

Come hanno speso nel 2011 le famiglie italiane?

22.900.000 famiglie italiane		% su categ	valore	% sul totale	
spesa media mensile totale	2.488 €	per alimenti e bevande	100%	477,00	19,17
		pane e cereali	3,20%	15,26	
		carne	4,60%	21,94	
		pesce	1,70%	8,11	
		latte, formaggi, uova	2,60%	12,40	
		oli e grassi	0,60%	2,86	
		patate, frutta e ortaggi	3,40%	16,22	
		zucchero, caffè e altro	1,40%	6,68	
		bevande	1,70%	8,11	
		non alimentari	100%	2.011,00	80,83
		tabacchi	0,80%	16,09	
		abbigliamento e calzati	5,40%	108,59	
		abitazione	28,90%	581,18	
		combustibile energia elettrica	5,20%	104,57	
		arredo elettrodomestici servizi	5,10%	102,56	
		sanità	3,70%	74,41	
		trasporti	14,20%	285,56	
		comunicazioni	1,90%	38,21	
		istruzione	1,10%	2,12	
		altri beni e servizi	10,20%	205,12	

Fonte ISTAT

Nei primi 3 mesi del 2012 la spesa mensile media non ha subito variazioni; la spesa per alimenti e bevande ha subito una flessione del 1,5%; la spesa per alimenti fuori casa (inclusa nella voce altri beni e servizi) una flessione del 1,9%; nello stesso periodo sono stati spesi 331€ al mese di media per giochi d'azzardo legali corrisponde ad un incremento del 28% rispetto lo stesso periodo dello scorso anno.

Correttamente Diego Rizzuto, fisico e ideatore della campagna di informazione "fate il nostro gioco" osserva: "Giocano tutti: uomini, donne, giovani e anziani. L'unica differenza è il livello culturale: chi sa meno gioca di più" esattamente la stessa equazione che si applica al cibo: chi sa meno mangia di più e peggio.

Produttori e ristoratori che desiderano partecipare alla campagna di informazione trasparente sul cibo avviata da GlamFood possono inviare una e-mail a network@glamfood.it

Grazie per aver scaricato il pdf, riceverete una telefonata.

IL BANCO VINCE SEMPRE E LO STATO RINGRAZIA

**Italiani, popolo di giocatori:
ecco come slot machine, gratta
e vinci e giochi online aiutano
il governo a far cassa**

«Lo scopo principale del gioco d'azzardo è di far guadagnare l'erario», spiega Diego Rizzuto, fisico e ideatore, assieme a Paolo Canova e Sara Zaccone, della campagna di informazione *Fate il nostro gioco* (fateilnostrogioco.it). «Quando il governo decide che il mercato del gioco deve fruttare una certa cifra», continua Rizzuto, «dà il suo ok a società come Lottomatica o Sisal per il lancio di nuovi giochi. Come nel caso del *Win for Life*, apparso nel 2009 dopo il terremoto in Abruzzo». Il sistema funziona: nel primo trimestre 2012, gli italiani hanno speso nel gioco 22,8 miliardi di euro. La proiezione, per fine anno, è di 91,2 miliardi di euro. Si gioca soprattutto (50 per cento) alle slot machine, di vecchio e nuovo tipo. Le "comma 6.a" (369.769 esemplari presenti sul suolo nazionale) sono dotate di un software interno che permette di giocare al massimo un euro ogni quattro secondi. Al giocatore, dopo un massimo di 140 mila giocate, ritorna il 75 per cento della posta. Le "comma 6.b" (le ultime arrivate, in 38.482 pezzi) sono in rete, hanno una giocata massima di 10 euro e restituiscono l'85 per cento delle puntate. In entrambi i casi, si tratta di apparecchi "ipnotizzanti". «Il tempo brevissimo trascorso tra una giocata e l'altra fa sì che si entri in una sorta di trance e si continui a giocare», osserva Rizzuto. In una giornata è possibile perdere anche un migliaio di euro. Perché le vincite, in questo come negli altri giochi, non vengono distribuite in maniera uniforme: come nella poesia di Trilussa, a qualcuno spettano due polli, alla stragrande maggioranza torna zero». Nel 2011 è stato legalizzato anche il poker online, che già attrae il 15 per cento del mercato del gioco d'azzardo. Il 12 per cento deriva invece dalle lotterie tradizionali, ormai quasi scomparse, e da quelle istantanee. «Il gratta e vinci 11 milionario costa 5 euro e viene stampato in lotti da 30 milioni di pezzi, per un valore totale di 150 milioni di euro», continua Rizzuto. «Di questi, 45 vengono trattenuti dallo Stato, 105 tornano ai giocatori. I tagli da 5 o 10 euro sono tantissimi, per cui si vince una volta su tre, e ci si appassiona, anche se quello che ritorna è solo il prezzo del biglietto. L'emozione della vincita e l'alta probabilità che si verifichi stimolano la voglia di comprarne un altro». Il meccanismo funziona talmente bene che i ministri Balduzzi e Riccardi (rispettivamente alla Salute e alla Cooperazione e integrazione) stanno studiando il modo per arginare un fenomeno dilagante. «Giocano tutti: uomini, donne, giovani e anziani», conclude Rizzuto. «L'unica differenza è il livello culturale: chi sa meno gioca di più». - ELISABETTA CURZEL