

Rapporto |
GIOCHIScende in campo una Fondazione
per un gioco sicuro e responsabile

Voluto da Eurispes e Gamenet, "Unigioco" si impegnerà su tanti fronti: da quello sociale sino a quelli fiscale e giuridico. E si batterà contro le illegalità e le dipendenze patologiche

BETTINA BUSH

Milano

Si gioca per passione, divertimento, passatempo, noia, ossessione. Per sfidare la sorte. Per sentirsi, almeno per un attimo, invincibili. Insomma l'arte del gioco non conosce un inizio, e i dati sulla sua diffusione oggi hanno largamente superato le previsioni più ottimistiche. Lo conferma il fatto che in Italia il settore dei giochi è la terza industria del paese, diventando vitale per la

nostra economia.

Nell'iniziativa sono stati coinvolti università, enti ed istituti culturali

Ci ha pensato la Fondazione Unigioco ad analizzare gli aspetti sociali, economici, culturali e politici che ruotano intorno al gioco pubblico. Francesco Tolotti, ex vicepresidente della VI Commissione Finanze della Camera, presentando Unigioco ad Agicos sottolinea: «La Fondazione non nasce con finalità di rappresentanza, o come gruppo di pressione, ma piuttosto come strumento di analisi, di studio e approfondimento di un settore "complesso" come quello dei giochi o come occasione di formazione».

Consapevole dei risvolti legati ad una crescita così rapida, che sfociano in aspetti illegali e patologici, ma anche complessi dal punto di vista fiscale e legislativo (come nel caso del bando del Gratta e Vinci, accompagnato da numerosi ricorsi), Unigioco non si tira indietro e ha deciso di coinvolgere Università, Enti e Istituti culturali per elaborare strategie che aiutano a comprendere e regolare il complesso mondo del gioco.

Tanto per cominciare hanno aderito al suo Comitato Scientifico l'Osservatorio Internazionale sul Gioco dell'Università di Salerno, che si avvale

della collaborazione di ben 20

cattedre non solo italiane, coordinate da Ornella De Rosa per gli aspetti di conoscenza e intervento. Invece il Centro Studi sulle Ludopatie di Gioacchino Lavanco si concentra sull'azione di tutela delle forme ludiche del gioco, e di contrasto delle sue forme patologiche e regressive. Dei suoi aspetti giuridici, economici, finanziari e fiscali si occupano il Centro Studio sulla Legislazione Europea di Ruggiero Cafari Panico e il Centro Studi sulla Fiscalità di Giuliano Tabet. L'Associazione Primo Consumo tutela i diritti di consumatori e cittadini, mentre l'associazione Fiaba

studia le dinamiche legate al gioco e alla disabilità. Eurispes è il gruppo di lavoro che si occupa della formazione di personale specializzato nel settore dei giochi. Infine l'ente Formazione Giovani divulga e valorizza il settore nelle scuole con conferenze, spettacoli e iniziative.

Giorgio Benvenuto, primo presidente della fondazione, consapevole del giudizio etico negativo spesso associato al settore dei giochi, intende diffondere una cultura della responsabilità per combattere in modo efficace alcuni suoi punti critici come l'illegalità e la responsabilità dei giocatori.

Unigioco che nasce su iniziativa dell'Istituto Eurispes (Istituto di Studi Politici, Economici e Sociali) e Gamenet lavora su tanti fronti anche con la prospettiva di creare un

quadro più omogeneo. «C'è la necessità di una fotografia più particolareggiata dell'industria del gioco — sottolinea Enzo Filipponi, amministratore delegato di Gamenet — il set-

Un gruppo di lavoro curerà la formazione di personale specializzato

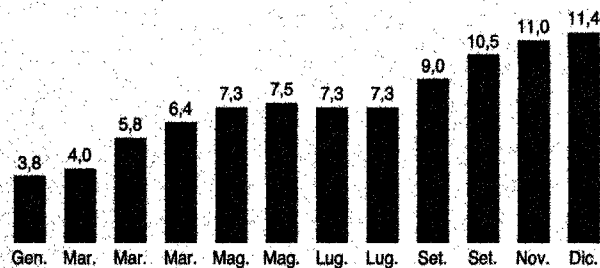
tore ha bisogno ancora di studiarsi, ma soprattutto di sviluppare una coscienza comune che superi i particolarismi, e si avvii alla tutela di un profitto generale e non solo meramente aziendale». Per regolare oggi un fenomeno di tali dimensioni, non bisogna solo pensare in termini di cifre, ma capire che c'è bisogno di cultura e istruzione.

Secondo Eurispes gli italiani che "si mettono in gioco" sono 35 milioni, con una spesa complessiva negli ultimi sei anni di 194 miliardi di euro. Più che mai oggi si sente la necessità di un gioco sicuro, responsabile, legale ed equo. E Unigioco non sta a guardare.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Skill games, i tornei giocati

In milioni; anno 2009



Fonte: Agicos

