giovani senza reddito a giocare ai nuovi giochi e alle scommesse, mentre le persone più istruite, che in genere hanno anche redditi più alti, giocano meno. Gli effetti dell'espansione del gioco d'azzardo su individui a basso reddito, e quindi più svantaggiati, non hanno ricevuto però una considerazione adeguata dal punto di vista delle politiche pubbliche, con il risultato finale che sono soprattutto i poveri a pagare per l'aumento dei ricavi (Resce et al. 2019).

Per dimostrare questa prospettiva utilizzeremo due ordini di riflessioni: il primo, di carattere più generale, fa riferimento alle conseguenze sull'economia nazionale dell'aumento della spesa per gioco d'azzardo, mentre il secondo riguarda la caratteristica regressiva delle tasse sul gioco.

Mettendo in relazione la quota delle giocate sul Pil e la quota delle giocate sulla spesa per consumi, Matteucci (2022) avanza l'ipotesi che il *boom* del gioco abbia finito per 'cannibalizzare' la spesa per altri consumi, come ad esempio alimentari e vestiario, con evidenti effetti negativi su diverse componenti che

contribuiscono alla crescita economica del paese⁵. Se le crisi del 2007-2008 e poi quella del 2011 hanno indotto una contrazione del reddito disponibile, e conseguentemente dei consumi finali tra le più alte, ciò non ha toccato la spesa d'azzardo che, anzi, è cresciuta costantemente. L'incidenza della raccolta di azzardo sui consumi finali è arrivata nel 2019 al picco storico del 10,2%, mentre sul Pil ha raggiunto il 6,2%: si tratta di cifre molto rilevanti considerato anche che nello stesso anno l'incidenza della spesa alimentare in senso stretto pesa rispettivamente per il 14,3% dei consumi finali e per l'8,4% Pil e che il peso della spesa per gli altri *sin good* (alcolici, tabacco e narcotici) è meno della metà dell'azzardo, arrivando solo al 4,2% dei consumi finali e al 2,5% del Pil (Matteucci 2022, 338). L'effetto finale di questo spostamento della spesa privata verso l'azzardo, sempre secondo Matteucci, sarebbe negativo anche per l'erario: le maggiori entrate garantite dal gioco, anche a causa della fiscalità privilegiata goduta dal settore dell'azzardo, non riescono infatti a compensare le mancate entrate dovute alla riduzione degli altri consumi e, in prospettiva, le spese dei servizi sociosanitari necessari a tamponare i danni del gioco (si veda Mascagni e Becattini nel presente volume). Insomma, più si spende per giocare meno si spende per altri beni di consumi con inevitabili ripercussioni sull'economia e sull'occupazione: giocare d'azzardo significa 'bruciare' denaro a vantaggio dei profitti dei concessionari e a svantaggio dell'erario pubblico e delle famiglie degli italiani.

La progressiva liberalizzazione che dall'inizio del nuovo millennio ha prodotto un vero e proprio *boom* del gioco d'azzardo in Italia era stata sostenuta dall'ipotesi che in questo modo non solo la gestione del gioco avrebbe assunto connotati di legalità, sottraendo ampi margini di guadagno alla criminalità organizzata, ma che sarebbero progressivamente aumentate le entrate fiscali con ampi benefici per l'erario e, quindi, indirettamente per la collettività. In realtà le cose non sono andate esattamente così. Tra il 2004 e il 2015 l'erario ha incassato una cifra annuale stabile, compresa tra sei e otto miliardi di euro; tuttavia, considerando che quelli sono gli anni dell'esplosione della raccolta assoluta, possiamo facilmente vedere che nello stesso periodo la quota dell'erario sulla raccolta è scesa drasticamente dal 29,4% del 2004 all'8,2% del 2020 (Matteucci 2022): insomma, si è giocato di più, molto di più, ma lo Stato ha incassato proporzionalmente di meno, molto di meno, con un vantaggio enormemente favorevole ai profitti dei concessionari rispetto a quelli attesi per l'erario.

Anzi, considerando anche che nello stesso periodo è aumentato il numero dei giocatori patologici e che i costi di assistenza e di cura sono ricaduti (e continuano a ricadere) proprio sulla sanità pubblica – senza contare i costi dram-

⁵ Matteucci ricorda anche che «lo spiazzamento dei consumi indotto dal boom dell'azzardo ha anche una componente intra-settoriale, visto che i quattro casinò storici italiani da tempo sono entrati in crisi, essendo stati spiazzati dalla capillare offerta di gioco esterna» (Matteucci 2022, 333). Questo conferma non solo che la liberalizzazione del gioco è stata rovinosa per la collettività in generale ma che ha anche ridimensionato – e impoverito – alcuni territori tradizionalmente valorizzati dalla presenza dei casinò.

matici per le famiglie dei giocatori – il bilancio netto per la collettività è stato drammaticamente negativo.

A tal proposito, Gandullia e Leporatti (2018), dopo aver analizzato gli effetti distributivi delle imposte sul gioco d'azzardo in Italia, propongono di devolvere una parte di queste entrate alle Regioni su cui ricadono i costi di cura e assistenza. Come abbiamo visto sopra, poiché si gioca di più nelle regioni dell'Italia meridionale è probabile che siano proprio queste regioni a doversi accollare costi di cura più alti con un conseguente aumento anche delle disuguaglianze territoriali. Da questo punto di vista vanno conteggiati i tradizionali effetti redistributivi del gioco d'azzardo che ampliano la disuguaglianza tramite il tipico meccanismo di concentrazione del reddito (con le vincite di pochi, a fronte della spesa di molti) e il carattere regressivo della spesa per azzardo sul reddito disponibile, con i meno abbienti che giocano relativamente più dei benestanti, o accedono a giochi più rischiosi per dipendenza (Sarti e Triventi 2012; De Bonis e Gandolfo 2013; Resce et al. 2019).

Sono ormai disponibili numerosi studi che dimostrano come tutte le tipologie di gioco rappresentino una forma di tassazione regressiva che va a penalizzare in proporzione molto di più il reddito delle persone povere rispetto a quelle ricche, contribuendo così a far scivolare nella trappola della povertà le persone più vulnerabili: questo fenomeno si osserva chiaramente anche in Italia.

Gandullia e Leporatti (2019) hanno dimostrato che in Italia le imposte sul gioco d'azzardo sono tra le più regressive rispetto a quelle previste su altri beni di consumo. In particolare, gli autori hanno calcolato che ad un aumento del reddito del 10% corrisponde un aumento dell'imposta sul gioco d'azzardo di appena il 6,5%, con un impatto complessivo meno che proporzionale.

Insomma, per quanto si tratti di una tassa volontaria, spesso dovuta all'ignoranza, quella sul gioco è anche una tassa profondamente sproporzionata che contribuisce ad aumentare le disuguaglianze nel nostro paese.

5. Conclusioni

A conclusione di questa riflessione sul rapporto tra processi di impoverimento e gioco d'azzardo, possiamo segnalare tre sintetici punti finali.

Il primo riguarda la correlazione tra gioco e povertà. I più poveri giocano chiaramente più dei ricchi e lo fanno sia per tentare la fortuna e migliorare la loro condizione sociale sia per superare dinamiche di disaffiliazione, solitudine e marginalità. Anzi, certe tipologie di gioco sembrano rispondere ai problemi di povertà relazionale più che a quelli di povertà economica. Studiando i frequentatori delle sale Bingo, Bartholini (2017, 257) ha rilevato come «le aspirazioni economiche iniziali vengono poco alla volta a perdere attrattiva, perché il rituale del gioco finisce con il soddisfare il bisogno di socievolezza che si rivela come più profondo rispetto a quello del denaro». Con il gioco si prova a compensare il vuoto sociale a cui vanno spesso incontro i ceti medio bassi.

Il secondo punto riguarda l'aumento dei giocatori nei gruppi sociali più poveri dopo la liberalizzazione: la trasformazione del nostro paese in un casinò a

cielo aperto, l'aumento delle opportunità di gioco, la riduzione dei costi d'ingresso nel mondo dell'azzardo e il suo sdoganamento 'morale' grazie alle massicce campagne pubblicitarie, hanno finito per attrarre nuovi giocatori provenienti dalle fasce socioeconomiche più basse. Se un tempo il gioco, almeno quello legale, era riservato ai ricchi, oggi sono proprio i più poveri a lasciare una quota più consistente del loro reddito nelle tasche dell'azzardo legale.

Infine, per quanto si tratti di una tassa volontaria è anche fortemente regressiva e quindi pagata proporzionalmente di più proprio dai più poveri. Nessuno 'obbliga' questi ceti sociali a spendere parte dei loro esigui redditi nell'azzardo ma probabilmente questi gruppi sociali non si rendono conto che è proprio su di loro che il sistema fiscale italiano trae ingenti guadagni. Rispetto ad un sistema fiscale che per motivi di 'giustizia sociale' tende ad essere progressivo, sembra paradossale che le tasse sul gioco restino pesantemente regressive nell'indifferenza generale.

L'aumento del gioco d'azzardo ha procurato enormi vantaggi solo alle imprese che lo gestiscono: al contrario, non ha fatto bene allo Stato che, nonostante l'aumento delle giocate, non ha tratto grandi vantaggi fiscali e, anzi, si è accollato i costi per la cura dei giocatori divenuti patologici, e, soprattutto, non ha fatto bene ai giocatori poveri che si sono trovati, in modo diretto perché giocatori o in modo indiretto perché destinatari di minor servizi pubblici, ancora più poveri.

I rischi aleatori derivanti dal gioco d'azzardo sono una scelta personale fatta nell'ambito delle pratiche di consumo consapevoli del cittadino: tuttavia non tutte le persone hanno lo stesso grado di consapevolezza responsabile, lo stesso grado di autocontrollo, lo stesso grado di razionalità e lo stesso numero di protezioni. Così, sono inevitabilmente i più fragili e vulnerabili, in termini economici, culturali e relazionali, a 'restarci sotto'.

Pur non sposando una logica proibizionista, le dinamiche illustrate nelle pagine precedenti vorrebbero che lo Stato torni a fare lo Stato, con adeguate forme di protezione sociale da attuare anche prima che il gioco procuri danni economici o diventi addirittura patologico.

Riferimenti bibliografici

- Alberio, Marco. 2020. "Povertà e percorsi di vita: punti di convergenza teorica e concettuale." In *Precarizzazione delle sfere di vita e disuguaglianze*, a cura di Fabio Berti, e Andrea Valzania. Milano: FrancoAngeli.
- Bartholini, Ignazia. 2017. "Il Bingo. Consociazioni fra disaffiliati in una sala giochi siciliana." *Etnografia e ricerca qualitativa* 2: 243-62. <https://doi.org/10.3240/87490>
- Beckert, Jens, and Mark Lutter. 2009. "The Inequality of Fair Play: Lottery Gambling and Social Stratification in Germany." *European Sociological Review* 25, 4: 475-88. <https://doi.org/10.1093/esr/jcn063>
- Berti, Fabio, e Alessandra Molè. 2023. "Le aree interne della Toscana: un approccio place-based per una lettura multidimensionale della povertà." In *Crisi e complessità: Clima, Beni Comuni, Biodiversità, Cibo, Desertificazione, Migrazioni, Pace, Siccità, Suolo*, 81-2. Torino: Istituto per l'Ambiente e l'Educazione Scholé Futuro Onlus.

- Berti, Fabio, e Andrea Valzania. 2020. "Trasformazioni del lavoro, processi di impoverimento e nuove forme di precarietà." In *Precarizzazione delle sfere di vita e disuguaglianze*, a cura di Fabio Berti, e Andrea Valzania. Milano: FrancoAngeli.
- Bramanti, Donatella, e Elisabetta Carrà, a cura di. 2021. *Famiglia e povertà relazionale. Multidimensionalità del fenomeno e buone pratiche innovative*. Milano: Vita e pensiero.
- Canale, Natale, et al. 2017. "Income inequality and adolescent gambling severity: Findings from a large-scale Italian representative survey." *Frontiers in Psychology* 3, 8: 1318. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01318>
- Chancel, Lucas, et al. 2022. *World Inequality Report 2022*. <<https://wir2022.wid.world>> (consultato il 25/04/2024).
- Coriale, Giovanna, et al. 2015. "Disturbo da gioco d'azzardo: epidemiologia, diagnosi, modelli interpretativi e trattamento." *Rivista di psichiatria* 50, 5: 216-27. <https://doi.org/10.1708/2040.22162>
- Eakins, Jhon. 2016. "Household gambling expenditures and the Irish recession." *International Gambling Studies* 16, 2: 211-30. <https://doi.org/10.1080/14459795.2016.1157698>
- Ferri, Giovanni, Lagravinese Raffaele, and Giuliano Resce. 2024. "Inequality and Gambling." *Economics & Statistics Discussion Papers*. University of Molise, Department of Economics.
- Gandullia, Luca, and Lucia Loporatti. 2018. "The demand for gambling in Italian regions and its distributional consequences." *Papers in Regional Science* 97, 4: 1203-25. <https://doi.org/10.1111/pirs.12302>
- Gadullia, Luca, and Lucia Loporatti. 2019. "Distributional effects of gambling taxes: empirical evidence from Italy." *The Journal of Economic Inequality* 17: 565-90. <https://doi.org/10.1007/s10888-019-09423-9>
- Gibson, Bryan, and David M. Sanbonmatsu. 2004. "Optimism, Pessimism, and Gambling: The Downside of Optimism." *Personality and Social Psychology Bulletin* 30, 2: 149-60. <https://doi.org/10.1177/0146167203259929>
- ISTAT. 2024. *Povert  assoluta e spese per consumi*. Roma: Istituto nazionale di statistica.
- Laboratorio sulle disuguaglianze - Universit  di Siena. 2019. "Carriere di impoverimento e strategie di resistenza. Una ricerca sui beneficiari delle misure di contrasto alle povert  attraverso il 'racconto di vita'", in Regione Toscana - Osservatorio sociale, *Le povert  in Toscana. Terzo rapporto - anno 2019*, Firenze.
- Matteucci, Nicola. 2022. "Il boom italiano del gioco d'azzardo: mercato, istituzioni e politiche." *Stato e mercato* 2: 327-61. <https://doi.org/10.1425/105233>
- Mattia, Giovanni. 2012. "Il gioco con premi in denaro: motivazione e comportamenti." *Micro & Macro Marketing* 3: 525-50. <https://doi.org/10.1431/38828>
- Morlicchio, Enrico. 2020. *Sociologia della povert *. Bologna: il Mulino.
- Occhetta, Francesco. 2019. "La ragnatela del gioco d'azzardo." *La Civilt  Cattolica* III, 4059-4060: 274-81.
- Olason, Daniel T., et al. 2017. "Economic recession affects gambling participation but not problematic gambling: Results from a population-based follow-up study." *Frontiers in Psychology* 8, 1247. <<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5524821/>> <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5524821/> (consultato il 25/04/2024).
- Paugam, Serge. 2013. *Le forme elementari della povert *. Bologna: il Mulino.
- Pelizzari, Maria Rosaria. 2007. "Il gioco dei ricchi e il gioco dei poveri': la storia del gambling come autobiografia sociale." In *Tra res e imago: in memoria di Augusto Placanica*, a cura di Mirella Mafrici, e Maria Rosaria Pelizzari. Saveria Mannelli: Rubbettino.

- Resce, Giovanni, et al. 2019. "Income-related inequality in gambling: evidence from Italy." *Review of Economics of the Household* 17, 4: 1107-31. <https://doi.org/10.1007/s11150-019-09468-9>
- Saraceno, Chiara, Benassi David, e Enrica Morlicchio. 2022. *La povertà in Italia*. Bologna: il Mulino.
- Sarti, Simone, e Moris Triventi. 2012. "Il gioco d'azzardo: l'iniquità di una tassa volontaria. La relazione tra posizione socio-economica e propensione al gioco." *Stato e mercato* 3: 503-34. <https://doi.org/10.1425/38647>
- Upb (Ufficio parlamentare di bilancio). 2018. *La fiscalità nel settore dei giochi. Focus tematico n. 6*. <<https://www.upbilancio.it/focus-tematico-n-6-3-maggio-2018/>> (consultato il 25/04/2024).