

---

## Per i giochi d'azzardo, le famiglie spendono di più che per la salute, la comunicazione e l'abbigliamento

Gio 09/11/2017 - 12:44

**CTCU: con i giochi automatici, le lotterie e i gratta e vinci, il costo della vita sfugge facilmente al controllo**

Il Centro Tutela Consumatori Utenti Alto Adige (CTCU) vede un peso eccessivo sul budget familiare legato a giochi d'azzardo accattivanti, spesso anche ingannevoli. Contro l'inganno, già nel 2010 il Centro Tutela Consumatori Utenti Alto Adige ha presentato esposti all'autorità antitrust e ai gruppi parlamentari a Roma. Purtroppo, nulla è successo. Anzi, ben peggio! Per 5 anni l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli non ha più pubblicato alcun dato ufficiale sui giochi d'azzardo. Ed ecco il disinganno: le puntate ai giochi d'azzardo effettuate nella regione sono aumentate, passando da 1,205 miliardi di euro a 1,217 miliardi di euro l'anno. In questa somma non sono conteggiate le poste gettate al vento per giochi online a premi esteri o simili come le "opzioni binarie", giochi online a premi illegali e la partecipazione, apprezzata in Alto Adige, a lotterie tedesche e austriache, ecc.

Dal momento che gli esperti partono dal presupposto che le giocate effettuate nella regione possano essere suddivise al 50% per ciascuna delle due province (all'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli non è ancora pervenuta la divisione, sulla base dei principi della Costituzione, della regione Trentino Alto Adige in 2 province autonome), per l'Alto Adige risulta l'incredibile somma di una spesa pro capite annua di 1.145 euro (quindi neonati e vegliardi compresi).

L'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli effettua un calcolo di compensazione tra le vincite redistribuite e le puntate ai giochi d'azzardo e qui da noi arriva a una spesa media pro capite annua pari a 310 euro. Eppure, anche questa compensazione come molti giochi d'azzardo, è ingannevole. I giocatori e i vincitori non sono la stessa persona. Tendenzialmente sono in pochi a vincere grandi somme (vedi i gratta e vinci) e in molti a giocare.

Nel settore della spesa per consumi, le puntate ai giochi d'azzardo pari a 1.145 euro l'anno pro capite sono purtroppo rappresentate in maniera insufficiente. Esse rientrano nel settore del tempo libero (spese complessive annue pari a 3.204 euro) e, con effettivi 2.725 euro l'anno a famiglia, non sono ivi

indicate nella misura corretta, in quanto vi sono tantissime altre voci che compongono il settore. È significativo che la spesa per i giochi d'azzardo sia comunque più elevata di quella ad es. per la salute, la comunicazione e l'abbigliamento.

### Spesa per consumi delle famiglie altoatesine nel 2016 (fonte ISTAT)

Il settore	spesa	%
alimentari e bevande analcoliche	6.766	15,9
non alimentari	35.847	84,1
abitazione, acqua, elettricità, gas e altri combustibili	14.074	33,0
trasporti	4.251	10,0
servizi ricettivi e di ristorazione	3.531	8,3
ricreazione, spettacoli e cultura	3.204	7,5
altri beni e servizi	3.071	7,2
<b>gioco d'azzardo (ricreazione, spettacoli e cultura)</b>	<b>2.725</b>	<b>6,4</b>
Servizi sanitari e spese per la salute	2.376	5,6
Mobili, articoli e servizi per la casa	1.802	4,2
Abbigliamento e calzature	1.782	4,2
comunicazioni	962	2,3
Bevande alcoliche e tabacchi	638	1,5
<b>Totale</b>	<b>42.613</b>	<b>100</b>

\* Nella statistica ufficiale dell'ISTAT, la spesa per i giochi d'azzardo rientra nel settore del tempo libero; qui tuttavia essa non viene adeguatamente considerata ...

Il presidente del CTCU, Agostino Accarrino, sottolinea che “in base a ricerche effettuate in Italia sono gli anziani ad essere soggetti particolarmente vulnerabili ed il target ideale per il gioco. Uno studio di Gruppo Abele, Libera e Auser statuisce che le ludopatie riguardano un terzo degli over 65”.

Il direttore del CTCU Walther Andreas è convinto che “i giochi d’azzardo fanno sì che il costo della vita sfugga facilmente al controllo. Mosso dalla passione per il gioco un singolo componente di famiglia, spesso intacca la base finanziaria di tutti i componenti del nucleo familiare. Il gioco d'azzardo si rivela pertanto come un crescente problema sociale, non solo quale problema di dipendenza dal punto di vista della salute. Non sono da sottovalutare, infatti, gli impatti dello stesso sul potere di acquisto e quindi sull'economia in generale”.

A tale proposito, a nulla servono autolimitazioni nell’ambito di progetti come “Gioco sicuro” bensì solo misure decise contro il sopravvento preso dalla mania del gioco per scopi di massimizzazione delle vincite. Al vizio del gioco in generale contribuiscono anche le grandi emittenti televisive (pubbliche) con i loro programmi di giochi a premi.

**Identikit del giocatore:**

- in Italia giocano 47% degli indigenti
- il 56% delle persone dal reddito medio basso
- il 70% dei lavoratori a tempo indeterminato
- l'80,2% dei lavoratori saltuari
- l'86% dei cassintegrati
- il 61% sono laureati
- il 70,4% dei diplomati
- l'80,3% ha la licenza media
- il 47,1% ha tra i 15 e 19 anni
- gioca il 58,1% dei ragazzi
- il 36,8% delle ragazze

*Espresso-La Repubblica.it del 07/02/2017*