CONSULTA NAZIONALE ANTIUSURA

IL GIOCO D'AZZARDO E LE SUE CONSEGUENZE SULLA SOCIETÀ ITALIANA
LA PRESENZA DELLA CRIMINALITÀ NEL MERCATO DELL'ALEA

A cura di Maurizio Fiasco

Sommario

Il gioco d'azzardo e le sue conseguenze sulla società italiana
Le raccomandazioni della Consulta Nazionale Antiusura alle Istituzioni
Effetti e condizionamenti nel campo della sicurezza sociale in Italia
Alea, sovraindebitamento e rischio usura
Dalla "asimmetria in attivo" alla "asimmetria in passivo"
Quanto e dove si gioca in Italia
Il peso dell'illegalità. Criminalità e Prodotto Interno Lordo. L'illegalità contribuisce al reddito del sistema Paese?
L'occupazione delinquenziale dell'offerta di azzardo apparentemente legale. Il caso delle *slot machine*
Considerazioni conclusive. Impatti sociali e economici del consumo di gioco d'azzardo
Brevi raccomandazioni dalla ricerca

Roma, 11 Giugno 2014

RINGRAZIAMENTI

Questa ricerca non sarebbe stata possibile senza l'apporto indiretto e diretto delle persone che operano nelle Fondazioni Antiusura. Il pensiero va al loro paziente e generoso lavoro, per permettere a tante famiglie di riacquistare la serenità. Il loro esempio di apostolato giova, e molto, anche a chi si misura con numeri e statistiche.

Lo sviluppo tecnico dell'elaborato ha beneficiato del contributo innovativo e attento del Dottor Stefano Zanotti, di SDL Centrostudi, che ha raccolto e riorganizzato le basi di dati preparate dal Dottor Enrico De Grandis, per lunghi anni prezioso ricercatore delle statistiche giudiziarie dell'ISTAT.

Ancora gratitudine senza confini a Padre Massimo Rastrelli e a Don Alberto D'Urso, che ebbero, fin dagli anni Novanta dello scorso secolo, la visione di quel che la pressione del gioco d'azzardo avrebbe potuto provocare in Italia. Debbo a loro se ho imparato l'arte della perseveranza su questo tema e su altri ancora.

Roma, 11 giugno 2014

PRESENTAZIONE

Se ancora una volta la Consulta Nazionale Antiusura ha messo al centro della propria Assemblea annuale l'azzardo, che attraverso la sua filiera (*rectius*, "catena", poiché tuttavia non di attività produttiva si tratta) sta informando di sé, sempre più pervasivamente, il sistema sociale ed economico del nostro Paese, è per un motivo preciso: l'azzardo, in Italia, è diventato negli anni della crisi una delle cause principali dell'indebitamento di famiglie e imprese. È stato proprio insinuandosi in questa strettoia che esso si è imposto come una delle principali matrici del sempre maggior ricorso all'usura, che tutte le Fondazioni in Italia sono impegnate a prevenire e a contrastare.

La necessità di farsi carico di questo fenomeno, e che ciò avvenga con doverosa sollecitudine da parte di tutti gli attori sociali e istituzionali responsabili e competenti in materia, viene rilanciata, quest'anno, dai dati sul tasso di disoccupazione forniti dall'Istat, che non solo non accenna a diminuire, ma che è in aumento, determinando così uno scambio sempre più ricorrente tra due fattori: Fortuna (che si potrebbe inverare) in luogo di lavoro (che non c'è).

Soltanto pochi mesi fa – ad aprile – i dati Istat hanno attestato il tasso di disoccupazione al 12,6%. Nel primo trimestre del 2014 esso ha raggiunto il 13,6%, con un aumento dello 0,8 per cento rispetto allo stesso periodo del 2013: il massimo storico registrato dal 1977. Ciò che è ancora più grave e preoccupante è il dato che riguarda la disoccupazione per i giovani tra i 15 e i 24 anni, salito, nel primo trimestre del 2014, al 46% (mai così alto).

Da segnalare in maniera particolare è lo scenario sconvolgente che riguarda il sud Italia. Qui la disoccupazione fa registrare un tasso al 21,7%; che arriva addirittura al 60% per i giovani (in prevalenza donne).

Siamo ormai a quota 3 milioni e 216 mila disoccupati. Ed è un dato sottodimensionato, che riguarda solo coloro che si dichiarano, intervistati dall'Istat, forza di lavoro: un dato che non comprende, quindi, tutta quella schiera di persone che, scoraggiate, hanno finanche rinunciato a cercarlo, un impiego.

Le prospettive del Governo parlano di un prossimo cambio di rotta entro la fine dell'anno, ma ancora si registra sul punto, a cominciare dal mondo degli industriali, un forte scetticismo.

Con riferimento alle famiglie e alle loro gravi difficoltà per sovraindebitamento, le nostre Fondazioni, che continuano a lamentare la scarsa disponibilità di fondi per la lotta all'usura, si sentono fortemente interpellate da questi tassi di disoccupazione. Con l'attuale Assemblea rilanciano il loro impegno, riflettendo in particolare su tre punti:

A) sulla presenza dell'usura, che non accenna a diminuire. Per chi pratica questo odioso commercio, il prestito illegale – tale è l'usura – appare come un investimento "sicuro e tranquillo": a costo zero, ad alto rendimento, senza oneri fiscali, e che va solitamente impunito. Senza produrre beni o servizi, l'usura incetta ricchezza, sedimentata in depositi finanziari sommersi e reimpiegati in investimenti legati al riciclaggio di denaro sporco e ad attività della malavita organizzata. Nonostante che le leggi 108/96 (antiusura) e la 44/99 (antiestorsione, promulgata a parziale riforma dell'altra) non siano ancora sufficientemente finanziate dal bilancio statale, tuttavia si promuove l'azzardo, che dell'usura rappresenta il grimaldello, depotenziandone così la portata criminale. Per restare ai rigori della legge, vigileremo a che il legislatore, nella tipicizzazione della norma sull'autoriciclaggio, ponga mente e normi anche per il "prodotto o il profitto" dell'azzardo.

B) sulla promozione dell'azzardo, che lo Stato sostiene e incrementa, nonostante che i ricavi erariali siano sempre più sottili, e malgrado sia ampiamente dimostrato:

- che "in termini di risorse, consuma molto di più di quanto porti alle casse dello Stato" (*Cfr.* Cardinale A. Bagnasco);
- che esso è dilagante perché attira sempre di più l'interesse (e gli interessi) della criminalità organizzata. Parimenti però, trattandosi di un àmbito ancora molto vischioso, è pubblicizzato in maniera concentrazionaria. Questo settore, come più volte ha denunciato la Direzione Nazionale Antimafia, si sostiene anche perché è legato a "un sistema di connivenze con funzionari pubblici e uomini delle Forze dell'ordine".
- che siamo in presenza di un crescente indebitamento delle famiglie, le quali – in crisi di liquidità a causa del gioco (legale e illegale) – finiscono per ricorrere al prestito usurario.

Questi riferimenti trovano precisi riscontri nel Rapporto del prof. Maurizio Fiasco, che da circa 20 anni analizza il macro-tema dell'azzardo anche perché sollecitato dalla Consulta Nazionale Antiusura, che attraverso i suoi Centri di ascolto prende le misure a un fenomeno che affama e distrugge una moltitudine di persone, di famiglie e aziende.

C) sul silenzio di riferimenti etici sull'azzardo.

La dipendenza creata dall'azzardo è infatti apertamente incompatibile con lo stile di vita del cristiano perché offende la dignità umana, in generale, e della persona, in particolare. Con una frase di sapore evangelico ricordiamo, e ribadiamo, che: *"*non è l'uomo per il gioco, ma il gioco per l'uomo*"*. Nell'azzardo il piacere del gioco si lega al vizio e alla dipendenza, orientando chi è vittima verso una colpevole, rovinosa e irrefrenabile immersione nelle più varie scommesse che vanno dal Lotto alle corse ippiche, dalle sale Bingo ai Gratta e Vinci, dalle macchinette nei bar ai giochi on-line… che, se da un lato aumentano il fatturato dei gestori, dall'altro, non incrementano il gettito dello Stato.

"*Serve una nuova relazione tra l'uomo e il denaro: serve più etica e una maggiore moralità da parte di chi ha responsabilità nella guida del Paese ed è chiamato a tracciare le strade per le nuove generazioni."* Lo ha osservato il Cardinale Angelo Bagnasco nell'ultima Assemblea della CEI, sottolineando in particolare – a proposito dei giovani – *"il danno che deriva (loro) da una concezione della vita e dei rapporti sociali in termini di scommessa anziché di quotidiano e onesto lavoro. I giovani sono continuamente ingannati, e questo è un crimine*".

È urgente e fondamentale recuperare la riflessione etica. Non ci lasci indifferenti la realtà che fotografa un minore su quattro dedito all'azzardo: il 33% di essi scommette con i Gratta e Vinci; l'11% frequenta le sale Bingo, il 7,8% gioca ai Video Poker e il 6,9% alle Slot Machine.

Ben vengano altre leggi regionali per arginare ed eliminare questa piaga sociale (finora hanno una legge regionale la Lombardia, l'Emilia Romagna, la Liguria, la Puglia…); ben vengano i provvedimenti sempre più numerosi dei sindaci di città grandi e piccole, che richiedono il rispetto delle distanze delle sale gioco dalle scuole, dai mercati, dalle chiese. Ben vengano altre iniziative, per esempio come quelle orientate a che nei bar ci sia un buon caffè e non una slot-machine (*Cfr.* lettera ai baristi).

Il presente lavoro del prof. Fiasco – *che la Consulta ringrazia ancora una volta per la costante e qualificata collaborazione* – lo accogliamo come un preciso dono all'interno delle nostre Fondazioni Antiusura. È un dono che ci stimola a contrastare con crescente coraggio l'usura e con costante fermezza l'azzardo, che è una delle sue cause principali. Offriamo questo dono anche alle Istituzioni civili e religiose per le motivazioni etiche e per alcune delle ragioni sintetizzate nel Sommario, tra cui*:*

- le conseguenze dell'azzardo sulla società italiana;
- gli effetti e i condizionamenti della sicurezza sociale in Italia;

- i collegamenti con l'usura, il peso dell'illegalità, i rapporti con la criminalità, gli impatti sociali ed economici sul paese reale.

Sono intervenuti sui temi dell'usura e dell'azzardo Papa Giovanni Paolo II (più volte), Papa Benedetto XVI e, lo scorso 29 gennaio, Papa Francesco (*Cfr.* allegato); più volte sono intervenuti il Card. Bagnasco, il Card. Ruini, il Card. Comastri, gli Arcivescovi di Bari – Mons. Mariano Magrassi, così come il suo successore, Mons. Francesco Cacucci –, Mons. Galantino – Segretario Generale della CEI – e molti altri vescovi.

Entra nel merito del fenomeno dell'azzardo, e lo fa con assiduità, il quotidiano *Avvenire*; riportano studi e redigono articoli settimanali come *Famiglia Cristiana*, mensili come *Settimana*, *Vita Pastorale*, *Il Regno*; è anche intervenuto "Sovvenire" con il suo omonimo periodico e con uno spot televisivo proiettato su tutte le reti nazionali. Perché, non dimentichiamolo, l'azzardo ferisce e oltraggia anche la nostra Carta costituzionale.

L'Assemblea di oggi, che ci offre un'ulteriore occasione di riflessione sul tema dell'usura e dell'azzardo, vuole soprattutto aggiornarci e incoraggiarci perché continuiamo, come operatori nelle Fondazioni Antiusura, ad aiutare le persone a *"*sapere per che cosa si vive*"*(F. Dostoevskij).

Mons. Alberto D'Urso
Segretario Nazionale
e V. Presidente della Consulta

IL GIOCO D'AZZARDO E LE SUE CONSEGUENZE SULLA SOCIETÀ ITALIANA

Nel corso degli ultimi quindici l'Italia è stata sospinta a conoscere un cambiamento profondo dei comportamenti, delle abitudini, del modo di atteggiarsi verso il presente e il futuro da parte dei suoi cittadini. Dismesso un costume dove fortemente incidevano l'attitudine alla parsimonia, la laboriosità e la preveggenza di fronte a possibili e normali rischi della vita – disposizione che contrassegnava gli italiani come il popolo in Europa con maggior cura al risparmio familiare – si è via via fatto strada uno stile di vita di segno opposto. La popolazione consuma oggi in misura imponente, tra gli altri, un "prodotto" del tutto particolare: il gioco d'azzardo. In media, *oltre un euro su dieci che le famiglie spendono normalmente è drenato verso qualcuno dei modi di scommettere*, puntare, ricercare denaro come "ricompensa" da riscuotere dal caso o dalla Fortuna.

E così, tra il 1998 e il 2012 (ultimo dato diffuso, anche se in modo incompleto, con il dettaglio per provincia) la spesa delle famiglie italiane per l'alea ha pesato in modo crescente nella composizione dei consumi privati: dall'impiego di 15,8 miliardi di Euro (rapportati ai prezzi 2012, applicando i coefficienti I-STAT sui 24.244 miliardi delle lire della "raccolta" complessiva di azzardo nel 1998), si è giunti agli 88,5 miliardi di Euro nell'anno 2012. In termini reali, questo significa che si è moltiplicato di 3,6 volte il volume monetario di consumo lordo in quattordici anni.

E' un versamento di denaro che occupa dunque una posizione centrale nei comportamenti economici domestici di almeno la metà degli abitanti adulti (ma vi partecipano anche larghe fasce delle generazioni più giovani) del nostro Paese[1]. Si genera – in parallelo a ciò – un ampio business che attrae anche soggetti che mirano a raccogliere dei proventi in modo illegale, violando con vari metodi e tecniche i dispositivi di legge e mettendo in seria difficoltà la complessiva architettura dei controlli dello Stato. Sicché è fondato il quesito circa l'entità, la modalità, la rilevanza della manipolazione delinquenziale dello stesso sistema pubblico di regolazione e gestione di un così imponente volume di transazioni monetarie legate alla Fortuna.

In questa ricerca si costruisce un'interpretazione proprio di questo spazio d'illegalità, ipotizzando che abbia una profondità e un'estensione territoriale degne di accertamento, ai fini di una valutazione sia sociale-economica e sia di etica pubblica. Inutile sottolineare quanto tali aspetti "macro" penalizzino anche i contesti "micro", vale a dire le famiglie e le singole persone.

Dopo un inquadramento generale sulla distribuzione dei "numeri" del gioco d'azzardo ufficialmente registrato[2], ci si sofferma sull'altro, fondamentale aspetto della "questione" dell'alea in Italia, ovvero l'incidenza della parte illegale del fenomeno[3]. Essa, come si dimostrerà, si è enormemente dilatata, nonostante la "concorrenza" che l'offerta di giochi "statali" ha mosso nell'arco di almeno tre lustri all'azzardo "in nero".

Vi è da sottolineare, a tal proposito, che la Consulta Nazionale Antiusura, già dalla fine degli anni Novanta del secolo scorso ha espresso una valutazione critica (e sostenuta da dati concreti) sul sommario, e grossolano, paradigma che recitava, in sintesi, con questa formulazione: "con l'offerta di gioco legale e

[1] Di là del volume monetario delle somme soprarichiamate, che riguardano comunque la registrazione ufficiale di quanto transita nelle varie "macchine" del gioco, l'unica indagine svolta da un ente pubblico è quella dell'Istituto di fisiologia clinica (Ifc) del Cnr di Pisa, nell'ambito di un programma standard internazionale sulle varie dipendenze. Secondo l'ultima edizione ("Ipsad-Italia 2010-2011") in Italia giocava in quel biennio non episodicamente circa il 47 % della popolazione di età compresa tra i 15 e i 64 anni d'età.

[2] Vedi alle pagine 9-20.

[3] Dalla pagina 45 alla 53.

sicuro si sottrae spazio alla criminalità che propone clandestinamente scommesse, sale da gioco, slot machine e varie altre forme di azzardo in aperta sfida allo Stato". Ne derivava, secondo i sostenitori dell'assunto della "sostituzione" (della Fortuna criminale con la Fortuna di Stato) che per ridurre i margini alla delinquenza occorreva agire "attivamente". In altre parole si doveva imprimere un "abbrivio" all'induzione di masse di popolazione ad aderire alla "raccolta pubblica" di denaro per ricercare premi e ricompense dalla sorte. Poche analisi critiche, in verità, si sono levate *illo tempore*.
Nel marzo dell'anno 2000 la Consulta diffuse quindi un accurato rapporto, sia a consuntivo di un fenomeno e sia a previsione di possibili scenari che si profilavano. Nelle pagine di quel lavoro si poteva leggere:

> "**La sinergia tra legale e illegale.**
> Ma non vi è solo il versante dell'azzardo regolamentato per legge. Ha rilievo anche un altro campo dell'offerta, quello dove si esprime la concorrenza criminale al monopolio dello Stato, che peraltro non è intaccata dall'inflazione di giochi "istantanei" e di estrazioni con poste a dieci zeri.
> Anzi, lo sviluppo dell'azione giudiziaria di contrasto alle pratiche clandestine mette in luce uno sconcertante tandem tra il legalizzato e il criminalizzato: il successo delle operazioni di marketing del primo finisce per riflettersi sull'espansione dell'altro, in un'interazione che è già stata rilevata, almeno dalle correnti più critiche del pensiero economico e sociale, per altre forme di "nocività" generatrici di lucro (tabagismo, consumo di stupefacenti).[4]"

Tale visione, certamente ispirata da valori morali, ma rigorosamente sostenuta da ricognizioni "oggettive", cioè basate su dati di fatto incontrovertibili, è stata con continuità riproposta, aggiornata con pazienza, verificata nell'arco di tutti questi anni.
Giova ricordare le tappe di tale tentativo di dissuadere il legislatore e le autorità di governo dal procedere a una vera e propria esplosione del consumo di alea (con il conseguente incentivo alla speculazione, sia in forma legale che delinquenziale).
2000 – Produzione della Ricerca "Dell'inflazione del gioco d'azzardo in Italia. Possibili scenari"
2001 – Audizione alla Commissione Finanze del Senato e consegna di un dossier di analisi e proposte
2010-2011 – Due audizioni alla Commissione bicamerale Antimafia e presentazione di valutazioni approfondite e di relazioni circostanziate
2012 – Audizione alla Commissione Affari sociali della Camera dei Deputati e consegna di un'ampia documentazione e di puntuali riflessioni

Documentano dunque tale attenzione i rapporti di ricerca editati, i convegni di studio dedicati, le relazioni in sede di assemblea annuale della Consulta e le conferenze tenutesi in diverse sedi d'Italia a cura di singole Fondazioni (Bari, Roma, Napoli, Salerno, Genova, Milano, Nola, Sorrento, Verona, Catanzaro, Palermo[5]). La Consulta ha colto immediatamente – e per prima – gli effetti del mutamento degli indirizzi statali sulla questione dell'azzardo, quando dalla metà degli anni Novanta è stata via via promos-

[4] Bari, marzo 2000, Consulta Nazionale Antiusura, *Ricerca sull'inflazione del gioco d'azzardo in Italia. Possibili scenari*, a cura di Maurizio Fiasco, Presentazione di Mons. Alberto D'Urso, Introduzione di Padre Giuseppe Mattai.
[5] Gli atti di questo lavoro sono raccolti nel volume del 2010, "Dieci anni di solidarietà", che peraltro sono stati consegnati alla Commissione Affari Sociali della Camera dei Deputati.

sa una leva fiscale, un'operazione finanziaria, con conseguenze dirette sull'economia, sulla società, sul senso comune e, in generale, sui rapporti etico politici come delineati nell'ordinamento costituzionale italiano.

A motivare un simile notevole impegno è stata la consapevolezza – suscitatasi dunque per tempo – circa i riflessi che la crescita della spesa per gioco manifesta sulla condizione delle famiglie e in particolare al suo stretto collegamento al fenomeno dell'usura e al riciclaggio di denaro proveniente da fonte illecita. I nuclei familiari e le persone singole, attualmente seguite dalla Fondazioni Antiusura, sono circa ottomila. Tale dato risulta dall'archivio informatico mediante il quale sono gestite le attività – G.I.F.A. (Gestione Integrata Fondazioni Antiusura) – uno strumento che consente, da un lato, un monitoraggio autentico su scala nazionale del fenomeno criminale legato all'utilizzo di denaro illecito, e dall'altro, costituisce un importante strumento di rendicontazione al Ministero dell'Economia).

Le Fondazioni sono denominate Antiusura, ma il loro campo di intervento si dispiega su tutti i casi di grave e perdurante indebitamento e di deficit di bilancio economico di famiglie e persone fisiche in generale. Il modello di servizio, ispirato ai valori cristiani è arricchito anche dalla cultura laica più competente e sensibile, prevede procedure collaudate, misure tecniche, sostegno relazionale e spirituale.

Gli interventi sono supportati sia da risorse proprie (derivanti in parte anche da quote dell'8 per mille dell'IRPEF alla Chiesa Cattolica, da donazioni, dal 5 per mille delle dichiarazioni dei redditi) e sia dal Fondo di prevenzione *ex* art. 15 della legge 108 del 1996 (che prevede risorse poste a garanzia di mutui a interesse agevolato erogati da banche convenzionate, secondo procedure regolamentate rigorosamente dal MEF).

Proprio nel loro quotidiano operare, le Fondazioni hanno registrato immediatamente (e si era in tempi non sospetti, cioè tra il 1997-1998) l'aumento delle frequenze di casi di famiglie con un loro congiunto che comprometteva irreversibilmente il reddito con ricorso eccessivo al gioco. Attualmente, ai centri di ascolto delle Fondazioni (diffusi capillarmente nelle parrocchie) in media ogni dieci richiedenti aiuto, quattro-cinque presentano consistenti somme dissipate per l'alea, compresi quelli già indebitati con prestatori di denaro a usura.

Da sottolineare che oltre all'intervento etico delle Fondazioni, con risorse assolutamente proprie e quindi con categorica esclusione di ogni impiego di somme messe a disposizione dallo Stato, le persone usurate per debiti di gioco non possono rivolgersi a nessun altro "sportello" di aiuto. L'art. 14 della legge n. 108 del 1996, c.d. antiusura, non contempla, infatti, un intervento di solidarietà previsto per le imprese anche nei confronti delle persone fisiche e famiglie vittime dell'usura per gioco d'azzardo. Anche in questa sede ne denunciamo perciò profili di incostituzionalità. *La nostra Carta costituzionale non consente trattamenti differenziati per situazioni identiche.* Ricordiamo a noi stessi che la legge antiusura non nasce per discriminare persone fisiche da attività economiche, bensì per fronteggiare il fenomeno criminale dell'usura ovunque e in qualunque modalità si svolga. Auspichiamo perciò presto una modifica dell'art. 14 della legge antiusura che applichi anche alle persone fisiche e alle famiglie le misure previste dal fondo di solidarietà.

L'impatto dell'inflazione del gioco, rimeditato alla luce di questo vissuto di apostolato, è dunque risultato devastante: indebolimento delle persone mentre sono accompagnate in uno sforzo di auto assistenza, di coesione familiare, di reperimento di risorse per uscire dalla crisi, anche facendo appello al contributo della famiglia allargata.

LE RACCOMANDAZIONI DELLA CONSULTA NAZIONALE ANTIUSURA ALLE ISTITUZIONI

Insieme a ricerche, riflessioni e proposte, la Consulta Nazionale Antiusura è ripetutamente intervenuta sulle Autorità di governo e sul Legislatore *proprio mentre si era in corso di deliberazione di provvedimenti normativi concepiti per avviare sempre nuove modalità di gioco d'azzardo.*
Stessa determinazione si è avuta nel richiedere al Legislatore provvedimenti di contenimento di quella spirale di inflazione del gioco in denaro che purtroppo è giunta a far assurgere all'Italia il primato mondiale nell'affare dell'azzardo. Se appare universalmente riconosciuto che con 1360 euro per abitante (consuntivo per l'anno 2011) il nostro Paese sia al primo posto nel mondo per impegno procapite, secondo i calcoli delle agenzie di stampa che fanno riferimento agli stessi concessionari, si stima che l'Italia assorba il 22-23 per cento della spesa planetaria di consumo di giochi in denaro.
Di là delle cifre comparative, l'esperienza delle Fondazioni Antiusura porta a concludere che si tratta di una proporzione decisamente esagerata di "pianificazione" di un consumo di azzardo, tale che innesca disfunzioni sistemiche per la vita di relazione delle persone, delle famiglie, della società in generale e delle istituzioni pubbliche.
Negli Atti parlamentari, come accennato, vi è documentazione delle istanze della Consulta e delle audizioni alle quali è stata convocata da parte delle Commissioni parlamentari (Economia e Finanza e Bicamerale Antimafia).
A corroborare le riflessioni della Consulta vi sono stati gli apporti di illustri uomini di cultura giuridica e di Chiesa, tra i quali ricordiamo il Presidente Emerito della Corte Costituzionale Giovanni Conso, il compianto Procuratore nazionale Antimafia Piero Luigi Vigna e il suo collega Piero Grasso, il costituzionalista Prof. Aldo Loiodice; per la Chiesa sono intervenuti, con commenti specifici finalizzati, l'Arcivescovo di Bari Mons. Francesco Cacucci, l'allora Arcivescovo di Genova Cardinale Dionigi Tettamanzi, l'attuale Presidente della CEI nonché Arcivescovo di Genova Cardinale Angelo Bagnasco.
La visione della Consulta Nazionale Antiusura si è confrontata, in un dialogo fecondo e in un comune spirito di ricerca, con quella dei pochi pionieristici operatori psicosociali sul campo, fino a divenire un capitale di conoscenze e di concetti ormai maturato in acquisizione comune e senso diffuso della questione dell'azzardo, neofiti compresi con il loro naturale entusiasmo per la "scoperta" di un tema rilevante.

EFFETTI E CONDIZIONAMENTI NEL CAMPO DELLA SICUREZZA SOCIALE IN ITALIA

Con riferimento al complesso delle materie rientranti nelle politiche di Sicurezza Sociale in Italia, il primo aspetto che si rappresenta è la netta dissonanza tra le misure per la sicurezza sociale e la induzione alla spesa familiare per giochi pubblici d'azzardo.
Di là dell'aspetto facilmente intuibile, e cioè che le cifre abnormi registrate stravolgono l'assetto delle principali scelte per consumi primari e secondari, nel dedicarsi alle famiglie indebitate (praticamente oltre l'80 per cento dei nuclei, secondo la Banca d'Italia, poiché è normale ricorrere a mutui e prestiti a sostegno dei progetti di medio-lungo periodo) le Fondazioni antiusura indicano le correlazioni con il sistema di welfare che la questione presenta.
Si comprende, infatti, quale importanza rivesta per le politiche di welfare l'oculata gestione del budget familiare. Emerge subito l'antinomia tra reclutamento "di massa" al gioco pubblico d'azzardo e gli indirizzi di politica sociale, quale ad esempio il reddito minimo di inserimento (a suo tempo sperimentato) e

con gli orientamenti annunciati in materia di ammortizzatori sociali. Anche norme come quelle inserite nel disegno di legge del governo Monti sul mercato del lavoro rischiano di essere vanificate, laddove prevedono che nel "fondo per la mobilità" i dipendenti del settore privato dell'economia, che abbiano superato il compimento di 58 anni di età, possano usufruire di erogazioni per un periodo più lungo: tutte le ricerche e i nostri riscontri diretti confermano la grande forza di attrazione che il consumo d'azzardo esercita proprio sulle persone a rischio di reddito da occupazione o già disoccupate.
In breve, le forme dell'impatto del gioco pubblico d'azzardo sulle politiche di welfare, e le dinamiche che vanificano l'impianto, si possono constatare su vari fronti:
1. Quello delle erogazioni assistenziali tipiche degli Enti locali (sussidi alle famiglie in difficoltà, interventi straordinari sulla povertà, sui motivi urgenti di bisogni indifferibili);
2. Quello delle azioni di sostegno al reddito famigliare e di prevenzione del sovraindebitamento;
3. La compensazione, mediante ammortizzatori sociali, dell'improvvisa interruzione (o addirittura cessazione) dei flussi continuativi di reddito da lavoro dipendente;
4. Quello delle politiche attive del lavoro per le forze di lavoro dismesse (o *outplaced*) e per i disoccupati di lunga durata;
5. Per il welfare della famiglia, laddove è universalmente ammesso che in Italia si deve proprio alla famiglia quale "ammortizzatore sociale" la responsabilità per la cura dell'anziano non autosufficiente, per il mantenimento di congiunti espulsi dal lavoro o ancora inoccupati;
6. Per il "colpo netto" a uno degli "asset" della ricchezza nazionale, al quale spesso fanno riferimento gli osservatori istituzionali ed economici, e cioè la componente di PIL data dal risparmio privato familiare e dal patrimonio familiare, principalmente l'abitazione.

ALEA, SOVRAINDEBITAMENTO E RISCHIO USURA.

Le nostre riflessioni (da quella pubblicata nel 2000 ai periodici aggiornamenti) rilevano come il gioco d'azzardo, tanto quello in forma registrata e legale quanto quello clandestino e criminale, produca profonde conseguenze sulla qualità – in termini di salute e benessere – del tessuto sociale italiano.
Con l'analisi dei dati, la Consulta colloca in una cornice nazionale quanto risulta nell'attività quotidiana dei Centri d'ascolto delle Fondazioni Antiusura. Continuano a incrementarsi le frequenze di famiglie che chiedono aiuto, sia perché indebitate a usura anche per l'incidenza dei debiti di gioco e sia perché un loro congiunto spende quote eccessive di reddito familiare per giochi (legali e illegali). Tutto questo provoca, insieme a danni etici e nei rapporti intrafamiliari, uno stato permanente di sovraindebitamento, e talvolta di fallimento economico della famiglia.
L'aspetto paradossale, e perciò controintuitivo, è il dato oggettivo che all'espansione del mercato del gioco d'azzardo legale corrisponde, in modo proporzionale, quella del gioco illegale. In altri termini, i due mercati (legale *versus* illegale) non si separano e non entrano in concorrenza, ma si potenziano reciprocamente.
Da un lato la criminalità propone, in concorrenza con lo Stato, i propri prodotti (totonero, bische clandestine, scommesse illegali eccetera), avvicinando nuovi potenziali partecipanti e, soprattutto, giovani clienti, grazie ai rituali e all'ambiente stigmatizzato, che produce un valore emotivo di fascinazione al rischio (entrare per evadere dalla disapprovazione sociale).
Dall'altro lato, proprio a fronte di questa aggressiva induzione criminale al gioco d'azzardo clandestino, trova una forte motivazione la scelta politica di promuovere "prodotti" di gioco pubblico d'azzardo più

semplici, più diffusi capillarmente, più rapidi nel pagamento (gran parte in cash) affinché la concorrenza del "gioco sicuro" sottragga clienti alle bische, agli allibratori e al "collega" o al vicino che raccoglie le puntate al toto nero e ad altre scommesse.
Invece di sostituirsi l'una all'altra, le due offerte di gioco d'azzardo si integrano, attivando un circolo vizioso (secondo un giudizio etico, beninteso, perché esso è del tutto "virtuoso" dal punto di vista commerciale) che si può riassumere così, in una elementare sequenza.
Primo step: s'ingenera allarme sociale e reazione dell'amministrazione finanziaria per il fenomeno criminale del gioco "in nero". Secondo step: lo Stato introduce di nuove offerte autorizzate di gioco d'azzardo e amplia la platea dei giocatori. Terzo step: si creano delle utilità marginali per il settore illegale (offrendo l'inclusione delle persone espulse dal settore legale, proponendo vincite più remunerative, generando un'articolazione maggiore delle modalità di gioco). Quarto step: grazie all'aumento/diversificazione delle persone coinvolte si crea uno spazio crescente al finanziamento usurario dei giocatori.
Tutto il percorso circolare delle sequenze significa che il gioco illegale alimenta il gioco legale fornendo la motivazione per giustificare l'introduzione di nuovi giochi. A sua volta il legale alimenta l'illegale ampliando la popolazione che entra in contatto con l'offerta criminale.
Ed infatti ad ogni forma di gioco legale si affianca una versione illegale, che si avvale della capillarità di un suo marketing "in nero" (cioè dell'arruolamento di persone con il "passaparola"), mentre si accredita – presso nuovi potenziali clienti – con i riverberi del lancio pubblicitario dell'offerta legale.
Ne deriva *non già la possibilità di compensare con un gettito certo* (quello proveniente da un gioco autorizzato) *le quantità che sono sottratte* (i denari dirottati dalla scommessa clandestina, cioè il "nero" ai danni dello Stato), *bensì dell'avvio di una sorta di staffetta da un settore all'altro, con il giocatore che è spinto a sperimentare la chance del mercato criminalizzato, grazie alla contigua offerta di finanziamento usurario delle puntate.* Ed è in questi termini che andrebbe calcolato il costo intero della sottrazione di reddito che l'azzardo provoca, con la sua componente legale e con la sua frazione illegale: fenomeno che incide in particolare sugli strati più svantaggiati della popolazione.
É un dato di fatto che l'analisi economica competente ben conosce e *che già nel 1998 una indagine Doxa segnalava*, dimostrando anche come a giocare siano, sempre di più, fasce di popolazione deboli dal punto di vista economico: il 56% degli strati sociali medio-bassi, il 47% di quelli più poveri e il 66% dei disoccupati. I numeri dimostrano esattamente questo, basti pensare che nel 2011 il gioco d'azzardo legale ha sottratto denaro all'economia "sana" del Paese per circa 80 miliardi di euro, mentre il gioco d'azzardo illegale si stima che abbia avuto un giro d'affari per circa 130 miliardi di euro. Se poi consideriamo che la criminalità organizzata si è decisamente infiltrata anche nell'organizzazione del gioco d'azzardo legale mediante la gestione delle *slot machine* e altro, si capisce bene che lo Stato controlla ben poco della filiera e dei relativi guadagni. La Relazione della Commissione antimafia del 2011 offre un quadro limpido quanto desolante del fenomeno. É arrivato il momento che lo Stato si riappropri della democrazia e della legalità!
L'inflazione dei giochi legalizzati dallo Stato, oltre a contraddire, in modo sconcertante, proprio la politica economica e fiscale di una stagione di rilancio dell'economia, stimola le convenienze per l'azzardo criminale, a cominciare dalla creazione di una domanda di denaro da impegnare nei vari giochi. In questo campo, il *costo del finanziamento del gioco avviene ad un tasso più elevato* a mano a mano che il richiedente il prestito si posiziona in basso nella piramide sociale. È ben noto il parallelismo tra quanto avviene nelle istituzioni ufficiali del credito e nel settore "in nero", se non apertamente criminale: meno "affidabili" sono i soggetti che hanno bisogno di denaro, maggiore è il tasso d'interesse applicato. In ogni mercato

del denaro, l'onerosità del tasso è anch'essa inversamente proporzionale alla capacità reddituale del soggetto (persona singola, famiglia, impresa) che lo richiede. Un meccanismo perverso che si esprime, nelle sue varianti estreme, nel fenomeno dell'usura di vicinato o "di quartiere". Proprio sul punto dei tassi e dei comportamenti del mercato, si ripetono le analogie con la "regressività" dell'imposta mascherata nei giochi d'azzardo. Il meccanismo che s'ingenera tra gioco autorizzato e azzardo illegale è simmetrico a quello riguardante credito-finanziamento legale e prestito usurario.

DALLA "ASIMMETRIA IN ATTIVO" ALLA "ASIMMETRIA IN PASSIVO"

Il gioco d'azzardo s'inserisce, potenziandone gli effetti, nel cerchio vizioso della crisi fiscale dello stato, esasperando la riduzione delle entrate pubbliche. Ripetiamo e precisiamo: in luogo di fornire risorse aggiuntive all'Erario, l'economia dei giochi (così, letteralmente, veniva definito il settore dell'azzardo, nella Direttiva generale 2005 del ministro delle Finanze) genera ulteriore, enorme indebitamento per le amministrazioni pubbliche.

Ci spieghiamo con un esempio. Poniamo che il fabbisogno di entrate ammonti a un valore di 1000, che però sarà corrisposto alla conclusione del ciclo: che si inizia con la produzione di beni e servizi; prosegue con il consumo di questi ultimi; si completa con l'incasso delle imposte indirette sui consumi (IVA, accise ecc.); delle imposte dirette (Irpef, Irpeg, Irap: sui redditi delle persone fisiche e delle imprese) e dei tributi (servizi, immobili…). Alla fine il ricavato complessivo, sempre per lo Stato, supererà il 40-45 per cento della spesa per produrre e consumare beni e servizi. Ovvero, in cifre assolute, l'introito (sempre in rapporto al valore di partenza 1000) sarà pari a quattrocento - quattrocentocinquanta. Quindi il ciclo riprenderà e attiverà un incremento (se vi sarà sviluppo economico nell'anno fiscale successivo) oppure si registrerà un decremento (se invece vi sarà recessione).

Ora osserviamo quel che accade con l'impiego di quel valore 1000 nel gioco d'azzardo. Su tale importo lo stato può contare – tra anticipazione e risultato a fine periodo – un massimo di 12 punti, cioè un valore di 120 (in base ai dati reali dell'anno 2011). È l'ammontare del Prelievo Erariale Unico che, per l'appunto, assorbe tutti gli altri carichi indiretti (IVA ecc.). Ma la somma arriva nelle casse del Tesoro prima della conclusione del ciclo. Dal punto di vista logico, tuttavia, è come se lo Stato pagasse questa anticipazione "pochi-maledetti-e-subito" a un tasso d'interesse elevatissimo: appunto la differenza tra quel che normalmente avrebbe e quel che l'azzardo gli corrisponde. Verrebbe da dire, un tasso ultrausurario.

Per questa ragione si è passati nel corso del passato decennio a sostituire i giochi pubblici che consentivano una ripartizione dell' "utile" in "simmetria con attivo per lo stato" (giochi dove l'Erario incamera di più della "filiera" Concessionari-Gestori-Esercenti) con giochi pubblici dove è vistosa una "asimmetria in passivo" (dove è la "filiera" a drenare somme maggiori).

La tavola n. 1 riassume in completa evidenza le due fasi che si sono alternate.

Tavola n. 1

Giochi con asimmetria *in attivo* per lo Stato				
	Payout	**Filiera**	**Erario**	**Consumo lordo**
New Slot	75,0%	12,4%	12,60%	32.400
Lotterie	71,6%	11,9%	16,5%	10.200
Lotto	57,9%	15,1%	27,0%	6.800
SuperEnalotto+Win for Life	43,6%	11,7%	44,7%	2.400
				51.800
Giochi con asimmetria *in passivo* per lo Stato				
VLT	90%	9,0%	2,00%	12.500
Bingo	70,0%	18,0%	11,0%	1.900
Gioco a base ippica	71,5%	11,2%	4,8%	5.300
Gioco a base sportiva	80,0%	15,4%	4,6%	
Skill Games	88,0%	9,0%	3,0%	6.200
Poker Cash e Casino online	97,0%	2,40%	0,60%	2.300
				28.200

Elaborazione di M. Fiasco su dati MEF e AAMS

Di lì il cerchio vizioso: lo Stato deve compensare delle impellenti necessità di cassa (ha bisogno, e subito, di soldi). Chiede denaro fresco ai concessionari, che per "entrare nel gioco" devono corrispondere in anticipo forti somme. E aderiscono alla richiesta di buon grado, a fronte della prospettiva di buoni guadagni con nuovi sistemi di gioco. Lo "sconto" fiscale è appunto l'interesse che lo Stato paga. Nella mancanza di incisivo controllo (finora) da parte delle istituzioni che dovrebbero esaminare questa perversa partita: Parlamento e Governo.

L'aspetto ancora più paradossale sta nella condizione che accomuna molti concessionari dei giochi, vale a dire le società che hanno ottenuto per l'appunto la concessione dal governo per organizzare la filiera dell'azzardo: sono sovraesposti con le banche, con le finanziarie. E con i collocatori di derivati speculativi sul debito. In parole povere, l'aspirante concessionario di un nuovo azzardo non ha riserve monetarie proprie e quindi deve ricorrere a prestiti bancari. Che vengono accordati a tassi molto elevati poiché egli, il concessionario, non ha garanzie reali da presentare: patrimonio insufficiente e capitale societario esiguo. E come sanno tutti, meno è solida la condizione patrimoniale, più alto è l'interesse che si deve pagare. E così che avviene, nella realtà. Come si pagano alla scadenza le rate del debito? E qui alcuni concessionari ricorrono anche a manovre di "finanza creativa". Parte degli introiti derivano loro dalla "vendita al venditore", cioè dall'assegnazione di postazioni di gioco ai gestori (di sale slot machine, scommesse, poker, vlt…). Il resto – quando si avvicina la data fatidica – con l'emissione di obbligazioni, bond e altro. Cioè contraendo nuovi debiti, che incrementano il peso degli interessi per l'entrata nel *business*. Chi guadagna realmente, a quel punto, è il collocatore dei "prodotti finanziari derivati", cioè l'intermediario che piazza le obbligazioni. Il promotore della libertà di speculare, sul mercato finanziario. E così, con un gioco a piramide, cresce *l'economia di carta e di promessa* del gioco d'azzardo. Un sistema "a doppio legame": si è costretti ad alimentare la crescita geometrica dell'azzardo, che è raddoppiata ogni tre anni in tutto il primo decennio del nuovo secolo.

Siamo ormai giunti al limite fisico di crescita della spesa per giochi e l'Italia rischia seriamente che l'azzardo sia la nostra bolla finanziaria. E la fascinazione è proseguita (luglio 2011) con l'apertura di duecento (200) casinò *on line*, con il passaggio dal reale al virtuale anche tramite impiego di dispositivi cellulari, cioè smartphone. Ma questo non riduce la vulnerabilità finanziaria della "economia dell'azzardo", poiché, cumulando gli oneri precedenti con obbligazioni, anticipi, fidejussioni, il sistema imploderà. E a quel punto le obbligazioni potrebbero divenire carta straccia e il default finanziario inevitabile. A meno che non si decida di immettere nel giro dell'azzardo ulteriori denari freschi di provenienza illegale, con il settore criminale che via via invaderà e incorporerà il comparto autorizzato dallo Stato. In pratica, il meccanismo infernale del gioco pubblico d'azzardo potrebbe sopravvivere con l'immissione di risorse illegali nella filiera delle attività imprenditoriali: finanziamento ai concessionari, partecipazione alla gestione dei punti di gioco, protezione agli esercizi pubblici e alle aziende che operano verso il pubblico, usura verso i giocatori patologici.
La conseguenza paradossale (dietro quel luogo comune retorico del contributo netto dell'azzardo all'erario) è per l'appunto il pericolo di una bolla finanziaria, finora procrastinata, con il sospetto che ciò accada dissipando le risorse reperite con il Salva Italia verso il sostegno del gioco[6]. Consentendo (di là delle intenzioni) un meccanismo "a piramide" in vista dell'investimento finanziario attorno all'alea. Una spirale che provoca la rinuncia ad entrate enormi per la fiscalità, quali sarebbero possibili dall'impiego di una spesa di equivalenti proporzioni nei beni e nei consumi ordinari. Il tutto mentre si scava – con metodo "filologico" per la *Revisione della Spesa* – nella congerie di carte che raccolgono leggi e provvedimenti: per eliminare questa o quella detrazione, questa o quella opportunità di elusione fiscale; questa e quella agevolazione. A ben vedere forse la bolla finanziaria è già scoppiata e noi non ce ne siamo accorti. Senza voler essere "creativi", ma attenendosi a una interpretazione estensiva delle regole di base di finanza, ci si dovrebbe chiedere come mai il gioco on-line venga tassato allo 0,1%. Cosa accadrebbe se fosse tassato al 20%, come richiede un disegno di legge presentato al Senato? Potrebbe accadere che i concessionari si troverebbero senza liquidità per via dell'alta tassazione e non potrebbero rientrare dalle obbligazioni assunte nei confronti delle banche. Allora, potremmo forse concludere: le misure per impedire questa bolla i cittadini italiani le stanno già pagando attraverso una bassa tassazione sui giochi?
Il tempo sembra stia per scadere e conviene trarre le somme. Giocano tutti. I consumatori finali, i gestori che conducono i locali, i concessionari che hanno ottenuto l'autorizzazione, le banche che hanno prestato con scarse garanzie. E gioca lo Stato italiano che, per farsi anticipare denaro pronta cassa, paga con un tasso d'interesse iperbolico, che è per l'appunto la detassazione di molti giochi. E qui si ha il sospetto che debba impegnare, quanto meno, parte delle risorse prelevate con i decreti di fine 2011 e di inizio 2012.

QUANTO E DOVE SI GIOCA IN ITALIA.

Cominciamo dalle informazioni ufficiali sul consumo di azzardo nelle varie province italiane. Le abbiamo elaborate con un modello che ne misura i valori in rapporto a due variabili di tutta importanza:

[6] Si tratta del Decreto legge 6 dicembre 2011, n. 201, convertito con legge 24 gennaio 2012, n. 1. A seguito dell'atto di urgenza la Banca Centrale Europea ha erogato agli Istituti di credito italiani la liquidità necessaria a ricostituire i depositi per operare. Proprio ciò ha consentito, tra l'altro, alle banche di inserire tra i destinatari degli impieghi di liquidità i concessionari, preferendoli ad altri soggetti d'imprese. Si tratta di impieghi bancari a basso impatto positivo sull'occupazione, mentre i settori dell'economia reale hanno continuato a essere razionati, cioè esclusi dal crediti. Gli effetti negativi sono evidenti: prima riduzione di occupati nei settori produttivi e dei servizi, poi chiusure di aziende.

a) l'incidenza di tale spesa di "giochi" sul reddito disponibile procapite (con le nette differenze tra le aree geografiche del Paese);
b) lo discrepanza tra il reddito ufficialmente dichiarato dai cittadini all'amministrazione finanziaria dello Stato e il volume (sempre desunto dai soli dati ufficiali) dell'impiego per scommesse, slot machine eccetera nelle varie unità territoriali.
Successivamente – ed è il cuore della ricerca – si proverà a completare il quadro con la stima della componente "in nero" della spesa per alea, cioè con il fattore di maggiore gravità della questione dell'azzardo: la sopravvivenza – e vedremo di quale ampiezza! – del gioco illegale, a dispetto, anzi, come dimostreremo, grazie alla smisurata dilatazione dell'offerta pubblica.
Prima di arrivare al cuore della presente indagine, dalle informazioni – parziali, perché "vittime" di una distorsione arrecata dalla componente delinquenziale dell'alea – già risulta un profilo della questione che si presta a commenti critici.
Possiamo notare un evidente dualismo:

- Le province che assorbono nell'azzardo quote in termini percentuali più alte del reddito privato disponibile (e quindi il denaro delle famiglie) sono in prevalenza *quelle delle regioni meridionali*, con le eccezioni di Pavia (su cui si ritornerà a pagina 48) e di Rimini. Per la località romagnola la spiegazione è molto semplice ed è analoga a quella che si presenta quando si analizzano altri fenomeni "pesati" in rapporto alla popolazione (per esempio i reati denunciati per territori provinciali): l'eccezionale presenza della popolazione stagionale dei "vacanzieri" che arriva, nei mesi di alta stagione, a decuplicare la numerosità dei cittadini residenti, e quindi iscritti nelle anagrafi dei vari comuni che compongono il "distretto delle vacanze e dei divertimenti";
- Analogo fenomeno, con valori più contenuti, si ripropone nelle località rivierasche e in aggregati di comuni prossimi alla frontiera e/o con tradizionali istallazioni di case da giuoco in funzione molti decenni prima del boom dell'offerta ben spalmata su tutte le province italiane: Como contigua a Campione d'Italia, Imperia (prossima al casinò di Sanremo); Verbania (anch'essa confinante col territorio elvetico dove c'è ampia offerta di sale con specchi e roulette). Vale la pena di notare questo dettaglio: la dimestichezza delle popolazioni comasche e di Verbania con la rete oltreconfine dei casinò ne ha favorito l'apprendimento di una "cultura d'uso" del gioco di fortuna, che si è poi riverberata sull'offerta "interna";
- Nelle prime venticinque province, per incidenza del consumo di gioco sul reddito, undici sono del sud; cinque del centro sud; due del centro; tre del centro nord, quattro del nord.
- Napoli è l'unica grande provincia italiana a superare il saggio del 5 per cento del reddito procapite (cioè quello di un euro ogni 20) destinato all'alea. Per la precisione quello partenopeo – con il valore di 6,96, e parliamo della sola componente registrata formalmente – è il contributo più imponente al gioco industrializzato di massa, in rapporto alla ricchezza ufficialmente censita. Ci si riferisce, ovviamente, al consumo su postazioni fisiche localizzate, perché sul gioco via internet non si hanno elementi "georeferenziati".

Fin qui, ripetiamo, le informazioni si basano unicamente sulla parte formalmente contabilizzata del consumo di azzardo. Abbiamo sottoposto a verifica proprio questi elementi nell'ultima sezione della ricerca, con lo scopo di quindi pervenire a una stima completa del mercato dell'alea, cioè del legale e dell'illegale insieme.

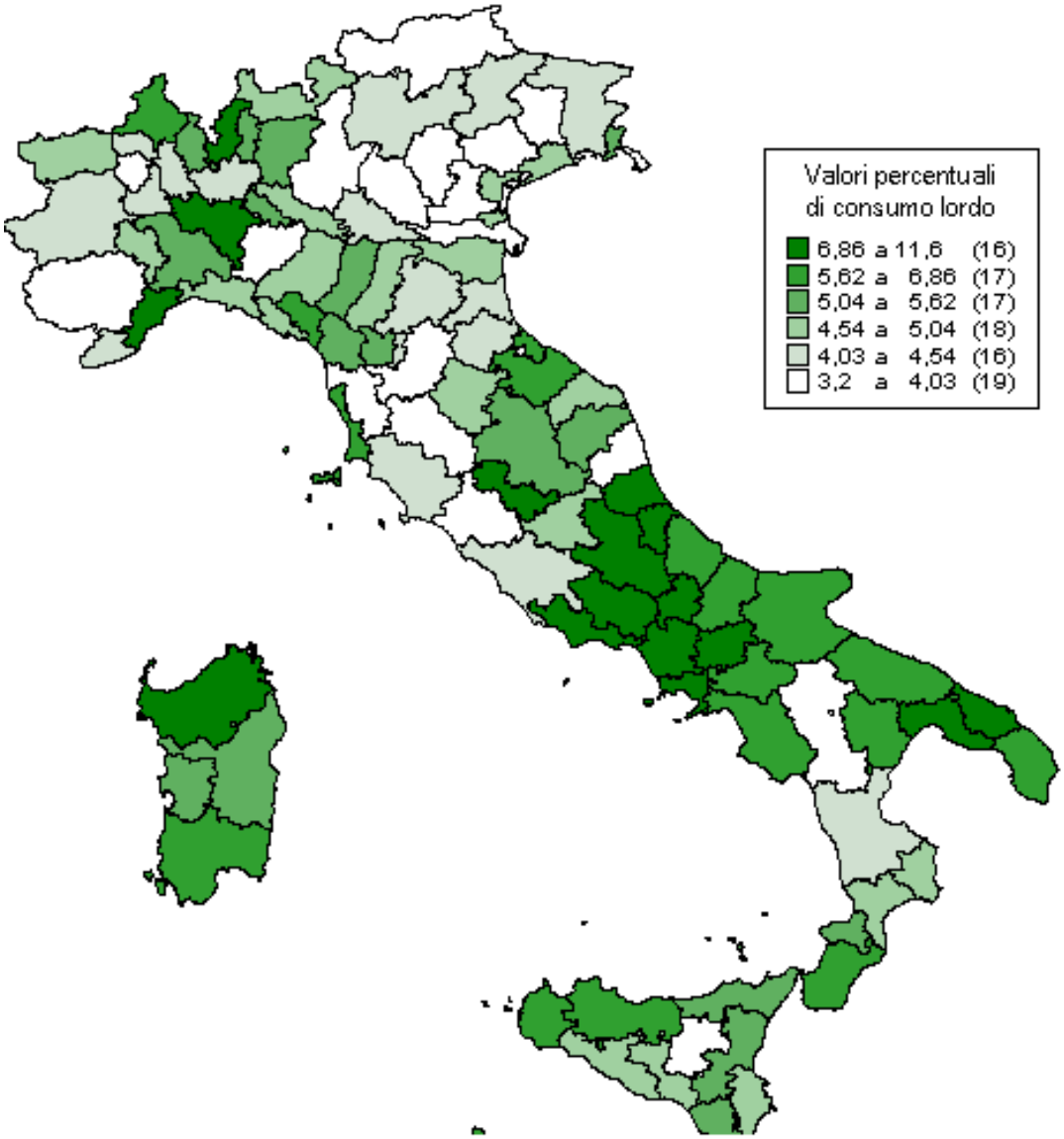
Tavola n. 2 – Consumo di gioco d'azzardo (*parte registrata*) in rapporto al PIL province 2012

	Consumo di gioco d'azzardo	Percentuale del PIL
Pavia	1.491	11,60
Teramo	556	9,86
Caserta	1.093	8,97
Napoli	3.476	8,08
Pescara	480	8,01
L'Aquila	409	8,00
Benevento	336	8,00
Latina	854	7,73
Brindisi	436	7,69
Terni	359	7,59
Sassari	657	7,55
Isernia	113	7,44
Como	1.061	7,43
Savona	486	7,11
Taranto	618	7,09
Frosinone	745	7,03
Massa Carrara	291	6,86
Verbania	224	6,85
Matera	229	6,75
Chieti	491	6,73
Salerno	1.184	6,64
Palermo	1.234	6,45
Bari	1.606	6,42
Cagliari	855	6,15
Pesaro	528	6,09
Rimini	527	6,07
Campobasso	255	6,01
Trapani	360	5,88
Reggio Calabria	473	5,80
Foggia	520	5,77
Livorno	456	5,70
Lecce	679	5,67
Avellino	377	5,64
Reggio Emilia	760	5,62

	Consumo di gioco d'azzardo	Percentuale del PIL
Nuoro	207	5,61
Messina	558	5,54
Lodi	292	5,54
Vibo Valentia	126	5,54
Ragusa	260	5,50
Gorizia	181	5,49
Varese	1.225	5,38
Lecco	455	5,31
Lucca	541	5,30
Perugia	745	5,22
Catania	819	5,10
Bergamo	1.573	5,08
Oristano	132	5,07
Pistoia	336	5,06
Alessandria	540	5,06
Macerata	362	5,06
Genova	1.108	5,04
Modena	1.004	5,03
Parma	604	5,02
Ferrara	417	4,98
Siracusa	313	4,97
Agrigento	310	4,94
Aosta	165	4,92
Caltanissetta	188	4,80
Catanzaro	298	4,77
Rieti	151	4,77
Cremona	429	4,74
La Spezia	266	4,66
Ancona	564	4,65
Venezia	1.050	4,61
Sondrio	237	4,59
Asti	236	4,56
Arezzo	386	4,55
Crotone	98	4,54

	Consumo di gioco d'azzardo	Percentuale del PIL
Torino	2.532	4,51
Milano	5.773	4,48
Cosenza	503	4,47
Trento	631	4,42
Prato	272	4,39
Novara	403	4,38
Imperia	221	4,35
Forlì Cesena	470	4,32
Mantova	502	4,31
Belluno	242	4,27
Roma	5.208	4,25
Vercelli	194	4,23
Bologna	1.211	4,14
Udine	566	4,13
Grosseto	216	4,06
Ravenna	400	4,05
Treviso	894	4,03
Pordenone	306	3,96
Brescia	1.315	3,95
Viterbo	257	3,92
Piacenza	297	3,84
Firenze	1.044	3,82
Ascoli Piceno	303	3,79
Siena	256	3,72
Enna	86	3,59
Verona	874	3,59
Rovigo	222	3,54
Potenza	232	3,52
Trieste	232	3,44
Biella	152	3,36
Pisa	339	3,30
Vicenza	771	3,29
Padova	774	3,22
Cuneo	512	3,21
Bolzano	492	3,20

Figura n. 1 – Rapporto tra consumo lordo di azzardo *registrato* e PIL della Provincia



REDDITI, CONSUMI E SPESA PER AZZARDO: ALLA RICERCA DELLE COERENZE

Un primo passo, per valutare la reale consistenza della spesa per l'azzardo e l'impatto che ha sul territorio economico tale impiego di denaro, è quello di confrontare i valori del gioco che si registrano nelle province con le "incoerenze" complessive tra la misura dei consumi privati e quella dei redditi risultanti all'Amministrazione finanziaria dello Stato. Ne deriva un "indice di coerenza" tra reddito e consumi che qui di seguito la ricerca pone a confronto, su base provinciale, con la quota di reddito procapite assorbita dal mercato dell'alea.

Nella **Tavola n. 3** si mettono a confronto i dati sul "reddito in nero" [evasione-elusione fiscale] e i dati del "consumo dissipatorio" di reddito in gioco d'azzardo. Due fenomeni distinti, ma in parte correlati e che comunque espongono il territorio al rischio di debito a usura.

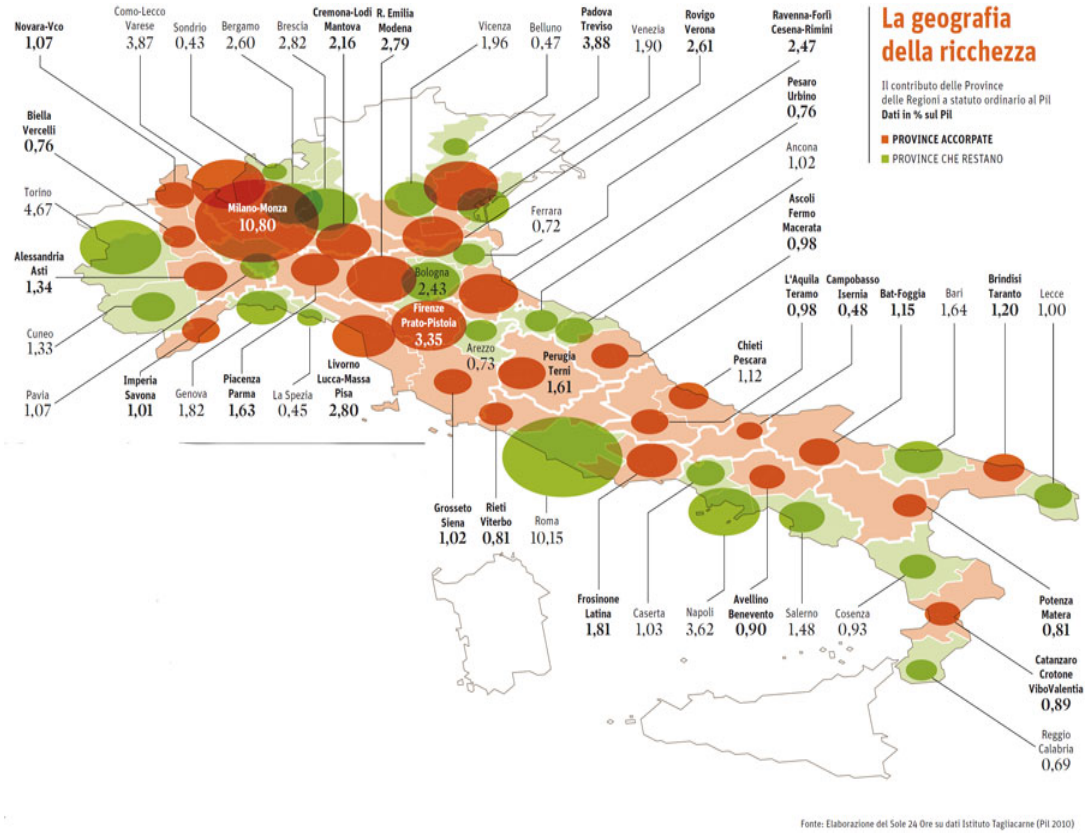
Tavola n. 3 – Classifica delle province per incidenza di spesa per alea e per incoerenza tra reddito e consumi in generale.

	Indice di coerenza tra reddito e consumi				% di spesa per gioco d'azzardo su reddito disponibile		
Rk	**Province**	**N.**	***mill.mi***	***Rk***	**Province**	**N.**	***mill.mi***
1	Trieste	1500	*1500*	***1***	Bolzano	2,9	*1500*
2	Milano	1350	*1083*	***2***	Trieste	2,91	*1498*
3	Bologna	1300	*1019*	***3***	Cuneo	2,91	*1496*
4	Genova	1228	*1010*	***4***	Pisa	2,95	*1476*
5	Ancona	1084	*928*	***5***	Enna	2,96	*1472*
6	Torino	1036	*878*	***6***	Biella	2,96	*1469*
7	Forlì-Cesena	1035	*875*	***7***	Padova	2,97	*1468*
8	Bolzano	967	*872*	***8***	Vicenza	3,03	*1437*
9	Firenze	967	*867*	***9***	Potenza	3,08	*1412*
10	Biella	951	*856*	***10***	Rovigo	3,16	*1379*
11	Vercelli	938	*835*	***11***	Verona	3,28	*1327*
12	Modena	923	*825*	***12***	Ascoli Piceno	3,39	*1286*
13	Venezia	905	*822*	***13***	Siena	3,39	*1283*
14	Pordenone	893	*817*	***14***	Firenze	3,46	*1257*
15	Belluno	869	*815*	***15***	Pordenone	3,6	*1211*
16	Piacenza	867	*811*	***16***	Viterbo	3,6	*1208*
17	Parma	859	*800*	***17***	Piacenza	3,64	*1194*
18	Imperia	850	*799*	***18***	Nuoro	3,65	*1191*
19	Siena	844	*795*	***19***	Vercelli	3,66	*1189*
20	Padova	841	*788*	***20***	Udine	3,66	*1188*
21	Vicenza	839	*780*	***21***	Brescia	3,7	*1178*
22	La Spezia	834	*774*	***22***	Grosseto	3,73	*1168*
23	Gorizia	831	*768*	***23***	Treviso	3,79	*1149*
24	Macerata	816	*764*	***24***	Belluno	3,8	*1147*
25	Cuneo	812	*762*	***25***	Ravenna	3,81	*1143*
26	Ascoli Piceno	811	*745*	***26***	Caltanissetta	3,82	*1139*
27	Udine	810	*743*	***27***	Bologna	3,83	*1137*
28	Savona	808	*739*	***28***	Forlì-Cesena	3,88	*1121*
29	Treviso	805	*715*	***29***	Cosenza	3,92	*1111*
30	Prato	796	*702*	**30**	Novara	3,92	*1109*
31	Pisa	795	*701*	**31**	Aosta	3,93	*1109*
32	Potenza	785	*699*	**32**	Crotone	3,95	*1102*
33	Lucca	752	*693*	**33**	Imperia	3,96	*1098*
34	Perugia	746	*683*	**34**	Trento	4,02	*1082*
35	Verona	745	*678*	**35**	Mantova	4,04	*1076*
36	Ravenna	728	*674*	**36**	Arezzo	4,08	*1068*
37	Reggio nell'Emilia	726	*673*	**37**	Milano	4,12	*1057*
38	Alessandria	725	*666*	**38**	Torino	4,13	*1055*
39	Roma	703	*657*	**39**	Prato	4,13	*1053*
40	Campobasso	699	*657*	**40**	Siracusa	4,14	*1052*
41	Novara	689	*655*	**41**	Roma	4,15	*1049*
42	Asti	689	*648*	**42**	Sondrio	4,15	*1048*
43	Livorno	688	*646*	**43**	Asti	4,16	*1048*
44	Rovigo	685	*638*	**44**	Catanzaro	4,16	*1047*
45	Pesaro e Urbino	672	*637*	**45**	Venezia	4,2	*1037*
46	Sondrio	665	*637*	**46**	Ancona	4,23	*1028*
47	Trento	663	*631*	**47**	Agrigento	4,28	*1016*
48	Arezzo	633	*631*	**48**	Cremona	4,35	*1000*
49	Ferrara	625	*627*	**49**	Ferrara	4,36	*999*

Rk	Indice di coerenza tra reddito e consumi			Rk	% di spesa per gioco d'azzardo su reddito disponibile		
50	Cremona	606	*616*	**50**	La Spezia	4,43	*982*
51	Rimini	591	*611*	**51**	Catania	4,45	*977*
52	Catanzaro	577	*607*	**52**	Genova	4,46	*975*
53	Grosseto	570	*598*	**53**	Oristano	4,5	*968*
54	Pistoia	569	*595*	**54**	Alessandria	4,51	*966*
55	Palermo	543	*588*	**55**	Macerata	4,56	*955*
56	Verbano-Cusio-Ossola	539	*586*	**56**	Rieti	4,56	*955*
57	Chieti	534	*578*	**57**	Messina	4,62	*943*
58	Cosenza	520	*572*	**58**	Pistoia	4,66	*934*
59	Isernia	509	*568*	**59**	Ragusa	4,71	*925*
60	Bergamo	508	*531*	**60**	Vibo Valentia	4,71	*924*
61	Mantova	500	*523*	**61**	Modena	4,71	*924*
62	Massa-Carrara	500	*522*	**62**	Gorizia	4,74	*919*
63	Taranto	495	*517*	**63**	Lucca	4,75	*917*
64	Bari	475	*515*	**64**	Foggia	4,76	*914*
65	L'Aquila	468	*514*	**65**	Bergamo	4,8	*907*
66	Matera	465	*513*	**66**	Perugia	4,82	*904*
67	Varese	464	*499*	**67**	Cagliari	4,84	*900*
68	Pescara	461	*490*	**68**	Parma	4,88	*892*
69	Foggia	460	*485*	**69**	Lecco	4,89	*891*
70	Lecco	441	*445*	**70**	Varese	4,9	*889*
71	Enna	427	*444*	**71**	Reggio Calabria	4,96	*878*
72	Cagliari	427	*443*	**72**	Avellino	4,96	*878*
73	Avellino	417	*441*	**73**	Livorno	4,96	*877*
74	Oristano	417	*434*	**74**	Trapani	5,01	*869*
75	Napoli	400	*410*	**75**	Lecce	5,02	*867*
76	Terni	368	*390*	**76**	Pesaro e Urbino	5,14	*846*
77	Messina	368	*374*	**77**	Campobasso	5,28	*825*
78	Caltanissetta	360	*325*	**78**	Lodi	5,42	*804*
79	Salerno	353	*325*	**79**	Reggio Emilia	5,49	*793*
80	Nuoro	352	*322*	**80**	Palermo	5,55	*784*
81	Benevento	350	*309*	**81**	Bari	5,71	*763*
82	Reggio di Calabria	324	*308*	**82**	Chieti	5,9	*738*
83	Crotone	317	*292*	**83**	Verbano Cusio Ossola	5,91	*736*
84	Siracusa	308	*276*	**84**	Matera	5,93	*734*
85	Lecce	305	*259*	**85**	Salerno	5,95	*731*
86	Pavia	301	*255*	**86**	L'Aquila	6,02	*723*
87	Brindisi	298	*248*	**87**	Taranto	6,16	*707*
88	Vibo Valentia	290	*240*	**88**	Savona	6,22	*700*
89	Lodi	270	*240*	**89**	Frosinone	6,24	*697*
90	Como	262	*234*	**90**	Isernia	6,25	*697*
91	Brescia	237	*225*	**91**	Massa Carrara	6,29	*692*
92	Agrigento	219	*223*	**92**	Rimini	6,57	*663*
93	Trapani	208	*222*	**93**	Brindisi	6,78	*643*
94	Viterbo	207	*221*	**94**	Como	6,8	*641*
95	Frosinone	184	*185*	**95**	Terni	6,88	*632*
96	Aosta	167	*178*	**96**	Napoli	6,96	*625*
97	Catania	152	*169*	**97**	Benevento	7,01	*621*
98	Latina	141	*157*	**98**	Sassari	7,03	*619*
99	Sassari	138	*104*	**99**	Latina	7,3	*596*
100	Rieti	130	*99*	**100**	Pescara	7,36	*592*
101	Teramo	124	*99*	**101**	Caserta	8,12	*536*
102	Caserta	81	*63*	**102**	Teramo	9,02	*483*
103	Ragusa	0	*0*	**103**	Pavia	11,01	*395*

Fonti e riferimenti delle nostre elaborazioni. Per le due variabili considerate, a un punteggio millesimale maggiore corrisponde maggiore "virtù": sia per il proporzionamento tra reddito disponibile e volume stimato dei consumi (il primo superiore o uguale al secondo) e sia per incidenza tra consumo di alea su reddito disponibile (minor consumo uguale maggior punteggio).
Per la confrontabilità delle due unità di analisi si sono impiegati i valori risalenti all'anno 2011, che è quello di uno degli indicatori fondamentali, e cioè i "numeri" diffusi dall'amministrazione finanziaria dello Stato sui redditi risultanti dalle dichiarazioni dei contribuenti. Sempre su basi di dati governative (della ex AAMS, oggi Agenzia delle Dogane e dei Monopoli) sono state condotte le elaborazioni in rapporto al reddito procapite. Quest'ultimo indicatore è di provenienza "Il Sole 24 ore" su dati dell'Istituto "Guglielmo Tagliacarne".

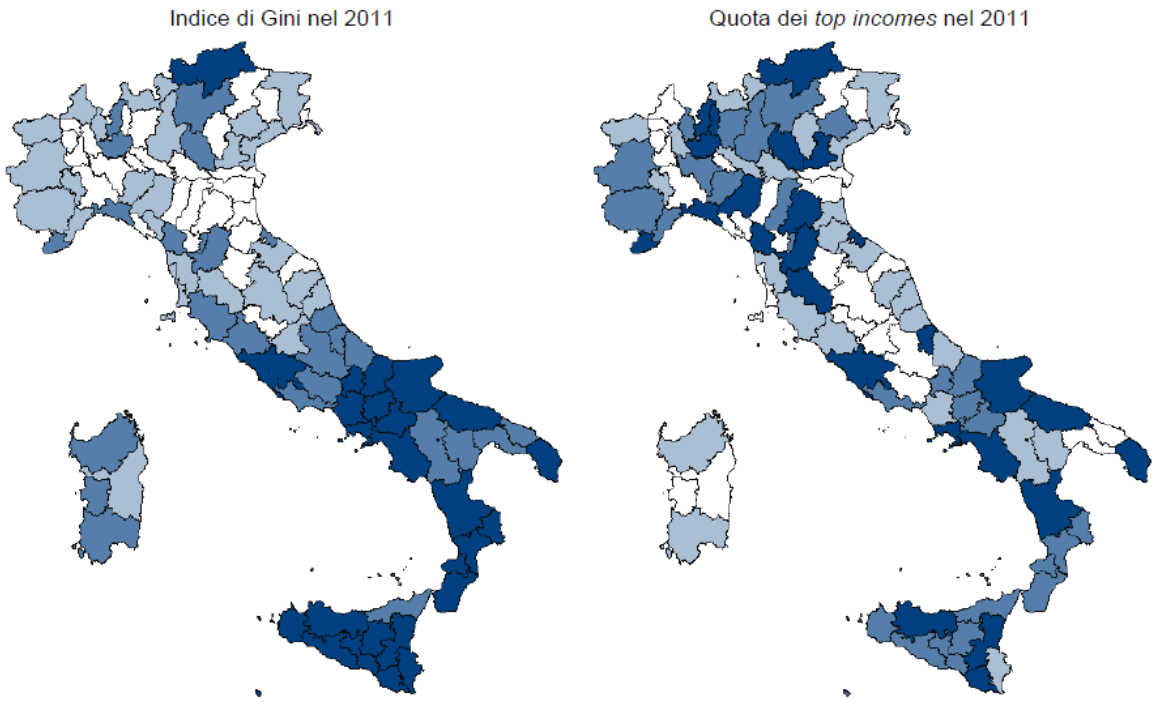
Figura n. 2 – Contributo % delle province al PIL (Tratta dall'infografica del "Sole 24 ore")



Dualismi di sviluppo e diseguaglianza dei redditi.

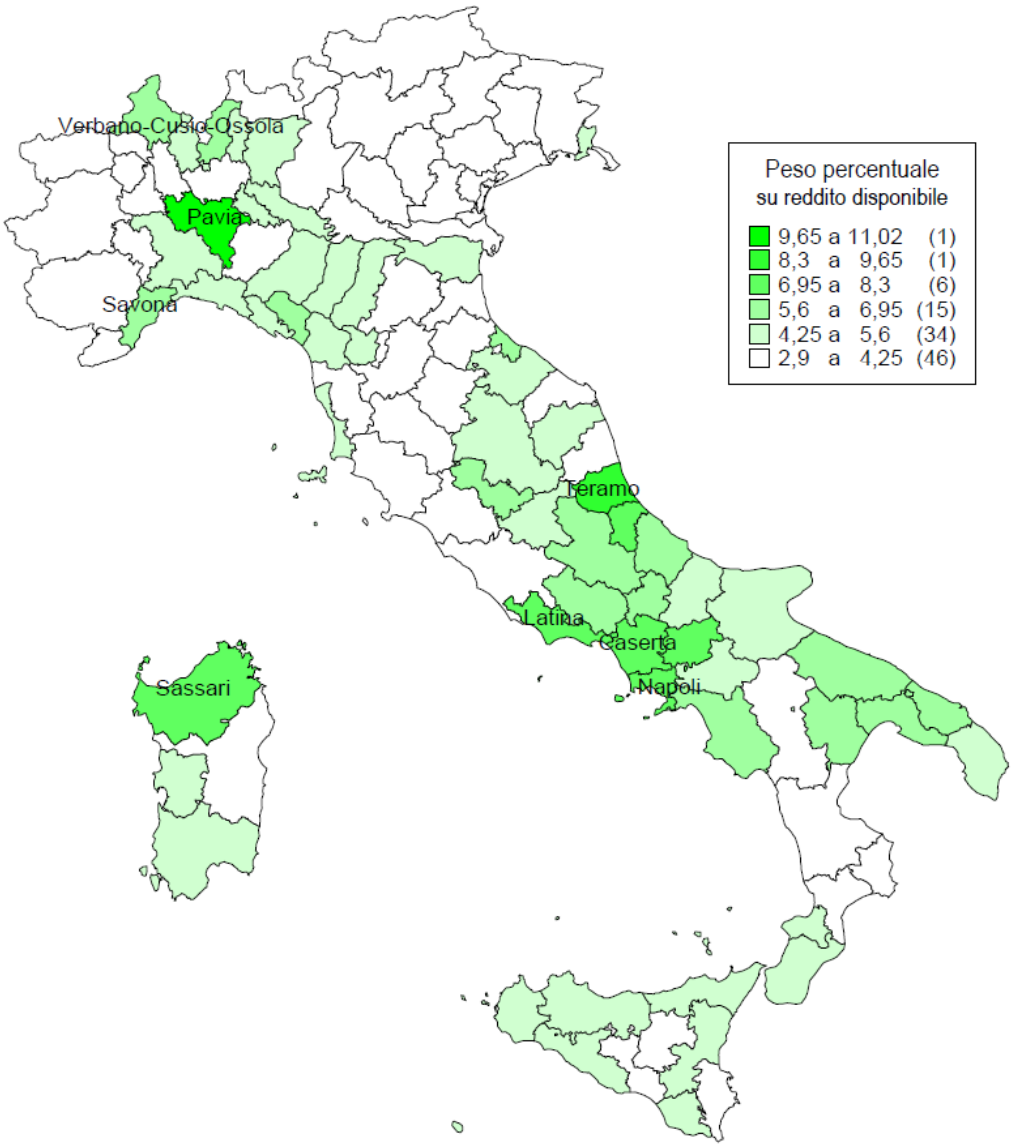
Un ulteriore avvicinamento alla comprensione degli effetti macroeconomici del gioco d'azzardo, sulla struttura e sulla dinamica dei redditi e dei consumi, passa per l'approfondire il tema dei dualismi economici e della diseguaglianza dei redditi. In questo campo un approfondimento autorevole è rappresentato da una monografia pubblicata nella collana *Questioni di Economia e Finanza* (Occasional Papers), *Una mappa della disuguaglianza del reddito in Italia*, di Paolo Acciari e Sauro Mocetti, Banca d'Italia - Eurosistema, ottobre 2013, da dove sono tratte le due cartografie seguenti.

Figura n. 3 – Una mappa della disuguaglianza per provincia



Elaborazioni degli autori su dati MEF. Le province sono divise in quartili, il colore più scuro (chiaro) indica una maggiore (minore) concentrazione dei redditi misurata dall'indice di Gini nella figura di sinistra e dalla quota di reddito detenuto dal decile più ricco nella figura di destra.

Figura n. 4 Il consumo *registrato* (anno 2012) di gioco d'azzardo in rapporto alla popolazione residente



Dal volume Camera di commercio di Roma, a cura di Maurizio Fiasco, *Indebitamento patologico e credito illegale nella crisi attuale. Dimensioni del rischio e prospettive per imprese e famiglie produttrici*, Roma luglio 2013

IL PESO DELLA ILLEGALITÀ. CRIMINALITÀ E PRODOTTO INTERNO LORDO. L'ILLEGALITÀ CONTRIBUISCE AL REDDITO DEL PAESE?

Alla fine di maggio 2014, la Commissione Europea ha deliberato di rendere esecutiva la decisione, peraltro assunta nel lontano anno 2000 e poi non attuata, di contabilizzare nella stima ufficiale del Prodotto Interno Lordo anche la "produzione di ricchezza" che avviene per via illegale in ciascun paese appartenente all'Unione[7].

L'UE non è mossa da mero scrupolo di realizzare un'analisi economica "completa", ma per trarne le conseguenze pratiche. L'orientamento comunitario servirà, tra l'altro, e in maniera stringente, a individuare i coefficienti per la ripartizione dei Fondi ("strutturali", "montanti compensativi", "contributi", finanziamenti di specifici programmi eccetera).

Se si volesse entrare nel merito di come svolgere in modo oggettivo i "calcoli" sul rapporto tra PIL legale e PIL criminale, si dovrebbe tuttavia adottare un criterio stringente, dal quale riuscire a derivare un output rigoroso.

In altri termini, occorrerà distinguere, e quindi pesare, due grandi aree. Successivamente si potrà articolare l'analisi per "sottoaree". Sarà da attribuire, alternativamente:

1) un effetto di "moltiplicare positivo", quando le attività illegali "aggiungono" reddito;

2) un effetto "redistributivo" e perciò invariante, quando l'agire della criminalità sui "terminali" della ricchezza equivale a spostarne la detenzione dai legittimi proprietari ad altri soggetti;

3) un effetto di "moltiplicatore negativo", quando l'agire della criminalità sulla società dell'economia ne riduce la capacità produttiva, ne altera la composizione secondo i settori, genera delle "esternalità negative" (costi e danni che ricadono all'esterno delle condotte delittuose in senso stretto, e che devono essere sostenuti dalla comunità e/o da una categoria economica).

Esiste infatti un'economia dei "beni" criminali (mercati degli stupefacenti, della prostituzione, traffico di forza lavoro immigrata, contrabbando di tabacchi, commercio di armi e armamenti ecc.) e c'è un'economia di beni legali che però è infiltrata, occupata, controllata da soggetti criminali. In altri termini è utile distinguere un'economia criminale *tout court* da un'*economia legale-criminale*. In quest'ultima il processo produttivo è svolto in forma legale, mentre il capitale impiegato e parte dell'organizzazione aziendale (come degli organi statutari) deriva direttamente dal soggetto criminale.

Perché si completi *un "ciclo" di legalizzazione di ciò che è stato ottenuto con il crimine* – ciclo necessario per la *definitiva separazione della proprietà* o del controllo su un'attività economica legale *dalla ricostruzione documentale dell'origine del reddito* che ne ha reso possibile l'accaparramento – si richiedono alcune condizioni soggettive e oggettive:

a) Condizioni *oggettive*: difetti nel sistema di regolazione, ispezione e controllo pubblico sulle attività economiche e finanziarie; inefficienze gravi nei servizi di amministrazione diretta dei mercati e nell'amministrazione fiscale-tributaria; diseconomie e inefficienze nelle istituzioni bancarie; vuoto normativo; scarsa qualità complessiva dei servizi dello Stato preposti alla vigilanza;

[7] L'informazione ufficiale su tale decisione è stata diffusa dall'ISTAT il 23 maggio 2014. Il 2014 segnerà dunque il passaggio "ad una nuova versione delle regole di contabilità", tanto in Italia come in gran parte dei paesi Ue. Tra le conseguenze del cambiamento, laddove interesserà il PIL, vi sarà anche che le spese per ricerca e sviluppo saranno considerate investimenti e non più costi, e dunque ciò "determina un impatto positivo". Erroneamente i commentatori hanno enfatizzato l'inclusone del "reddito criminale", mentre complessivamente si stima che l'aggiornamento dei metodi di misurazione potrebbe comportare per l'Italia una revisione al rialzo del livello del PIL tra l e 2 per cento.

b) Condizioni *soggettive*: lesione della *par condicio* nelle procedure di aggiudicazione degli appalti pubblici; propensione ai reati contro la pubblica amministrazione compiuti sia da privati e sia da pubblici ufficiali; esistenza di aree di voto di scambio

Il gioco d'azzardo è un settore economico che compendia – con paradigmi chiari e completi – tutte le tipologie prima indicate.

Questa ricerca intende ricostruire l'incidenza che possiede sul territorio nelle varie latitudini della Penisola, descrivendone lo spazio occupato dalle forme illegali. Invece di porsi in diretta concorrenza con quelle cosiddette lecite, il gioco d'azzardo che si commercia in spregio alle leggi dello Stato si è istallato negli *interna corporis* di una *megamacchina* che drena flussi di denaro verso le slot machine, i casinò on line, le sale per scommesse, tanto quelle "fisiche" quanto quelle virtuali.
A dispetto di un'argomentazione pubblica – proposta nella sua grossolanità ogni volta che si è "lanciato" un nuovo tipo di azzardo "autorizzato" – lo spazio delle forme delinquenziali di alea si è dilatato proprio insediandosi nell'organizzazione dell'azzardo "ufficiale", che l'*advertising* dei Monopoli e dei Concessionari hanno sempre certificato come "sicuro" e "responsabile".
Nelle pagine che seguono – e con una rigorosa ricostruzione statistica – si documenta una stima dell'occupazione del territorio, cioè dello spazio del "formalmente legale e sicuro", da parte della criminalità.
È stato realizzato un sistema di indicatori e si è proceduto con metodo statistico.

L'OCCUPAZIONE DELINQUENZIALE DELL'OFFERTA DI AZZARDO APPARENTEMENTE LEGALE. IL CASO DELLE SLOT MACHINE

IL QUESITO E LA METODOLOGIA

Prima di muovere altri passi conviene notare una curiosa particolarità italiana. L'offerta "commerciale" diffusa più capillarmente che ci sia nel Bel Paese è quella del gioco d'azzardo. Passando per 161.252 differenti "sportelli" – dei quali 7.346 costituenti strutture specializzate e dedicate – milioni di cittadini entrano in contatto, nei luoghi e nei tempi della loro vita quotidiana, con almeno un'istallazione dell'alea "for profit". Per comprendere le conseguenze di questa presenza, del tutto inedita fino agli inizi di questo nuovo secolo, i fattori da considerare (almeno quelli principali) sono molteplici, e hanno conseguenze "diversificate e integrate" tra loro.

Ogni cittadino italiano incontra ogni giorno, e anzi più volte nell'arco delle 24 ore, un macchinario di gioco. Dunque, indipendentemente dalla sua volontà, dalla sua propensione, dalla sua ricerca deliberata, ogni cittadino italiano – senza alcuna distinzione anagrafica, di genere, di attività, di "gusto", di gruppo eccetera – può constatare come la sua *sfera personale* non costituisca alcuna barriera all'induzione affinché egli versi denaro a una (o più spesso, diverse) modalità di gioco "a soldi".

Per le offerte "commerciali" di altri oggetti o servizi proposti con le linee di *direct marketing*, con il telemarketing, con il *multilevel marketing* eccetera, l'ordinamento giuridico mette a disposizione del cittadino uno strumento per fronteggiare l'aggressione alla sua privacy: basta iscriversi al Registro delle Opposizioni e chi telefonerà o visiterà a domicilio un consumatore-target della vendita commetterà un illecito sanzionabile. Nel caso dell'aggressiva invasione dell'offerta di azzardo non esiste invece alcuna barriera o ancoraggio per contenere l'invasione.

Se oltretutto si considera che con il "bombardamento a tappeto" dell'alea – è questa la modalità di marketing preferita dai concessionari – si reclutano popolazioni alla dipendenza da gioco d'azzardo patologico, allora si comprenderà facilmente *il vuoto di protezione giuridica del cittadino* da un business che non ha l'obbligo di praticare alcun rispetto né della privacy né del diritto alla salute.

Da tutto questo è derivato, e continua a svilupparsi, un arruolamento continuo di massa alla dipendenza da gioco d'azzardo, *una simul* all'adesione commerciale a tale "intrattenimento".

Vi è una conseguenza, tra le altre, che qui si vuole porre in particolare evidenza per gli aspetti di incentivazione alla crescita del business criminale in correlazione con il business legalizzato: si forma una domanda stabile e anzi in espansione di consumo di gioco d'azzardo; si espande in modo correlato l'area della popolazione che non può – a condizioni invariate – fare a meno di giocare d'azzardo, per molto tempo e con impegno crescente di denaro. Insomma, si attiva la sindrome di quella compulsività che tutti i clinici descrivono nelle persone dipendenti da sostanze.

Si forma dunque un mercato oligopolistico del tutto particolare:

a) non soggetto alle oscillazioni dell'andamento ciclico del mercato (se non per un rischio irrisorio);

b) con una base di "paganti" che non può fare a meno di pagare, che reperirà comunque denaro per proseguire a giocare anche qualora non ne abbia disponibilità, che subisce la coazione a procurarsi denaro e dunque che è indotta a una crescente propensione a commettere illegalità o gravi reati per approvvigionarsi di mezzi;

c) con il formarsi, parallelo alle attività registrate, di un campo d'investitori criminali che operano in un mercato del reato per segmenti.

Tale mercato oligopolistico trova nell'impossibilità, sia fattuale e sia anche formale, dei pubblici poteri a esercitare il controllo amministrativo, di sicurezza e giudiziario per la regolarità (anche solo verso il dettato delle concessioni) un poderoso incentivo a estendere il business delinquenziale nelle varie località del Paese.

Partendo da tali premesse teoriche, questa ricerca documenta l'impossibilità assoluta della regolazione e del controllo statuali sul gioco pubblico d'azzardo industrializzato di massa.

Con una metodologia rigorosa, questa ricerca presenta un'ipotesi a) di dimensionamento; b) di localizzazione per provincia; c) di riflessi sulla congiuntura economica, sociale, familiare che tale fenomeno – criminale incorporato nel legale – produce sulle sorti dell'Italia attraversata dalla più grande crisi economica dal Dopoguerra.

Tavola n. 4 – La rete di distribuzione del gioco d'azzardo nelle regioni e in loro aggregazione (anno 2013)

REGIONI E AGGREGAZIONI	TUTTA L'OFFERTA DI GIOCO D'AZZARDO			
	TOTALE ***PUNTI*** DI ACCESSO	TOTALE ***STRUTTURE DEDICATE***	PUNTI D'ACCESSO (1) PER 10000 ABIT.	STRUTTURE DEDICATE (2) PER 10000 ABIT.
PIEMONTE E VALLE D'AOSTA	10688	403	23,74	0,90
LIGURIA	4150	173	26,52	1,11
LOMBARDIA	23656	1011	24,15	1,03
VENETO E TRENTINO A.A.	13959	554	23,57	0,94
FRIULI E VENEZIA GIULIA	3199	131	26,18	1,07
EMILIA ROMAGNA	11326	404	25,87	0,92
TOSCANA E UMBRIA	13177	477	28,78	1,04
ABRUZZO, MARCHE E MOLISE	10255	391	**32,34**	1,23
LAZIO	16680	769	30,01	1,38
CAMPANIA	16989	1140	29,44	**1,98**
BASILICATA E CALABRIA	7869	398	31,05	1,57
PUGLIA	11539	636	28,49	1,57
SICILIA	13391	672	26,78	1,34
SARDEGNA	4374	187	26,66	1,14
TOTALE	161252	7346	27,02	1,23

Fonte: nostra elaborazione su dati dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli

(1) Per "punti di accesso", si intendono quei locali dove si vendono giochi d'azzardo *come business secondario,* poiché l'attività principale è altra (per esempio, quelle di bar, ristorante, albergo, supermercato, punto di ristoro autostradale, lavanderia di abiti. Persino gli uffici postali rientrano nei "punti d'accesso", poiché vi si offrono i tagliandi del "Gratta e Vinci" ai clienti che ritirano la pensione o la corrispondenza.

(2) Le "strutture dedicate" sono invece degli esercizi commerciali progettati e posti in funzione *con lo scopo principale di gestire il gioco d'azzardo* con un'organizzazione e una strumentazione specifica: Sale per le VLT, il Bingo, la raccolta delle scommesse, le grandi superfici per svariate forme di consumo di alea, casinò eccetera.

Come si osserva nella tavola precedente l'offerta appare proporzionata in rapporto alla popolazione. Le regioni Campania e quelle aggregate Abruzzo-Marche-Molise superano il valore 30 per "punti

d'accesso" ogni 10 mila abitanti e il valore di una "struttura dedicata". Il valore Campania è quasi il doppio (1,98) della media nazionale.
La densità sia dei "punti d'accesso" in generale e sia delle "strutture dedicate", in particolare, è elevatissima, e genera il primo quesito: quanto è ampia l'area che sfugge al controllo dei flussi di denaro nelle varie strutture? A questo segue l'interrogativo sul quale si concentra questa ricerca: qual è la modalità di svolgimento del gioco d'azzardo che più di tutte si presta a essere manipolata? Quali sono le dimensioni dell'area "grigia"? Parliamo cioè del gioco che appare al consumatore "garantito" dallo Stato e che, al contrario, è alterato dall'interno, sia eventualmente dal gestore-concessionario scorretto e sia, più drammaticamente, dalla criminalità che si è organizzata per questo settore.
Subito dopo sorge spontaneo il più stringente interrogativo: a quanto ammonterebbe la parte sommersa del denaro movimentato dall'*azzardo in apparenza legale*? In parole povere, quanto "guadagna" la criminalità (organizzata, comunque specializzata) dall'approfittamento di una "ingenuità" dello Stato? Come un Apprendista Stregone, infatti, lo Stato ha montato un edificio e attivato un meccanismo che non è più in grado né di gestire né di controllare.
Il paziente lavoro di ricostruzione che la ricerca mette adesso a disposizione delle autorità, della pubblica opinione, della comunità ecclesiale, della società civile in generale consentirà a ciascuno di trarre le conclusioni.
Al termine dell'elaborato indicheremo delle proposte "elementari" per contenere (almeno) il danno.

Tavola n. 5 – Volumi di gioco (dati in milioni di Euro) – Riepilogo nazionale

Fonte: Libro blu dell'Ag. delle Dogane e dei Monopoli. *Nostra rielaborazione e* **completamento**

	Raccolta		Restituzioni		***Quota trattenuta ai giocatori (*)***		**Erario**		**Quota concessionari**	
Gioco	**2012**	**2013**	**2012**	**2013**	**2012**	**2013**	**2012**	**2013**	**2012**	**2013**
Apparecchi	27420	25422	20733	19192	6687	6230	3236	3229	3.451	3.001
VLT	22344	22085	19046	19306	3298	2779	894	1104	2.404	1.675
Comma 7 (senza premi in denaro)	302	303	n.d.(**)	n.d.(**)	302	303	24	24	278	327
Bingo	1763	1664	1185	1042	578	622	194	183	384	439
Gioco a base ippica	1011	813	712	572	299	241	48	39	251	202
Gioco a base sportiva	3995	3822	3295	3041	700	782	177	162	523	619
Giochi numerici a totalizzatore	1779	1376	740	580	1039	797	816	642	223	154
Lotterie	9764	9612	6977	6956	2786	2656	1406	1486	1.381	1.170
Lotto	6221	6333	4110	4128	2111	2205	1134	1.210	977	995
Giochi di abilità a distanza a torneo	1256	852	1110	755	147	97	38	26	108	71
Giochi di carte in forma diversa dal torneo e giochi a quota fissa	12716	12429	12359	12052	356	377	71	74	286	303
Scommesse Virtuali	0	17	0	14	0	3	0	1	0	2
Totale	**88572**	**84728**	**70269**	**67637**	**18303**	**17091**	**8037**	**8179**	**10.266**	**8.912**

(*) E' data dalla differenza tra la raccolta e le vincite.

(**) Trattandosi di premi in natura, il dato non è disponibile

Tavola n. 5b – Valori percentuali su totale dei giochi

	Raccolta		Restituzioni		***Quota trattenuta ai giocatori (*)***		**Erario**		**Quota concessionari**	
Gioco	**2012**	**2013**	**2012**	**2013**	**2012**	**2013**	**2012**	**2013**	**2012**	**2013**
Apparecchi	30,96	30,00	29,51	28,38	36,53	36,45	40,26	39,48	33,62	33,67
VLT	25,23	26,07	27,10	28,54	18,02	16,26	11,12	13,50	23,42	18,79
Comma 7 (senza premi in denaro)	0,34	0,36			1,65	1,77	0,30	0,29	2,71	3,67
Bingo	1,99	1,96	1,69	1,54	3,16	3,64	2,41	2,24	3,74	4,93
Gioco a base ippica	1,14	0,96	1,01	0,85	1,63	1,41	0,60	0,48	2,44	2,27
Gioco a base sportiva	4,51	4,51	4,69	4,50	3,82	4,58	2,20	1,98	5,09	6,95
Giochi numerici a totalizzatore	2,01	1,62	1,05	0,86	5,68	4,66	10,15	7,85	2,17	1,73
Lotterie	11,02	11,34	9,93	10,28	15,22	15,54	17,49	18,17	13,45	13,13
Lotto	7,02	7,47	5,85	6,10	11,53	12,90	14,11	14,79	9,52	11,16
Giochi di abilità a distanza a torneo	1,42	1,01	1,58	1,12	0,80	0,57	0,47	0,32	1,05	0,80
Giochi di carte in forma diversa dal torneo e giochi di sorte a quota fissa	14,36	14,67	17,59	17,82	1,95	2,21	0,88	0,90	2,79	3,40
Scommesse Virtuali	0,00	0,02	0,00	0,02	0,00	0,02	0,00	0,01	0,00	0,02
Totale	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00	100,00

LE EVIDENZE DESUMIBILI DAL COMPARTO DELLE SLOT MACHINE (NEWSLOT E VLT)

Di tutto il comparto dei giochi pubblici d'azzardo si può concepire una ripartizione, prendendo spunto dalla classificazione che ne dà l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, quale soggetto incaricato di promuovere, gestire, controllare tutta l'economia dei giochi con lo scopo – giudicherà il lettore quanto velleitario o effettivamente conseguito – di "garantire" le entrate all'Erario, la legalità del funzionamento della "megamacchina", l'amministrazione "efficiente", il rispetto dei consumatori, la tutela dei minori. E – con nobile intento finale – la promozione del gioco "legale e sicuro", nei suoi risvolti del "giocare responsabile" e "con moderazione". All'ex AAMS (assorbita nell'attuale Agenzia) è stato anche conferito il compito di "educazione della gioventù" (si veda il programma "Giochi e giovani" diffuso nelle scuole superiori alcuni anni or sono) di "monitoraggio" delle "ludopatie" (compresa la coniatura di tale bizzarro lemma che dovrebbe sostituire quello internazionale di Gioco d'Azzardo Patologico).
Vedremo più avanti se – più modestamente – il gestore pubblico riesce, coadiuvato dalla SIAE (che sta per Società Italiana degli Autori e degli Editori), a vigilare, ispezionare, validare, sanzionare, insomma a "difendere" la società e lo Stato dall'alterazione dei vari sistemi di gioco "di sorte" e dalla conseguente sottrazione di denaro alla pubblica amministrazione e ai cittadini (compresi i giocatori, ovviamente).
Chi avrà cura di commentare questa ricerca potrà altresì comprendere quanto efficace sia il servizio della rete telematica che monitorizza i flussi di denaro negli apparecchi automatici (ma il ragionamento varrebbe anche per le reti virtuali telematiche) e dunque "tempestivamente" e "risolutamente" individua le manomissioni fraudolente.
Certo, stando alle informazioni ufficiose circa la dotazione di uomini e mezzi (peraltro sottoposti a *spending review*) delle strutture specializzate della Polizia di Stato, dell'Arma dei Carabinieri, della Guardia di Finanza (in totale, pare, non più di 400 persone per la Penisola e per le Isole) si può nutrire un po' di scetticismo. Oppure, all'opposto, ci si può sentire confortati da un'incondizionata fiducia nella *Technicality* dei Monopoli e del loro ente strumentale, la Sogei, che è la società pubblica che istante per istante "controlla" i flussi del giocato.

Le slot machine – apparecchi automatici dove si inserisce denaro e si attendono combinazioni di simboli per ricevere eventualmente premi – rappresentano la modalità di azzardo che ha la primazia assoluta (e in termini relativi) nella gamma dei giochi di sorte: ancora negli anni 2012 e 2013 hanno "dominato" con il 56 per cento della spesa lorda registrata tutto il mercato. Si tratta di 49 miliardi e 700 milioni di euro transitati nei circa 420 mila esemplari di slot machine nell'anno 2012 e di 47 miliardi e 607 milioni nell'anno 2013.
Con tale quantità imponente di apparecchi automatici istallati nelle province italiane, e di denaro che in essi circola, il quesito specifico che è alla base della ricerca riguarda il proporzionamento delle somme registrate nel consumo di slot machine (sia di "prima generazione" e sia di "seconda generazione", cioè le cosiddette Newslot e le VLT) nelle singole circoscrizioni con le quali è ripartito il territorio nazionale.
In altri termini, interessa verificare se tra tale modalità di gioco d'azzardo e le altre, che da essa differiscono in modo strutturale (Lotterie, scommesse, on line eccetera), si riscontrano distribuzioni quantitative del denaro impiegato che variano da territorio a territorio.
Le ragioni del quesito sono semplici: analizzare le differenze di "propensione al gioco" da località a località; stimare un eventuale differenziale tra le quantità di denaro formalmente registrato nella raccolta di puntate con gli apparecchi automatici e quello che non risulta registrato (pur essendo impiegato dai

consumatori di alea); osservare l'esistenza o meno di un indice di correlazione tra la propensione al gioco d'azzardo con apparecchi automatici e altri fenomeni distribuiti in misura differente (presenza di criminalità organizzata, invecchiamento della popolazione, PIL…).

Si è iniziato il tentativo di correlazione con *due offerte di gioco pubblico interamente gestite dall'organizzazione centralizzata* dei concessionari e sorvegliata dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, con attribuzione ai terminali di periferia della semplice raccolta di puntate di denaro. Si tratta del Lotto e del Superenalotto. *Le estrazioni dei numeri ai fini dell'attribuzione di premi avvengono interamente con un sistema in remoto e unico per tutto il territorio nazionale.*

Abbiano preso in considerazione la spesa pro capite per i due giochi Lotto e Superenalotto per le province italiane, come mostrato dalla tabella.

Il Lotto e il Superenalotto non hanno praticamente alcuna possibilità di essere gestiti e condizionati "localmente", poiché tutto il processo di indizione degli appuntamenti infrasettimanali di raccolta delle puntate, di estrazione delle combinazioni, di eventuale attestazione e di consegna dei premi è programmato e gestito centralmente.

Il venditore finale dei cedolini di partecipazione all'estrazione ha solo il compito (e la remunerazione) di distribuire capillarmente i titoli di gioco, dopo aver incassato le puntate con la relativa scelta del consumatore dei numeri da giocare.

Filiera cortissima, si potrebbe notare, poiché dalla periferia non è possibile influire minimamente sugli esiti delle estrazioni. O meglio, la manipolazione non è possibile da quando tutto il sistema è stato automatizzato: per porre rimedio alle estrazioni truccate che si erano ripetute negli anni Novanta sulle "ruote" di diverse provincie. In altri termini: il risultato (per quel che si conosce) non è alterabile dalla periferia.

Questa stabilità della fonte consente di assumere i dati di Lotto e Superenalotto come "metrica di base" non manipolabile. E su questa "certezza" si può procedere a esplorare quanto accade negli altri giochi con processo gestionale "segmentato".

Il primo passo della ricerca è di organizzare diligentemente i valori (e le loro derivazioni in rapporto alla spesa procapite) di tutte le provincie.

Tavola n. 6 – Giochi gestiti *centralmente* dallo Stato (Lotto e Superenalotto) Procapite 2012

(Province ordinate per valori decrescenti)

PROVINCIA	Lotto	*Rk*	PROVINCIA	Superenalotto
Savona	€ 162,00	*1*	Roma	€ 63,00
Napoli	€ 160,00	*2*	Milano	€ 59,00
Massa Carrara	€ 156,00	*3*	Trieste	€ 57,00
Latina	€ 154,00	*4*	Gorizia	€ 57,00
Brescia	€ 152,00	*5*	Latina	€ 55,00
Rimini	€ 149,00	*6*	Sassari	€ 53,00
Pescara	€ 147,00	*7*	Rimini	€ 51,00
Bergamo	€ 147,00	*8*	Pescara	€ 49,00
Genova	€ 145,00	*9*	Massa Carrara	€ 49,00
Modena	€ 144,00	*10*	Udine	€ 47,00
Ascoli Piceno	€ 144,00	*11*	Taranto	€ 47,00
Teramo	€ 143,00	*12*	Napoli	€ 47,00
Verbania	€ 140,00	*13*	Bologna	€ 47,00
Ragusa	€ 139,00	*14*	Cagliari	€ 46,00
Lodi	€ 139,00	*15*	Savona	€ 45,00
Messina	€ 138,00	*16*	Reggio Calabria	€ 45,00
Catania	€ 137,00	*17*	Lucca	€ 45,00
Roma	€ 136,00	*18*	Frosinone	€ 45,00
Cremona	€ 136,00	*19*	Ascoli Piceno	€ 45,00
Siracusa	€ 135,00	*20*	Livorno	€ 44,00
Frosinone	€ 133,00	*21*	Imperia	€ 44,00
Piacenza	€ 132,00	*22*	Venezia	€ 43,00
Lecco	€ 131,00	*23*	Reggio Emilia	€ 43,00
Imperia	€ 129,00	*24*	Nuoro	€ 43,00
Venezia	€ 128,00	*25*	Bari	€ 43,00
La Spezia	€ 128,00	*26*	Prato	€ 42,00
Palermo	€ 127,00	*27*	La Spezia	€ 42,00
Milano	€ 127,00	*28*	L'Aquila	€ 42,00
Gorizia	€ 127,00	*29*	Ferrara	€ 42,00
Torino	€ 126,00	*30*	Modena	€ 41,00
Pavia	€ 126,00	*31*	Messina	€ 41,00
Asti	€ 126,00	*32*	Aosta	€ 41,00
Taranto	€ 125,00	*33*	Verbania	€ 40,00
Cagliari	€ 123,00	*34*	Teramo	€ 40,00
Alessandria	€ 122,00	*35*	Pistoia	€ 40,00
Salerno	€ 121,00	*36*	Parma	€ 40,00
Caserta	€ 121,00	*37*	Palermo	€ 40,00
Novara	€ 120,00	*38*	Torino	€ 39,00
Livorno	€ 119,00	*39*	Siena	€ 39,00
Ferrara	€ 119,00	*40*	Lodi	€ 39,00
Chieti	€ 119,00	*41*	Grosseto	€ 39,00
L'Aquila	€ 118,00	*42*	Firenze	€ 39,00
Varese	€ 117,00	*43*	Como	€ 39,00
Bari	€ 116,00	*44*	Chieti	€ 39,00
Aosta	€ 116,00	*45*	Catanzaro	€ 39,00
Trapani	€ 115,00	*46*	Varese	€ 38,00
Sassari	€ 115,00	*47*	Terni	€ 38,00
Reggio Emilia	€ 115,00	*48*	Oristano	€ 38,00
Como	€ 115,00	*49*	Brescia	€ 38,00
Brindisi	€ 115,00	*50*	Ancona	€ 38,00
Mantova	€ 113,00	*51*	Sondrio	€ 37,00
Grosseto	€ 113,00	*52*	Ravenna	€ 37,00
Udine	€ 111,00	*53*	Pordenone	€ 37,00

PROVINCIA	Lotto	*Rk*	PROVINCIA	Superenalotto
Parma	€ 111,00	*54*	Pavia	€ 37,00
Vercelli	€ 110,00	*55*	Lecco	€ 37,00
Ancona	€ 110,00	*56*	Genova	€ 37,00
Lucca	€ 108,00	*57*	Brindisi	€ 37,00
Rieti	€ 107,00	*58*	Rieti	€ 36,00
Pesaro	€ 107,00	*59*	Pisa	€ 36,00
Biella	€ 107,00	*60*	Lecce	€ 36,00
Campobasso	€ 106,00	*61*	Forlì Cesena	€ 36,00
Bologna	€ 105,00	*62*	Cremona	€ 36,00
Ravenna	€ 104,00	*63*	Caserta	€ 36,00
Perugia	€ 103,00	*64*	Viterbo	€ 35,00
Rovigo	€ 102,00	*65*	Salerno	€ 35,00
Macerata	€ 101,00	*66*	Novara	€ 35,00
Arezzo	€ 101,00	*67*	Matera	€ 35,00
Viterbo	€ 99,00	*68*	Macerata	€ 35,00
Lecce	€ 99,00	*69*	Crotone	€ 35,00
Terni	€ 98,00	*70*	Cosenza	€ 35,00
Pordenone	€ 98,00	*71*	Campobasso	€ 35,00
Belluno	€ 98,00	*72*	Bolzano	€ 35,00
Verona	€ 97,00	*73*	Bergamo	€ 35,00
Treviso	€ 97,00	*74*	Belluno	€ 35,00
Reggio Calabria	€ 95,00	*75*	Alessandria	€ 35,00
Vibo Valentia	€ 94,00	*76*	Vercelli	€ 34,00
Pistoia	€ 92,00	*77*	Perugia	€ 34,00
Forlì Cesena	€ 90,00	*78*	Mantova	€ 34,00
Caltanissetta	€ 90,00	*79*	Arezzo	€ 34,00
Oristano	€ 89,00	*80*	Piacenza	€ 33,00
Benevento	€ 89,00	*81*	Pesaro	€ 33,00
Sondrio	€ 88,00	*82*	Verona	€ 32,00
Crotone	€ 88,00	*83*	Potenza	€ 32,00
Trento	€ 87,00	*84*	Benevento	€ 32,00
Cuneo	€ 87,00	*85*	Vibo Valentia	€ 31,00
Trieste	€ 86,00	*86*	Treviso	€ 31,00
Padova	€ 85,00	*87*	Trapani	€ 30,00
Nuoro	€ 85,00	*88*	Rovigo	€ 30,00
Foggia	€ 84,00	*89*	Padova	€ 30,00
Prato	€ 82,00	*90*	Vicenza	€ 29,00
Vicenza	€ 80,00	*91*	Foggia	€ 29,00
Cosenza	€ 80,00	*92*	Biella	€ 29,00
Agrigento	€ 80,00	*93*	Avellino	€ 29,00
Matera	€ 79,00	*94*	Trento	€ 28,00
Firenze	€ 79,00	*95*	Siracusa	€ 28,00
Enna	€ 79,00	*96*	Isernia	€ 27,00
Catanzaro	€ 75,00	*97*	Cuneo	€ 27,00
Avellino	€ 75,00	*98*	Catania	€ 27,00
Pisa	€ 73,00	*99*	Ragusa	€ 26,00
Isernia	€ 71,00	*100*	Asti	€ 26,00
Siena	€ 70,00	*101*	Agrigento	€ 24,00
Bolzano	€ 63,00	*102*	Caltanissetta	€ 22,00
Potenza	€ 62,00	*103*	Enna	€ 20,00

La **Tavola n. 6** dunque espone la "metrica di base" per verificare una serie di correlazioni dalle quali possano – in ipotesi – scaturire dei valori anomali oppure dei valori statistici coerenti.

Nel caso di "numeri" diversi, e di molto diversi da quelli attesi, si procede alla ricerca di un eventuale fattore distorsivo.
Se tale variabile incidente e distorsiva fosse individuata, si passa a controllarne con cura la rilevanza. Qualora sia confermata, si procede a ulteriori elaborazioni e analisi.

Coerenze di comportamento tra spesa per Lotto e spesa per Superenalotto

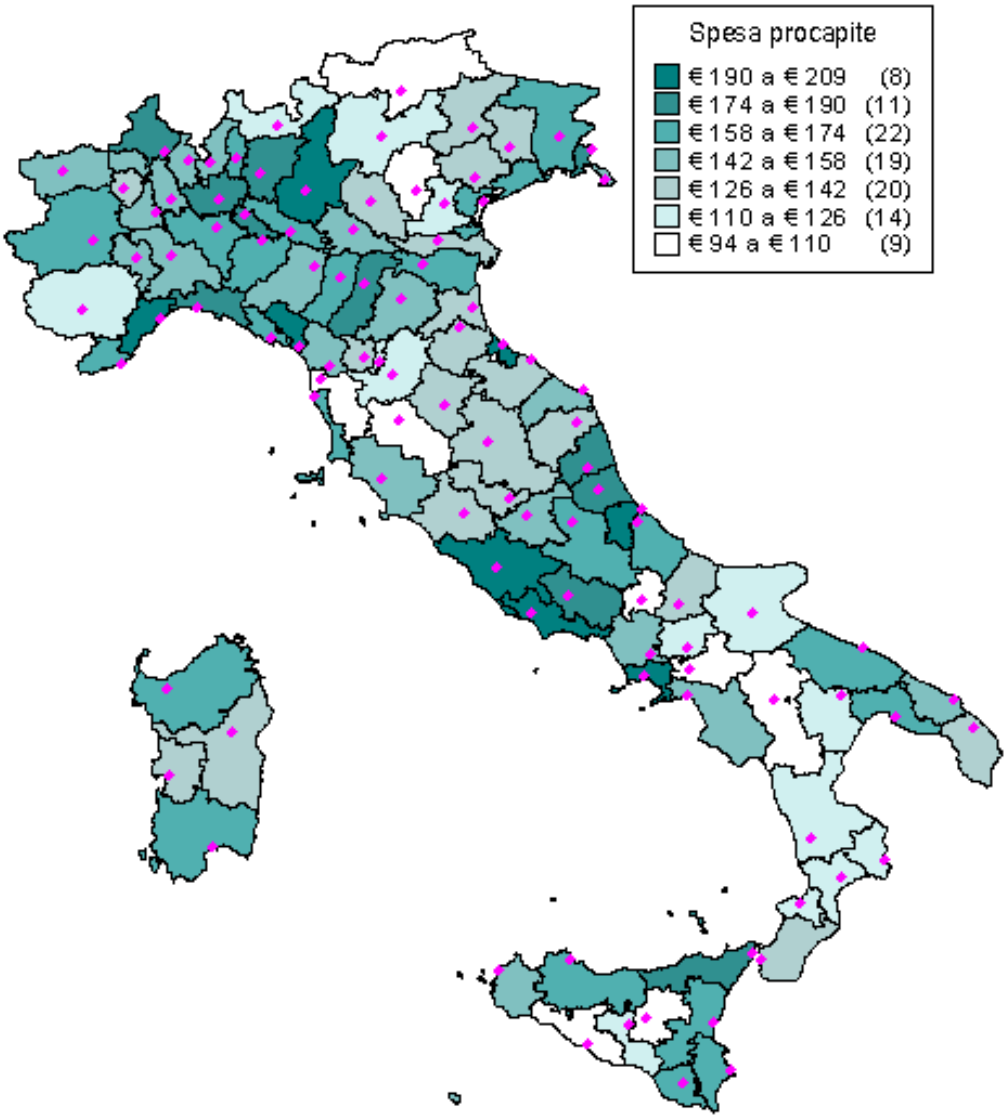
E' stato quindi calcolato l'indice di correlazione tra le due serie per valutare quanto fosse la correlazione tra i due giochi per capire quale fosse il legame tra i due giochi come metrica di base e abbiano ottenuto il valore di 0,4257.
Si è proseguito componendo le due serie Lotto e Superenalotto sommando spesa pro capite così da ottenere una nuova serie indicante la propensione al gioco nella misura della spesa pro capite non manipolabile da fattori esterni.

Tavola n. 7 – Spesa procapite sommata di Lotto e Superenalotto per provincia (valori 2012)

(Ordinata per valori decrescenti)

Rk	Province	Spesa pro capite Lotto + Superenalotto
1	Latina	€ 209,00
2	Napoli	€ 207,00
3	Savona	€ 207,00
4	Massa Carrara	€ 205,00
5	Rimini	€ 200,00
6	Roma	€ 199,00
7	Pescara	€ 196,00
8	Brescia	€ 190,00
9	Ascoli Piceno	€ 189,00
10	Milano	€ 186,00
11	Modena	€ 185,00
12	Gorizia	€ 184,00
13	Teramo	€ 183,00
14	Bergamo	€ 182,00
15	Genova	€ 182,00
16	Verbania	€ 180,00
17	Messina	€ 179,00
18	Frosinone	€ 178,00
19	Lodi	€ 178,00
20	Imperia	€ 173,00
21	Cremona	€ 172,00
22	Taranto	€ 172,00
23	Venezia	€ 171,00
24	La Spezia	€ 170,00
25	Cagliari	€ 169,00
26	Lecco	€ 168,00
27	Sassari	€ 168,00
28	Palermo	€ 167,00
29	Piacenza	€ 165,00
30	Ragusa	€ 165,00
31	Torino	€ 165,00
32	Catania	€ 164,00
33	Livorno	€ 163,00
34	Pavia	€ 163,00
35	Siracusa	€ 163,00
36	Ferrara	€ 161,00
37	L'Aquila	€ 160,00
38	Bari	€ 159,00
39	Chieti	€ 158,00
40	Reggio Emilia	€ 158,00
41	Udine	€ 158,00
42	Alessandria	€ 157,00
43	Aosta	€ 157,00
44	Caserta	€ 157,00
45	Salerno	€ 156,00
46	Novara	€ 155,00
47	Varese	€ 155,00
48	Como	€ 154,00
49	Lucca	€ 153,00
50	Asti	€ 152,00
51	Bologna	€ 152,00
52	Brindisi	€ 152,00
53	Grosseto	€ 152,00
54	Parma	€ 151,00
55	Ancona	€ 148,00
56	Mantova	€ 147,00
57	Trapani	€ 145,00
58	Vercelli	€ 144,00
59	Rieti	€ 143,00
60	Trieste	€ 143,00
61	Campobasso	€ 141,00
62	Ravenna	€ 141,00
63	Pesaro	€ 140,00
64	Reggio Calabria	€ 140,00
65	Perugia	€ 137,00
66	Biella	€ 136,00
67	Macerata	€ 136,00
68	Terni	€ 136,00
69	Arezzo	€ 135,00
70	Lecce	€ 135,00
71	Pordenone	€ 135,00
72	Viterbo	€ 134,00
73	Belluno	€ 133,00
74	Pistoia	€ 132,00
75	Rovigo	€ 132,00
76	Verona	€ 129,00
77	Nuoro	€ 128,00
78	Treviso	€ 128,00
79	Oristano	€ 127,00
80	Forlì Cesena	€ 126,00
81	Sondrio	€ 125,00
82	Vibo Valentia	€ 125,00
83	Prato	€ 124,00
84	Crotone	€ 123,00
85	Benevento	€ 121,00
86	Firenze	€ 118,00
87	Cosenza	€ 115,00
88	Padova	€ 115,00
89	Trento	€ 115,00
90	Catanzaro	€ 114,00
91	Cuneo	€ 114,00
92	Matera	€ 114,00
93	Foggia	€ 113,00
94	Caltanissetta	€ 112,00
95	Pisa	€ 109,00
96	Siena	€ 109,00
97	Vicenza	€ 109,00
98	Agrigento	€ 104,00
99	Avellino	€ 104,00
100	Enna	€ 99,00
101	Bolzano	€ 98,00
102	Isernia	€ 98,00
103	Potenza	€ 94,00

Figura 4bis – Lotto + Superenalotto: valori procapite delle province italiane



Range della spesa complessiva procapite di Lotto + Superenalotto :

- da 209 € di Latina e 207 € di Napoli
- a 98 € di Bolzano e Isernia e 94 € di Potenza

DALLA CORRELAZIONE TRA "GIOCHI GESTITI INTERAMENTE DAL CENTRO" E "FORME DI AZZARDO NECESSARIAMENTE DECENTRATE" *ALL'ANALISI DELLA DISTRIBUZIONE DEL CONSUMO*

A questo punto ci siamo chiesti che correlazione ci fosse con la distribuzione della spesa pro capite delle NewSlot e Vlt e la serie Lotto + Superenalotto per valutare quanto fosse la correlazione tra i due giochi e per stimare l'eventuale distorsione.

L'indice di correlazione che abbiamo ottenuto è pari a 0,3458.

Da questo dato *sembra che i due fenomeni siano scorrelati*, ovvero che la propensione al gioco distribuita nelle province per NewSlot e Vlt non sia correlata con la propensione al gioco Lotto più Superenalotto.
In altri termini, e stando ai dati disponibili, se risulta una coerenza tra quanto si partecipa, provincia per provincia, puntando denaro ai due giochi a estrazione centralizzata (cioè a Lotto più Superenalotto) *non altrettanto avviene con le slot machine* (di entrambe le tipologie, NewSlot e Vlt).
Tale difformità può derivare, alternativamente, o da un diverso gradimento o propensione tra le province, oppure da un'anomalia nella registrazione dei dati delle somme effettivamente impiegate in alcuni territori. La registrazione può essere "imperfetta" tanto per dei *bug* nel processo di *input output* dei dati quanto per una mancata trasmissione della misura delle somme effettivamente inserite dai consumatori nel sistema.

Tavola n. 8 – La spesa registrata procapite per le slot machine

Rk	Province	Spesa pro capite NewSlot e Vlt
1	Pavia	€ 2.433,00
2	Como	€ 1.511,00
3	Teramo	€ 1.302,00
4	Rimini	€ 1.251,00
5	Savona	€ 1.209,00
6	Reggio Emilia	€ 1.168,00
7	Terni	€ 1.104,00
8	Bergamo	€ 1.086,00
9	Varese	€ 1.074,00
10	Modena	€ 1.070,00
11	Parma	€ 1.063,00
12	Pesaro	€ 1.060,00
13	Latina	€ 1.035,00
14	Lecco	€ 1.033,00
15	Milano	€ 1.032,00
16	Trento	€ 995,00
17	Frosinone	€ 978,00
18	Isernia	€ 945,00
19	Gorizia	€ 943,00
20	Aosta	€ 941,00
21	Mantova	€ 936,00
22	Sondrio	€ 932,00
23	Massa Carrara	€ 927,00
24	Lucca	€ 907,00
25	Livorno	€ 905,00
26	Lodi	€ 886,00
27	Sassari	€ 886,00
28	Venezia	€ 875,00
29	Bologna	€ 859,00
30	Pescara	€ 854,00
31	Belluno	€ 843,00
32	Genova	€ 842,00
33	Ancona	€ 834,00
34	Verbania	€ 831,00
35	Forlì Cesena	€ 827,00
36	Perugia	€ 812,00
37	Treviso	€ 800,00
38	Alessandria	€ 798,00
39	Chieti	€ 797,00
40	Cremona	€ 790,00
41	L'Aquila	€ 782,00
42	Arezzo	€ 777,00
43	Ferrara	€ 777,00
44	Udine	€ 775,00
45	Cagliari	€ 771,00
46	Torino	€ 769,00
47	La Spezia	€ 766,00
48	Bolzano	€ 756,00
49	Campobasso	€ 750,00
50	Roma	€ 750,00
51	Vercelli	€ 747,00
52	Asti	€ 746,00
53	Pordenone	€ 746,00
54	Novara	€ 739,00
55	Pistoia	€ 730,00
56	Benevento	€ 721,00
57	Firenze	€ 720,00
58	Macerata	€ 718,00
59	Prato	€ 711,00
60	Matera	€ 688,00
61	Brescia	€ 673,00
62	Siena	€ 671,00
63	Vicenza	€ 665,00
64	Verona	€ 657,00
65	Ravenna	€ 649,00
66	Imperia	€ 640,00
67	Piacenza	€ 621,00
68	Padova	€ 619,00
69	Trieste	€ 613,00
70	Cuneo	€ 606,00
71	Caserta	€ 600,00
72	Rovigo	€ 566,00
73	Rieti	€ 557,00
74	Grosseto	€ 549,00
75	Salerno	€ 542,00
76	Biella	€ 515,00
77	Pisa	€ 501,00
78	Oristano	€ 497,00
79	Napoli	€ 482,00
80	Reggio Calabria	€ 466,00
81	Nuoro	€ 449,00
82	Avellino	€ 433,00
83	Catanzaro	€ 428,00
84	Brindisi	€ 408,00
85	Vibo Valentia	€ 400,00
86	Taranto	€ 397,00
87	Viterbo	€ 386,00
88	Lecce	€ 383,00
89	Bari	€ 364,00
90	Cosenza	€ 335,00
91	Crotone	€ 321,00
92	Palermo	€ 315,00
93	Ascoli Piceno	€ 303,00
94	Siracusa	€ 291,00
95	Catania	€ 279,00
96	Potenza	€ 270,00
97	Ragusa	€ 256,00
98	Trapani	€ 247,00
99	Foggia	€ 233,00
100	Caltanissetta	€ 231,00
101	Agrigento	€ 215,00
102	Messina	€ 215,00
103	Enna	€ 142,00

Poiché da numerose indagini avviate dalla polizia giudiziaria in diverse province italiane sono emersi dei casi di manomissione dei sistemi di registrazione, e trasmissione all'ente di controllo dei dati, delle somme effettivamente consumate agli apparecchi automatici, la prima ipotesi di correlazione che è stata verificata è se tra la minore "propensione al gioco" con Slot (di entrambe le tipologie) e l'indice territoriale di presenza mafiosa possa risultare una correlazione.
Per "Indice di Presenza Mafiosa" si intende quello predisposto per il Ministero dell'Interno da una ricerca realizzata dall'Università Cattolica di Milano (giugno 2013).

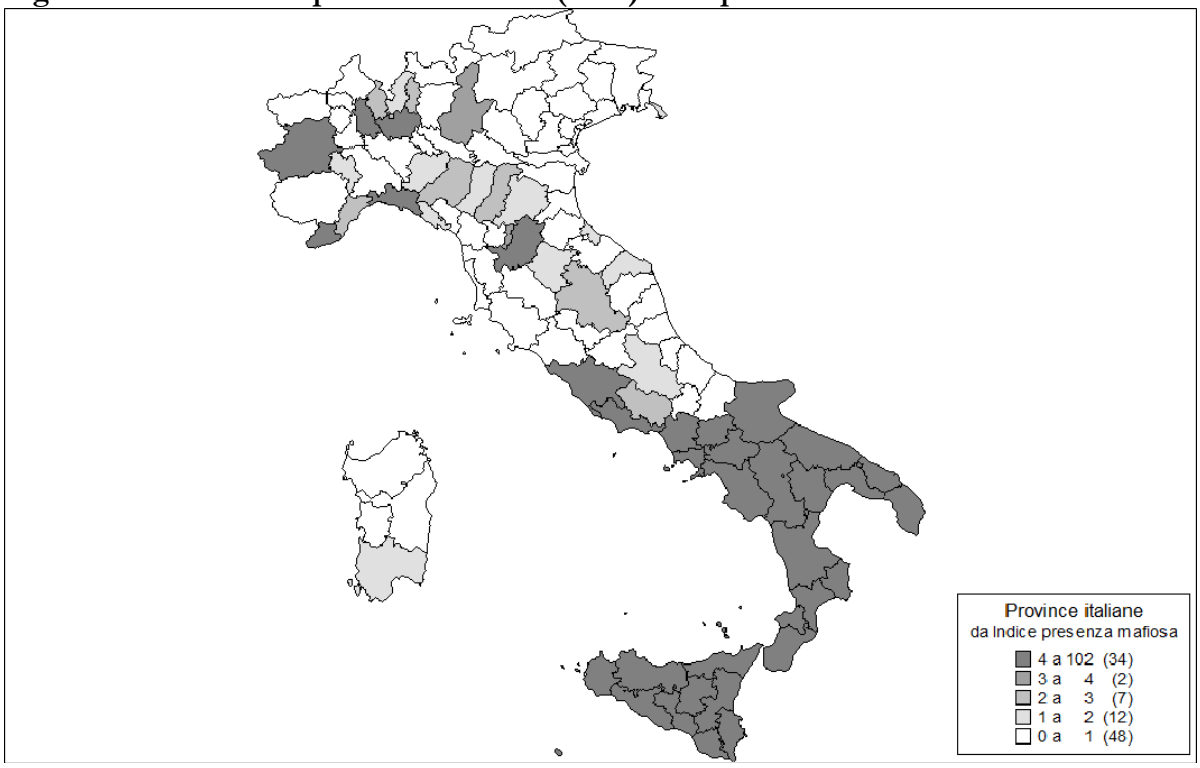
È stata quindi presa la serie dei valori dell'indice di presenza mafiosa per provincia,che qui di seguito si riporta,dalla citata ricerca acquisita ufficialmente dal Ministero dell'Interno, a seguito del lungo lavoro di raccolta degli indicatori da parte dell'Università Cattolica di Milano.

Tabella n. 9 – Indice di presenza mafiosa

Rk	Province	Indice presenza mafiosa
1	Napoli	101,57
2	Reggio Calabria	80,25
3	Vibo Valentia	60,36
4	Palermo	58,2
5	Caltanissetta	53,18
6	Crotone	44,24
7	Catanzaro	35,73
8	Catania	28,85
9	Bari	27,86
10	Agrigento	25,1
11	Caserta	25,01
12	Trapani	22,58
13	Roma	21,61
14	Messina	20,03
15	Foggia	15,83
16	Imperia	14,41
17	Genova	14,27
18	Salerno	13,78
19	Brindisi	13,15
20	Torino	10,47
21	Cosenza	10,2
22	Enna	10,05
23	Taranto	9,42
24	Siracusa	8,79
25	Latina	8,46
26	Milano	8,15
27	Lecce	8,14
28	Ragusa	7,12
29	Novara	6,9
30	Avellino	6,53
31	Benevento	6,46
32	Potenza	5,65
33	Firenze	5,64
34	Matera	4,69
35	Prato	3,67
36	Brescia	3,15
37	Modena	2,69
38	Lecco	2,21
39	Frosinone	2,2
40	Perugia	2,19
41	Savona	2,19
42	Parma	2,06
43	Varese	2
44	Como	1,89
45	La Spezia	1,83
46	Reggio Emilia	1,61
47	L'Aquila	1,6
48	Piacenza	1,53
49	Rimini	1,52
50	Cagliari	1,38
51	Bologna	1,37
52	Trieste	1,15
53	Arezzo	1,08
54	Ancona	1,07
55	Asti	1,04
56	Teramo	0,97
57	Verona	0,9
58	Viterbo	0,89
59	Gorizia	0,78
60	Livorno	0,77
61	Massa Carrara	0,77
62	Pistoia	0,76
63	Verbania	0,73
64	Ferrara	0,71
65	Isernia	0,7
66	Pesaro	0,68
67	Pavia	0,64
68	Trento	0,64
69	Ascoli Piceno	0,63
70	Venezia	0,62
71	Lucca	0,59
72	Aosta	0,57
73	Pescara	0,52
74	Vercelli	0,47
75	Vicenza	0,44
76	Bergamo	0,39
77	Rieti	0,36
78	Lodi	0,33
79	Pisa	0,33
80	Grosseto	0,3
81	Sassari	0,29
82	Siena	0,29
83	Ravenna	0,26
84	Forlì Cesena	0,25
85	Sondrio	0,25
86	Udine	0,24
87	Terni	0,23
88	Cremona	0,21
89	Alessandria	0,18
90	Campobasso	0,16
91	Mantova	0,16
92	Belluno	0,15
93	Padova	0,15
94	Macerata	0,13
95	Cuneo	0,12
96	Nuoro	0,1
97	Rovigo	0,1
98	Treviso	0,1
99	Biella	0,09
100	Bolzano	0,09
101	Chieti	0,06
102	Oristano	0,05
103	Pordenone	0,02

Fonte: Ministero dell'Interno, PON Sicurezza 2007-2013, *Gli investimenti delle mafie*, a cura dell'Università Cattolica. L'indice di presenza mafiosa (IPM) è ottenuto dalla combinazione di: omicidi e tentati omicidi di stampo mafioso (2004-2011); persone denunciate per 416*bis* (2004-2011); Comuni e pubbliche amministrazioni sciolte per infiltrazione mafiosa (2000-2012); dai beni confiscati alla criminalità organizzata (2000-2011) e dai gruppi attivi riportati nelle relazioni DIA e DNA (2000-2011).

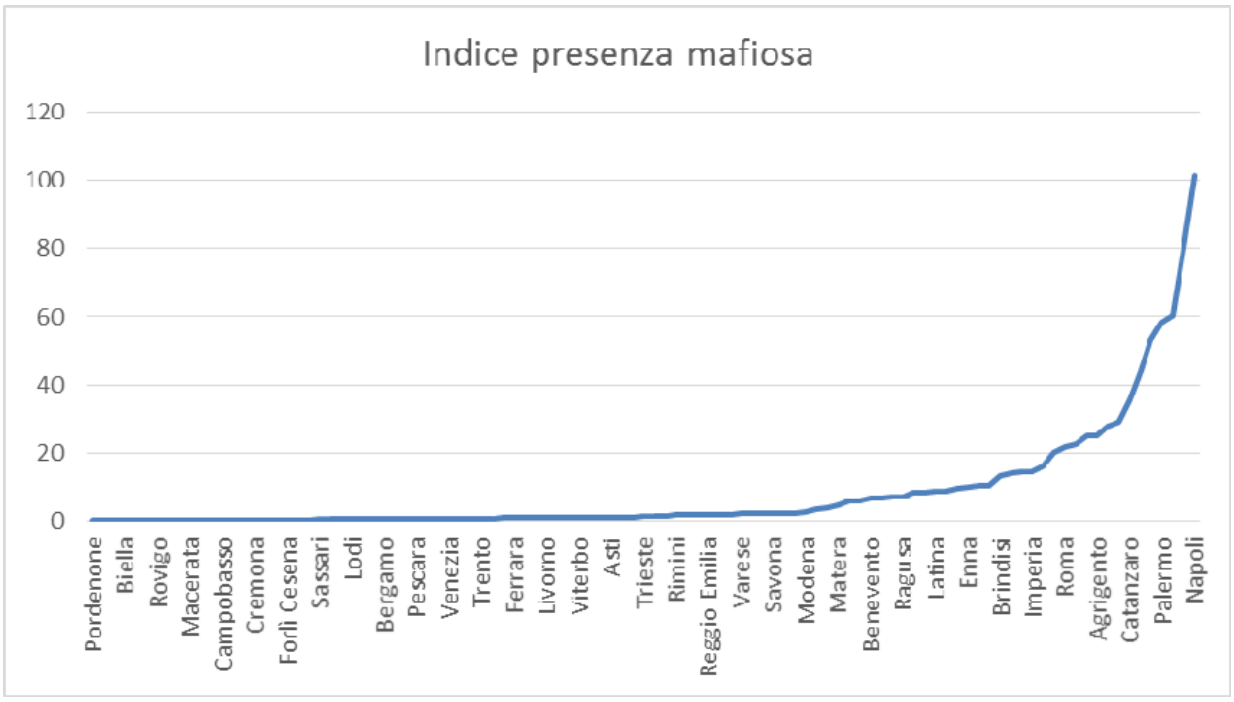
Figura n. 5 – Indice di presenza mafiosa (IPM) nelle province italiane



Fonte: Ministero dell'Interno, PON Sicurezza 2007-2013, *Gli investimenti delle mafie*, a cura dell'Università Cattolica

Ordinando i suoi valori si osserva che l'Indice di Presenza Mafiosa ha un andamento esponenziale,come mostrato dal grafico sotto riportato.

Figura n. 6 – Andamento della presenza mafiosa nelle province italiane



Fonte: nostra elaborazione sui valori dell'Indice Presenza Mafiosa (IPM) costruito per il Ministero dell'Interno dall'Università Cattolica di Milano.

Per rendere utilizzabile questo indice si è applicatala funzione inversa cioè la funzione logaritmica e come elemento neutro si è assunto che Log(10) fosse uguale ad 1 come indicatore della non presenza mafiosa. E' stato così ottenuto, applicando la funzione logaritmica, una serie utilizzabile ai fini del confronto.

Figura n. 7 – Province italiane secondo l'Indice di Presenza Mafiosa *linearizzato*

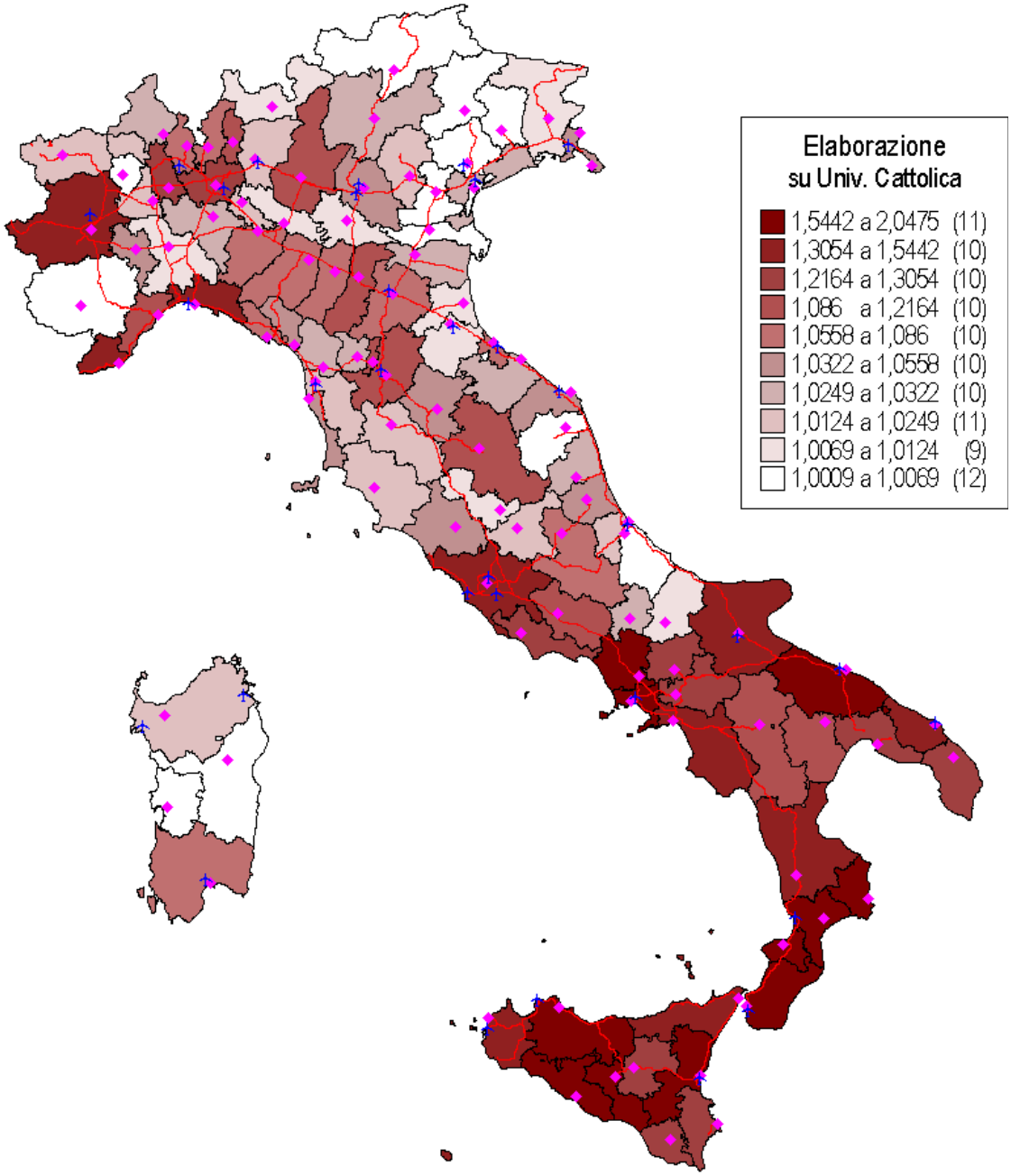
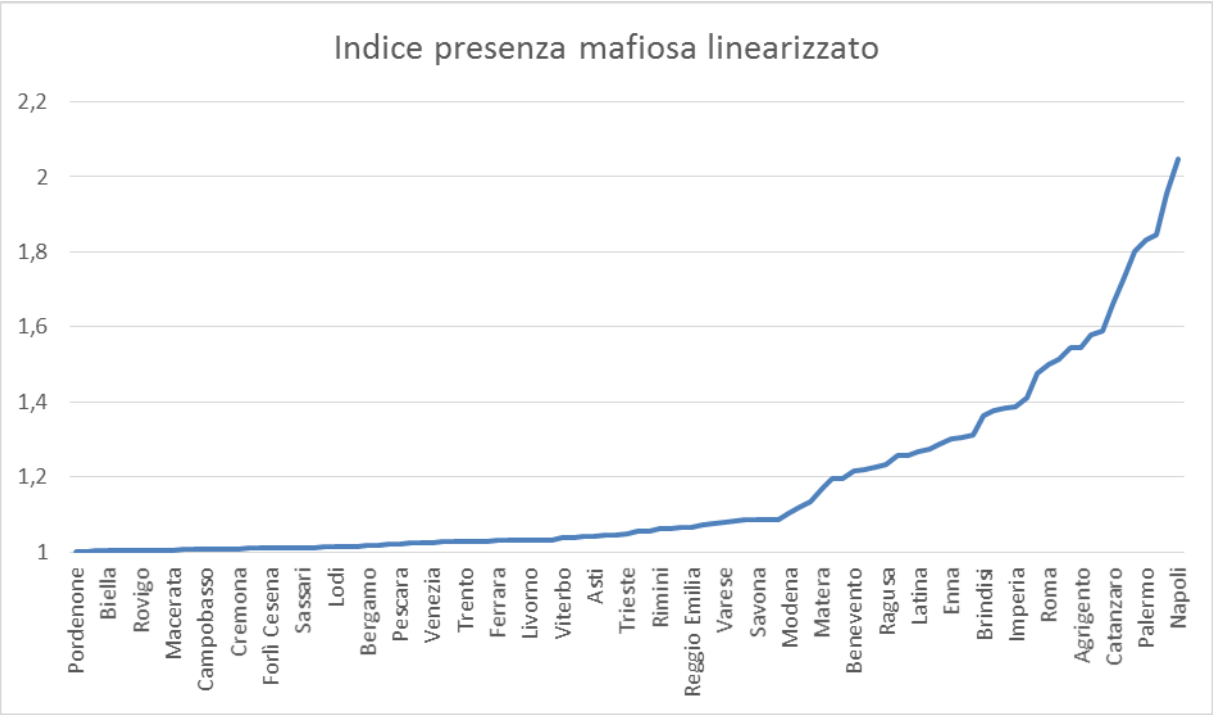


Tavola n. 10 – Indice *linearizzato* di presenza mafiosa nelle provincie

Rk	Province	Indice presenza mafiosa linearizzato
1	Napoli	2,0475
2	Reggio Calabria	1,9554
3	Vibo Valentia	1,8473
4	Palermo	1,8338
5	Caltanissetta	1,8006
6	Crotone	1,7343
7	Catanzaro	1,6602
8	Catania	1,5894
9	Bari	1,5782
10	Agrigento	1,5453
11	Caserta	1,5442
12	Trapani	1,513
13	Roma	1,4998
14	Messina	1,4776
15	Foggia	1,4121
16	Imperia	1,3876
17	Genova	1,3851
18	Salerno	1,3762
19	Brindisi	1,3646
20	Torino	1,3111
21	Cosenza	1,3054
22	Enna	1,3021
23	Taranto	1,2882
24	Siracusa	1,2739
25	Latina	1,2662
26	Milano	1,2589
27	Lecce	1,2586
28	Ragusa	1,2335
29	Novara	1,2279
30	Avellino	1,2183
31	Benevento	1,2164
32	Potenza	1,1945
33	Firenze	1,1942
34	Matera	1,167
35	Prato	1,1358
36	Brescia	1,1189
37	Modena	1,1035
38	Lecco	1,0867
39	Frosinone	1,0864
40	Perugia	1,086
41	Savona	1,086
42	Parma	1,0813
43	Varese	1,0792
44	Como	1,0752
45	La Spezia	1,073
46	Reggio Emilia	1,0648
47	L'Aquila	1,0645
48	Piacenza	1,0618
49	Rimini	1,0615
50	Cagliari	1,0561
51	Bologna	1,0558
52	Trieste	1,0473
53	Arezzo	1,0445
54	Ancona	1,0441
55	Asti	1,043
56	Teramo	1,0402
57	Verona	1,0374
58	Viterbo	1,037
59	Gorizia	1,0326
60	Livorno	1,0322
61	Massa Carrara	1,0322
62	Pistoia	1,0318
63	Verbania	1,0306
64	Ferrara	1,0298
65	Isernia	1,0294
66	Pesaro	1,0286
67	Pavia	1,0269
68	Trento	1,0269
69	Ascoli Piceno	1,0265
70	Venezia	1,0261
71	Lucca	1,0249
72	Aosta	1,0241
73	Pescara	1,022
74	Vercelli	1,0199
75	Vicenza	1,0187
76	Bergamo	1,0166
77	Rieti	1,0154
78	Lodi	1,0141
79	Pisa	1,0141
80	Grosseto	1,0128
81	Sassari	1,0124
82	Siena	1,0124
83	Ravenna	1,0111
84	Forlì Cesena	1,0107
85	Sondrio	1,0107
86	Udine	1,0103
87	Terni	1,0099
88	Cremona	1,009
89	Alessandria	1,0077
90	Campobasso	1,0069
91	Mantova	1,0069
92	Belluno	1,0065
93	Padova	1,0065
94	Macerata	1,0056
95	Cuneo	1,0052
96	Nuoro	1,0043
97	Rovigo	1,0043
98	Treviso	1,0043
99	Biella	1,0039
100	Bolzano	1,0039
101	Chieti	1,0026
102	Oristano	1,0022
103	Pordenone	1,0009

Questa trasformazione scalare non dà nessuna perdita dal punto di vista informativo né sull'ordine dei suoi elementi, come evidenziato dal grafico sotto riportato, ma lo rende confrontabile e utilizzabile ai fini dei calcoli.

Figura n. 8 – Indice linearizzato di presenza mafiosa



Fonte – Nostra rielaborazione dell'Indice della Università Cattolica di Milano

Ci siamo posti il problema di ricercare quale fosse la serie NewSlot e Vlt Spesa pro capite per così dire "Originale" cioè quella priva dell' "effetto presenza mafiosa".

Tale serie "Originale" possiamo immaginare sia direttamente proporzionale all' Indice Presenza Mafiosa: ad un basso indice corrisponde una bassa distorsione; viceversa, ad un elevato valore dell'indice ,corrisponde una maggiore distorsione.

Nel caso l'Indice Presenza Mafiosa fosse uguale o vicino ad 1, ciò significherebbe che il valore della Spesa pro capite per NewSlot e Vlt non è stato distorto.

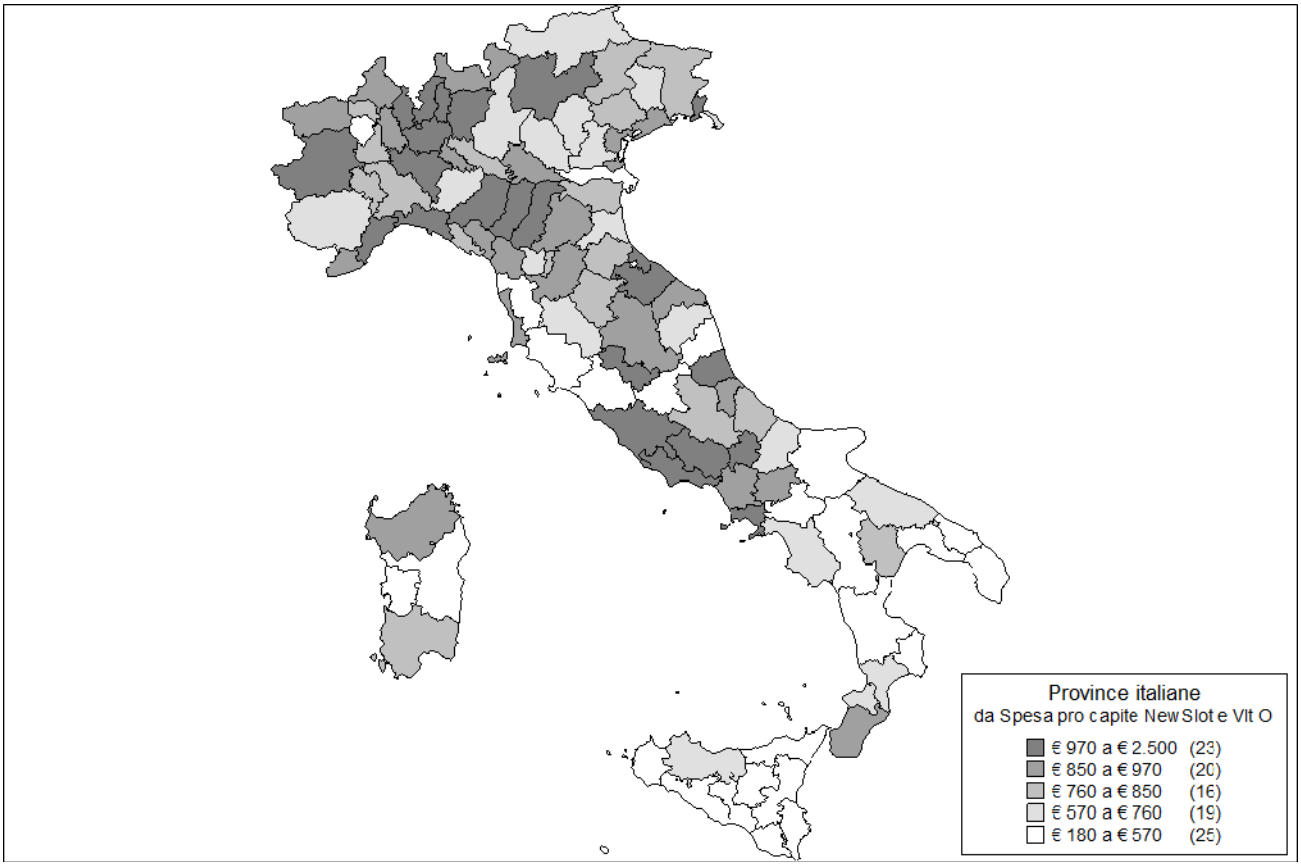
Abbiano ottenuto la serie della Spesa pro capite per NewSlot e Vlt "Originale" moltiplicando l'Indice Presenza Mafiosa linearizzato per Spesa pro capite per NewSlot e Vlt.

Tavola n. 11 – Spesa procapite NewSlot e VLT "Originale"

Province	Spesa pro capite NewSlot e Vlt Originale
Agrigento	€ 332,24
Alessandria	€ 804,18
Ancona	€ 870,82
Aosta	€ 963,65
Arezzo	€ 811,61
Ascoli Piceno	€ 311,04
Asti	€ 778,05
Avellino	€ 527,51
Bari	€ 574,46
Belluno	€ 848,45
Benevento	€ 877,05
Bergamo	€ 1.104,04
Biella	€ 517,00
Bologna	€ 906,90
Bolzano	€ 758,94
Brescia	€ 753,04
Brindisi	€ 556,74
Cagliari	€ 814,29
Caltanissetta	€ 415,93
Campobasso	€ 755,17
Caserta	€ 926,52
Catania	€ 443,44
Catanzaro	€ 710,57
Chieti	€ 799,07
Como	€ 1.624,60
Cosenza	€ 437,29
Cremona	€ 797,13
Crotone	€ 556,72
Cuneo	€ 609,14
Enna	€ 184,90
Ferrara	€ 800,15
Firenze	€ 859,85
Foggia	€ 329,02
Forlì Cesena	€ 835,87
Frosinone	€ 1.062,46
Genova	€ 1.166,23
Gorizia	€ 973,76
Grosseto	€ 556,05
Imperia	€ 888,04
Isernia	€ 972,77
La Spezia	€ 821,91
L'Aquila	€ 832,41
Latina	€ 1.310,55
Lecce	€ 482,06
Lecco	€ 1.122,58
Livorno	€ 934,16
Lodi	€ 898,49
Lucca	€ 929,58
Macerata	€ 722,03
Mantova	€ 942,45
Massa Carrara	€ 956,86

Province	Spesa pro capite NewSlot e Vlt Originale
Matera	€ 802,91
Messina	€ 317,67
Milano	€ 1.299,16
Modena	€ 1.180,70
Napoli	€ 986,92
Novara	€ 907,41
Nuoro	€ 450,94
Oristano	€ 498,08
Padova	€ 623,00
Palermo	€ 577,64
Parma	€ 1.149,47
Pavia	€ 2.498,55
Perugia	€ 881,84
Pesaro	€ 1.090,29
Pescara	€ 872,80
Piacenza	€ 659,40
Pisa	€ 508,06
Pistoia	€ 753,22
Pordenone	€ 746,65
Potenza	€ 322,52
Prato	€ 807,53
Ragusa	€ 315,78
Ravenna	€ 656,23
Reggio Calabria	€ 911,24
Reggio Emilia	€ 1.243,72
Rieti	€ 565,56
Rimini	€ 1.327,88
Roma	€ 1.124,87
Rovigo	€ 568,45
Salerno	€ 745,91
Sassari	€ 897,00
Savona	€ 1.312,98
Siena	€ 679,33
Siracusa	€ 370,71
Sondrio	€ 941,99
Taranto	€ 511,43
Teramo	€ 1.354,35
Terni	€ 1.114,90
Torino	€ 1.008,25
Trapani	€ 373,70
Trento	€ 1.021,81
Treviso	€ 803,46
Trieste	€ 641,98
Udine	€ 782,98
Varese	€ 1.159,04
Venezia	€ 897,86
Verbania	€ 856,43
Vercelli	€ 761,90
Verona	€ 681,59
Vibo Valentia	€ 738,93
Vicenza	€ 677,44
Viterbo	€ 400,29

Figura n. 9 – Spesa procapite *ufficialmente registrata* per Newslot e VLT



Abbiamo sottoposto questa nuova serie NewSlot e Vlt "Originale" al confronto con la serie Lotto + Superenalotto per verificare il valore della correlazione tra le due.
Il valore di correlazione ottenuto è pari a 0,4258: risulta pertanto omogeneo con la correlazione tra i due giochi separati Lotto e Superenalotto.
Ne è conseguito che dopo tale operazione, il comportamento della serie NewSlot e Vlt Spesa pro capite Originale risulta simile, da un punto di vista statistico, alla serie Somma Lotto e Superenalotto.
Notiamo che è stato sufficiente moltiplicare l'Indice Presenza Mafiosa su scala lineare per la Spesa pro capite NewSlot e Vlt per ottenere una serie coerente con la Spesa pro capite Lotto + Superenalotto.

Range della spesa complessiva di Newslot + VLT procapite nelle province italiane

- **da 2433 € di Pavia e 1511 € di Como**
- **a 215 € di Agrigento e Messina e 142 € di Enna**

Il "sommerso" delle somme giocate agli apparecchi automatici delle Slot machine nelle province

Avendo a disposizione la spesa pro capite per provincia e il numero di abitanti, si può stimare quanto sia la differenza per provincia ed il totale generale, oltre ad evidenziare in quali province si manifesta maggiormente il fenomeno: sia in termini assoluti che relativi.

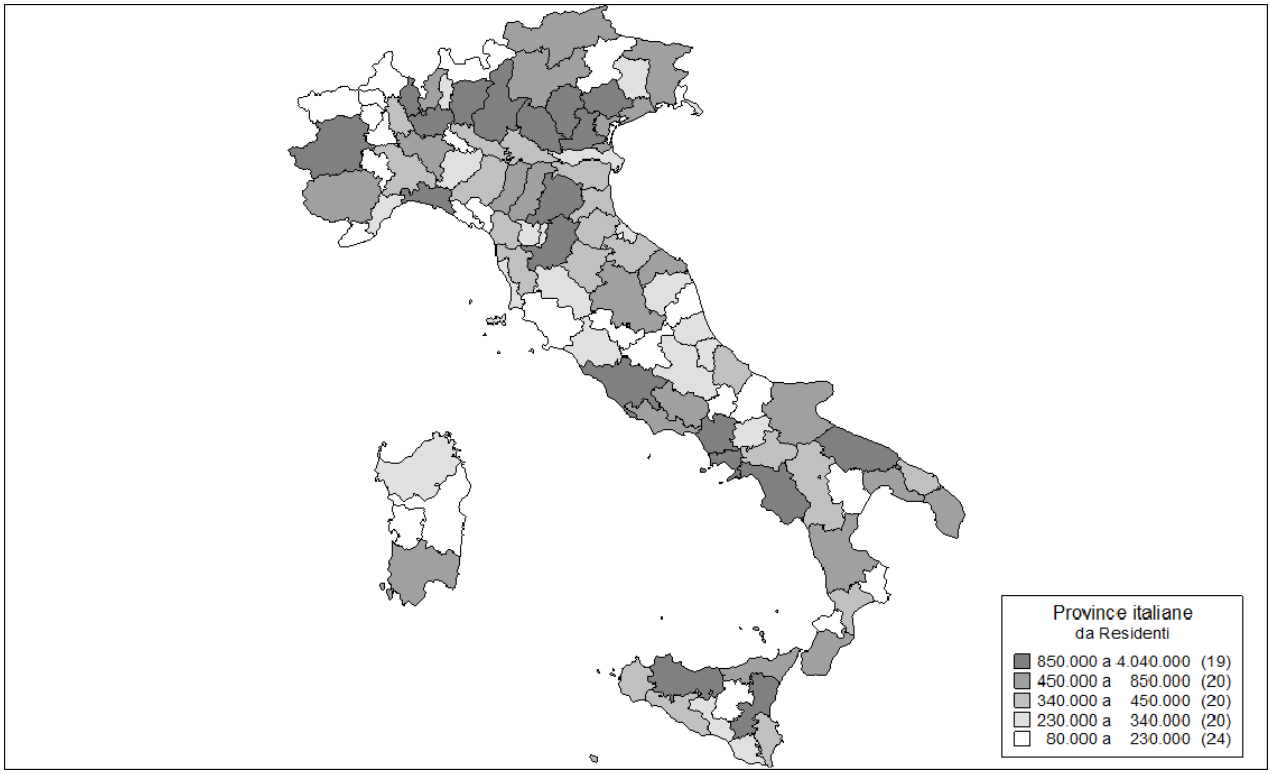
Tavola n. 12 – Popolazione residente nelle province italiane

Province	Residenti
Agrigento	446.081
Alessandria	427.354
Ancona	475.495
Aosta	127.844
Arezzo	344.437
Ascoli Piceno	210.711
Asti	217.978
Avellino	428.523
Bari	1.246.297
Belluno	209.364
Benevento	283.651
Bergamo	1.094.062
Biella	181.426
Bologna	990.681
Bolzano	509.626
Brescia	1.247.192
Brindisi	399.835
Cagliari	551.077
Caltanissetta	272.458
Campobasso	226.217
Caserta	908.784
Catania	1.077.113
Catanzaro	359.716
Chieti	389.053
Como	592.504
Cosenza	714.281
Cremona	361.812
Crotone	171.666
Cuneo	589.102
Enna	172.413
Ferrara	352.723
Firenze	987.354
Foggia	628.221
Forlì Cesena	392.817

Province	Residenti
Frosinone	493.229
Genova	851.283
Gorizia	140.650
Grosseto	220.982
Imperia	214.290
Isernia	87.124
La Spezia	218.717
L'Aquila	300.774
Latina	552.090
Lecce	801.190
Lecco	338.425
Livorno	335.631
Lodi	225.798
Lucca	388.555
Macerata	320.418
Mantova	411.335
Massa Carrara	199.330
Matera	200.012
Messina	648.062
Milano	3.075.083
Modena	688.376
Napoli	3.055.339
Novara	367.022
Nuoro	158.314
Oristano	163.079
Padova	927.848
Palermo	1.243.638
Parma	431.049
Pavia	539.569
Perugia	657.873
Pesaro	363.388
Pescara	315.725
Piacenza	286.336
Pisa	413.602

Province	Residenti
Pistoia	287.445
Pordenone	312.911
Potenza	376.182
Prato	248.292
Ragusa	310.220
Ravenna	386.111
Reggio Calabria	550.323
Reggio Emilia	522.468
Rieti	156.521
Rimini	326.926
Roma	4.039.813
Rovigo	242.543
Salerno	1.093.453
Sassari	329.551
Savona	280.837
Siena	267.200
Siracusa	399.469
Sondrio	181.101
Taranto	582.814
Teramo	306.955
Terni	228.366
Torino	2.254.720
Trapani	430.478
Trento	530.308
Treviso	881.245
Trieste	231.677
Udine	536.622
Varese	876.960
Venezia	847.983
Verbania	160.143
Vercelli	176.307
Verona	907.352
Vibo Valentia	162.252
Vicenza	865.421
Viterbo	315.623

Figura n. 10 – Popolazione residente nelle province



CONCLUSIONE: IL PESO DEL "SOMMERSO" CRIMINALE NEL VOLUME DI GIOCO DELLE SLOT MACHINE

Come risulta dalla elaborazione, in base al metodo suesposto, la quantità di denaro che nell'anno 2012 è transitato negli apparecchi automatici (Newslot e VLT) differirebbe *per oltre il 20 per cento del dato lordo* da quella registrata.
Ovviamente, non applicandosi alcun rapporto "garantito" tra consumato dai giocatori d'azzardo e "restituito" ad essi come *pay out* (impropriamente detto "vincita") la stragrande quantità di tale "nero" confluirebbe nelle mani dell'organizzazione che gestisce una o tutte le fasi dell'implementazione dell'azzardo con le slot machine: Promozione dell'adesione; Istallazione degli apparecchi; Manomissione; Manutenzione.
Spetta ovviamente al sistema specializzato di sicurezza pubblica condurre dei riscontri specifici se il "nero" riguarda una o più componenti del processo di alterazione. Come è di pertinenza degli apparati giudiziari la ricostruzione puntuale e circostanziata dei vari casi.
Quel che qui si è voluta documentare è l'indubitabile e imponente esistenza dell'area delle anomalie, che una rigorosa analisi sociale ed economica, supportata da un metodo statistico che si sottopone alla valutazione in pubblico, fa emergere. L'Apprendista Stregone – lo Stato italiano – si troverebbe oggi a fronteggiare un grave problema.
Sempre che – beninteso – si prendesse finalmente consapevolezza dell'ampiezza del fenomeno: con una visione integrata di quel che centinaia di inchieste – su fatti specifici – stanno ponendo in evidenza.

ECCO LA STIMA DEL "NERO" DELINQUENZIALE

Se moltiplichiamo la Spesa pro capite NewSlot e Vlt Ufficiale per il numero di residenti e ripetiamo la stessa operazione per la serie "Originale", otteniamo i seguenti importi in Miliardi di €.

Tavola n. 13– Ipotesi sulle dimensioni del "nero" del settore degli apparecchi automatici di gioco d'azzardo

Ufficiale	Originale	**Differenza**
MLD € 41,7	MLD € 50,3	**MLD € 8,6**

LA COMPONENTE "IN NERO" È ASSAI PROSSIMA A TUTTO IL VOLUME DELLE ENTRATE ERARIALI PER TUTTI I GIOCHI NELL'ANNO DI RIFERIMENTO 2012.

Questa differenza è una stima di massima del fenomeno e cerca di dare una misura di tale valore in funzione della massima correlazione espressa tra la serie "Spesa pro capite NewSlot e Vlt" depurata dell'effetto della presenza mafiosa.
Sottolineiamo il fatto che altri indici di normalizzazione (come la vecchiaia o il PIL) non concorrono a rendere la normalizzazione della "Spesa pro capite NewSlot e Vlt" così verosimile in termini statistici

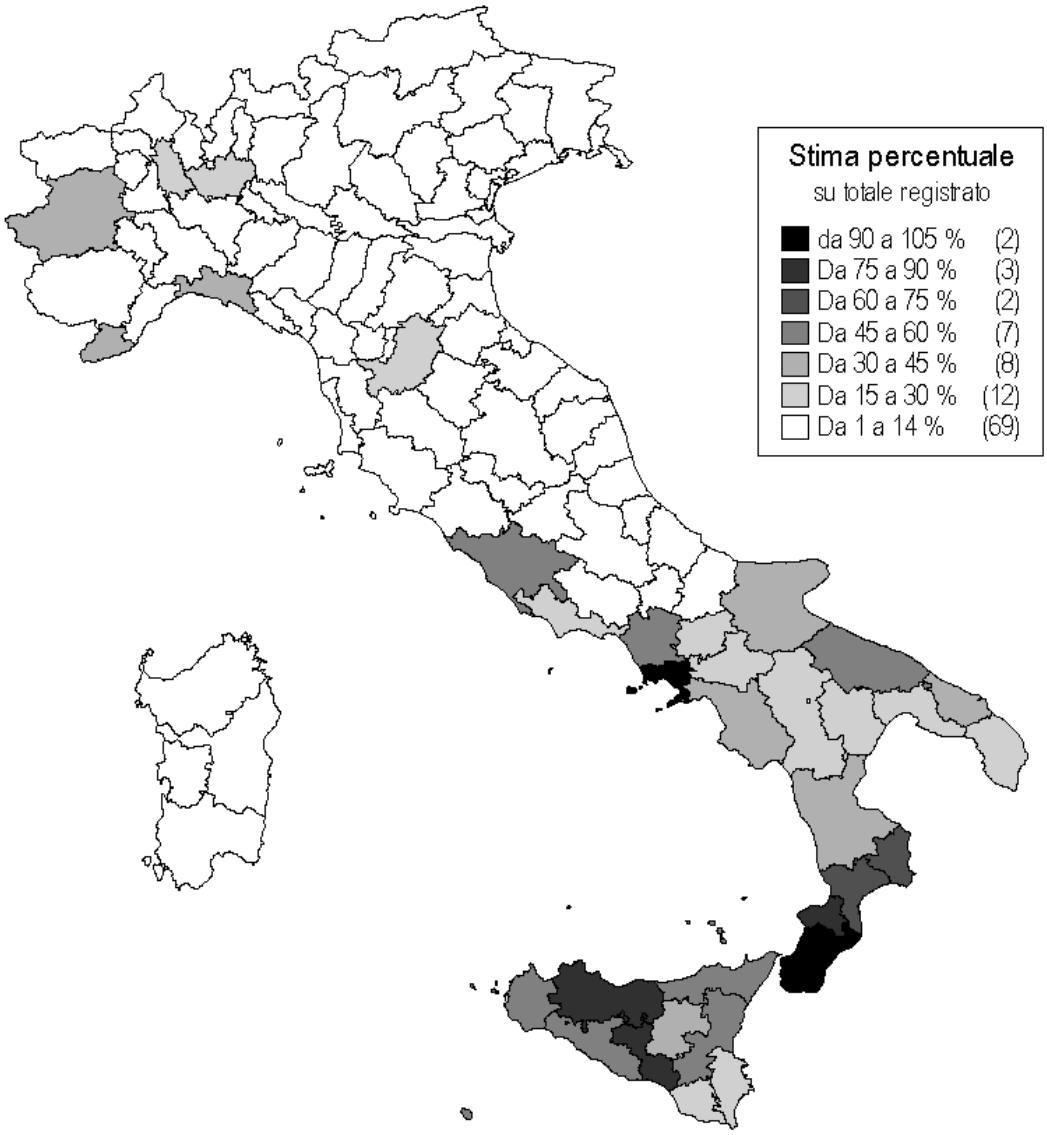
alla serie “Spesa pro capite Lotto + Superenalotto” come lo sono tra loro le serie “Spesa pro capite Lotto” e “Spesa pro capite Superenalotto”.

Abbiamo anche evidenziato dove tale effetto si sia manifestato in termini relativi e assoluti nelle differenti province ordinando i risultati nelle seguenti tabelle. La differenza relativa esprime in termini percentuali la distorsione per singola provincia dell'incasso totale di Slot machine più VLT.

Tavola n. 14 – Differenze percentuali tra registrato e "nero" nelle slot machine delle province

Rk	Province	Differenza Percentuale
1	Pordenone	0,09%
2	Oristano	0,22%
3	Chieti	0,26%
4	Biella	0,39%
5	Bolzano	0,39%
6	Nuoro	0,43%
7	Treviso	0,43%
8	Rovigo	0,43%
9	Cuneo	0,52%
10	Macerata	0,56%
11	Padova	0,65%
12	Belluno	0,65%
13	Mantova	0,69%
14	Campobasso	0,69%
15	Alessandria	0,77%
16	Cremona	0,90%
17	Terni	0,99%
18	Udine	1,03%
19	Forlì Cesena	1,07%
20	Sondrio	1,07%
21	Ravenna	1,11%
22	Sassari	1,24%
23	Siena	1,24%
24	Grosseto	1,28%
25	Pisa	1,41%
26	Lodi	1,41%
27	Rieti	1,54%
28	Bergamo	1,66%
29	Vicenza	1,87%
30	Vercelli	1,99%
31	Pescara	2,20%
32	Aosta	2,41%
33	Lucca	2,49%
34	Venezia	2,61%
35	Ascoli Piceno	2,65%
36	Trento	2,69%
37	Pavia	2,69%
38	Pesaro	2,86%
39	Isernia	2,94%
40	Ferrara	2,98%
41	Verbania	3,06%
42	Pistoia	3,18%
43	Massa Carrara	3,22%
44	Livorno	3,22%
45	Gorizia	3,26%
46	Viterbo	3,70%
47	Verona	3,74%
48	Teramo	4,02%
49	Asti	4,30%
50	Ancona	4,41%
51	Arezzo	4,45%
52	Trieste	4,73%
53	Bologna	5,58%
54	Cagliari	5,61%
55	Rimini	6,15%
56	Piacenza	6,18%
57	L'Aquila	6,45%
58	Reggio Emilia	6,48%
59	La Spezia	7,30%
60	Como	7,52%
61	Varese	7,92%
62	Parma	8,13%
63	Perugia	8,60%
64	Savona	8,60%
65	Frosinone	8,64%
66	Lecco	8,67%
67	Modena	10,35%
68	Brescia	11,89%
69	Prato	13,58%
70	Matera	16,70%
71	Firenze	19,42%
72	Potenza	19,45%
73	Benevento	21,64%
74	Avellino	21,83%
75	Novara	22,79%
76	Ragusa	23,35%
77	Lecce	25,86%
78	Milano	25,89%
79	Latina	26,62%
80	Siracusa	27,39%
81	Taranto	28,82%
82	Enna	30,21%
83	Cosenza	30,54%
84	Torino	31,11%
85	Brindisi	36,46%
86	Salerno	37,62%
87	Genova	38,51%
88	Imperia	38,76%
89	Foggia	41,21%
90	Messina	47,76%
91	Roma	49,98%
92	Trapani	51,30%
93	Caserta	54,42%
94	Agrigento	54,53%
95	Bari	57,82%
96	Catania	58,94%
97	Catanzaro	66,02%
98	Crotone	73,43%
99	Caltanissetta	80,06%
100	Palermo	83,38%
101	Vibo Valentia	84,73%
102	Reggio Calabria	95,54%
103	Napoli	104,75%

Figura n. 11 – Stima della distribuzione del "nero" delle slot machine nelle province. Incidenza delle somme giocate sul totale registrato



Una curiosità e un abbaglio collettivo

Svelato il Mistero di Pavia, una provincia ingiustamente penalizzata per un presunto record di propensione alle slot machine.

Il dato della località lombarda – 2.954 Euro procapite, escluso l'*on line*, versato all'azzardo nell'anno 2012 – è sempre apparso "anomalo" sin dalla messa "a regime" del business degli apparecchi automatici. Già nell'anno 2007 era risultato un "picco" sul complesso delle province, con un valore "pavese" pari a 1.417 Euro. Negli anni successivi si riconfermava un netto distanziamento sia dalla media nazionale e sia da altri territori dal profilo simile. In definitiva, a Pavia di spenderebbe, per persona, circa il doppio di quanto si impiega nella media nazionale.

La constatazione di tali numeri ha provocato una forte curiosità, se non vero e proprio sconcerto. Ne è seguita una vivace mobilitazione, con marce, proteste, che hanno stigmatizzato nell'opinione pubblica nazionale la città ticinese come la "capitale del gioco di massa", appannandone l'immagine storica di antica capitale del regno longobardo.

Dalla nostra ricerca emerge ben altro: *i valori ufficialmente registrati a Pavia sono assai prossimi a quelli reali che si conterebbero se oltre alla parte "certificata" dalla rete informatica dei Monopoli si includesse la frazione di denaro "in nero"*, cioè il giocato con gli apparecchi disconnessi o manomessi. Insomma il dato ufficiale (e sul quale si è fondato l'allarme per l'eccesso di spesa locale) si avvicina a quello effettivo, cioè a quanto dovrebbe risultare anche in molte altre province. Vi è nella città medievale, per l'appunto, un "tasso di regolarità" che costituisce la vera anomalia. Rovesciando le conclusioni sinora molto strillate, proprio Pavia potrebbe rappresentare la "metrica di base" per stimare il "nero" che esiste (indisturbato) altrove.

CLASSICAL MUSIC CRITICS SELECT THE BEST OF 2013

GREAT APPS SOME BASICS TO GET YOU GOING

SAVING CROCODILES VENEZUELA'S FITFUL FIGHT FOR A SCALY BEAST

International New York Times

FRIDAY, DECEMBER 27, 2013

Many feel gambling deals Italy losing hand

PAVIA, ITALY

Games grow popular, but many social costs take toll on the people

BY ELISABETTA POVOLEDO

China finds addiction to cheap loans hard to kick

HONG KONG

Its pledge to tamp down shadow banking runs into entrenched interests

BY NEIL GOUGH AND KEITH BRADSHER

NEWS ANALYSIS

Abe's visit to war shrine draws swift rebukes

TOKYO

BY HIROKO TABUCHI

Egypt crackdown hardens after new edict is issued

CAIRO

BY KAREEM FAHIM AND MAYY EL SHEIKH

Il caso di Pavia "capitale del gioco d'azzardo" è stato citato anche dall'International NYT

La differenza assoluta esprime in termini assoluti la distorsione per singola provincia dell'incasso totale.

Tavola n. 15 – Ammontare delle differenze tra registrato e "nero" nelle province

Rk	Province	Differenza Assoluta
1	Oristano	€ 175.560
2	Pordenone	€ 202.554
3	Nuoro	€ 307.176
4	Biella	€ 363.569
5	Rovigo	€ 593.235
6	Chieti	€ 805.570
7	Belluno	€ 1.141.217
8	Campobasso	€ 1.169.605
9	Macerata	€ 1.290.510
10	Rieti	€ 1.339.097
11	Bolzano	€ 1.499.178
12	Grosseto	€ 1.557.401
13	Ascoli Piceno	€ 1.694.028
14	Sondrio	€ 1.810.040
15	Cuneo	€ 1.849.421
16	Siena	€ 2.225.967
17	Isernia	€ 2.419.230
18	Terni	€ 2.489.806
19	Cremona	€ 2.579.841
20	Vercelli	€ 2.627.004
21	Alessandria	€ 2.642.213
22	Mantova	€ 2.654.143
23	Ravenna	€ 2.793.373
24	Lodi	€ 2.820.868
25	Aosta	€ 2.896.250
26	Pisa	€ 2.921.793
27	Treviso	€ 3.046.551
28	Forlì Cesena	€ 3.483.751
29	Sassari	€ 3.625.068
30	Padova	€ 3.713.693
31	Verbania	€ 4.072.175
32	Udine	€ 4.283.567
33	Gorizia	€ 4.326.322
34	Viterbo	€ 4.511.124
35	Pescara	€ 5.936.085
36	Massa Carrara	€ 5.952.783
37	Pistoia	€ 6.675.323
38	Trieste	€ 6.713.882
39	Asti	€ 6.987.269
40	Enna	€ 7.396.559
41	Ferrara	€ 8.164.274
42	Lucca	€ 8.773.819
43	Livorno	€ 9.785.393
44	Vicenza	€ 10.762.230
45	Piacenza	€ 10.994.157
46	Pesaro	€ 11.005.397
47	Arezzo	€ 11.920.067
48	La Spezia	€ 12.227.661
49	Trento	€ 14.215.924
50	L'Aquila	€ 15.160.859
51	Teramo	€ 16.068.796

Rk	Province	Differenza Assoluta
52	Ancona	€ 17.507.305
53	Ragusa	€ 18.544.009
54	Venezia	€ 19.384.003
55	Bergamo	€ 19.741.785
56	Potenza	€ 19.756.654
57	Verona	€ 22.311.068
58	Matera	€ 22.983.578
59	Cagliari	€ 23.853.745
60	Prato	€ 23.967.978
61	Rimini	€ 25.133.107
62	Savona	€ 29.201.004
63	Lecco	€ 30.315.191
64	Siracusa	€ 31.842.750
65	Pavia	€ 35.368.198
66	Parma	€ 37.273.750
67	Reggio Emilia	€ 39.563.384
68	Crotone	€ 40.464.529
69	Avellino	€ 40.500.628
70	Frosinone	€ 41.658.079
71	Benevento	€ 44.262.578
72	Perugia	€ 45.942.567
73	Bologna	€ 47.451.875
74	Caltanissetta	€ 50.386.719
75	Agrigento	€ 52.298.996
76	Imperia	€ 53.153.216
77	Trapani	€ 54.541.096
78	Vibo Valentia	€ 54.992.124
79	Brindisi	€ 59.470.181
80	Foggia	€ 60.324.913
81	Novara	€ 61.809.542
82	Messina	€ 66.539.375
83	Taranto	€ 66.694.287
84	Como	€ 67.308.325
85	Cosenza	€ 73.065.738
86	Varese	€ 74.577.256
87	Modena	€ 76.205.932
88	Lecce	€ 79.364.343
89	Brescia	€ 99.821.546
90	Catanzaro	€ 101.643.552
91	Firenze	€ 138.081.910
92	Latina	€ 152.128.292
93	Catania	€ 177.120.565
94	Salerno	€ 222.962.527
95	Reggio Calabria	€ 245.024.932
96	Bari	€ 262.292.852
97	Genova	€ 276.010.424
98	Caserta	€ 296.731.850
99	Palermo	€ 326.631.669
100	Torino	€ 539.440.905
101	Milano	€ 821.541.270
102	Roma	€ 1.514.398.122
103	Napoli	€ 1.542.695.238

Figura n. 12 – Ammontare delle differenze tra ufficiale e "nero" nelle province

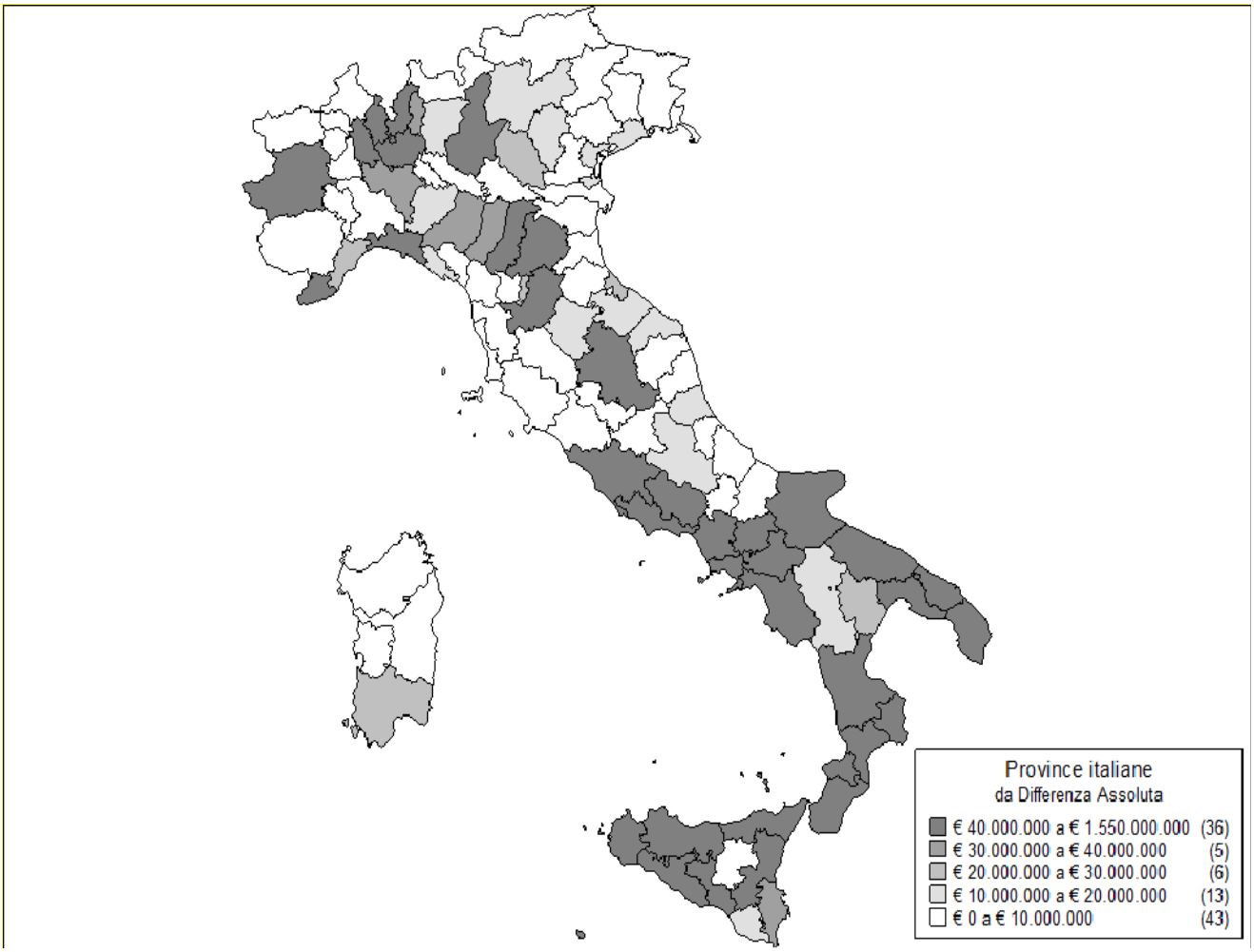


Tavola n. 16 – Numeri di riferimento nelle province

Province	Numero new slot e VLT	Residenti	% Numero new slot e VLT / Residenti
Agrigento	1875	446081	0,42%
Alessandria	3436	427354	0,80%
Ancona	2765	475495	0,58%
Aosta	795	127844	0,62%
Arezzo	2156	344437	0,63%
Ascoli Piceno	1793	210711	0,85%
Asti	1438	217978	0,66%
Avellino	3194	428523	0,75%
Bari	6113	1246297	0,49%
Belluno	1406	209364	0,67%
Benevento	2156	283651	0,76%
Bergamo	8518	1094062	0,78%
Biella	1337	181426	0,74%
Bologna	5458	990681	0,55%
Bolzano	2939	509626	0,58%
Brescia	11377	1247192	0,91%
Brindisi	2853	399835	0,71%
Cagliari	2821	551077	0,51%
Caltanissetta	1156	272458	0,42%
Campobasso	2090	226217	0,92%
Caserta	6749	908784	0,74%
Catania	3629	1077113	0,34%
Catanzaro	2903	359716	0,81%
Chieti	2885	389053	0,74%
Como	3924	592504	0,66%
Cosenza	6433	714281	0,90%
Cremona	3104	361812	0,86%
Crotone	750	171666	0,44%
Cuneo	3171	589102	0,54%
Enna	655	172413	0,38%
Ferrara	2879	352723	0,82%
Firenze	5188	987354	0,53%
Foggia	2865	628221	0,46%
Forlì Cesena	2576	392817	0,66%
Frosinone	5162	493229	1,05%
Genova	6146	851283	0,72%
Gorizia	1206	140650	0,86%
Grosseto	1679	220982	0,76%
Imperia	1993	214290	0,93%
Isernia	859	87124	0,99%
La Spezia	1895	218717	0,87%
L'Aquila	2999	300774	1,00%
Latina	4518	552090	0,82%
Lecce	5287	801190	0,66%
Lecco	1856	338425	0,55%
Livorno	2609	335631	0,78%
Lodi	1732	225798	0,77%
Lucca	3255	388555	0,84%
Macerata	2313	320418	0,72%
Mantova	3026	411335	0,74%
Massa Carrara	1782	199330	0,89%

Province	Numero new slot e VLT	Residenti	% Numero new slot e VLT / Residenti
Matera	1335	200012	0,67%
Messina	4199	648062	0,65%
Milano	18205	3075083	0,59%
Modena	4512	688376	0,66%
Napoli	14987	3055339	0,49%
Novara	2844	367022	0,78%
Nuoro	1568	158314	0,99%
Oristano	1523	163079	0,93%
Padova	4709	927848	0,51%
Palermo	5244	1243638	0,42%
Parma	2626	431049	0,61%
Pavia	4486	539569	0,83%
Perugia	4262	657873	0,65%
Pesaro	2760	363388	0,76%
Pescara	2749	315725	0,87%
Piacenza	2399	286336	0,84%
Pisa	2779	413602	0,67%
Pistoia	2073	287445	0,72%
Pordenone	2067	312911	0,66%
Potenza	2380	376182	0,63%
Prato	1751	248292	0,71%
Ragusa	1300	310220	0,42%
Ravenna	3152	386111	0,82%
Reggio Calabria	3951	550323	0,72%
Reggio Emilia	3605	522468	0,69%
Rieti	1075	156521	0,69%
Rimini	2793	326926	0,85%
Roma	28259	4039813	0,70%
Rovigo	2521	242543	1,04%
Salerno	8559	1093453	0,78%
Sassari	3468	329551	1,05%
Savona	2551	280837	0,91%
Siena	1388	267200	0,52%
Siracusa	1922	399469	0,48%
Sondrio	1809	181101	1,00%
Taranto	3548	582814	0,61%
Teramo	3355	306955	1,09%
Terni	1384	228366	0,61%
Torino	12359	2254720	0,55%
Trapani	2111	430478	0,49%
Trento	3495	530308	0,66%
Treviso	4768	881245	0,54%
Trieste	1728	231677	0,75%
Udine	3848	536622	0,72%
Varese	5609	876960	0,64%
Venezia	6062	847983	0,72%
Verbania	1605	160143	1,00%
Vercelli	1432	176307	0,81%
Verona	6508	907352	0,72%
Vibo Valentia	1297	162252	0,80%
Vicenza	4623	865421	0,53%
Viterbo	2119	315623	0,67%

Figura n. 13 – Correlazione tra residenti e numero macchine è pari a 0,96 (molto elevato) come mostrato dal grafico.

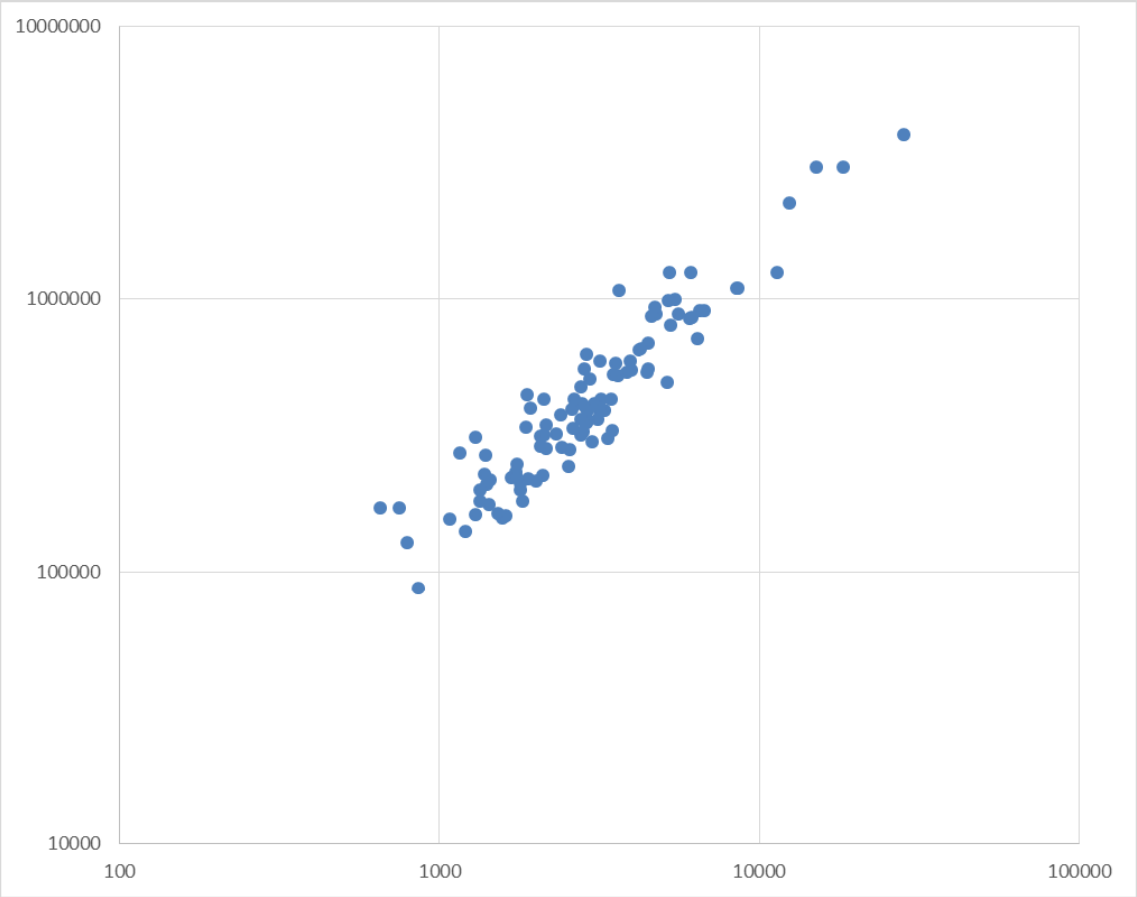
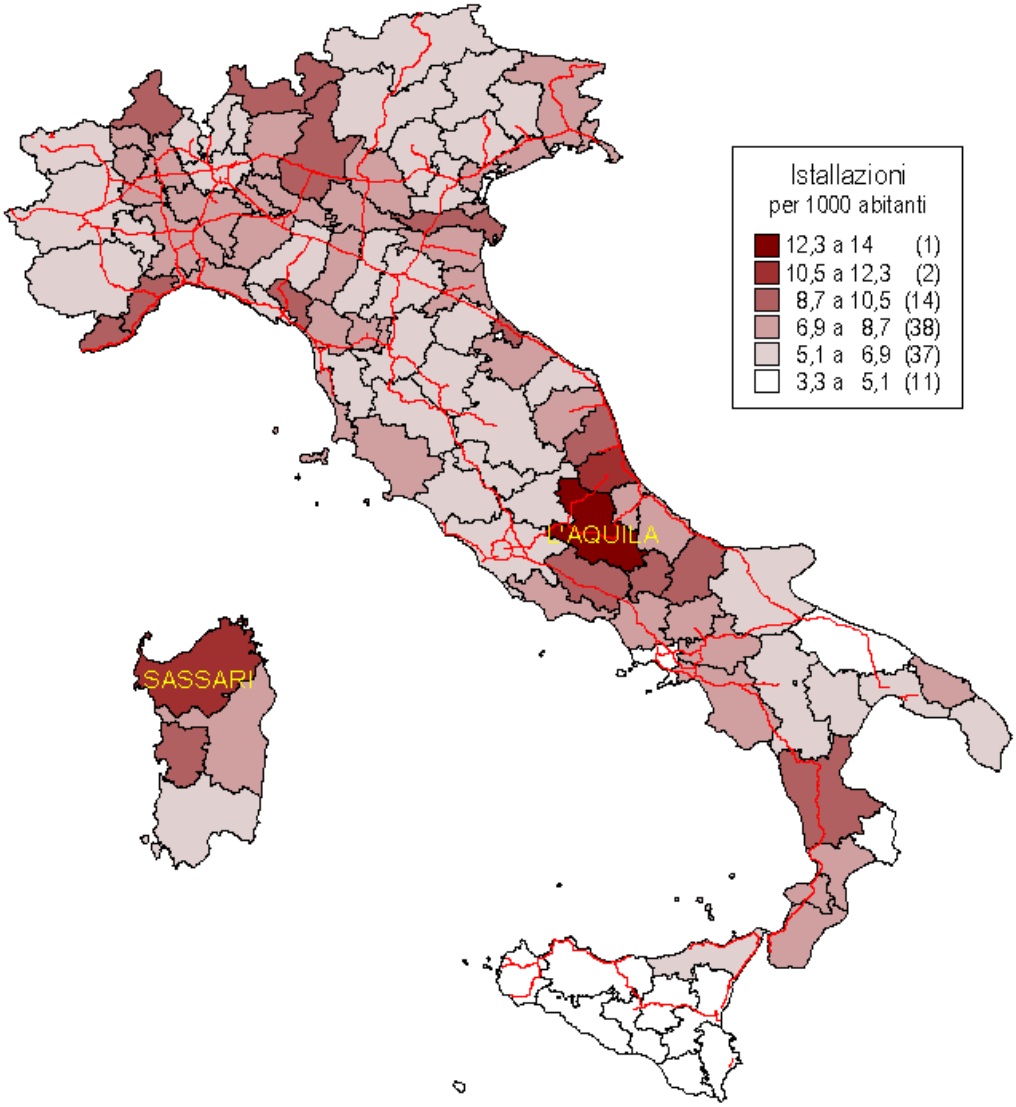


Figura n. 14 – Quoziente di Slot Machine per 1000 abitanti



CONSIDERAZIONI CONCLUSIVE.
GLI EFFETTI SOCIALI ED ECONOMICI DELLA SPESA PER GIOCO D'AZZARDO

La quota di reddito *pro capite* impiegato nelle province per consumo di gioco d'azzardo è un indicatore altamente significativo per ponderare l'esposizione all'indebitamento patologico e al rischio di usura. In tale prospettiva di analisi le conseguenze dell'economia dell'alea sulle *performance* di sviluppo del territorio, sull'esposizione al rischio criminalità (rischio "diretto", come reati specifici, e rischio "indiretto", come attività illegali indotte), sulla "sostenibilità sociale", cioè sull'efficacia delle misure di *welfare*, tutto ciò ha netta incidenza per l'oggetto della ricerca e per la comparazione tra le unità territoriali di riferimento, cioè le province. Misurare il grado della propensione a questo modo di utilizzo del denaro appare una base utile per valutarne gli effetti sia macroeconomici, che microeconomici. Le Tavole sono stato quindi impostate sulla comparazione dei dati tanto dell'incidenza del consumo sul PIL delle province, quanto dell'ammontare del consumo *pro capite*: due indicatori di assoluta efficacia.
La valutazione dell'impatto del gioco d'azzardo è, del resto, una metodologia (e un obbligo legislativo) per i Paesi di cultura anglosassone, mentre è totalmente ignorata in Italia, anche se nella letteratura recente tale esigenza ha iniziato a essere rappresentata[8].
La valutazione si può riassumere in diversi punti.
Il gioco d'azzardo impatta pesantemente:
a) sulla spesa per misure di *welfare* (sostegno ai redditi familiari, reddito di ultima istanza, interventi sulla povertà relativa) e ancor più sulle politiche di riforma della spesa sociale che si richiedono per ridurre il deficit pubblico;
b) sulla necessità di selezionare le scelte di investimento e di impiego delle risorse in ragione della sostenibilità del rischio;
c) sulle misure di sostegno alla domanda di beni e servizi, della quale si richieda una modifica della composizione e un incoraggiamento alla sua selezione in funzione della tenuta dei conti;
d) sulla politica fiscale e tributaria, laddove debba correlare la progressività (costituzionale) del prelievo con l'effettiva entità dello *stock* e dei flussi di entrate erariali;
e) sull'esposizione del sistema bancario verso un meccanismo finanziario contiguo a una nuova, pericolosissima bolla speculativa, creata sui derivati dell'indebitamento della filiera dell'alea.
La letteratura economica tende, poi (nella maggioranza degli autori) a considerare la spesa per giochi e lotterie come un "moltiplicatore negativo" della domanda di beni e servizi destinati alla vendita, poiché con il dirottamento della domanda verso dissipazione e tassazione (rappresenta il 70% del totale dell'ammontare), si riduce (meglio, si sottrae) lo stimolo potenziale alla produzione di valore aggiunto. Se si concorda che nella più grave recessione dell'economia italiana all'interno dell'Unione Europea in-

[8] In tali paesi sono ben istituzionalizzate le responsabilità di monitoraggio e valutazione delle ricadute del gioco nelle varie sfere sociali ed economiche. Alcuni esempi (tra i moltissimi): nello Stato dell'Ontario, Canada, per esempio l'Inter-Provincial Consortium for the Development of Methodology to Assess the Social and Economic Impact of Gambling, pubblica periodicamente *The Socio-Economic Impact of Gambling Framework*; nel Regno Unito ogni anno è diffuso il rapporto The Gambling Commission regulates gambling in the public interest; negli USA, a Washington, è in funzione la National Gambling Impact Study Commission.
Un testo di riferimento (anche qui, nell'abbondante letteratura) è quello di E.L. Grinols, D.B. Mustard, *Business profitability vs. social profitability: Evaluating the social contribution of Industries with externalities and the case of the casino industry*. In "Managerial and Decision Economics", 22, 2001.
Sulla connessione gioco e criminalità, un testo di riferimento è S. Hakim, J. Friedman, T*he Effects of Casino Gambling in Atlantic City on Crime*, "Casino Gaming", May 1987
Per l'Italia, si segnala la pionieristica ricerca dell'Autore, *Dell'inflazione del gioco d'azzardo. Possibili scenari*, Roma-Bari 2000 e, sempre dello stesso Autore, *Il gioco d'azzardo di massa nella crisi economico-sociale italiana. Casinò capitalism vs new deal***,** Arezzo 2010; il capitolo sull'Italia in AA.VV, *Problem Gambling in Europe*, Springer Challenges, *Prevention, and Interventions*, Springer, NY, 2009; la *relazione tecnica* presentata, su richiesta, dalla Commissione bicamerale Antimafia, febbraio 2011, pubblicata nel trimestrale "Itaca", Anno XIV, n. 33 – 2011.

fluiscono il maggior onere della fiscalità diretta e indiretta, in questa va ascritta la fiscalità mascherata tramite giochi e lotterie.
Si può, quindi, ricavare un bilancio virtuale sulla politica economica considerando:

- domanda sottratta alla crescita economica (pari ad almeno 20 miliardi nel commercio e nei servizi destinati alla vendita; equivalente a 4 miliardi nei settori direttamente produttivi);
- potenziale di occupazione vanificato dalla spesa per giochi, valutabile in circa 90.000 addetti nel commercio e servizi e in circa 25.000 addetti nell'industria.

Un'eccessiva domanda (fino all'inflazione) dei giochi legalizzati dallo Stato, oltre a contraddire proprio la politica economica e fiscale di una stagione di recessione dell'economia, stimola le convenienze per l'azzardo criminale, a cominciare dalla creazione di una domanda di denaro da impegnare nei vari giochi. In questo campo, il costo del finanziamento del gioco avviene a un tasso più elevato, a mano a mano che il richiedente il prestito si posiziona in basso nella piramide sociale. È ben noto il parallelismo tra quanto avviene nelle istituzioni ufficiali del credito e nel settore "in nero", o proprio apertamente criminale: meno "affidabili" sono i soggetti che hanno bisogno di denaro, maggiore è il tasso d'interesse applicato. In ogni mercato del denaro, l'onerosità del tasso è anch'essa inversamente proporzionale alla capacità reddituale del soggetto (persona singola, famiglia, impresa) che lo richiede[9]. Un meccanismo perverso che si esprime, nelle sue varianti estreme, nel fenomeno dell'usura di vicinato o "di quartiere".
Proprio sul punto dei tassi e dei comportamenti del mercato, si ripetono le analogie con la "regressività" dell'imposta mascherata nei giochi d'azzardo. Il meccanismo che s'ingenera tra gioco autorizzato e azzardo illegale è simmetrico a quello riguardante credito-finanziamento legale e prestito usurario.
Le politiche pubbliche effettivamente realizzate hanno definito, allo stato attuale, un modello di *business* incentrato su giochi a bassa soglia e *sull'outsourcing* della gestione, sulla promozione del consumo di massa, con cospicui investimenti in *advertising* e in *communication*.
Quanto ai riflessi dell'economia dei giochi sulla "questione criminale", le autorità continuano a sostenere la tesi che l'incremento e la diversificazione dell'offerta dei giochi pubblici d'azzardo abbia come effetto la sottrazione di *target* di mercato all'offerta di giochi illegali. La tesi fu espressa già alla metà degli anni Novanta, tuttavia le ragioni che si frappongono a tale assunto sono numerose e si possono così sintetizzare:
1. la capillarità, la molteplicità, la varietà dei punti di contatto tra giocatori e strutture tecniche di gioco pubblico hanno raggiunto una incorporazione nel tessuto della società tale che non è possibile esercitare un sufficiente controllo delle illegalità, né di tipo amministrativo, né di pubblica sicurezza (come analiticamente esposto nella Relazione del luglio 2011 della Commissione bicamerale Antimafia, approvata in seduta plenaria dal Senato il 4 ottobre 2011);
2. il principio guida del modello di *business* ("ricavare poco dai molti, piuttosto che incassare molto dai pochi") ha spostato il *core* dell'attenzione malavitosa dal gioco svolto con modalità elitarie (bische clandestine, allibramento parallelo delle scommesse), alla regolazione sul territorio dello svolgimento delle attività formalmente legali. Questo avviene sia direttamente (attraverso l'accaparramento di parecchie migliaia di licenze per *slot-machine* e punti di raccolta delle scommesse, di *corner* per il gioco *on line* nei locali quali bar, nei corridoi della metropolitana, ecc,), sia indirettamente (imposizione della protezione estorsiva a migliaia di gestori nelle province del sud dell'Italia (bilanciando l'estorsione con la garanzia, per il soccombente, di non ricevere "danni collaterali" nella strada dove si affaccia il locale);
3. la manipolazione delle procedure amministrative per il rilascio delle autorizzazioni attraverso la corruzione di pubblici funzionari. Vi sono anche esempi d'inchieste giudiziarie nel settore delle *slot-machine*.

[9] È infatti un punto teorico e pratico che le banche applichino un interesse più elevato alla clientela con minori risorse, sia patrimoniali che di entrate correnti (salari stipendi, ricavi dall'azienda familiare). Si sostiene che questo sia un mezzo per scoraggiare l'indebitamento (bancario) dei soggetti considerati "problematici".

In altre parole, con la corruzione si mira a far ottenere autorizzazioni anche a soggetti che altrimenti sarebbero ineleggibili, poiché risultano essere contigui o apparentati con soggetti associati alla criminalità;
4. nella gestione di una rete di punti di contatto (per la raccolta delle scommesse, per le sale bingo, per i locali dedicati alle *slot-machine*), si compiono operazioni relativamente semplici di riciclaggio di denaro liquido ottenuto con il crimine, poiché il denaro contante gira in grandi quantità e affluisce/defluisce per infiniti e, quindi, incontrollabili rivoli. Di questo fenomeno si è ormai formata un'abbondante documentazione che spiega l'interesse della criminalità organizzata.;
5. la necessità di servizi legali per rendere movimentabili i capitali di origine illegale, come già era noto che avveniva negli anni Settanta e Ottanta;
6. servizi per la manomissione delle apparecchiature e per l'approvazione dei *software* degli strumenti informatici: per queste condotte non esiste una sanzione adeguata, poiché l'illecito nel settore dell'alterazione dei sistemi telematici si configura ancora come un reato contravvenzionale.
Dalla sinergia legale-illegale deriva, infine, un prelievo illegale del reddito, da parte della criminalità, che aggiunge un ulteriore fattore di svantaggio per l'Italia, considerando che alla fine degli anni Novanta si poteva stimare in 23.000 miliardi di lire l'incremento del volume dei giochi legali, e in almeno 14.000 miliardi di lire quelli confluiti nell'azzardo illegale.

ALCUNE PROPOSTE A BREVE TERMINE IN TEMA DI AZZARDO

Nello sviluppo della presente ricerca ci siamo concentrati sulle implicazioni che il fenomeno del gioco d'azzardo – e la sua costruzione "specificamente" italiana – possiede per le famiglie, per l'organizzazione sociale, per l'economia, per la legalità. Dalla diade *gioco d'azzardo e usura* si è provocato un serio aggravamento della questione criminale e – per tale via – una nuova crisi della capacità statuale di controllare le devianze e di assicurare un livello minimo inderogabile di legalità e di sicurezza. Ma il presupposto, che si può considerare "strutturale", di tale esplosione del mercato dell'azzardo è la formazione di una base di domanda di consumo di alea molto larga e, allo stesso tempo, "stabile". I giocatori d'azzardo sono infatti clienti che il sistema industriale dell'azzardo ha l'obiettivo di "fidelizzare".
Esattamente come è spinto ad agire chiunque operi per vendere beni prodotti o servizi erogati. Con una sostanziale differenza, tuttavia, che c'è tra impiegare un genere di consumo e versare denaro all'alea: che spetta all'ordinamento giuridico fronteggiare, poiché un presupposto etico-politico dello Stato legittimo è la tutela della persona, vale a dire l'adozione comunque di un freno a ogni forma che ne danneggi l'integrità, cioè la salute fisica e l'autonomia morale e psichica.
Qual è allora l'atteggiamento istituzionale appropriato se, in ipotesi, si fosse in presenza di un business incentrato (o comunque "agganciato") a una condizione di "non libertà" della persona? Cosa dovrebbe decidere l'autorità nazionale di tutela della salute dei cittadini, qualora la "fidelizzazione" dei "clienti" all'acquisto di un prodotto o di un servizio fosse – anche solo in parte – favorita da una dipendenza psichica? E se oltre alla coartazione del sistema psico-nervoso degli individui, tale fidelizzazione del "cliente" avresse per esito dei danni alla salute? Magari intendendo per "salute" non solo gli aspetti "fisici" o "sanitari", ma anche quelli attinenti alla relazionalità della persona umana?
È il tema per lunghi anni rimosso di una patologia che solo da un anno e mezzo è accettato dalle autorità di governo del nostro Paese, e che *fuori dell'Italia* ha un profilo clinico definito e "ufficializzato" ormai da parecchi anni. Questo profilo è indicato nella letteratura clinica internazionale come "Gioco

d'Azzardo Patologico[10]". Dunque è una questione chiara ed esplicitamente ammessa dalla comunità scientifica e dalla maggior parte dei paesi dove vigono le garanzie dello Stato di diritto.
In Italia, dopo un bizzarro rinvio di generiche allusioni a un fenomeno denominato "ludopatia" – con conseguente conio del lemma, quasi a indicare una sofferenza "generica" da gioco, da quello "a soldi" alle pratiche sportive – si è ammesso, a denti stretti, che il problema esiste. E così, tra molte resistenze, governative e parlamentari, solo nell'autunno del 2012 è stato ufficialmente riconosciuto il diritto alla terapia, da parte del servizio pubblico, per il gioco d'azzardo patologico[11].
Quanto alla "questione criminale", giova ricordare che ben due relazioni nel corso del 2011 sono state approvate dalla Commissione antimafia (una delle quali votata, come già accennato, a grande maggioranza dal Senato il 4 ottobre dello stesso anno); la magistratura (sia penale e sia contabile) ha descritto e perseguito molti casi di controllo delinquenziale sulle stesse forme legali di gioco d'azzardo; associazioni che si occupano del contrasto alla dipendenza da alea e del sostegno alle famiglie hanno reclamato e reclamano una coerente azione istituzionale; la Conferenza Episcopale Cattolica ha espresso, anche per il tramite delle Fondazioni Antiusura riunite nella Consulta, un netto e argomentato dissenso; nel Paese è in corso attualmente una larga mobilitazione di enti locali e di associazioni non profit per richiedere un netto e inequivoco stop alla deriva dell'azzardo, di Stato e non.
Alcune raccomandazioni finali, anche un rapporto di ricerca di carattere socioeconomico pensiamo possa formularle. Le riassumiamo in pochi elementi, che ci paiono complementari e coerenti con quelli che la Consulta Nazionale Antiusura – grazie agli insegnamenti di Padre Massimo Rastrelli e di Don Alberto D'Urso – ha da sempre proposto e sottolineato:

1. Il netto distanziamento delle istallazioni di gioco dai luoghi sensibili dei quartieri, per ripristinare una separatezza chiara nella vita quotidiana della comunità tra gli spazi dell'azzardo e quelli della vita civile;
2. La fissazione di precisi limiti di orario di svolgimento dell'offerta che valga a porre fine all'intrusione persino nei bioritmi, oltre che nella scansione dei tempi della vita, ai quali viene espropriato una parte, almeno, del campo dei significati, dei valori relazionali, dell'organizzazione dei rapporti interpersonali;
3. L'obbligo di tempi minimi inderogabili per ciascuna singola operazione di gioco almeno non inferiori a minuti due, affinché la "meccanica" dell'azzardo non provochi lesioni vere e proprie del sistema psichico della persona, oltre a impedire a essa di avere contezza di quel che la stia coinvolgendo;
4. Lo svolgimento di controlli capillari, frequenti e qualificati da parte dei Comuni, anche per il tramite dei servizi dello loro Polizie Municipali, su precisa indicazione dei Sindaci;
5. Il coordinamento delle inchieste giudiziarie e delle indagini sia dal lato delle forze di polizia e sia dalla Procura della Repubblica;
6. La rapidissima predisposizione di un'ampia offerta di servizi di counseling, terapia e accompagnamento per le persone con problemi di GAP e per le rispettive famiglie;
7. L'abolizione in toto di ogni e qualsivoglia pubblicità nelle strade, nelle emittenze radiotelevisive e sui giornali;

[10] Il Gioco d'Azzardo Patologico (GAP) è individuato come patologia nel 1980 dall'Associazione degli Psichiatri Americani; anche l'Organizzazione Mondiale della Sanità ne ha ufficialmente riconosciuto il profilo. Nel maggio 2013, il testo di riferimento per la catalogazione e per l'inquadramento delle patologie psichiche – cioè il Manuale Statistico Diagnostico giunto alla V edizione, DSM V – lo classifica tra del Dipendenze comportamentali.
[11] Decreto legge 13 settembre 2012, n. 158, convertito con legge 8 novembre 2012, n. 189.

8. La sottrazione al MEF e all'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli di ogni competenza in materia di prevenzione e comunicazione sul GAP, e la contemporanea attribuzione di tali materie ai ministeri del Welfare, della Salute e dell'Istruzione;
9. L'imposizione di una avvertenza senza ambiguità e ben in vista su ogni istallazione, quale "il gioco d'azzardo provoca una dipendenza psicologica e gravi danni economici", e non la semplice espressione "il gioco può causare dipendenza";
10. La fissazione di un rapporto "matematico" inderogabile, tra l'ammontare "lordo" delle somme giocate d'azzardo e l'ammontare percentuale della tassazione applicata, non inferiore al 22 per cento, con rigida corrispondenza tra PREU e aliquota IVA attuale che grava su tutti i consumi "non primari".

UNA CONCLUSIONE E UN SEMPLICE PARADIGMA

L'impatto e l'interazione che nella società – e in specie in quella italiana, così sotto pressione per la crisi economica – manifesta *il gioco d'azzardo industriale di massa*, tanto inflazionato, si può riassumere in un processo circolare come il seguente:

Disoccupazione => Propensione all'Azzardo => Criminalità + Usura => Peggioramento della Crisi Economica => Disoccupazione => Aumento della Propensione all'Azzardo => Aumento di Criminalità + Usura => Peggioramento della Crisi Economica => Disoccupazione … eccetera

Un processo inarrestabile e che si autoalimenta:

1) *La disoccupazione e le connesse "politiche passive sul lavoro"* (Cassa Integrazione Guadagni, sussidi, assistenzialismo senza prospettive future e che perciò spesso provoca inerzia) *incrementano la propensione al gioco d'azzardo* [dopo la crisi del distretto automobilistico di Detroit, dieci anni fa, anche in Italia si è constatato il fenomeno analogo, che dunque era prevedibile]
2) La criminalità occupa una quota dell'offerta di azzardo ed estende il suo mercato del credito a usura;
3) Dalla combinazione di azzardo legale e *azzardo incrementale della criminalità* peggiora la crisi economica e con essa la disoccupazione, mentre l'usura coinvolge fasce sempre più ampie di famiglie e imprese;
4) All'aumentare della disoccupazione s'incrementa ulteriormente la propensione all'azzardo;
5) Si allarga il ciclo di business criminale di azzardo e usura, distruggendo risorse monetarie, capitale sociale, capitale sociale familiare, energie morali e spirituali;
6) Peggiora la crisi economica eccetera, con nuovo ciclo identico, ma in proporzioni più vaste.

Il cerchio vizioso si muta in spirale: allargandosi in un gioco senza fine ***ne risulta vanificata ogni misura di welfare*** (sicurezza sociale, sostegno ai redditi, politiche attive del lavoro) e – per contro – si dilatano le aree di devianza, di antisocialità, di disperazione (fallimenti, suicidi, conflitti…)

Viceversa

- Una efficace "politica attiva del lavoro" riduce la propensione all'azzardo
- Una seria strategia di "welfare community" rende disponibili misure di tutela e protezione
- Lo sviluppo delle Fondazioni Antiusura argina il dilagare dell'usura (e richiede che anche le famiglie alle misure dell'art. 14 della legge 108 del 1996)
- La predisposizione di una rete di servizi per il Gioco d'Azzardo Patologico riduce la domanda di azzardo
- La tutela della salute sollecita la responsabilità civile per i danni causati dall'azzardo offerto.

Tutto questo richiede una condizione, senza la quale non vi è possibilità di attivare un reale soccorso sociale:

- **Lo Stato deve con urgenza ridurre drasticamente l'offerta di gioco d'azzardo**

In tal modo

- si interrompe la spirale
- si riattiva una domanda di beni e di servizi
- si controlla meglio la criminalità
- si riducono i fallimenti familiari e esistenziali
- si fronteggia una componente della crescita abnorme di suicidi per motivi economici.

Un'ultima notazione

È sorprendente constatare che su un fenomeno così rilevante – anche solo restando ai numeri della sua "contabilità" generale – non sia disponibile alcuna analisi economica della Banca d'Italia (che pure è tornata più volte sul tema del Capitale sociale e della relativa influenza sull'economia politica o, come si usa indicare con un termine equivalente, sull'economia nazionale. Non una registrazione di flusso, né di stock). Perdura l'assenza degli osservatori più qualificati ai quali sfugge questa schiacciante "evidenza invisibile" di un Paese che riversa sull'economia dei "consumi senza uso" una quota impressionante del suo reddito privato.
Egualmente trascurato – nelle numerose scuole impegnate a studiare l'economia della criminalità o l'agire della criminalità sull'economia – la rilevazione e il commento di indicatori di un fenomeno che, crediamo, non sia necessario corredare di molte circonlocuzioni per sostenerne l'enorme importanza.
Omaggi ai rituali del ruolo, alle esibizioni di copioni e riconoscimenti, magari su "pagliuzze" mirabilmente sezionate ed esaminate, nella completa trascuratezza di un fenomeno che ha impresso un cambiamento antropologico alla società italiana: transitata da un profilo di società dei produttori a quello di società dei consumatori. Per finire in quello di società dei giocatori d'azzardo, entrati – sembra per non più uscirne – nel Paese dei Balocchi. O meglio, per uscirne, tramutati in mere bestie da soma, senza alcun pensiero immaginativo del loro futuro.

Tavola n. 17 – La tassa che i cittadini, ignari, versano direttamente alla criminalità provincia per provincia

Nero procapite delle slot machine per provincia. Una stima con il modello della ricerca

Rk	Provincia	Residenti	Nero slot machine	Nero procapite
1	Napoli	3055339	1542695238	504,9
2	Reggio C.	550323	245024932	445,2
3	Roma	4039813	1514398122	374,9
4	Vibo V.	162252	54992124	338,9
5	Caserta	908784	296731850	326,5
6	Genova	851283	276010424	324,2
7	Catanzaro	359716	101643552	282,6
8	Latina	552090	152128292	275,5
9	Milano	3075083	821541270	267,2
10	Palermo	1243638	326631669	262,6
11	Imperia	214290	53153216	248,0
12	Torino	2254720	539440905	239,2
13	Crotone	171666	40464529	235,7
14	Bari	1246297	262292852	210,5
15	Salerno	1093453	222962527	203,9
16	Caltanissetta	272458	50386719	184,9
17	Novara	367022	61809542	168,4
18	Catania	1077113	177120565	164,4
19	Benevento	283651	44262578	156,0
20	Brindisi	399835	59470181	148,7
21	Firenze	987354	138081910	139,9
22	Trapani	430478	54541096	126,7
23	Agrigento	446081	52298996	117,2
24	Matera	200012	22983578	114,9
25	Taranto	582814	66694287	114,4
26	Como	592504	67308325	113,6
27	Modena	688376	76205932	110,7
28	Savona	280837	29201004	104,0
29	Messina	648062	66539375	102,7
30	Cosenza	714281	73065738	102,3
31	Lecce	801190	79364343	99,1
32	Prato	248292	23967978	96,5
33	Foggia	628221	60324913	96,0
34	Avellino	428523	40500628	94,5
35	Lecco	338425	30315191	89,6
36	Parma	431049	37273750	86,5
37	Varese	876960	74577256	85,0
38	Frosinone	493229	41658079	84,5
39	Brescia	1247192	99821546	80,0
40	Siracusa	399469	31842750	79,7
41	Rimini	326926	25133107	76,9
42	Reggio E.	522468	39563384	75,7
43	Perugia	657873	45942567	69,8
44	Pavia	539569	35368198	65,5
45	Ragusa	310220	18544009	59,8
46	L'Aquila	218717	12227661	55,9
47	Potenza	376182	19756654	52,5
48	Teramo	306955	16068796	52,3
49	La Spezia	300774	15160859	50,4
50	Bologna	990681	47451875	47,9
51	Cagliari	551077	23853745	43,3
52	Enna	172413	7396559	42,9

53	Piacenza	286336	10994157	38,4
54	Ancona	475495	17507305	36,8
55	Arezzo	344437	11920067	34,6
56	Asti	217978	6987269	32,1
57	Gorizia	140650	4326322	30,8
58	Pesaro e Urbino	363388	11005397	30,3
59	Massa C.	199330	5952783	29,9
60	Livorno	335631	9785393	29,2
61	Trieste	231677	6713882	29,0
62	Isernia	87124	2419230	27,8
63	Trento	530308	14215924	26,8
64	Verbania	160143	4072175	25,4
65	Verona	907352	22311068	24,6
66	Pistoia	287445	6675323	23,2
67	Ferrara	352723	8164274	23,1
68	Venezia	847983	19384003	22,9
69	Aosta	127844	2896250	22,7
70	Lucca	388555	8773819	22,6
71	Pescara	315725	5936085	18,8
72	Bergamo	1094062	19741785	18,0
73	Vercelli	176307	2627004	14,9
74	Viterbo	315623	4511124	14,3
75	Lodi	225798	2820868	12,5
76	Vicenza	865421	10762230	12,4
77	Sassari	329551	3625068	11,0
78	Terni	228366	2489806	10,9
79	Sondrio	181101	1810040	10,0
80	Forlì Cesena	392817	3483751	8,9
81	Rieti	156521	1339097	8,6
82	Siena	267200	2225967	8,3
83	Ascoli P.	210711	1694028	8,0
84	Udine	536622	4283567	8,0
85	Ravenna	386111	2793373	7,2
86	Cremona	361812	2579841	7,1
87	Pisa	413602	2921793	7,1
88	Grosseto	220982	1557401	7,0
89	Mantova	411335	2654143	6,5
90	Alessandria	427354	2642213	6,2
91	Belluno	209364	1141217	5,5
92	Campobasso	226217	1169605	5,2
93	Macerata	320418	1290510	4,0
94	Padova	927848	3713693	4,0
95	Treviso	881245	3046551	3,5
96	Cuneo	589102	1849421	3,1
97	Bolzano	509626	1499178	2,9
98	Rovigo	242543	593235	2,4
99	Chieti	389053	805570	2,1
100	Biella	181426	363569	2,0
101	Nuoro	158314	307176	1,9
102	Oristano	163079	175560	1,1
103	Pordenone	312911	202554	0,6
	Italia	57828596		

Tavola n. 18 – Incidenza del "nero" di Slot Machine VLT sul PIL della provincia

Rk	Provincia	% Nero su PIL provincia
1	Napoli	3,2
2	Reggio Calabria	2,7
3	Vibo Valentia	2,2
4	Caserta	2,1
5	Crotone	1,7
6	Palermo	1,5
7	Catanzaro	1,5
8	Latina	1,2
9	Bari	1,2
10	Genova	1,2
11	Roma	1,1
12	Salerno	1,1
13	Caltanissetta	1,1
14	Catania	1,0
15	Benevento	1,0
16	Imperia	0,9
17	Brindisi	0,9
18	Torino	0,9
19	Trapani	0,8
20	Agrigento	0,8
21	Milano	0,7
22	Taranto	0,7
23	Matera	0,6
24	Foggia	0,6
25	Lecce	0,6
26	Cosenza	0,6
27	Novara	0,6
28	Messina	0,6
29	Avellino	0,6
30	Firenze	0,5
31	Siracusa	0,4
32	Como	0,4
33	Savona	0,4
34	Frosinone	0,4
35	Prato	0,4
36	Modena	0,3
37	Ragusa	0,3
38	Lecco	0,3
39	Varese	0,3
40	Perugia	0,3
41	Parma	0,3
42	Potenza	0,3
43	Rimini	0,3
44	Brescia	0,3
45	Enna	0,3
46	Reggio Emilia	0,3
47	Teramo	0,3
48	La Spezia	0,3
49	Pavia	0,2
50	Cagliari	0,2
51	L'Aquila	0,2

Rk	Provincia	% Nero su PIL provincia
52	Bologna	0,1
53	Isernia	0,1
54	Massa Carrara	0,1
55	Piacenza	0,1
56	Ancona	0,1
57	Arezzo	0,1
58	Asti	0,1
59	Gorizia	0,1
60	Verbania	0,1
61	Pesaro	0,1
62	Livorno	0,1
63	Pescara	0,1
64	Pistoia	0,1
65	Trieste	0,1
66	Ferrara	0,1
67	Trento	0,1
68	Verona	0,1
69	Venezia	0,1
70	Lucca	0,1
71	Aosta	0,1
72	Viterbo	0,1
73	Bergamo	0,1
74	Sassari	0,1
75	Vercelli	0,1
76	Lodi	0,0
77	Terni	0,0
78	Vicenza	0,0
79	Rieti	0,0
80	Ascoli Piceno	0,0
81	Sondrio	0,0
82	Siena	0,0
83	Udine	0,0
84	Forlì Cesena	0,0
85	Grosseto	0,0
86	Cremona	0,0
87	Campobasso	0,0
88	Ravenna	0,0
89	Pisa	0,0
90	Alessandria	0,0
91	Mantova	0,0
92	Belluno	0,0
93	Macerata	0,0
94	Padova	0,0
95	Treviso	0,0
96	Cuneo	0,0
97	Chieti	0,0
98	Nuoro	0,0
99	Rovigo	0,0
100	Bolzano	0,0
101	Biella	0,0
102	Oristano	0,0
103	Pordenone	0,0

Figura n. 15 – Importi non registrati di giocato in Slot machine e VLT

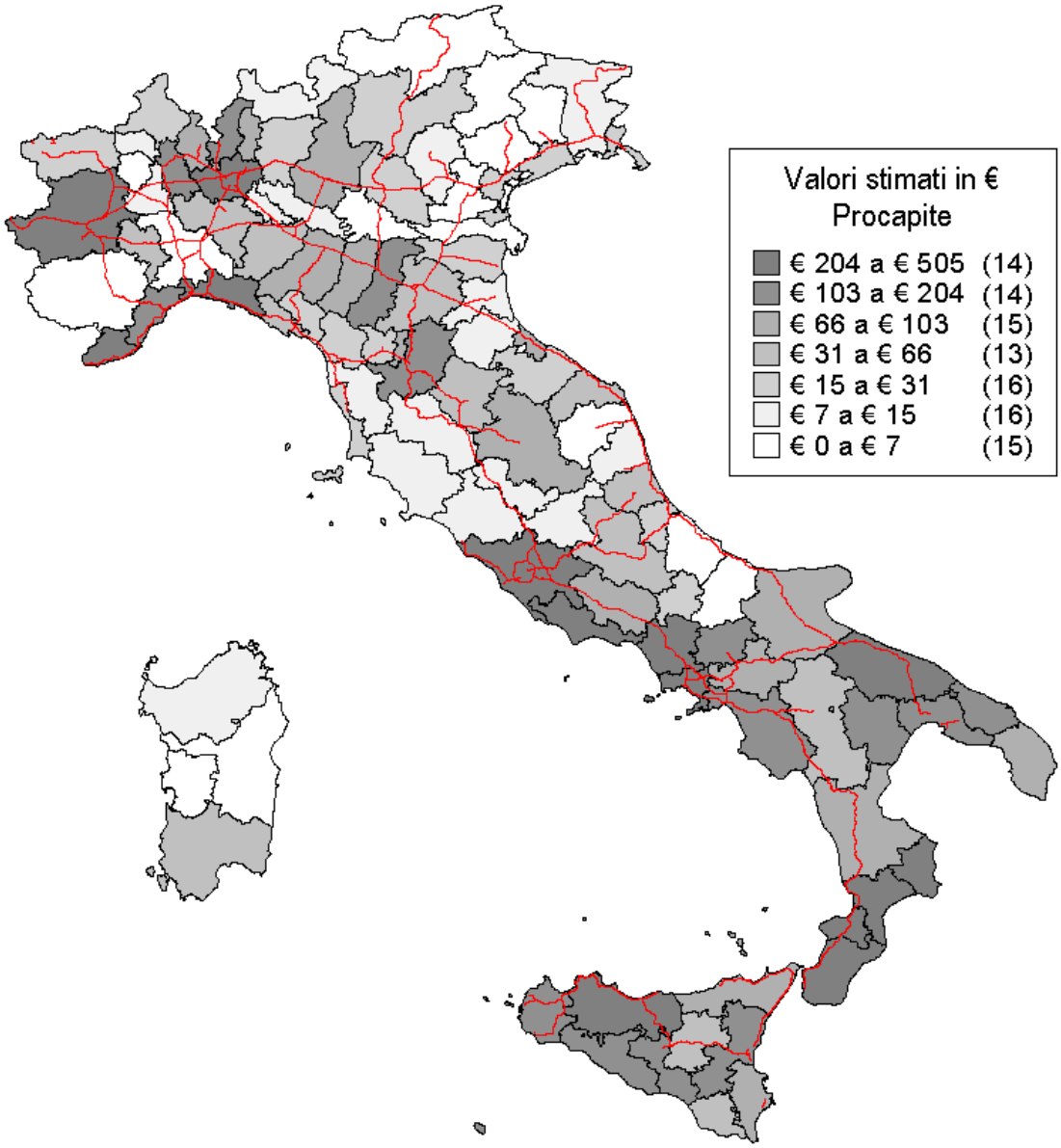


Tavola n. 19 – LE REGIONI PIÙ COLPITE

La tassa che i cittadini, ignari, versano direttamente alla criminalità provincia per provincia
Nero procapite delle slot machine per provincia. Una stima secondo il modello della ricerca

CAMPANIA		Residenti	Nero V.A.	Procapite
1	Napoli	3055339	1542695238	504,9
5	Caserta	908784	296731850	326,5
15	Salerno	1093453	222962527	203,9
19	Benevento	283651	44262578	156,0
34	Avellino	428523	40500628	94,5

CALABRIA		Residenti	Nero V.A.	Procapite
2	Reggio C.	550323	245024932	445,2
4	Vibo V.	162252	54992124	338,9
7	Catanzaro	359716	101643552	282,6
13	Crotone	171666	40464529	235,7
30	Cosenza	714281	73065738	102,3

SICILIA		Residenti	Nero V.A.	Procapite
10	Palermo	1243638	326631669	262,6
16	Caltanissetta	272458	50386719	184,9
18	Catania	1077113	177120565	164,4
22	Trapani	430478	54541096	126,7
23	Agrigento	446081	52298996	117,2
29	Messina	648062	66539375	102,7
40	Siracusa	399469	31842750	79,7
45	Ragusa	310220	18544009	59,8
52	Enna	172413	7396559	42,9

PUGLIA		Residenti	Nero V.A.	Procapite
14	Bari	1246297	262292852	210,5
20	Brindisi	399835	59470181	148,7
25	Taranto	582814	66694287	114,4
31	Lecce	801190	79364343	99,1
33	Foggia	628221	60324913	96,0

LAZIO		Residenti	Nero V.A.	Procapite
3	Roma	4039813	1514398122	374,9
8	Latina	552090	152128292	275,5
38	Frosinone	493229	41658079	84,5
74	Viterbo	315623	4511124	14,3
81	Rieti	156521	1339097	8,6

Da queste ultime elaborazioni si ottiene una stima, ancora più netta, dell'enorme penalizzazione che le province meridionali a forte presenza di criminalità organizzata subirebbero per l'occupazione del gioco d'azzardo autorizzato da parte dei vari raggruppamenti delinquenziali.
La stima proposta dimensiona il livello di controllo che le forme di associazione di tipo mafioso avrebbero raggiunto nel settore del gioco con apparecchiature automatiche.

LIGURIA		Residenti	Nero V.A.	Procapite
6	Genova	851283	276010424	324,2
11	Imperia	214290	53153216	248,0
28	Savona	280837	29201004	104,0
49	La Spezia	300774	15160859	50,4

LOMBARDIA		Residenti	Nero V.A.	Procapite
9	Milano	3075083	821541270	267,2
26	Como	592504	67308325	113,6
35	Lecco	338425	30315191	89,6
37	Varese	876960	74577256	85,0
39	Brescia	1247192	99821546	80,0
44	Pavia	539569	35368198	65,5
72	Bergamo	1094062	19741785	18,0
75	Lodi	225798	2820868	12,5
79	Sondrio	181101	1810040	10,0
86	Cremona	361812	2579841	7,1
89	Mantova	411335	2654143	6,5

PIEMONTE		Residenti	Nero V.A.	Procapite
12	Torino	2254720	539440905	239,2
17	Novara	367022	61809542	168,4
56	Asti	217978	6987269	32,1
64	Verbania	160143	4072175	25,4
73	Vercelli	176307	2627004	14,9
90	Alessandria	427354	2642213	6,2
96	Cuneo	589102	1849421	3,1
100	Biella	181426	363569	2,0