

PAROLA E SANDALI PER STRADA



Foto da morguefile.com

GRATTA e *perdi*

L'antiprovvidenza del gioco compromette l'equilibrio psichico e relazionale

di Stefano Folli

francescano secolare di Faenza, giornalista

Alla faccia della crisi

Se c'è un settore in Italia che non risente della crisi economica (anzi, probabilmente se ne alimenta) è quello del gioco: superenalotto, gratta e vinci, lotterie, videopoker, scommesse e simili hanno raccolto nel 2010 oltre 60 milioni di euro (pari a circa 1.200 euro spesi per ogni italiano maggiorenne), con un aumento del 12% rispetto al 2009.

Insomma, se la situazione economica non è delle più rosee, non resta che affidarsi alla provvidenza con una bella giocata. Ma ha ancora senso chiamare in ballo il divino per sperare in una vincita? Ci sono aspetti di paganesimo ancora vivi nella nostra società e talvolta nelle nostre pratiche religiose. Ma forse il tempo è maturo per superare questi retaggi e abbandonare il pensiero che Dio intervenga in modo così poco confacente all'idea che abbiamo di lui. La speranza che l'azione benevola di Dio si possa esplicare in un biglietto vincente del "Gratta e vinci" ha ben poco a che fare con una religiosità autentica. E basta poco per capire che il gioco d'azzardo è in contrasto anche con considerazioni allo stadio più elementare della razionalità.

Qualcuno ha ribattezzato una delle ultime novità del settore, *Win for life*, "la lotteria del precario". Il meccanismo è semplice e dirompente: il concorso consente di vincere una "rendita" costante per molti anni (partiti da 4.000 euro al mese per 20 anni, si è passati poi a 6.000 euro e, nella versione Gold, a 10.000 euro al mese per 30 anni). E ha riscosso subito un successo enorme.

L'etica che ti fa comodo

Anche senza tirare in ballo questioni di giustizia, equità e merito e fermandosi al puro calcolo economico e utilitaristico, se si facesse affidamento sulla razionalità e la statistica, il buon senso consiglierebbe di impiegare i soldi spesi per cercare la giocata vincente in altro modo (compreso semplicemente il non spenderli). Ma la componente di sogno, di speranza, di affidamento al fato sembra negli italiani particolarmente radicata.

A poco servirebbero una spiegazione matematica rigorosa o una riflessione etica di fronte al bombardamento di pseudo-informazioni sull'argomento che fanno leva sull'illusione di una vincita milionaria. Nelle redazioni dei principali quotidiani ci sono "giornalisti" dedicati a seguire estrazioni e vincite. Il superenalotto e i gratta e vinci entrano sistematicamente nel novero delle 10-15 notizie che un telegiornale ritiene doveroso dare ai suoi spettatori ogni giorno. Ma i meccanismi di raccolta e distribuzione premi non vengono mai esplicitati. Per i più risulterebbero forse solo noiosi, ma entrarci dentro forse aiuterebbe qualcuno a riflettere sull'aleatorietà della vincita.

Pensiamo, per esempio, a un "Gratta e vinci" con costo del biglietto pari a 3 euro. La stragrande maggioranza dei biglietti vincenti (a volte fino al 75%) sono abbinati alla vincita minima, pari al costo del biglietto. Vincite vere? No, per due motivi: innanzitutto perché la vincita, tolto il costo del biglietto, è pari a zero (e quindi è una non vincita) e poi perché anche questo minimo incasso resta per lo più virtuale: quasi tutti i vincitori, infatti, in questo caso non ritirano i 3 euro, ma acquistano immediatamente un altro biglietto. In fondo, il primo è come se non lo avessero comprato. Risultato: lo stato incassa due volte e dichiara di avere distribuito soldi che invece rimangono a lui.

Non è un caso che neanche i canali di informazione ufficiale dei concorsi statali (compreso il sito web dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di stato) pongano una gran attenzione a questi aspetti.



Foto da morguefile.com

Le campagne informative statali puntano invece piuttosto sugli aspetti socio-culturali: il gettito erariale derivante dai concorsi contribuisce, solo per fare qualche esempio, al restauro delle opere d'arte, alla ricerca scientifica con il progetto Telethon, alla ricostruzione post-sisma dell'Abruzzo. La molla che spinge a giocare può essere sociale? Chiaramente no, e la definizione di "tassa per i poveri" assegnata da qualcuno ai concorsi a premi non è così lontana dal cogliere la realtà del fenomeno (evidente, quasi esplicita per un concorso come *Win for life*). Ma l'immagine che ne esce per i giochi è così depurata da ogni possibile argomento contrario. Nonostante il superenalotto sia per lo Stato esattamente il contrario di quello che fa (o dovrebbe fare) ordinariamente nella sua attività: mentre le imposte hanno l'obiettivo di raccogliere soldi progressivamente in base alla disponibilità economica e di redistribuirli sotto forma di servizi per tutti, i giochi hanno l'obiettivo di raccogliere soldi (indipendentemente dal reddito, ma verosimilmente in

maggior parte da chi ha redditi medio-bassi) e di concentrarli in poche mani, senza alcuna considerazione di merito, di impegno, di sacrificio.

Dipendenza senza droga

La scarsa probabilità di vincere non è cambiata nel tempo, ma questo sembra non influire minimamente sul comportamento degli italiani. Del resto, rimarrà sempre la convinzione che “qualcuno dovrà pur vincere e perché non dovrebbe toccare a me questa volta?”.

Probabilmente sarebbe corretto scrivere su ogni biglietto gratta e vinci o su ogni schedina Superenalotto “Può nuocere gravemente alla salute”. Sono ormai molti anni che si parla di ludodipendenza per indicare quella che è probabilmente la più diffusa “dipendenza senza droga”: i meccanismi psicologici in atto nei dipendenti dal gioco d’azzardo sono gli stessi che si verificano per la dipendenza da sostanze psicoattive e portano a uno stato patologico che induce le persone a giocare compulsivamente, senza più alcun controllo (né ovviamente una ragionevole speranza non solo di una vincita significativa, ma nemmeno di recuperare le somme spese). Questo porta a dilapidare quantità impressionanti di denaro, a indebitarsi e a mettere a rischio le proprie relazioni significative (famiglia e amici) e la propria situazione lavorativa.