



LA NUOVA RELIGIONE. BISOGNA CREDERE

di Angelo Marino



Lotto, Superenalotto, Totocalcio, Tris, Win for Life.

Gratta e Vinci, Miliardario, Turista per Sempre, Quadrifoglio D'oro.

Caccia ai Tesori, Spiaggia D'oro, Gratta Quiz, Il tesoro dei Faraoni.

Prendi Tutto, Un Mare di fortuna, Mercante in Fiera, Colpo Vincente.

Oroscopo, Affari Tuoi, La Fortuna Gira, Megamiliardario, Portafortuna.

Nuovo fai Scopa, Sette e Mezzo, Dado Matto, Batti il Banco.

E altri che sicuramente mi starò scordando.

Queste sono le nuove religioni degli italiani.

I concorsi, le lotterie, i gratta e vinci. E' a questo che si aggrappano le persone per sperare di cambiare e migliorare la propria vita.

Lo Stato l'ha capito e per questo i giochi con premi sono tantissimi e i più vari, capaci di soddisfare ogni cliente.

Persino il Lotto, il più classico dei giochi a premi è stato modificato: maggiori estrazioni e più concorsi, Lotto3, 10eLotto.

Bisogna sempre credere in qualcosa e in periodo di crisi questa necessità viene accentuata.

Chi non ha almeno una volta grattato con una monetina uno dei gratta e vinci sopraelencati.

Chi seppur non troppo convinto ha comunque sperato di vincere un premio capace di cambiargli la vita.

Per la gioia delle casse dello stato sono sempre più le persone che sperano in una vita migliore grazie ai premi di questi giochi.

E come già detto, in periodo di crisi, questa speranza aumenta e così anche il numero di giocatori.

I giochi sono diventati sempre più costosi. I vecchi gratta e vinci da 1 euro quasi non esistono più.

Ora si spendono anche 5 euro per tentare la fortuna.

Esistono tre funzioni per il quale si ricorre al gioco.

Nella funzione Ludica si gioca per divertimento. Mi sento di dire che in questo caso non c'è nulla di male a tentare la fortuna qualche volta,

seppur 5 euro per un biglietto rimane un costo che non reputo adeguato e

proporzionato.

La seconda funzione è la funzione Compensativa del gioco. Questa è quella che emerge maggiormente nei periodi di crisi, cioè quando le speranze sociali vengono meno.

E questa fase comincia a diventare già più problematica.

L'ultima è la funzione Regressiva, quando cioè il gioco diventa patologico. Non si riesce a non giocare. Si è giocati dal gioco.

Per fortuna il passaggio dalla prima alla seconda fase non è così immediato, mentre più preoccupante è invece il rischio di oltrepassare la funzione Compensativa trasformandola in Regressiva.

Detto questo, andando più a fondo nell'analisi di questi giochi si comprende che, oltre al rischio di rimanere schiavi del gioco, in realtà l'unico vincitore è lo Stato.

Qualche anno fa su una Gazzetta Ufficiale (G.U. n. 5 dell' 8 gennaio 2007) veniva riportata la procedura di emissione dei biglietti con relative vincite.

Il gioco preso in esame è Montagna D'oro, ed è uno di quelli che mi sono scordato di inserire nel mio personale elenco in apertura di articolo.

Avrei potuto aggiungerlo ma per dare l'idea di quanti siano quelli che sicuramente mi sono scordato ho preferito sottolineare la mia dimenticanza.

Tornando all'analisi della tabella, vengono messi in distribuzione n.

44.880.000 biglietti la cui facciata anteriore riproduce la denominazione della lotteria, il prezzo di vendita del biglietto, il logo "Gratta e Vinci".

La massa premi ammonta ad euro 53.857.600,00 suddivisa nei seguenti premi:

<i>n. bigl. Vinc</i>	<i>entità premio</i>	<i>% di vincita</i>
6	100.000,00	0.0000134%
187	1.000,00	0.0004167%
748	250,00	0.0016667%
157.080	50,00	0.3500000%
308.550	20,00	0.6875000%
983.620	10,00	2.1916667%
2.692.800	5,00	6.000000%
7.779.200	2,00	17.3333333%

Leggendo la tabella ci si accorge subito che la possibilità' di vincita dei premi "consistenti" e' quasi inesistente.

Ma questa è una cosa abbastanza evidente e pertanto non è questo che volevo dimostrare.

Il vero guadagno lo Stato lo ottiene dai premi minori.

Nella massa complessiva dei premi sono inseriti ben 11.455.620 biglietti con premio da 2,00, da 5,00 e 10,00 euro.

Risulta dalle statistiche che questi premi, nella maggior parte dei casi, non vengono riscossi dai vincitori, ma viene preferito l'acquisto di altri biglietti.

Quindi, invece di ritirare l'irrisorio premio, i giocatori fanno ritornare i soldi nelle tasche dello stato comprando altri biglietti.

Detto ciò e' facile tirare le somme: 45.000.000 biglietti venduti a 2,00 euro (è questo il prezzo del gioco Montagna d'oro che abbiamo analizzato) fanno 90.000.000, 00 EURO.

Di questa cifra solo 15.038.000,00 euro sono poi effettivamente distribuiti ai vincitori con un ricavo netto dello stato di Euro 75.000.000,00 circa.

Ora non sono qui per fare il calcolo esatto sui guadagni dello stato con questi giochi, ma considerando che vi sono molte altre lotterie, il cui costo del biglietto e' anche di 5,00 e 10,00 euro, mi viene da concludere dicendo che ogni mese spendiamo l'equivalente in denaro di una finanziaria senza che ce ne accorgiamo.

Ma, bisogna sempre credere in qualcosa.