

QUADERNI
DELLA FONDAZIONE



Marco Dari Mattiacci

La dea bendata.

Viaggio nella società dell'azzardo

Prefazione di Leonardo Becchetti

Ecra



Tertio
Millennio onlus

Fondazione Tertio Millennio-Onlus
Via Lucrezia Romana, 41/47
00178 Roma
www.creditocooperativo.it
Email: tmillennio@federcasse.bcc.it

I “Quaderni della Fondazione”
sono a cura di Marco Reggio

Titoli già pubblicati:

Finanza per la felicità. La lezione del microcredito (2005)

Finanza per la legalità. Il caso Calabria: cooperazione leva del riscatto sociale (2006)

Combattere l'usura. Il dibattito nella Chiesa dalle origini al XVIII secolo (2007)

Giovani al Sud: restare per cambiare. Esperienze nate dal Laboratorio Sud (2008)

Natura e Creato. La sfida ambientale per le BCC (2010)

Un ponte tra generazioni. L'esperienza dei Tutor Over 60 del progetto “Laboratorio Sud” (2011)

Dal bene confiscato al bene comune (2012)

2003-2013. Dieci anni di generatività.

L'esperienza originale della Fondazione Tertio Millennio (2013)

Chi semina e chi raccoglie. Per una nuova cultura del territorio (2014)

Indice

Prefazione di Leonardo Becchetti	5
Introduzione di Marco Reggio	11
1. Mind the GAP	13
2. Il dramma della dipendenza	27
3. Il trade off per lo Stato	51
4. La reazione delle amministrazioni locali e della società	65
Conclusioni	69
Schede di approfondimento	71
Bibliografia	75
Ringraziamenti	79

Prefazione

Al momento in cui mi accingo a scrivere la prefazione di questo bel volume che tanto può e potrà fare per diffondere la cultura del “giocarsi” la vita nel senso migliore (investendo sulle proprie capacità) invece che buttarla via al gioco, viviamo nel nostro Paese una situazione schizofrenica. Mentre un male acclarato come il fumo è bandito dai locali pubblici, demonizzato attraverso pubblicità sempre più terroristiche ed oggetto di restrizioni sempre maggiori (come la recente proposta di proibirlo nelle automobili) l’azzardo, un altro male acclarato, viene pubblicizzato come la possibile svolta della vita. E nello stesso bar tabacchi sotto casa troviamo l’avvertenza del fumo che uccide con messaggi sempre più crudi ed espliciti assieme alla macchinetta per rovinarsi o alla promessa della rendita per la vita associata alla vincita al gioco. In una situazione come questa, governo e organi di comunicazione continuano ad essere sordi di fronte al problema con una legge di stabilità che propone il raddoppio dei punti di gioco d’azzardo tra sale vendite e corner. Ricevendo commenti sarcastici da economisti di fama come Tabellini (ex rettore della Bocconi) che si domanda sulle colonne de *Il Sole 24 Ore* a che serve una decisione che potrebbe portare nelle casse pubbliche mezzo miliardo una tantum che probabilmente sfumerà negli anni a venire.

Il gioco d’azzardo, soprattutto quando si tratta di *slot machine*, ovviamente non può neppure essere chiamato un gioco perché non possiede le due caratteristiche fondamentali di “socialità” ed “abilità”. Quale abilità nell’azionare meccanicamente la leva di una macchinetta mangiasoldi? Quanto alle relazioni ovviamente il gioco d’azzardo è un gioco che separa ed isola e le sue conseguenze economiche sono quelle di distruggere rapporti amicali e familiari. Non siamo proibizionisti e talebani. Chi di noi non ha giocato sul frigo della latteria sotto casa una schedina sapendo che al massimo avrebbe indovinato 6-7 partite o fatto nelle feste natalizie un giro a mercante in fiera? Siamo però seriamente preoccupati della portata e delle dimensioni abnormi che il fenomeno dell’azzardo ha raggiunto nel nostro Paese, oltre che delle conseguenze pratiche sui ludopatici e sulle loro famiglie, della cultura che l’azzardo porta e del progressivo inquinamento che questa cultura sta producendo in mondi

delicati ed importantissimi ambiti come quello della finanza. E riteniamo dunque che sia sacrosanto eliminare il non giustificabile divario tra regole sulla pubblicità del fumo e dell'azzardo con ad esempio un divieto di pubblicità sull'azzardo lasciando altresì liberi Regioni e Comuni di legiferare in materia. Come è noto infatti le amministrazioni locali sono più vicine alle conseguenze negative del fenomeno (il degrado urbano e i costi della ludopatia) rispetto al governo centrale che raccoglie le entrate fiscali prodotte dal settore e sono dunque più sensibili e disposte ad intervenire per contrastare il problema.

Per la "cultura" dell'azzardo la "fortuna" è quella che si insegue azionando la leva e consumando le proprie risorse finanziarie nel vano tentativo di moltiplicarle. Tentativo vano perché, come ben noto, i giochi d'azzardo hanno una distribuzione delle vincite che prevede possibilità elevate di piccoli guadagni che tengono accesa la passione del gioco e probabilità infinitesime di grandi guadagni. In un bello spettacolo nel quale i "matematici contro l'azzardo" si divertono a rendere visibili le probabilità connesse al gioco, si spiega che la probabilità di vincite che fanno svoltare una vita al superenalotto è pari a quella di trovare una pallina nera tra tutte palline bianche una volta riempito il duomo di Milano con tali palline.

A fronte di quel malinteso concetto di fortuna veicolato dalla cultura dell'azzardo, noi sappiamo bene che la vera "fortuna" della propria vita è l'investimento lento, tenace e paziente nei propri talenti personali e sociali, come ricorda con un'efficace e molto "giapponese" immagine il più famoso ristoratore di Sushi Jiro Ono, che oggi, a 90 anni, ci invita a passare la vita a modellare il proprio talento. Speranza nel futuro, fiducia, cooperazione sono le virtù che ci spingono a rischiare in senso buono, ovvero ad investire nel futuro con una semina sapendo aspettare il tempo necessario per la maturazione del raccolto, in agricoltura come in tutti gli altri settori produttivi. Quando la speranza e i talenti però vengono meno, non resta che accartocciarsi sul momento presente e tentare disperatamente la sorte sperando di anticipare ad oggi i raccolti di molti anni a venire. E come la cultura dell'azzardo rovina gli individui, così rischia di fare sui mercati finanziari dove si combattono oggi le guerre stellari del *trading* ad alta frequenza a colpi di algoritmi neurali. L'azzardo che sta inquinando la finanza produce così fibrillazioni sempre più forti dei mercati finanziari con reazioni di sempre maggiore volatilità a notizie e shock. Tutto questo aumenta l'esigenza di proteggersi dai rischi e dai costi di assicurazione da parte di tutti gli intermediari distogliendo sempre più risorse dal sostegno e servizio all'economia reale. E allo stesso modo nella vita comune quella stessa cultura della fortuna al gioco produce notizie pittoresche ma sempre tristi di coppie di sposi che sostituiscono la tradizionale lista di nozze con la richiesta di finanziare l'acquisto di "Gratta e Vinci", rifacendosi direttamente a quell'idea sbagliata di "fortuna" della vita di cui sopra.

Quando siamo andati quasi due anni fa a Biella a premiare la barista che aveva deciso di togliere le *slot machines* dal proprio bar con un *cash mob* pubblico (sei-settecento persone che si sono recate ad acquistare nel bar con annessa organizzazione di spettacolo e festa pubblica) non pensavamo che quell'azione di "voto col portafoglio" sarebbe potuta diventare virale e che più di un centinaio di altri *slotmob* sarebbero stati organizzati in tutta Italia incoraggiando le amministrazioni comunali e regionali a legiferare per contenere il fenomeno dell'azzardo. Personalmente ero convinto che il voto col portafoglio che si esprimeva attraverso i *cash mob* verso prodotti del commercio equosolidale avrebbe avuto più successo ed invece è successo il contrario.

Il motivo l'ho capito dopo, riflettendo sui contorni del problema e ricollegando il tutto al bellissimo e spesso trascurato contributo di quel grande pensatore economico che è stato Tibor Scitovsky. È a quest'economista ungherese che ha vissuto tutta la propria vita negli Stati Uniti che dobbiamo la distinzione tra beni di comfort e beni di stimolo. Per Scitovsky il problema dell'infelicità delle società contemporanee dipende dal progressivo prevalere dei primi sui secondi. I beni di comfort sono quei beni che generano soddisfazione a breve soddisfacendo alcuni nostri istinti primari, ma poi nel medio termine, producendo dipendenze, indeboliscono le nostre capacità di investire in attività che generano fonti di felicità duratura. I beni di comfort dunque, dandoci l'illusione della soddisfazione immediata, producono poi nel tempo assuefazione e riduzione della soddisfazione di vita. L'azzardo, la pornografia, l'uso smodato del cibo rappresentano esempi di beni di comfort. I beni di stimolo al contrario sono quei beni che, paradossalmente, per poter essere consumati richiedono un preventivo investimento che consenta di raggiungere quelle abilità fondamentali per il consumo. Sono beni di stimolo la pratica di uno sport, l'apprendimento di una lingua o di una competenza professionale, la stessa vita spirituale.

Se ci pensiamo bene, Scitovsky non ha detto nulla di nuovo rispetto alla magistrale pedagogia di Collodi che è stata per tanto tempo la base dell'educazione dei ragazzi. Pinocchio si trova di fronte al dilemma tra beni di comfort e beni di stimolo quando deve scegliere l'alternativa tra la fatica dello studio e l'attrazione del paese dei balocchi. La differenza essenziale tra la vita di Pinocchio e quella dei nostri giorni è che l'evoluzione della tecnologia della comunicazione e la progressiva affermazione egemonica delle logiche di mercato moltiplica la forza di attrazione dei beni di comfort. Se il mercante del paese dei balocchi nella storia di Pinocchio passava una volta nella vita (o una volta ogni mese), la sirena pubblicitaria dei beni di comfort nel mondo della comunicazione globale in rete è continua ed insistente. Il motivo (economico più che tecnologico) è molto semplice: poiché i beni di comfort producono dipendenza, e la dipendenza è domanda anelastica assicurata, essi diventano i beni preferiti da chi ha l'obiettivo di massimizzare i propri profitti garantendo ricavi costanti ed assicurati. E gli strumenti

tecnologici per spingere maggiormente i potenziali utenti all'acquisto sono sempre maggiori. Ecco perché l'intensità e la frequenza di pubblicità relative ai beni di comfort in rete è molto maggiore oggi che prima dell'era della rete e dei cookies.

La principale giustificazione addotta dallo Stato per il suo atteggiamento debole ed accondiscendente verso l'azzardo è che il settore contribuisce significativamente alle entrate del Paese.

Lo Stato ha guadagnato, nel 2014, 7,9 miliardi di tasse dal gioco (di cui 4,3 da videolotterie e *slot machine*). E ne paga qualche miliardo per curare i danni dell'azzardo patologico (800.000 persone tra cui il 5,6% dei ragazzi tra i 15 e i 19 anni). Nel gioco si spendono ogni anno circa 85 miliardi di euro che, se fossero consumati, consentirebbero di raccogliere con l'aliquota Iva ordinaria il 22%, o il 10% o 4% considerando le aliquote ridotte. Un'aliquota media del 15% è assolutamente prudentiale e significa 13 miliardi di minor gettito. Dobbiamo però prendere in considerazione che la perdita secca per chi gioca non è del 100% e la percentuale di vincita media obbligatoria nel gioco alle macchinette va sottratta al potenziale aumento di consumi assoggettabile al gettito Iva. Dall'altro lato, sarebbe utile cercare di calcolare gli effetti di patrimoni persi al gioco e del ricorso a debito e usura. Considerando tutti questi elementi, la perdita secca per l'erario derivante dalla riduzione del gioco d'azzardo si riduce significativamente.

Ma la vera questione è che, nel valutare la piaga del gioco d'azzardo, non possiamo accettare un approccio riduzionista nella definizione di cosa sia il valore per l'economia e per la società. Il paradigma dell'economia civile ricorda sempre che il valore non è il PIL ma è lo stock dei beni spirituali, relazionali, culturali, economici di cui una comunità può godere sul territorio. Da questo punto di vista il saldo della piaga dell'azzardo, quando passiamo dal PIL al benessere o al senso e alla soddisfazione di vita, diventa largamente negativo. Quello di cui abbiamo bisogno al momento in cui si scrive è proprio un'accurata valutazione costi-benefici, prima in termini strettamente economici (entrate fiscali) e poi in termini di benessere del "contributo" dell'azzardo per smontare la presunzione della sua indispensabilità per la nostra felicità.

Qualche tempo fa ascoltavo all'aeroporto JFK di New York, aspettando il volo per tornare a Roma, la conferenza stampa di Obama che ammetteva la sua totale impotenza contro la lobby delle armi (la National Rifle Association) e l'impossibilità di una qualche restrizione alla legge sul porto d'armi dopo l'ennesimo sgomento per l'ennesima strage scolastica americana (in una scuola dell'Oregon). Vogliamo che il settore dell'azzardo diventi potente come quello della NRA negli Stati Uniti o vogliamo mettere i giusti limiti e paletti? È questa, al di là dei conti da far quadrare nell'immediato, la responsabilità storica del nostro governo e della nostra società, cui alla fin fine la nostra classe dirigente risponde.

Per le nostre vite e per quelle di chi legge, la patologia dell'azzardo ci deve ricordare che la bussola che deve orientarci è sempre quella della ricerca della pienezza e del senso della nostra vita (e con essa della nostra soddisfazione e felicità profonda). Le sirene che ci sviano sono quelle che promettono che un euro in più (in qualunque modo sia conseguito) aumenta la nostra felicità. Nel caso dell'azzardo la seduzione è ancora più subdola perché gli euro in più sono solo promessi e mai raggiunti e fa leva sul fatto che l'uomo è tutt'altro che razionale e capace di calcolare lucidamente la probabilità degli eventi. Una delle cose più belle che ricordo dell'esperienza *slotmob* è la dichiarazione davanti alle telecamere della proprietaria del bar di Biella (da dove tutto è iniziato). Le macchinette le consentivano di guadagnare 2000 euro in più al mese, ma ad un certo punto non ce l'ha fatta più a vedere persone che conosceva rovinarsi dentro il suo bar e le ha tolte.

Se questo volume di approfondimento sulla triste storia dell'azzardo riuscirà a rendere i lettori consapevoli dei tanti inganni che ci allontanano dalla felicità vera avrà realizzato il suo scopo. Se poi riuscirà a convincere molti di essi a partecipare al movimento *slotmob* che sui social si batte per la regolamentazione del fenomeno avrà fatto ancora di più.

Leonardo Becchetti
*Ordinario di Economia politica
all'Università di Roma Tor Vergata*

Introduzione

Il gioco d'azzardo è uno di quei temi che sono la cartina di tornasole delle tante ambiguità di una società complessa, alla ricerca di un difficile equilibrio tra una "legittimità" certificata da uno Stato disattento (molto attento, però, al fare cassa) ed il rischio – anzi la certezza – di alimentare comportamenti devianti dai costi sociali elevatissimi, quando non addirittura essere terreno fertile per infiltrazioni criminali attratte da qualsiasi attività che crei dipendenza. Un gioco a somma zero, verrebbe da dire.

I più anziani si ricorderanno quando, non troppi anni fa, nei bar, si esponevano cartelli con il divieto per i minori di 18 anni di giocare a flipper. O quando, soprattutto nei piccoli paesi, era in bella mostra la tabella dei giochi d'azzardo illegali con nomi che oggi fanno sorridere: zecchinetta, sette e mezzo, morra. Anni nei quali, se proprio volevi tentare la fortuna, dovevi fare la tua bella schedina di carta del Totocalcio o sperare nei numeri del Lotto (con una sola, attesa, estrazione settimanale).

Oggi assistiamo invece ad una "overdose" di offerta di gioco a tutti i livelli: dai gratta e vinci, a lotterie sempre più complesse e sofisticate (anche *on line*), alle sale bingo, alle scommesse sportive pervasive (perfino ad eventi iniziati) che si avvalgono di timbri ufficiali di uno Stato alla ricerca di ogni possibile introito e che invita con un pizzico di ipocrisia a *giocare responsabilmente*, fino alle famigerate *videolottery* o *slot machines* negli esercizi pubblici. Una offerta abnorme indirizzata indifferentemente a giovanissimi, adulti, anziani.

In realtà, e lo documenta molto bene questo decimo Quaderno della Fondazione Tertio Millennio, siamo di fronte ad un fenomeno socio-economico dirompente, del quale le diverse modalità di gioco sono, in realtà, la punta di un iceberg. Quello che a noi interessa è analizzare gli effetti perversi di un meccanismo aggressivo nei confronti del quale solo pochi hanno sviluppato anticorpi. Molti, moltissimi, sono invece coloro che ne diventano vittime, anche a causa di una crisi economica pervasiva, entrando in un circolo vizioso dal quale è molto difficile uscire. E che spesso ha i contorni del sovraindebitamento e dell'usura.

Il Quaderno, dal titolo molto efficace ed emblematico – *La dea bendata* – scritto da Marco Dari Mattiacci, giornalista e collaboratore della rivista mensile *Credito Cooperativo* ed attento ai temi sociali, ha allora l'obiettivo di analizzare l'altra faccia

della medaglia, o la massa nascosta dell'iceberg: la *ludopatia*, ossia quella vera e propria patologia che, poco visibile o nascosta per la sua stessa conformazione, trattata superficialmente dai media, è in realtà una mina vagante pronta ad esplodere dove e quando meno te lo aspetti: nelle famiglie, tra i nostri figli, nelle piccole comunità. Causando rovine economiche e dissesti nella vita di relazione, difficili da immaginare. Con costi sanitari e sociali dirompenti che questo Quaderno presenta nel migliore dei modi anche grazie ad uno stile da reportage, con dati, interviste, citazioni puntuali. Non a caso la seconda parte del titolo recita: *Viaggio nella società dell'azzardo*.

Si comprende allora perché questo argomento sia di interesse per un sistema bancario come il Credito Cooperativo. Perché banche che hanno a cuore le sorti del territorio di cui sono espressione non possono non "intercettare" un fenomeno, come la *ludopatia*, che ha attinenza diretta con il grande tema dell'uso responsabile del denaro e di una sana educazione finanziaria. Spesso, ed è questa una delle "notizie utili" contenute nel Quaderno, sono le stesse vittime del gioco a chiedere che le Banche possano svolgere una azione preventiva. Come? È l'interrogativo al quale si potrà rispondere, ma solo dopo aver acquisito piena consapevolezza di un fenomeno dal quale nessuno può dirsi al riparo.

Informazione, quindi (come già nel Quaderno precedente si è cercato di fare su un tema altrettanto significativo come la tutela del paesaggio e la difesa del suolo) quale elemento da cui partire per decodificare temi nascosti di una società complessa. Perché le Banche cooperative (ma più in generale tutti coloro che hanno a cuore le sorti delle comunità) possano svolgere, sempre di più e meglio, un ruolo prezioso nel pieno rispetto di quanto scritto nei propri Statuti.

Marco Reggio
Segretario Generale
Fondazione Tertio Millennio - Onlus

Mind the GAP

Cosa credete che facciamo qui in mezzo al deserto? Si tratta di tutti questi soldi. È il risultato finale di tutte le insegne luminose, i viaggi omaggio, di tutto lo champagne, le suite d'albergo gratuite, tutte le donne e tutte le bevute. È stato tutto organizzato solo per beccarci i vostri soldi. È questa la verità su Las Vegas.

Da Casinò, Martin Scorsese

Italia, un Paese in gioco

Con 1.400 euro di spesa procapite annua, l'Italia è il primo mercato del gioco d'azzardo in Europa e il terzo mercato nel mondo. Un giro d'affari di 84,5 miliardi, cui si aggiungono gli altri 23 ricavati illegalmente delle mafie. Più del 5% del PIL, praticamente la terza impresa del Paese, fiorente e in crescita, che non risente della crisi ma che, anzi, su di essa prospera. Parliamo di "Gratta e Vinci" e "grattini" vari, *slot machine* di ogni tipo, scommesse, giochi *on line* e chi più ne ha più ne metta. Navigando sul sito dei Monopoli di Stato ci si perde nella classificazione: si va dai giochi del lotto ai giochi numerici a totalizzatore, dai cosiddetti apparecchi da intrattenimento ai giochi a base sportiva, con quelli a base ippica che costituiscono una categoria a sé stante. Seguono i giochi di abilità, carte, sorte a quota fissa, le lotterie, il bingo, il gioco a distanza. Un'offerta così ampia e variegata da entrare con prepotenza nella nostra vita quotidiana, occupando capillarmente luoghi di sicuro transito e rendendosi accessibile anche da casa, in pochi *click*.

Ma se il gioco d'azzardo diventa consumo, il consumo può essere fuori controllo. Siamo già entrati in un tunnel e neanche ce ne siamo resi conto, il tunnel della ludopatia, una forma a sé di disturbo ossessivo compulsivo, dal 2012¹ inserito dal Servizio Sanitario Nazionale tra i livelli essenziali di assistenza. Un esercito di 800 mila persone colpite e circa 2 milioni di soggetti a rischio soltanto in Italia,

¹ Grazie al Decreto Balduzzi, che afferma per la prima volta, a livello legislativo, l'esistenza del gioco d'azzardo patologico e lo include nei livelli essenziali di assistenza, senza tuttavia stabilire alcun finanziamento aggiuntivo allo scopo.

praticamente 1 persona su 25, considerando i maggiorenti. Una vera e propria piaga sociale.

Già il termine è controverso, quasi un ossimoro, visto che la parola ludopatia nasce dall'unione di un concetto positivo, quello di gioco, e di uno negativo, quello di malattia, ragion per cui alcuni si battono per sostituirla con altre espressioni più appropriate e che non la sminuiscano. Tecnicamente bisognerebbe parlare di gioco d'azzardo patologico (GAP). E così, quindi, faremo.

Il gioco d'azzardo patologico è citato tra i "Disturbi delle abitudini e degli impulsi" dall'Organizzazione Mondiale della Sanità² ed è riconosciuto come malattia all'interno del DSM V (*Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali*, quinta edizione; American Psychiatric Association, 2013) nel quale è inserito tra i disturbi correlati all'uso di sostanze (*substance related and addictive disorders*) al pari delle altre dipendenze. Negli ultimi anni la diffusione del GAP ha conosciuto un'impennata senza precedenti. Fino agli anni '90, il gioco era confinato in luoghi e tempi ben definiti, per cui bisognava varcare le soglie di un casinò per trovare le slot, aspettare una settimana per le estrazioni del lotto, attendere la fine delle partite per la schedina del totocalcio oppure la data prefissata per la Lotteria Italia e poche altre.

Da allora molta acqua è passata sotto i ponti fino a che con la finanziaria del 2003³ si è consentito al gioco d'azzardo nella sua forma più aggressiva (il *machine gambling* ovvero le *slot machine* di vario genere) di arrivare nei bar e, contemporaneamente, si è avuta la liberalizzazione degli orari di apertura degli esercizi commerciali. Praticamente ci siamo ritrovati il casinò sotto casa senza limiti per l'apertura. In 10 anni abbiamo passivamente assistito all'occupazione totale del territorio italiano da parte delle macchine mangiasoldi. Degli 8.057 comuni italiani, ne sono rimasti soltanto 923 senza slot e stiamo parlando di comuni con una media di 561 abitanti (il più grosso di questi comuni ne ha 3.856)⁴.

Leonardo Becchetti, commentando dati Eurispes, ha scritto su "Avvenire": "I dati [...] ci dicono che sono sempre i più deboli a cadere nella rete. L'8,9% di un campione rappresentativo di intervistati ammette di aver chiesto soldi in prestito per giocare. L'11,5% di coloro che hanno un reddito tra 10.000 e 20.000 euro ammette

² Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS), *Classificazione Statistica Internazionale delle Malattie e dei Problemi Sanitari Correlati - decima revisione (ICD-10)*, Libreria dello Stato, Ginevra, 1992.

³ Legge 289/2002 (Finanziaria 2003). Per approfondimenti sull'evoluzione normativa cfr. Bloise G., Ceriglioni M. (a cura di), *Dossier normativo 4. Il regime autorizzatorio degli apparecchi da gioco*, Rivista italiana dell'automatico, dicembre 2009 e <http://www.camera.it/Camera/browse/465?area=20&tema=62&Giochi>.

⁴ Esposito M., *Geografia economica del gioco d'azzardo in Italia*, Liuc Papers, n. 277, novembre 2014, p. 16.

dipendenza dal gioco contro soltanto il 4,5% di chi ha un reddito superiore ai 50.000 euro. Registrano percentuali di dipendenza più elevate pensionati e non occupati (13,5%) rispetto a casalinghe e imprenditori (sotto il 5%) e coloro in possesso della sola licenza elementare (20,6%) rispetto ai laureati (8,5%). Emerge pertanto un quadro nel quale i fattori che aumentano il rischio sono lo scarso livello di istruzione, l'eccesso di tempo libero e le difficoltà economiche⁵. Ecco tracciato il profilo del vero giocatore, da cui, secondo il Dipartimento Politiche Antidroga, dipenderebbe il 60% degli introiti totali del gioco, almeno per quanto riguarda le *slot machine*⁶.

Se normalmente tentare la fortuna rappresenta un'alternativa alle scelte concrete quali lo studio, il lavoro, la famiglia, negli ultimi anni la crisi economica e sociale ha alimentato il business del gioco, rendendo più sfumati i contorni nella percezione collettiva, accorciando le distanze tra il sicuro e l'aleatorio, tra il progetto e il tentativo, tra la routine e il colpo di scena. Quando le disuguaglianze economiche e sociali si acuiscono e il futuro è avvolto nella nebbia, quando il lavoro diventa un miraggio e il 30% dei matrimoni sfocia in una separazione, quando i punti di riferimento si offuscano, allora il ricorso alla fortuna per milioni di persone sembra rappresentare una valida opportunità per "sistemare le cose". Si coltiva l'illusione che, di fronte ai problemi della vita, l'unica via d'uscita sia un evento eccezionale in grado di risolvere tutto, una volta per tutte. Così "si confida nel caso, nella sorte, si perde fiducia negli altri, cadendo nella solitudine e nella depressione, nell'impulsività e nella ricerca di sensazioni forti"⁷.

Il giro d'affari mondiale del gioco d'azzardo, cioè l'ammontare totale giocato ogni anno, è di 380 miliardi di euro. Di questa cifra spropositata l'incasso dell'industria del gioco italiana rappresenta più del 22%. Più di 475.000 le macchine per il gioco d'azzardo distribuite lungo la penisola, di cui oltre 50.000 videolottery (dove si scommettono non uno, ma dieci euro per volta), 2.000 concessionari, 5.000 gestori, 13.600 punti autorizzati per le scommesse e per il gioco *on line*, 15 milioni di giocatori abituali, di cui 800mila patologici⁸. Negli ultimi anni le slot si sono moltiplicate fino a far guadagnare all'Italia l'ennesimo primato in negativo: una ogni 143 abitanti secondo *La Repubblica*, a fronte di una ogni 261 in Germania e una ogni 372 negli Stati Uniti⁹. Se si considerano anche le videolottery il rapporto scende ancora: una macchina per il gioco ogni 128 abitanti. L'Italia è quindi uno dei mercati (se non il mercato) più importanti a livello

⁵ Becchetti L., "Allontanare le sirene", *Avvenire*, 19 ottobre 2013.

⁶ Presidenza del Consiglio dei Ministri - Dipartimento Politiche Antidroga, *Relazione annuale al Parlamento 2015 sullo stato delle tossicodipendenze in Italia*, p. 669.

⁷ Centro di Ascolto Casa del Giovane di Pavia – Associazione Movimento NoSlot, *Oltre l'azzardopatia. Modello d'intervento*, Comunità Casa del Giovane, Pavia, Giugno 2015.

⁸ Dati del rapporto 2012-2013 della Direzione Nazionale Antimafia, gennaio 2014, p. 381.

⁹ Fubini F., Greco A., "Azzardo di Stato", *La Repubblica* del 4 marzo 2015.

globale. E le nostre aziende nel settore sono all'avanguardia nel mondo. Secondo il dossier "Azzardopoli"¹⁰ dell'Associazione antimafia Libera (dicembre 2012) nell'ambito dei "Gratta e Vinci" "un tagliando su cinque di quelli venduti nel mondo è italiano".

Tutto ciò mentre il codice penale all'articolo 718 vieta il gioco d'azzardo ed anche una briscola tra amici al bar, puntando un euro, ad oggi è considerata fuorilegge. Vale la pena leggerlo con attenzione: "*Chiunque, in un luogo pubblico o aperto al pubblico, o in circoli privati di qualunque specie, tiene un giuoco d'azzardo o lo agevola è punito con l'arresto da tre mesi a un anno e con l'ammenda non inferiore a lire quattrocentomila. Se il colpevole è un contravventore abituale o professionale, alla libertà vigilata può essere aggiunta la cauzione di buona condotta*".

Suona persino comica, poi, la tabella dei giochi proibiti delle principali città italiane, dove troviamo che è vietato giocare a stoppa, sette e mezzo, primiera, zecchinetta, morra, etc.

Commenta così Maurizio Fiasco, sociologo, presidente di Alea¹¹, consulente della Consulta Nazionale Antiusura, insignito nell'ottobre 2015 dell'onorificenza al Merito della Repubblica Italiana dal Presidente della Repubblica Sergio Mattarella *per la sua attività di studio e ricerca su fenomeni quali il gioco d'azzardo e l'usura, di grave impatto sulla dimensione individuale e sociale*: "Il gioco d'azzardo in Italia resta un consumo/commercio vietato dal codice penale e confliggente con il dettato costituzionale, salvo il suo cambiamento di denominazione in *gioco con alea con posta in denaro*: con un artificio linguistico si è trasformato un comportamento ritenuto illegittimo dall'ordinamento giuridico in attività assolutamente rispettabile. In tutti i provvedimenti di legge che si sono succeduti dal 1992 in poi non si troverà mai la definizione del gioco come gioco in denaro, ma lo si troverà descritto come gioco con denaro. Come se la posta in denaro fosse il prezzo dell'intrattenimento. Non lo scopo, bensì il costo del gioco. Cioè il gioco d'azzardo è stato classificato come gioco ludico di intrattenimento, dove il risultato deriva dall'abilità e dall'alea. Più frode legislativa di questa! È come se il furto lo definissimo asportazione di oggetti da un'abitazione da parte di un terzo non titolato. La Consulta, chiamata a pronunciarsi, ha sempre argomentato che il gioco d'azzardo mal si concilia con i principi di utilità sociale scritti nella Costituzione. Questo passaggio è avvenuto nella seconda metà degli anni novanta. Dopo il '92 abbiamo avuto la moltiplicazione delle lotterie legate a eventi, poi il raddoppio delle giocate del lotto, il superenalotto, le lotterie istantanee. Il primo vero strappo avviene con i governi Prodi e D'Alema, con le sale bingo.

¹⁰ Poto D. (Libera), *Azzardopoli 2.0. Quando il gioco si fa duro... le mafie iniziano a giocare*, Edizioni Gruppo Abele, 2012.

¹¹ Associazione per lo studio del gioco d'azzardo e dei comportamenti a rischio, www.gambling.it.

QUESTURA DI ROMA

TABELLA DEI GIOCHI PROIBITI

Agli effetti dell'art.110 del Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza, approvato con R.D. 18 giugno 1931 n.773, come modificato dall'art. 22 della legge 27 dicembre 2002 n. 289, dal decreto legge 30 settembre 2003, n. 269, convertito con modificazioni dalla legge 24 novembre 2003, n. 326, e dell'art.195 del Regolamento di Esecuzione, approvato con R.D. 06 maggio 1940, n.635, e successive integrazioni o modificazioni, negli esercizi pubblici e circoli privati della provincia di Roma, a tutela del pubblico interesse, sono vietati i seguenti giochi nonché organizzare e gestire scommesse fuori dai casi previsti dalla legge.

<u>GIOCHI CON LE CARTE</u>			
baccarat, banco, banco di faraone o faraone, banco fallito, bassetta o besette o camuffo,	bazzica semplice e bazzica berlina, bestia o maus, biribisso o biribizzo, caratella, chemin de fer, cinco o sinoq,	cocco, cocchina, cuccù, domino, esatré conchiè, goffo, lanzichenetto,	pidocchetto, macao o gioco del nove, mazzetti, mignon, naso, passa o manca dieci, peffo, perlina, piattello,
			quindici o diavolo, stoppa, settemezzo, trenta, trentuno, trenta e quaranta,
			trentacinque o mercante in fiera, trentasei o turchinetto, tre carte, undici e mezzo, ventuno, zecchineta.
<u>GIOCHI AL BIGLIARDO E BIGLIARDINI</u>			
battifondo o banco, baccarat con birilli,	bigliardino russo o turco o a trottola, bismark,	buchette, caretella o lumaca, campanello,	giardinetto, gioco del tre o del nove, macao con birilli,
			nove, pariglia, pariglia,
			pinte, rosso e bianco o rosso e nero,
			turco inglese.
<u>ALTRI GIOCHI</u>			
bella o bella bianca, bianca o bella birina,	carosello, cavallini,	dadi, dei tre dadi scantonati,	del dado con sedici poste, fiera, sibillino,
			morra, passatella,
			riffa, testa o croce.

APPARECCHI AUTOMATICI, SEMIAUTOMATICI ED ELETTRONICI DA TRATTENIMENTO E DA GIOCO

SONO VIETATI l'installazione e l'uso di apparecchi e congegni automatici, semiautomatici ed elettronici per il gioco d'azzardo, che consistono in quelli che hanno insita la scommessa o che consentono vincite puramente aleatorie di un qualsiasi premio in denaro o in natura, o vincite di valore superiore ai limiti fissati al comma 6 dell'art. 110 del T.U.L.P.S., in tutti i luoghi pubblici o aperti al pubblico e nei circoli ed associazioni di qualsiasi specie.

Gli apparecchi e congegni automatici, semiautomatici ed elettronici non possono riprodurre, nemmeno in parte, il gioco del poker o le sue regole fondamentali.

SONO IDONEI per il gioco lecito ai sensi dell'art 110 comma 6° del T.U.L.P.S., gli apparecchi che hanno i seguenti requisiti:

- funzionano con modalità automatiche, semiautomatiche od elettroniche;
- sono attivabili unicamente con l'introduzione di monete metalliche nella divisa corrente (euro), rendono il resto, a richiesta dell'utente, nel caso di introduzione di monete fino ad un valore massimo di due Euro e, allo stesso tempo, impediscono l'introduzione di ulteriori monete fino all'esaurimento dell'importo precedentemente immesso; impediscono l'introduzione delle monete, qualora i depositi di riserva per l'erogazione delle vincite o per la restituzione delle monete non dispongano di monete sufficienti;
- il costo della partita non supera i 50 centesimi di Euro;
- si basano su modalità di gioco nelle quali gli elementi di abilità od intrattenimento sono preponderanti rispetto all'elemento aleatorio;
- la durata della partita è compresa tra 7 e 13 secondi;
- computano le vincite, in modo non predeterminabile, su un ciclo complessivo di 14.000 partite, ed in misura non inferiore al 75% delle somme giocate;
- distribuiscono vincite esclusivamente in monete metalliche, per una somma non superiore a 50 Euro erogata subito dopo la conclusione di ciascuna partita vincente;
- sono muniti di dispositivi che ne garantiscono l'immodificabilità delle caratteristiche tecniche, delle modalità di funzionamento e di distribuzione dei premi;
- sono dotati di misure che ne bloccino il funzionamento in caso di manomissione, rendendone evidenti a chiunque la manomissione stessa, anche solo tentata, attraverso modalità diversificate;
- sono muniti di un univoco codice identificativo, rilasciato dall'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato, che deve essere visualizzato sul video ad ogni accensione e per almeno 5 secondi;
- sono accompagnati dalla scheda esplicativa e dal registro delle manutenzioni straordinarie;
- l'instabilità degli apparecchi automatici di cui al presente comma è consentita negli esercizi assoggettati ad autorizzazione ai sensi degli articoli 86 o 88 del T.U.L.P.S.;
- l'uso di tali suddetti apparecchi è vietato ai minori di anni 18.

SONO IDONEI per il gioco lecito ai sensi dell'art 110 comma 7° del T.U.L.P.S., gli apparecchi e i congegni da divertimento, regolati rispettivamente nelle lettere a) e c) con i seguenti requisiti:

- lettera a)
- funzionano con modalità elettromeccaniche; sono privi di video e di altri apparati per visualizzare immagini; si basano su modalità di gioco tramite le quali l'utente esprime la sua abilità fisica, mentale o strategica;
 - sono attivabili con l'introduzione di monete metalliche di valore complessivo non superiore, per ciascuna partita, a un euro; distribuiscono, direttamente e immediatamente dopo la conclusione della partita, premi consistenti in prodotti di piccola oggettistica contenuti all'interno dell'apparecchio di gioco e visibili dal giocatore, tramite congegni di espulsione, anche automatica, degli oggetti vinti;
 - i premi rilasciati da tali congegni non possono consistere in beni convertibili in denaro o scambiabili con premi di diversa specie ed il valore complessivo non deve superare venti volte il costo della partita;
 - se installati dopo il 1 gennaio 2003 devono essere, altresì, muniti di dispositivi che ne garantiscano l'immodificabilità; di misure che ne bloccino il funzionamento in caso di manomissione; devono rendere evidente la manomissione dei dispositivi ovvero dei programmi o delle schede elettroniche ed essere accompagnati dalla scheda esplicativa;
 - sono muniti di un univoco codice identificativo rilasciato dall'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato;
 - sono accompagnati dal registro delle manutenzioni straordinarie.
- lettera c)
- permettono modalità di gioco basate esclusivamente sull'abilità fisica, mentale o strategica e non distribuiscono premi o vincite;
 - prevedono una durata della partita variabile in relazione all'abilità dell'utente;
 - il costo della singola partita può essere superiore a 50 centesimi di euro;
 - devono essere muniti di un univoco codice identificativo rilasciato dalla Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato;
 - se installati dopo il 1 gennaio 2003 devono essere muniti di dispositivi che ne garantiscano l'immodificabilità, di misure che ne bloccino il funzionamento in caso di manomissione; devono rendere evidente la manomissione dei dispositivi o dei programmi ovvero delle schede elettroniche ed essere accompagnati dalla scheda esplicativa;
 - sono accompagnati dal registro delle manutenzioni straordinarie. Nelle suddette macchine è consentito sostituire i programmi e le schede elettroniche che determinino le modalità di gioco solo se è previsto nella scheda esplicativa.

Gli apparecchi per il gioco lecito non possono contenere sequenze particolarmente crude o brutali o scene che, comunque, possano creare turbamento o forme imitative nel minore che partecipi al gioco o che ne sia spettatore.

LA PRESENTE TABELLA DEVE ESSERE ESPOSTA AL PUBBLICO IN MODO VISIBILE IN TUTTE LE SALE DA BIGLIARDO O DA GIOCO E NEGLI ALTRI ESERCIZI, COMPRESI I CIRCOLI PRIVATI, AUTORIZZATI A PRATICARE IL GIOCO O AD INSTALLARE APPARECCHI DA GIOCO.

Roma, 1 maggio 2004



IL QUESTORE
(Cavaliere)

La virata da cui parte una tendenza inarrestabile avviene successivamente, nel 2002 (governo Berlusconi), con l'introduzione delle *slot machine*, che in finanziaria vengono chiamate videogiochi a gettone (inizialmente di massimo 50 centesimi, con una vincita di massimo 50 euro). Tornano Prodi e Bersani e fanno moltiplicare i punti di raccolta per le scommesse. Torna Berlusconi e abbiamo i casinò *on line* e le VLT [videolottery], che generano ancora più dipendenza. Nel 2009 arrivano i casinò *on line*, definiti giochi di abilità a distanza. Quel che è accaduto è stato reso possibile attraverso una frode linguistica¹².

Cenni storici e caratteristiche del giocatore

Le origini del gioco d'azzardo sono remote. Il gioco più antico, sopravvissuto fino a noi, è quello dei dadi, già usati in Egitto nel 3000 a.C. Il gioco delle carte ebbe invece inizio nel dodicesimo secolo in Cina e si diffuse in Europa nel XIV secolo. Le scommesse sulle corse dei cavalli nacquero in Gran Bretagna nei secoli XII e XIII, ma presero piede solo successivamente, nel XVIII; la prima lotteria fu registrata in Inghilterra e risale al 1566, ma già un secolo prima, a Milano, si diffusero le "borse di ventura", antesignane del gioco del lotto. Alla metà del 1700 risale l'invenzione dell'attuale roulette, ad opera del matematico e filosofo Blaise Pascal, mentre è del 1895 l'invenzione della *slot machine* da parte del tedesco Charles Fey (Dickerson, 1993). I videopoker nascono nel 1970 per opera della Dale Electronics (USA) e arrivano in Italia alla fine degli anni Novanta. Somigliavano a dei normali videogiochi, avevano la leva laterale e, in caso di vincita, il barista ti dava dei buoni consumo. Non si poteva vincere denaro perché il gioco con soldi fuori dai casinò era considerato illegale. Ovvero in denaro si poteva giocare soltanto a Sanremo, Venezia, Campione d'Italia e Saint-Vincent.

Nel 1994 nasce il Totogol, primo concorso italiano con il jackpot alimentato dalle vincite non erogate. Nel 1997 si ha il raddoppio del gioco del Lotto e del Superenalotto, con l'introduzione della seconda giocata settimanale. Nascono inoltre le sale scommesse. Nel 2003 entrano in scena le *slot machine*, che pagano le vincite in moneta. "Apparecchi con vincita in denaro atti al gioco lecito", recita il Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza (TULPS). Ad oggi le slot diffuse lungo lo stivale sono 425 mila, le videolottery oltre 50 mila, le sale gioco quasi 5 mila. Nel 2005 il Lotto fa il tris e inizia ad essere estratto di martedì, giovedì e sabato e partono le scommesse Big Match, una sorta di schedina personalizzata.

¹² Dari Mattiacci M. (a cura di), *Un gioco per esperti*, intervista a Maurizio Fiasco, *Credito Cooperativo*, mensile di Federcasse, n. 4-2015.

Fino ad arrivare alla fine del 2012, quando, dopo il “Gratta e Vinci”, anche le slot arrivano in rete.

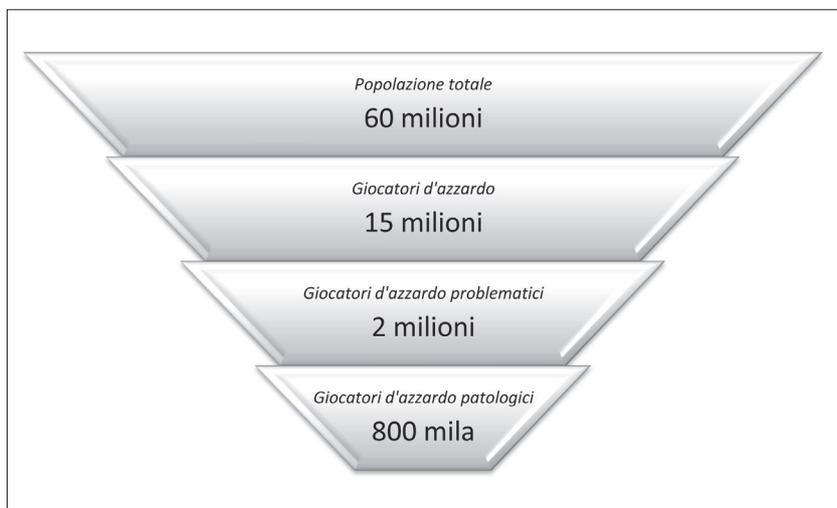
Il gioco è da sempre un elemento presente nella società, con funzione di ricreazione e di svago, sfida, competizione, evasione dalle preoccupazioni del quotidiano. Per alcune persone, tuttavia, quello che sembra un passatempo si trasforma in un brutto vizio, che può sfociare in una vera e propria dipendenza. Si tratta di una “dipendenza senza sostanza” che ha una pesante ricaduta economica (debiti, prestiti, usura), devastanti effetti sulle relazioni professionali, personali e familiari (assenze dal lavoro, licenziamento, separazione, divorzio, etc.) e può condurre a compiere azioni illegali (furto, frode, frode fiscale)¹³. Il suicidio, tra le persone che ne sono affette, è quattro volte superiore alla media. Alcuni dei giocatori patologici diventano tali anche a causa di una predisposizione alla dipendenza per fattori di natura biologica, ambientale e psicologica. E come le altre forme di dipendenza, anche il gioco d'azzardo patologico è soggetto a quella che viene definita “tolleranza”, cioè assuefazione, una diminuzione della sensibilità agli stimoli gratificanti. Vale a dire che, per provare le stesse emozioni, il giocatore ha bisogno di alzare sempre di più la posta.

Secondo il DSM V, il manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali dell'American Psychiatric Association, si parla di gioco d'azzardo patologico quando sono presenti, nell'arco di 12 mesi, 4 o più dei seguenti sintomi:

- bisogno di giocare d'azzardo con quantità crescenti di denaro per raggiungere l'eccitazione desiderata;
- irrequietezza o irritabilità quando si tenta di ridurre o di interrompere il gioco d'azzardo;
- ripetuti tentativi senza successo di controllare, ridurre o interrompere il gioco d'azzardo;
- pensieri frequenti relativi al gioco (ad esempio, di rivivere esperienze di gioco del passato, o immaginare come sarà la prossima giocata o pensare a come procurarsi il denaro con cui giocare);
- giocare spesso in situazioni di disagio (ad es. quando si è depressi, ansiosi, quando ci si sente inermi o in colpa);
- tornare a giocare un altro giorno, dopo aver perso, per recuperare le perdite;
- mentire per nascondere l'entità del proprio coinvolgimento nel gioco d'azzardo;
- mettere a repentaglio o perdere una relazione significativa, il lavoro, oppure opportunità scolastiche o di carriera per il gioco d'azzardo;
- fare affidamento su altri per reperire il denaro per alleviare una situazione finanziaria disperata causata dal gioco d'azzardo.

¹³ Centro di Ascolto Casa del Giovane di Pavia - Associazione Movimento NoSlot, *Op. cit.*

Popolazione italiana interessata dal gioco d'azzardo

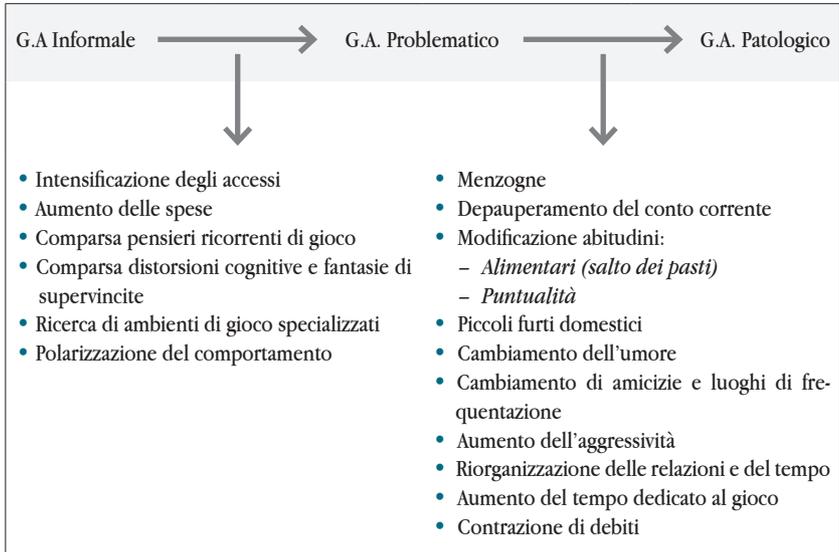


Caratteristiche dei principali stadi del gioco d'azzardo

		Caratteristiche
<p>Gioco d'azzardo informale e ricreativo</p> <p>↓</p>	<p>Comportamento fisiologico con necessità di consapevolezza dei potenziali rischi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gioco saltuario • Principale motivazione: <ul style="list-style-type: none"> – <i>socializzazione</i> – <i>competizione</i> • Spesa contenuta
<p>Gioco d'azzardo problematico</p> <p>↓</p>	<p>Comportamento a rischio per la salute (fisica, mentale e sociale) con necessità di diagnosi precoce e di intervento</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gioco periodico • Aumento del tempo trascorso giocando • Aumento delle spese dedicate al gioco
<p>Gioco d'azzardo patologico</p>	<p>Malattia neuro-psicobiologica con conseguenze sanitarie e sociali e necessità di diagnosi, cura e riabilitazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gioco quotidiano e intensivo • Craving (desiderio incontrollabile di giocare) • Spese elevate con indebitamento

Tratto da 'Gambling', manuale del Dip. Politiche Antidroga/Pres. del Consiglio dei Ministri. Serpelloni, 2012.

Sintomi sentinella registrati durante il percorso evolutivo da gioco d'azzardo ricreativo a gioco d'azzardo patologico



Tratto da "Gambling", manuale del Dip. Politiche Antidroga/Pres. del Consiglio dei Ministri. Serpelloni, 2012.

Ma chi è il giocatore patologico e come cambia la sua vita?

- Solitamente è una persona narcisista, dipendente e impulsiva, ma con una bassa stima di sé.
- È impulsivo, non può fare a meno di giocare, ma pensa di poter smettere quando vuole.
- Con il proprio comportamento compromette e poi distrugge le sue relazioni con gli amici, con il partner e i figli, quelle lavorative, (trascurando e svolgendo male i propri compiti), etc.

Il giocatore, inoltre:

1. è eccessivamente assorbito dal gioco d'azzardo, cioè rivive esperienze passate di gioco, soppesa e programma la successiva avventura, pensa ai modi per procurarsi denaro con cui giocare;
2. spesso gioca d'azzardo quando si sente a disagio;
3. dopo aver perso al gioco, rincorre le proprie perdite;
4. mente per occultare l'entità del proprio coinvolgimento nel gioco d'azzardo.

Stando a Custer¹⁴ (1982) la discesa nel tunnel del GAP si articola in più fasi distinte:

La fase vincente: il giocatore “malato” si diverte ed è gratificato dall'azzardo. Prova eccitazione e tensione fisica reale. Ha l'impressione di poter vincere frequentemente, si sente onnipotente e sottovaluta i rischi. In questa fase sviluppa il cosiddetto “pensiero magico”, l'illusione di poter dominare il gioco. L'eccitazione sempre crescente lo spinge a giocare sempre più frequentemente e con somme sempre maggiori.

La fase perdente: il gioco è sempre più un'attività solitaria e il pensiero è polarizzato esclusivamente su tale attività. Il giocatore nega o minimizza il problema, fallisce nei tentativi di controllo, inizia a essere irritabile e compaiono i primi problemi a livello familiare. Spesso in questa fase il giocatore inizia a chiedere prestiti per colmare i debiti.

La fase della disperazione: si ha un marcato aumento del tempo e del denaro spesi nel gioco. Il giocatore si aliena dalla famiglia e dagli amici. È possibile che arrivi a compiere azioni illegali.

La fase del crollo: il giocatore perde la speranza, è possibile che maturi pensieri di suicidio o che lo tenti effettivamente. Può esserci una parallela assunzione di alcool e un conseguente crollo emotivo.

La fase critica: il giocatore inizia ad ammettere di avere un problema e di conseguenza a prendere in considerazione l'idea di chiedere aiuto per uscirne. Si intraprendono i primi programmi di risarcimento dei debiti contratti e i primi tentativi di ricucire gli strappi socio-familiari.

La fase della ricostruzione: cominciano a vedersi i miglioramenti nella vita familiare, nella capacità di pianificare nuovi obiettivi e nell'autostima.

La fase della crescita: il recupero della persona. Il giocatore, anche grazie all'aiuto di specialisti e/o gruppi d'ascolto, sviluppa una maggiore introspezione e un nuovo stile di vita lontano dal gioco.

Secondo Lorenz e Shuttlesworth¹⁵ (1983) le famiglie dei giocatori d'azzardo problematici riferiscono una riduzione delle interazioni all'interno della famiglia. Il 78% dei coniugi riporta pensieri relativi alla separazione o al divorzio a causa dell'attività di gioco del partner e il 20% riferisce di aver tentato il suicidio. Circa il 25% dei bambini di queste famiglie presentano problemi comportamentali o di adattamento, quali scarsi risultati scolastici, uso di alcool o droghe e la partecipazione ad attività criminali. Il 65% dei coniugi dei giocatori riferisce di aver dato i propri risparmi

¹⁴ Custer R. (1982), *An overview of compulsive gambling*, in Caron P.A., Yolles S.F., Kieffen S.N. (a cura di), *Addictive Disorders Update: alcoholism, drug abuse, gambling*, New York, Human Science Press, pp. 107-124.

¹⁵ Lorenz V., Shuttlesworth D.E. (1983), *The Impact of Pathological Gambling on the Spouse of the Gambler*, in “Journal of Community Psychology”, 11, 67-76.

personali al giocatore, il 56% di essersi fatto prestare denaro da dare al coniuge, il 54% di essere stato costretto a chiedere un prestito per far fronte alla necessità di sostentamento della propria famiglia¹⁶.

Slot. Progettate per generare dipendenza

Le nuove tecnologie forniscono formidabili strumenti all'industria del gioco per attrarre e per fidelizzare i giocatori. Sul tema, Natasha Dow Schüll, antropologa culturale americana, professore associato al MIT e autrice del libro *Addiction by design: Machine Gambling in Las Vegas* (2012)¹⁷, ha sostenuto al Festival dell'Economia di Trento 2015¹⁸ che i casinò sono addirittura costruiti attorno alle *slot machine*, nel senso che in essi tutto è realizzato per attirare le persone verso le slot e farle sostare lì. Chiamate oltreoceano la “morfinia elettronica” o il “crac dell'azzardo”, già nel 1980 negli Stati Uniti le slot davano il 40% del fatturato del gioco d'azzardo, ma nel 2000 sono arrivate al 75%. L'industria dell'azzardo — sostiene la Schüll — ha contribuito a diffondere l'opinione che la perdita del controllo nel gioco dipenda essenzialmente dalla responsabilità dei singoli. Giocare è una libera scelta, se uno esagera è colpa sua. Si pone pertanto l'accento sul gioco responsabile, nell'ottica per cui il problema non sarebbero l'onnipresenza e le caratteristiche delle occasioni di gioco, bensì il comportamento dei singoli nella gestione del proprio denaro e delle proprie emozioni. Su questa impostazione si basa il meccanismo del *precommitment* dell'*on line*, per cui i siti e le applicazioni di gioco chiedono ad ogni utente di fissare il proprio massimale di spesa in anticipo e recepiscono le successive variazioni in aumento con qualche giorno di ritardo — l'utente può gestirsi da sé — salvo poi sollecitare con messaggi ed email promozionali il giocatore che riduce o interrompe i propri accessi al gioco.

Contro tale impostazione, l'autrice fa notare che nell'esaminare la genesi della dipendenza non si può prescindere dall'analisi dei meccanismi di interazione tra l'uomo e la macchina (o l'applicazione informatica). Aggiunge che le slot moderne sono uno strumento particolarmente potente, in quanto creano una situazione di gioco che è solitario, rapido e continuo. Le persone che vi giocano ripetutamente sviluppano infatti la dipendenza 3-4 volte più velocemente delle persone che fanno scommesse

¹⁶ Centro di Ascolto Casa del Giovane di Pavia - Associazione Movimento NoSlot, *Op.cit.*

¹⁷ Natasha Dow Schüll, *Addiction by design: Machine Gambling in Las Vegas*, Princeton University Press, 2012. Traduzione italiana in corso di pubblicazione: *Architetture dell'azzardo. Progettare il gioco, programmare la dipendenza*, a cura di Marco Dotti e Marcello Esposito, traduzione di Irene Sorrentino, Luca Sossella editore.

¹⁸ Il video è disponibile sul sito del Festival dell'Economia, nell'ambito dell'evento denominato “Fondata sull'azzardo”: <http://2015.festivaleconomia.eu>.

sportive o al gioco delle carte. La progettazione delle slot è interamente focalizzata sulle strategie per fare giocare le persone a lungo e in modo ripetuto. Così, tutto è ergonomico affinché il giocatore non si stanchi: gli sgabelli sono stoncati perché le gambe non si addormentino, tutto è a portata di mano, per inserire il denaro non bisogna neanche alzare il braccio perché la bocchetta è nella giusta posizione, la leva laterale da abbassare ha lasciato il posto ai pulsanti, tutto è progettato per massimizzare la spesa per unità di tempo. “Ergonomia fa il paio con economia”. Il passaggio dall’uso delle monete a quello delle banconote e — ancor più — a quello delle carte, ha reso il gioco ancora più veloce, perché introdurre le monete è un gesto lento, che interrompe il flusso, mentre con i soldi già dentro tutto scorre più rapidamente. Inchieste giornalistiche e documentaristiche (pensiamo per esempio a quelle della trasmissione *Le Iene*) hanno più volte documentato lo stato di alienazione in cui cade il giocatore, l’iteratività ipnotica del roteare di numeri, stelle, frutti, dadi e degli altri simboli delle slot macchine. È evidente l’estrema rapidità della perdita, rafforzata dalla possibilità di scegliere il “pilota automatico”, cioè la funzione per cui la macchina esegue tutte le giocate senza bisogno di ulteriori comandi, fino ad esaurimento del denaro inserito.

Stando a Natasha Dow Schüll, le slot sono progettate per dare al giocatore il giusto ritmo di *time-on-device* (tempo passato alle macchinette), in modo che egli non si stanchi, continui a giocare a lungo e ritorni. L’obiettivo dei costruttori non è cioè quello di far perdere il giocatore velocemente, cosa che lo spingerebbe a lasciare il gioco, bensì quello di dargli l’illusione di vincere, fidelizzandolo e facendolo perdere poco per volta, ma in misura sempre crescente e in quantità rilevanti. Il profitto che ne deriva è da volume, non da prezzo.

A questo proposito è interessante lo studio di un team di ricercatori della University of Waterloo in Canada, guidati dal neurologo comportamentale Michael J. Dixon¹⁹, che sottolinea l’importanza dei suoni e delle luci nelle *slot machine*. Suoni e luci sono utilizzati per camuffare le perdite: le slot si illuminano ed emettono suoni in caso di vincita e non fanno nulla in caso di perdita. Fin qui tutto ok, l’inganno scatta nel momento in cui si verifica una situazione intermedia: se per esempio il giocatore inserisce un euro e vince 50 centesimi, la slot si accende ed emette suoni come nel caso di una vincita, mentre si tratta di una perdita. Esperimenti condotti su gruppi di giocatori, messi alla prova su macchine senza suoni e luci e su macchine con suoni e luci, hanno mostrato che quando utilizzano macchine con suoni e luci i giocatori hanno la sensazione di aver vinto più volte rispetto a quando utilizzano macchine silenziose e spente.

¹⁹ Dixon, M.J., Harrigan, K.A., Sandhu, R., Collins, K., & Fugelsang, J.A. (in press, 2010). *Losses disguised as wins in modern multi-line video slot machines*. *Addiction*.

Perdere è matematico

Giocare a slot, lotterie e “grattini” vari non è soltanto un brutto vizio, è anche irrazionale. Sono diversi, infatti, gli errori del pensiero commessi dal giocatore nel personale inseguimento della vincita. Innanzitutto c'è quella che viene chiamata *l'illusione del controllo*, cioè la convinzione di poter influenzare eventi che sono soltanto casuali, di poter dominare l'alea insita in questo tipo di giochi, in sostanza. Per esempio, tirando i dadi con forza si ha la sensazione di poter far uscire un numero alto, mentre tirandoli delicatamente si confida in un numero basso. Inoltre, la percezione del giorno fortunato, del momento buono, cioè la sensazione che, avendo vinto qualcosa, l'occasione sia propizia per continuare a giocare, per sfidare la sorte. Ancora, la *fallacia dello scommettitore*, vale a dire la convinzione che la probabilità del verificarsi di un evento sia influenzata dalla frequenza delle sue ultime ricorrenze. Così, per esempio, nel gioco del Lotto si aspettano i numeri ritardatari e si gioca poco su quelli che sono usciti di recente oppure, se si sta aspettando un numero e ne esce uno vicino, si ha la percezione che quello atteso stia per arrivare. La percezione è ingannevole. Se compro un “Gratta e Vinci” da 5 euro e ne vinco 5, ho l'impressione di vincere e invece non vinco niente. Prendiamo in considerazione il Miliardario, che è uno dei “Gratta e Vinci” più diffusi: funziona in modo che pochi biglietti fanno vincere molto, mentre molti fanno vincere poco: addirittura più di 1 su 4. Ora, la vincita piccola ma più probabile corrisponde al prezzo del biglietto o poco più. Vinci spesso e continui a giocare, senza calcolare che la probabilità di ottenere il premio massimo, che è di 500mila euro, è di 20 su oltre 100 milioni di casi.

La serie di erronee convinzioni e superstizioni che ci portiamo dietro sono sintetizzabili in quello che viene definito il *pensiero magico*, ovvero l'attitudine a mettere in relazione eventi indipendenti. Il pensiero magico si traduce nella memoria selettiva (vale a dire la tendenza a ricordare esclusivamente le vincite), nell'errata stima delle proprie probabilità di vincita (la convinzione di aver trovato un sistema, una tattica, una chiave per vincere), nell'attribuzione di significato a eventi che non ne hanno: ho puntato sul 20, ma è uscito il 19, ci sono andato vicino, quindi la fortuna sta arrivando. Ho quasi vinto! Il cervello reagisce a una sensazione di quasi vincita come reagirebbe a una sensazione di vincita: godiamo quasi come se vincissimo. Il pensiero magico è assolutamente normale in tutti noi e consiste in piccole superstizioni personali, come la convinzione che una determinata maglietta porti fortuna per sostenere gli esami e cose del genere. Nel giocatore patologico, però, il pensiero magico diventa una forza travolgente, che genera un desiderio irrefrenabile (*craving*), l'impossibilità di sottrarsi all'impulso del gioco, in altre parole la compulsività. È per questo che è particolarmente significativa l'iniziativa di Paolo Canova, Diego Rizzuto e Sara Zaccone, che

con *Fate il Nostro gioco*²⁰ dal 2012 si occupano di divulgazione scientifica applicata al gioco d'azzardo. Usare la matematica come strumento di prevenzione; diffondere, tramite l'esplorazione delle leggi che governano il caso e le scommesse, una sorta di "antidoto logico" per immunizzare dal rischio degli eccessi da gioco, questo il loro scopo. Il progetto, che ha finora coinvolto circa 100.000 persone — in maggior parte studenti — in Italia, Francia e Svizzera, si è anche tradotto in una mostra, in numerose apparizioni televisive e in due interventi alla Camera dei Deputati.

Del resto, come efficacemente ricordano Canova, Rizzuto e Zaccone in un intervento alla trasmissione tv *Le Iene*²¹, tutti i giochi d'azzardo nascono proprio dalla mente di matematici che decidono a tavolino le probabilità di vincita e il rendimento di chi li gestisce. Con la matematica si calcola, per ogni gioco, quant'è la perdita media del giocatore. Per esempio, nella roulette è del 2,7%, vale a dire che il giocatore di roulette perde in media 2,70 euro per ogni giocata da 100 euro. Ed è evidente, se si considera che la roulette ha 37 numeri (36 più lo zero) e che se si indovina il numero vincente il premio è di 36 volte la posta (non 37). Il banco trattiene quindi 1/37mo, cioè proprio il 2,7%. È matematico. Chiunque giochi tanto è certo di perdere quella cifra lì: il 2,7%. Ogni gioco, ovviamente, ha la sua percentuale. Nelle slot di nuova generazione la percentuale di perdita è addirittura del 15%, nel *win for life* la perdita media è del 35%, nel Superenalotto addirittura del 65%. Nei giochi di larghissimo consumo il meccanismo ingannevole è che, sebbene la percentuale di vincita sia estremamente bassa, visto che milioni di italiani giocano, la probabilità che qualcuno vinca è elevata. Prendiamo il Superenalotto: la probabilità di essere il vincitore è di circa 1 su 622 milioni! Nel Miliardario la probabilità di trovare il premio massimo di 500 mila euro è molto più alta, ma comunque, vincere 500 mila euro, ci dicono i nostri amici matematici, è come raccogliere uno dei venti biglietti fortunati su una fila di "grattini" lunga come le strade di mezza Europa.

²⁰ Canova P. e Rizzuto D., *Fate il Nostro gioco*, ADD editore, pubblicazione prevista nel 2016. www.fateilnostrogioco.it.

²¹ Puntata del 27 marzo 2014, servizio di Nadia Toffa. <http://www.iene.mediaset.it>.

Il dramma della dipendenza

A poco a poco, guardando, la febbre del giuoco prese anche me. I primi colpi mi andarono male. Poi cominciai a sentirmi come in uno stato d'ebbrezza estrosa curiosissima: agivo quasi automaticamente, per improvvisi, incoscienti ispirazioni; puntavo, ogni volta, dopo gli altri, all'ultimo, là! e subito acquistavo la coscienza, la certezza che avrei vinto; e vincevo. Puntavo dapprima poco; poi, man mano, di più, di più, senza contare. Quella specie di lucida ebbrezza cresceva intanto in me, né s'intorbidava per qualche colpo fallito, perché mi pareva d'averlo quasi preveduto; anzi, qualche volta, dicevo tra me: «Ecco, questo lo perderò; debbo perderlo». Ero come elettrizzato. A un certo punto, ebbi l'ispirazione di arrischiare tutto, là e addio.

Da *Il fu Mattia Pascal*, Pirandello

Dai numeri alle storie

Roma, via Oderisi da Gubbio, giugno 2011. A due passi dalla Basilica di San Paolo fuori le mura una coppia lascia due gemelli di undici mesi nell'auto al sole, in doppia fila, per oltre due ore. “Mica ho chiuso tutti i finestrini” si difende la mamma, che nel frattempo era ipnotizzata davanti a una slot insieme al compagno²². Si susseguono le notizie di coppie di genitori che lasciano i propri bambini, anche neonati, chiusi in macchina per andare a giocare alle “macchinette”, dove restano intrappolati in un tunnel senza tempo.

Accade ancora alle sei del mattino in un giorno di maggio 2013, in via di Settebagni, nella periferia Nord della capitale²³. Di nuovo a Castelfiorentino, in provincia di Firenze, alla fine di novembre 2014²⁴. Stesso copione a La Spezia, all'inizio di gennaio 2015²⁵.

²² Angeli F., “Gemelli di 11 mesi abbandonati in auto. I genitori giocavano alle slot machine”, *larepubblica.it* - Roma, 5 giugno 2011.

²³ RQuotidiano, “Settebagni, bimbo di 2 mesi abbandonato in auto. I genitori giocavano alle slot”, *ilfattoquotidiano.it*, 19 maggio 2013.

²⁴ Puccioni I., “Lasciano il bimbo solo nell'auto per andare a giocare alle slot machine”, *lanazione.it* - Empoli, 29 novembre 2014.

²⁵ Toracca M., “Lasciano il neonato in auto e vanno alle slot, genitori denunciati”, *ilsecoloxix.it* - La

Poi vi sono imprenditori che si giocano l'attività, come a Treviso nell'estate del 2013, dove un capo azienda, dopo aver perso tutti i suoi soldi al videopoker, è costretto a fallire e a licenziare i suoi dieci dipendenti, prima di rivolgersi al Sert di zona²⁶. Sempre da un Sert arriva la notizia, a novembre 2013, di un bancario che ruba soldi ai clienti per giocare alle slot²⁷.

Ma c'è anche chi si uccide, chi decide di farla finita perché non riesce a staccarsi dal gioco. Perché, perdendo tutti i propri soldi e spesso anche quelli della propria famiglia, ha perso sé stesso. È luglio quando nel 2013 a Barano d'Ischia (Napoli) M.C., 19 anni, si getta da una scogliera. Nel biglietto lasciato, un fogliettino sgualcito nella tasca dei pantaloni, aveva scritto: "mamma scusa, ho perso tutti i risparmi al gioco", su poker *on line* e su un sito di scommesse su internet²⁸. Nell'agosto precedente, a Torino, un uomo di 48 anni, meccanico, si era dato fuoco perché travolto dai debiti di gioco, soprattutto videopoker²⁹.

Infine, gente che invece uccide, come nel dicembre 2013 a Cesano Boscone, hinterland milanese, dove una donna di 77 anni è stata soffocata dalla figlia e dal compagno della figlia. I due, ridotti al verde dalle perdite alle slot, hanno agito per impossessarsi di poche migliaia di euro e per paura che l'anziana potesse scoprire che le avevano rubato gioielli³⁰.

I numeri sono eclatanti, ma da soli non sono sufficienti a far capire fino in fondo il dramma della dipendenza. Si tratta pur sempre di cifre asciutte e lontane, di un problema che affligge sempre qualcun altro e non noi. L'elaborazione di misure per contrastare il fenomeno richiede una comprensione più profonda ed empatica, che oltre che dei numeri si nutra delle storie delle persone, di coloro che si sono persi nel gioco o che lottano per uscirne. Scorrere i fatti di cronaca può dare un senso di sorpresa e smarrimento, ma ancor più forte e toccante è considerare che per ogni notizia drammatica ed estrema vi sono innumerevoli vicende di ordinaria esasperazione, che non fanno scalpore, ma costituiscono purtroppo l'amara quotidianità di migliaia di persone.

Spezia, 3 gennaio 2015.

²⁶ Pavan G., *Malato di slot manda in rovina la ditta: in tre anni persi quasi 500mila euro*, ilgazzettino.it - Treviso, 17 luglio 2013.

²⁷ *Gioco d'azzardo, banchiere confessa: «Rubato soldi in ufficio per le macchinette»*, ilmessengero.it - Umbria, 14 novembre 2013.

²⁸ Sannino L., *«Ho perso tutto al gioco», ragazzo suicida*, ilsecoloxix.it, 5 luglio 2013.

²⁹ Numa M., *«Ho perso tutto al videopoker». Travolto dai debiti si dà fuoco*, lastampa.it - Torino, 20 agosto 2012.

³⁰ Silvestri E., *Uccisa per la febbre del gioco. Figlia e genero gli assassini*, ilgiornale.it, 20 dicembre 2013.

Pavia, una Las Vegas in Italia

Pavia, una slot ogni 104 abitanti. Un tempo famosa per essere sede di una delle più antiche università italiane e per i suoi monumenti, nel dicembre 2013 è finita in prima pagina sull'edizione internazionale del New York Times per essere la capitale italiana del gioco d'azzardo. Il titolo dell'articolo è emblematico: *Many feel gambling deals Italy losing hand*, "Molti ritengono che il gioco d'azzardo dia all'Italia la mano perdente". Che le cose non stiano andando per il verso giusto?

Ci rechiamo alla Casa del Giovane, dove si lotta contro il gioco d'azzardo patologico dal 2004, da quando Luca (14 anni) si è rivolto alla struttura dicendo: "Ho bisogno di aiuto: mio padre ci sta rovinando".

Lì incontriamo Simone Feder, coordinatore dell'Area Giovani e Dipendenze della Casa del Giovane di Pavia e giudice onorario al Tribunale dei minorenni di Milano, che ricorda: "Nel 2004 a Pavia stava succedendo qualcosa di strano, erano i figli a portarci i genitori. Questo prima che nascesse l'assistenza e l'azione di contrasto contro la ludopatia, che ora ci occupa 24 ore su 24. Il giorno dopo Luca tornò nuovamente con il suo amichetto Giovanni perché anche in casa di Giovanni stava succedendo la stessa cosa, l'azzardo stava devastando anche la loro famiglia. Giovanni era preoccupatissimo e diceva: 'Sto aiutando papà a gestire il conto corrente, perché la mamma non ne vuol più sapere'. Allora noi, che ci occupiamo di problematiche giovanili, non potevamo non provare a dare risposte a quel Luca e a quel Giovanni. In seguito venne Francesca, una ragazza che stava studiando informatica all'università, e mi disse: 'Io non ce la faccio più, il papà e la mamma non si guardano più in faccia, però sono insieme. Papà lavora sempre e spende tutto. Racconta continuamente balle per giustificarsi, ma il problema è che sta sperperando tutto con le *slot machine*. Io non ce la faccio più. Che cosa dice lei se metto questo affare nella macchina di papà?'... e mi fa vedere un localizzatore satellitare che voleva usare per controllare il papà in modo da poter andare a fermarlo quando giocava. 'Però se poi se ne accorge? Lei cosa dice?'. Si stava scom bussolando tutto, si chiedeva ai figli di occuparsi dei genitori, si stava invertendo tutto un discorso educativo e culturale".

È stato subito chiaro che si stavano creando le condizioni per un'enorme emergenza sociale, che non coinvolge solo chi gioca, ma distrugge intere famiglie e tocca anche i più piccoli. Continua Feder: "Allora cominciammo a cogliere il problema e a prendere in carico qualcuno. Iniziammo facendo dei colloqui, ma col tempo vedevamo che i colloqui non portavano alla soluzione [...] sempre più gente arrivò a chiederci di bloccare i conti correnti. Era il 2009 quando portai 20 donne dal giudice per chiedere di bloccare i conti bancari dei rispettivi mariti, che stavano dilapidando tutte le risorse della famiglia". Infatti, in presenza di evidenze che attestino che una

persona, per effetto di un'infermità o di una menomazione fisica o psichica, si trova nell'impossibilità, anche parziale o temporanea, di provvedere ai propri interessi, il giudice tutelare può nominare un amministratore di sostegno. Pensiamo a un alcolista, non lo si può certo lasciar andare in giro con una bottiglia al seguito, pensando che saprà astenersi dal bere? Sarebbe una tentazione continua. Bisogna al contrario impedirgli di bere anche un innocente bicchiere, perché quel gesto potrebbe risvegliare in lui l'incontrollabile desiderio di andare oltre. Funziona così anche per i giocatori patologici. Una volta che hanno perso il sano rapporto con il denaro, non è più possibile lasciar loro gestire dei soldi. È necessario toglier loro tutto e che qualcun altro si occupi delle loro finanze³¹.

“I primi sui quali siamo intervenuti sono stati due anziani di 75 anni, marito e moglie. Il marito era sempre attaccato alle macchinette. Sì, i primi furono gli anziani. Mai nessuna droga aveva colpito gli anziani! Nel 2009, quindi, abbiamo avviato dei veri e propri percorsi terapeutici riabilitativi insieme ad altri soggetti con problemi di droga.

Il primo giugno del 2012, nell'ambito di un convegno dal titolo *Azzardo: non chiamiamolo gioco*, portai all'attenzione della città i risultati di un questionario somministrato nella provincia di Pavia a 1.500 giovani con un'età media di 15 anni, ragazzi della scuola superiore. Avevo inserito domande tendenti a capire se c'erano problematiche di azzardo e uscì fuori che il 15% dei ragazzi dichiarava di aver già giocato alle *slot machine*. Il 9% dichiarava di avere in famiglia qualcuno che giocava abitualmente. Non era presente nel 2012 in modo massiccio, come invece riscontriamo attualmente, l'azzardo sulle scommesse, ma era molto presente il “Gratta e Vinci”. Il 26% dei ragazzi dichiarava di averlo acquistato nell'ultima settimana. Emergevano numeri sulla base dei quali la città cominciò a capire che stava succedendo qualcosa di serio.

La spesa procapite nei giochi di Stato a Pavia è di 2.900 euro circa (considerando le persone con più di 18 anni di età). È una cifra impressionante.

Nel 2012 abbiamo cominciato a contare le macchinette presenti sul territorio, recandoci fisicamente nei bar, nelle tabaccherie e negli altri locali che potevano ospitarle per dare maggiore sostanza ai nostri discorsi. Abbiamo concluso che a Pavia c'è una macchinetta ogni 110 persone circa. Abbiamo anche fatto un'intervista ai gestori — quando il clima era ancora tranquillo — e un barista su tre dichiarava di fare prestiti ai giocatori.

Questa è gente che arriva a spendere tutto. Un giocatore d'azzardo non si ferma. Una volta stavo facendo un colloquio con un giocatore e lui mi disse: ‘Ecco, vedi, io qui già so dove trovare i soldi’. E mi indicò quella cassetta lì dove tengo la manetta dei ragazzi della comunità. Un giocatore d'azzardo sa come trovare i soldi, sa quali

³¹ Cfr. la scheda di approfondimento sull'amministrazione di sostegno.

balle raccontare per arrivare all'obiettivo. Come nella più classica delle dipendenze può arrivare a commettere reati e a fare qualsiasi cosa. Esistono dei campanelli d'allarme che le banche potrebbero utilizzare, ce lo dicono i giocatori stessi: se una persona sfora ripetutamente il plafond i primi giorni del mese è molto probabile che siamo di fronte a un giocatore d'azzardo”.

Il fatto che una persona effettui continui, piccoli prelievi, per esempio di 250 euro, i primi giorni successivi all'accredito dello stipendio, può indicare che c'è un problema nella gestione dei soldi. Il fatto che un cliente, a seguito di ciò, vada in rosso ogni mese a breve distanza dall'accredito dello stipendio, può essere un segnale della presenza di comportamenti a rischio, di un rapporto compulsivo con il denaro.

“I giocatori che seguono il percorso di recupero sono molto arrabbiati proprio perché le banche non fanno nulla, perché non avvertono i cointestatari dei conti correnti nei casi in cui questi sono spesso in rosso. Se la banca trovasse un modo per assicurarsi che la lettura dell'estratto conto arrivi a tutti gli intestatari del conto, già compirebbe un'importante azione preventiva. Poiché i giocatori d'azzardo sono abilissimi nell'intercettare la posta e nell'ingannare i propri familiari, la banca dovrebbe avere un riscontro della lettura del conto da parte di tutti gli intestatari. I giocatori spendono tutto i primi giorni del mese e poi tirano in qualche modo fino alla fine, rimediando denaro qua e là, chiedendo prestiti, ricorrendo all'usura. All'interno delle sale da gioco accade anche che paghino i gestori con assegni, i quali danno loro contanti freschi da spendere”.

In proposito è interessante il modello rappresentato dalla Finlandia, dove è possibile giocare utilizzando esclusivamente moneta digitale, carte di credito o debito, e lo Stato è pertanto in grado di monitorare il livello di spesa del singolo cittadino e di inibirgli l'accesso a tutti i sistemi di gioco del Paese una volta che egli abbia raggiunto il tetto massimo consentito³². Ma forse anche le banche potrebbero fare di più. Una volta messi a punto degli indicatori per l'individuazione del sospetto giocatore, potrebbero studiare delle modalità di intervento, nel rispetto della privacy, per aiutarlo a riconoscere e ad affrontare il problema. Sarebbe infatti fondamentale poter intervenire tempestivamente, aiutando il giocatore, con il suo consenso, a prendere atto della dipendenza dal gioco e ad affrontarla.

“Abbiamo capito che i colloqui erano poco efficaci e tra la fine del 2012 e l'inizio 2013 abbiamo cominciato a metter su dei gruppi, nei quali abbiamo richiesto la

³² Su questo e su altri aspetti del modello finlandese cfr. Dotti M., “Azzardo & non profit: in Finlandia funziona così”, *Vita*, numero del 7 aprile 2015 e Cefaloni M., interviste a Marco Dotti dal titolo “Azzardo legale. Il modello alternativo finlandese e come far inceppare il profitto dell'azzardo”, *Cittanuova.it*, 8 maggio 2015 e 20 maggio 2015.

partecipazione di un familiare, perché dall'azzardo si esce soltanto se c'è un reale cambiamento di vita. Da allora abbiamo gestito più di cento casi, quasi tutti risolti. C'è un buon tasso di successo anche perché abbiamo davanti persone che sono sì malate d'azzardo, ma che generalmente conoscono il senso del sacrificio, si tratta di persone che si sono costruite una vita, una professione. Abbiamo gente di ogni tipo: un imprenditore, un agente di commercio, un operaio, etc. Oggi l'azzardo di massa è diffuso capillarmente in maniera tale che è facile inciampare. Se si va a vedere la storia delle persone che cadono nel gioco, ci si rende conto che si tratta di persone normali, la cui vita è simile alla nostra. Poi si constata che in loro c'è tutto un background di solitudine. È inoltre una forma di dipendenza che non lascia segni”.

Si ha l'impressione che quella del gioco sia una forma di dipendenza più subdola delle altre, perché meno riconosciuta, sottovalutata, contro la quale non abbiamo ancora anticorpi e che quindi colpisce gente più sana.

“Vero, si tratta di gente che ha tirato su dei figli, che ha sempre pagato le tasse, che ha raggiunto risultati e accantonato risparmi, gente che conosce il senso del sacrificio. Quando hai davanti un giocatore d'azzardo la prima cosa che devi chiederti è: di che cosa è malato? Perché oggi qui abbiamo davanti il malato di *slot machine*, il malato di 'Gratta e Vinci', il malato di scommesse, etc. Si fissano spesso su un unico gioco, giocano spesso negli stessi posti. Ascolta questa testimonianza, si intitola 'La zona della macchina': *Per usare un paragone, la macchina diventa come una donna, con cui ti devi vedere la prima volta. Ed ogni volta è come se fosse il primo incontro. Personalmente erano tre i bar in cui giocavo ed erano sempre e solo quelli e naturalmente sempre e solo la stessa slot.*

Attenzione. Non tutti sono come lui, ci sono persone che vanno sempre nello stesso bar e usano sempre la stessa slot.

In me recepivo e sentivo forte la voglia di rimanere solo con la mia donna, la slot. Nel nostro mondo è come si fa al primo appuntamento: curare nei dettagli ogni piccolo particolare per fare colpo su di lei, proprio come in un romantico incontro con una donna. La slot riesce a farti perdere la testa, a battere forte il cuore, a farti sentire presso di lei e per lei. Volevo lei, solo lei, sempre e solo quella. Come se non la vedessi, ogni volta che era occupata me ne andavo perché non potevo tradirla giocando con un'altra slot. Mentre me ne andavo in me c'erano rabbia, delusione, gelosia e tristezza, mi sentivo come un uomo tradito che vede la propria lei con un altro. Ogni volta che giocavo attorno a me vi era il deserto e un silenzio irreali.

Si sconnettono, tu puoi far scoppiare anche dei petardi ma loro non si spostano. Alcuni filmati girati a Las Vegas mostrano addirittura persone che vanno in attacco cardiaco nei casinò, con l'autolettiga e i paramedici che intervengono, mentre i giocatori a fianco continuano a giocare”.

“C’è poi il problema rappresentato dai cosiddetti *mirror neuron*³³, che fanno sì che il gioco susciti in chi guarda le stesse reazioni proprie di chi lo pratica, attiva le stesse aree cerebrali. E abbiamo il problema che i giochi sono ovunque. Bisogna separare il gioco dalla vita quotidiana. Perché quando un minore entra in un bar a prendere un gelato noi non sappiamo quello che si attiva nella sua testa nel vedere giocatori alle prese con le *slot machine*”.

Mentre parliamo squilla il cellulare di Feder, è un giocatore: “Ciao Raffaele, ce la fai?... Be’ allora sentiamoci magari in settimana che ci vediamo io e te quando puoi, magari una sera in cui finisci prima... dai fammi sapere tu Raffaele... io, se vuoi, ti aspetto anche stasera... dai sentiamoci anche lunedì che ci accordiamo per vederci un giorno. Guarda che ti aspetto però eh... mi raccomando Raffaele, non perderti... dobbiam vederci, ti aspetto! - Questo ragazzo mi preoccupa, è un imprenditore eh”.

Ma i giocatori si rendono conto di quello che stanno facendo?

“Sì, se ne rendono conto, il problema è che non lo accettano, non accettano di essere dei perdenti. Io sono trenta anni che mi occupo di disagio, ma di fronte ai cocainomani non ho mai sentito le mogli dire: avrei preferito che mio marito mi avesse tradito con un’altra donna. Con la cocaina questo non è mai successo. Perché nel caso del gioco si ritrovano di fronte un essere inanimato, mariti con cui hanno costruito una vita insieme che a un certo punto diventano fragili, persi per una macchinetta e non se ne capisce il perché. È una cosa troppo inaccettabile dal punto di vista psicologico.

A livello sociale, poi, nessuno se ne accorge. Guarda come sono strutturati i nostri bar, ormai non li frequenta nessuno e poi la giocata è veloce. Pensa che una giocata dura dai 4 ai 6 secondi”.

Poi è nato il movimento *No slot*.

“Scendemmo in piazza per la prima volta nel 2012, con un cartello di 30 associazioni con la scritta *Mettiamoci in gioco*. Per dire basta, per dire che non accettavamo che ogni pavese in media buttasse nell’azzardo 8 euro al giorno. Si parlava allora dell’11% del PIL provinciale bruciato nel gioco. In quell’occasione partecipò anche il vescono di Pavia e da allora cominciammo ad affiggere nei locali senza slot il loghino *No slot*”. Ne seguì, nel 2013, sempre a Pavia, la prima manifestazione nazionale *antislot*.

³³ I neuroni specchio (*mirror neuron*) sono cellule cerebrali che ci permettono di ricondurre a un formato comune ciò che percepiamo e ciò che sappiamo fare. In altre parole grazie ai neuroni specchio, quando vediamo un’altra persona compiere un’azione, viviamo l’azione osservata come se fossimo noi stessi a eseguirla. Inoltre, il nostro cervello unisce l’immagine degli altri alle emozioni che stanno provando, facendoci vivere, anche se solo in parte, le stesse sensazioni. Ecco perché osservare una persona triste ci mette tristezza, mentre osservarne una allegra ci mette allegria.

Le tipologie di giocatore patologico³⁴

Alla Casa del Giovane il giocatore viene ricondotto a una delle due seguenti categorie, in base alla gravità della dipendenza:

Giocatore di tipo A/Grave/Che richiede un intervento immediato. Il giocatore che rientra in questa categoria si distingue per i seguenti comportamenti:

- vende oggetti personali e/o sé stesso;
- fa critiche negative sulla sua situazione economica;
- chiede in prestito denaro ad altri giocatori e/o gestori di locali che vendono o ospitano giochi;
- sostiene di aver perso il controllo sul gioco;
- trascura vistosamente persone e/o animali.

Giocatore di tipo B/Livello di attenzione/Richiede monitoraggio costante del comportamento. Se gli indicatori persistono o si aggravano è necessario intervenire. Il giocatore che rientra in questa categoria si distingue per i seguenti comportamenti:

- rincorre le perdite cercando di recuperare soldi;
- gioca finché non ha più soldi;
- si nota un allungamento del tempo di gioco;
- si nota un aumento delle visite sul luogo di gioco;
- si nota un aumento del denaro investito nel gioco;
- gioca contemporaneamente e in modo eccessivo a più apparecchi o a più tavoli;
- si presenta prima dell'apertura del luogo di gioco ed è impaziente;
- alla chiusura del luogo di gioco, specie se ha perso, fatica ad andarsene;
- tenta senza successo di ridurre le visite;
- si notano forti sfoghi emotivi e comportamenti aggressivi;
- si nota trascuratezza nel vestire e nell'igiene personale.

Il percorso di recupero

Il percorso di recupero passa per la partecipazione a un gruppo d'ascolto. È nel gruppo, infatti, che il giocatore riesce con maggior facilità a trovare la forza per reagire e per controllare i suoi impulsi. Nel confronto con gli altri supera la dimensione della solitudine, si rieduca alla schiettezza, assume un impegno che non è più individuale, ma collettivo. Nel gruppo il giocatore recupera una dimensione temporale diacronica, non più schiacciata sul presente e sull'irrefrenabile impulso a cogliere

³⁴ Centro di Ascolto Casa del Giovane di Pavia - Associazione Movimento NoSlot, *Op.cit.*

l'attimo e la sensazione del momento magico, a vivere l'adrenalina della tensione e la fuga nell'alienazione. Il giocatore si riappropria gradualmente di sé stesso e del controllo delle proprie azioni.

Alla Casa del Giovane di Pavia la partecipazione ai gruppi di ascolto è preceduta ed eventualmente affiancata da colloqui individuali e dall'assistenza di un'équipe multidisciplinare composta da psicologi, psicoterapeuti, medici, avvocati, amministratori di sostegno che supportino il ludopatico sotto tutti i punti di vista, dall'elaborazione della vulnerabilità che è alla base del GAP alla gestione dell'eventuale situazione debitoria creata.

La partecipazione al gruppo richiede l'accettazione di una serie di tassative regole di comportamento. Innanzitutto il giocatore non può intraprendere il percorso di recupero da solo, ma deve portare con sé il proprio partner o un familiare che accetti di seguire tutto l'iter con lui.

In secondo luogo deve prendere atto di non avere un sano rapporto coi soldi. Deve pertanto rinunciare alla gestione del proprio denaro, incaricando la persona che lo accompagna nel percorso, di gestirlo per suo conto. Infatti, come per il fumatore che ha smesso di fumare è meglio non avere in tasca un pacchetto di sigarette, così anche il giocatore che ha smesso di giocare non deve avere in tasca dei soldi. Il gestore di sua fiducia gli affida quindi esclusivamente pochi euro al giorno per le esigenze fondamentali (in linea di massima due euro per i non fumatori, al solo fine di comprare il caffè, sette euro per i fumatori) ed egli deve rendicontare con la consegna di scontrini e ricevute tutte le spese effettuate con il denaro aggiuntivo, eventualmente ricevuto per scopi specifici e ben definiti.

Venendo da un vissuto di bugie e inganni, il giocatore deve impegnarsi alla sincerità. All'inizio di ogni incontro avviene il conteggio dei giorni di astinenza dal gioco di ogni partecipante. Qualora il ludopatico ricada nel gioco, deve dichiararlo e il conteggio viene azzerato.

Deve ovviamente attenersi alla totale riservatezza su tutto ciò che avviene e viene detto nel gruppo (pena l'espulsione immediata), al rapporto paritario con gli altri componenti, all'impegno all'astinenza dal gioco, non solo dal gioco d'azzardo, ma da qualsiasi tipo di gioco che comporti un atteggiamento compulsivo, una sfida o una scommessa, fosse anche la Play Station. Qualsiasi gioco, infatti, potrebbe ricreare cerebralmente lo stesso meccanismo e lo stesso rilascio di endorfine e dopamina che si verifica durante la dipendenza dal GAP.

Deve inoltre impegnarsi a non frequentare i luoghi dove in passato andava a giocare e i luoghi "rischiosi" in generale, essere puntuale e costante nella partecipazione agli incontri, collaborare a scrivere il diario di gruppo, mettere in comune fin da subito il proprio numero di cellulare e l'email in modo da tenersi in contatto con

gli altri partecipanti, contribuendo a creare un'efficace rete di sostegno. Nei momenti di crisi, di fronte all'impulso di entrare in una sala giochi, poter chiamare o scrivere agli altri membri del gruppo è di grandissimo aiuto.

Se non si ritengono sufficienti né le sedute individuali né il gruppo d'ascolto, allora il giocatore viene accolto in comunità per un periodo di esperienza residenziale, con allontanamento dal contesto familiare e relazionale in cui è inserito.

Pietro ed Elisa

Prima e durante il gruppo d'ascolto abbiamo occasione di conoscere alcuni giocatori che stanno tentando di uscirne. Sono felici di parlare con noi, perché sperano che il racconto della loro disavventura possa essere utile alla causa. In particolare facciamo la conoscenza di Pietro ed Elisa, lui muratore e giocatore patologico dall'esperienza decennale, ormai sulla buona strada per la guarigione; lei moglie e accompagnatrice, educatrice d'infanzia.

Come siete arrivati qui?

Elisa: lui ha giocato per 12 anni e io l'ho scoperto tre volte in questo periodo. La prima volta grazie a una telefonata della nostra banca. Ma io ce l'ho un po' con le banche, perché il direttore ha telefonato soltanto perché conosce mia mamma e quindi ha chiamato con una scusa per aprirmi gli occhi, credo. Certo, avrebbe potuto farlo prima.

Com'è iniziata?

Pietro: Inizialmente per passare il tempo. Quando staccavo dal lavoro oppure quando d'inverno avevo giornate libere, allora andavo al bar e lì passavo la giornata. Pian pianino il gioco mi ha catturato sempre di più.

E quand'è che te ne sei reso conto?

Quando il problema era molto avanti. E per la paura di perder la faccia sono andato avanti di nascosto, mentre i debiti aumentavano sempre di più e ciò mi causava anche una tensione sempre più pesante da sostenere.

Giocavi sempre nello stesso posto?

No, non davo mai punti di riferimento. In paese nessuno se n'è accorto, non m'ha mai visto quasi nessuno giocare. Ci sono altri che giocano e si sa, ma di me non si sapeva niente.

Elisa: Lui aveva la maschera, era insospettabile. A casa era molto presente e nascondeva benissimo. Magari mi diceva che doveva lavorare un'ora in più e invece andava a giocare, ma la sera era sempre a casa. La domenica pomeriggio, il sabato, non usciva mai. Soltanto negli ultimi tempi l'ha fatto, quando il gioco era diventato proprio un'ossessione.

In che momento della giornata giocavi?

Pietro: Quando avevo tempo libero. Io gestivo anche altri operai sotto di me, quindi potevo dire benissimo che mi assentavo un attimo per prendere materiale o per andare a vedere un altro lavoro, mentre invece andavo a giocare.

Giocavi da solo o anche con altre persone?

Una solitudine incredibile. Ci si lega solo al gioco, solo alla macchinetta. Ti prende tutto.

Quanto tempo ogni giorno?

D'inverno quando avevo la giornata libera ci stavo su anche 10-12 ore. Era un'ossessione.

Giocavi sempre alle slot?

Sì. La mia vera dipendenza non era il piacere di giocare, perché all'inizio a me neanche piaceva tanto. Il problema era tutto quello che avevo da nascondere. Dovevo recuperare i soldi persi e per me c'era soltanto quel modo lì, non vedevo altre soluzioni.

I gestori dei locali come si comportavano?

Se ne fregavano, anzi mi prestavano i soldi.

Elisa: A me la cosa che ha fatto più male nel paese dove lui è cresciuto è che il

barista, che ha visto crescere sia lui che i suoi fratelli, invece di denunciare il problema gli ha prestato dei soldi.

Con interessi?

Pietro: No, senza, tanto sapevano che tu i soldi li giocavi e che loro guadagnavano lo stesso. La maggior parte sono così. Sono pochi i baristi che avvertono i giocatori. Girando ho incontrato qualche barista che mi si è avvicinato e mi ha detto di stare attento nel giocare, ma in quei momenti lì non li ascolti neanche.

E così è andata avanti per 12 anni.

Elisa: Sì, la prima volta che l'ho preso in castagna avrei voluto mandarlo via di casa. Sono stati i miei genitori a dissuadermi. Allora ho tolto la sua firma dal conto in banca in modo che non potesse più toccarlo, ho restituito il bancomat. Poi dopo un anno sono rimasta incinta — lui mi sembrava tranquillo — è nato il bambino. Dove abitiamo noi non c'è niente, neanche un supermercato, allora ho ripreso il bancomat. Mi sembrava cambiato, quindi di tanto in tanto ho iniziato ad affidargli delle commissioni da fare con il bancomat e quella è stata la seconda rovina.

Quindi, Pietro, per un periodo ne sei uscito?

Pietro: No. A lei sembrava che ne fossi uscito.

Elisa: Aveva meno soldi, ma i giocatori i soldi se li prestano tra di loro. E poi ha chiesto la liquidazione al datore di lavoro.

Hai mai avuto altre forme di dipendenza?

Pietro: No, mai.

Avevi mai giocato in altri contesti? Il pokerino o cose del genere?

Pietro: Sì, quello era capitato, ma due, tre volte l'anno.

E com'è andata?

Elisa: I conti a casa li teneva Pietro ed era molto bravo nel farli quadrare tutti. Lui sapeva quando arrivava l'estratto conto, lo intercettava e lo faceva sparire, dicendomi

che era tutto a posto. Finché non è capitato che ne vedessi uno e allora ho scoperto che il saldo non corrispondeva a quello che avrebbe dovuto essere e in più ho notato che suo fratello gli aveva prestatato 2.000 euro. A Pietro nel frattempo è venuta addirittura l'ulcera per la tensione. Si è dovuto operare. Mi sono trattenuta dal mandarlo via per mio figlio. Perché lui comunque in tutti questi anni è sempre stato un padre e un uomo attento, è stato sempre presente, mai violento, non ha mai urlato. Per mio figlio era il papà che tutti vorrebbero avere, lo portava a giocare a tennis, giocavano alla Play Station, andavano a vedere i tornei. Non potevo... non potevo per mio figlio. Tutto ciò è successo nel luglio 2012. Cominciai a tenere sempre il bancomat con me, a controllarlo in continuazione, a nascondere i soldi e a dargliene un po' per volta. Ma lui cosa fece? Aprì due finanziamenti e un altro conto nella stessa banca, in modo da avere un nuovo bancomat identico al mio. Di notte scambiava i due bancomat senza che io me ne accorgessi e il gioco era fatto. Finché un giorno tornai la sera da lavoro e non lo trovai a casa. Era il 7 gennaio 2013. Mia madre mi riferì che era uscito nel pomeriggio dicendo che doveva mettere in ordine il magazzino. Erano le sei e mezzo di sera, era buio. Mi resi conto che indossava vestiti belli e capii che non poteva essere andato al magazzino. Tra l'altro quello era il giorno in cui avrebbe dovuto portarmi a casa lo stipendio. Cominciai a chiamarlo al telefono, ma lui non rispondeva. Sapevo che era andato a giocare, allora chiamai mio cognato chiedendogli di provare a farlo ragionare. Ma Pietro non rispondeva neanche al fratello, neanche alla nipote. O meglio rispondeva ma non parlava. Dai rumori di fondo capii che probabilmente era in macchina. Eravamo all'erta, stavamo per chiamare i carabinieri, pensammo che fosse uscito fuori di strada. Alla fine rispose a suo fratello e gli disse che era su un ponte e che voleva farla finita.

Pietro: Non ce la facevo più.

Elisa: Al fratello confessò di aver fatto molti debiti, di aver perso tutto e di non avere il coraggio di tornare. Sapeva come sarebbe andata a finire, che l'avrei cacciato di casa.

E tu l'hai cacciato di casa?

Elisa: Sì, lo cacciai di casa. Arrivati a quel punto sentivo di dover difendere mio figlio, che aveva 11 anni. Pietro non poteva più stare con noi. In tutti questi anni nessuno ha mai saputo niente, né i miei familiari né la gente in paese, forse soltanto un paio di amiche e basta. Ma quando è successo tutto questo io stavo male, allora iniziai a dirlo sul lavoro, alle mie colleghe... e grazie a una mia collega sono arrivata qui. Nel giro di due giorni. Tutto capitò per caso. Su un giornale lessi un articolo che parlava della Casa del Giovane e una mia collega mi disse di conoscere una persona che vi lavorava. E allora venni a vedere.

Squilla il telefono, è il figlio di Pietro ed Elisa. Chiede dove sono, loro dicono che sono alla Casa del Giovane. Dice che piove, Elisa commenta: "Ci tiene sotto controllo".

Elisa: Una delle tante cose di cui mi ha privato l'azzardo è stata una seconda maternità. Non potevo. Ho sempre saputo del problema, mi sono sempre chiesta come sarebbe andata a finire e quindi non ho voluto rischiare.

E qui avete trovato il gruppo.

Pietro: Sì, il confronto con le altre persone che si trovano nella stessa situazione aiuta tantissimo. Anche perché posso ingannare tutti e tutti possono cascarci, ma non posso ingannare gli altri giocatori. Loro capiscono al volo. E ci aiutiamo reciprocamente.

Che cosa avrebbe potuto fare di più la vostra banca?

Elisa: La banca ci ha chiamato tardi e soltanto perché il direttore conosceva la mia famiglia. Quando sono andata in banca, dopo essermi resa conto di avere sul conto soltanto 700 euro, con le rate della macchina da pagare, mi sono trovata davanti una persona fredda, che mi ha semplicemente detto che era un problema mio e che vi dovevo far fronte, mentre io ero lì, disperata, che piangevo.

Pietro, sei riuscito a smettere tutto insieme o piano piano?

Io dopo quella sera, dopo aver pensato di suicidarmi, dopo essermi svuotato, non ho più giocato. Il mio problema più grosso è stato quello di tener nascoste le cose. Lei, avendomi scoperto due volte, sapeva un decimo di quello che c'era dietro. Il resto non lo sapeva, mi tenevo dentro tutto io.

Come ti procuravi i soldi?

Ho fatto debiti, prendevo soldi in più, me li tenevo da parte e lei non lo sapeva.

Adesso fai ancora lo stesso lavoro?

Sì, con la stessa ditta. Ho detto tutto, loro sanno tutto, anche il mio capo.

Ti è mai capitato di fare altro? Piccoli reati, per esempio?

No no, ho chiesto prestiti a banche, finanziarie, ma sempre tutto in regola, ho sempre pagato tutto.

Elisa: Anzi adesso sono due anni che secondo le regole del gruppo lui va in giro portando al massimo sette euro in tasca (5 per le sigarette e 2 per i caffè). Io ora sono arrivata al punto che potrei dargli anche qualcosa in più, ma è lui che non vuole.

Pietro: Da quel giorno lì, l'abitudine di cambiare vita è diventata anche l'abitudine di non avere soldi in tasca, che mi indurrebbero a fare cose che non voglio fare. Ora son più tranquillo, vivo meglio così che prima, quando avevo due-tremila euro al seguito. Vivo serenamente, so che la mia famiglia è tranquilla e questo mi fa stare ancora meglio.

Elisa: Be'... bisogna dire che nei panni dell'accompagnatore, tranquilli non lo si è mai, dopo tutto quello che vieni a scoprire...

Pietro: Questo è un altro discorso, vai avanti e il dubbio c'è sempre.

Elisa: Cioè io morirò con il dubbio in me.

Sei rimasto in contatto con qualcuno dei tuoi amici giocatori?

Pietro: Capita di incontrarli, sì. A giocare non sono più andato. Li vedo in giro e parliamo tranquillamente. Ho detto loro che ho smesso, che non mi va più quella vita lì, ma loro non si rendono conto di quello che stanno facendo, purtroppo.

Conosci parecchie persone che continuano a giocare?

Peggiorano sempre di più. Andando avanti è sempre peggio. Le ultime slot uscite sono fulminanti, giochi 5, 10 o anche 20 euro a botta. Mi hanno detto che sono devastanti, sono ancora peggio di quelle a cui giocavo io. Anche perché se puoi giocare con la carta è un disastro... ma purtroppo parli con gente che non vede il problema. Poi chi gioca si distrugge anche dentro. Loro per adesso non se ne accorgono, ma io che ci sono passato so cosa ho tenuto dentro. Ti devasta... ti devasta.

Anna e Walter

Anna e Walter hanno quattro figli e sono nonni di cinque nipoti. Lei fa l'agente di commercio, lui lo chef. Anna ha giocato per un anno e mezzo perdendo 18mila euro prima di rendersi conto di avere bisogno di aiuto per poter smettere.

Com'è iniziata?

Anna: Per noi andare a giocare al casinò, alla roulette era un divertimento. Era andare a fare una gita fuori porta, due volte all'anno, forse neanche. Il problema è che io a un certo punto sono andata oltre e mi sono appassionata alle slot. All'inizio ciò era limitato a quelle poche volte in cui andavamo al casinò. Poi, man mano, il gioco ha preso gran parte della mia giornata e anche della notte. Perché, oltre all'azzardo in sala da gioco, ho scoperto anche il gioco *on line* e li praticavo entrambi.

Dove abitate?

Qui a Pavia, in città.

È iniziato gradualmente o tutto insieme?

Gradualmente. Prima era una volta ogni tanto, poi è diventato due volte alla settimana, poi tre volte, poi tutti i giorni, tutte le volte che era possibile scappare. Prima nella sala slot, poi anche in casa col pc piuttosto che con il tablet e con tutto ciò che mi dava la possibilità di connettermi a qualsiasi piattaforma *on line*. Io sono in giro tutto il giorno, quindi ogni buco di tempo è buono. In più, avendo un lavoro che mi permette di gestire i tempi, li gestivo chiaramente a mio favore.

Lo facevi di nascosto?

Sì e no, nel senso che mio marito sapeva qualcosa, ma non conosceva la gravità della situazione. Non conosceva l'entità della perdita. La spesa era limitata alla carta di credito, ma arrivavo al tetto di spesa tutti i mesi. All'inizio ci arrivavo gli ultimi 2-3 giorni del mese, poi son diventati gli ultimi 10 e infine a metà mese avevo già fatto fuori tutto il plafond.

E quando finiva il plafond?

Quando finiva il plafond ricorrevo a tutto ciò che avevo nel portafoglio. Non riuscivo mai ad andare in giro con i soldi nel portafoglio perché sparivano nel giro di poco tempo.

Quanto è durato?

Un anno e mezzo circa. Mi rendevo conto che era il gioco a gestire la mia vita e non io a gestire il gioco, ma ho fatto i ragionamenti che fanno tutti: tanto posso smettere, tanto ce la faccio. Tuttavia è chiaro che non è così.

Che cos'è che ti portava a giocare?

I primi tempi era la voglia di vincere una somma importante che mettesse a posto alcune situazioni in casa. I nostri figli che avevano bisogno.

Avete figli?

Quattro: di 17, 22, 28 e 30 anni.

Complimenti!

Il rapporto con i miei figli mi ha aiutato tantissimo. Doverli riprendere per una situazione e pensare che ero io la prima sporca mi ha fatto capire che dovevo trovare la maniera di uscirne. Ho conosciuto per caso don Alessandro, che è uno dei sacerdoti che collabora con la Casa del Giovane. Lui è anche il parroco della zona in cui abitiamo ed è venuto a luglio a fare la benedizione delle case. Pensai: non è Pasqua, non è Natale. Se questa persona è venuta in casa mia ci sarà un motivo. Allora, parlando, chiesi come funzionava la comunità, di cosa si occupava e tutto quanto. Incamerata questa informazione, pensai che forse avevo trovato la persona che poteva darmi una mano. Ma non volevo tirare in mezzo mio marito, mi sembrava di avergli già creato abbastanza problemi. Una mattina non ce l'ho fatta più, ho mandato un messaggio a don Alessandro dicendogli: "Io sono malata, soffro di ludopatia, scusami se te lo dico per messaggio, ma devo dirlo per forza a qualcuno in modo da non poter più tornare indietro. Lo devo scrivere". Lui si è reso subito disponibile e mi ha presentato Simone Feder, coordinatore dell'Area Giovani e Dipendenze della Casa del Giovane, che mi ha obbligato ad avvisare mio marito.

C'è stato un episodio in particolare che ti ha spinto a reagire?

Mi sono resa conto che ero diventata schiava del gioco. Lo sai, te ne rendi conto. Questo vizio mi stava portando via tutte le risorse, non solo finanziarie. Il pensiero più grande era quello di buttare via i soldi e, al tempo stesso, vedere quanto lavorava mio marito. Una mattina lui mi ha ringraziato di essere al suo fianco e io mi sono sentita la donna più sporca del mondo. Questo episodio, unito a tante altre cose, mi ha dato la forza di reagire.

Hai mai avuto altre forme di dipendenza?

Ho sofferto di bulimia nel periodo in cui mi sono separata dal mio primo marito e con lui sono rimasti i miei figli. Ma lì il motivo era la mancanza dei miei figli e anche in quel caso ne sono uscita completamente da sola, grazie al pensiero che nel momento in cui i ragazzi fossero tornati da me avrebbero dovuto trovare una persona forte. Ciò è successo 16 anni fa.

La ludopatia invece è nata come sfida. Volevo vincere dei soldi e far star bene tutti e invece ne ho persi un bel po'. In famiglia non lo sa nessuno, soltanto mio marito. I nostri figli vivono fuori casa e non si sono accorti di nulla. Mio marito è stato bravo a gestire la situazione.

Quel giorno hai dato un taglio netto?

Sì, ho smesso.

Adesso che rapporto hai con i soldi? Se li hai in tasca ti fa piacere?

Non ho più il problema dei soldi, anzi un pochino sono diventata parsimoniosa. Mi è scattato il meccanismo del recupero e la soddisfazione di raggiungere determinati obiettivi.

E poi, siete venuti qui e...

Mio marito era molto arrabbiato. Non mi parlava, non mi guardava neanche.

Walter: È stato difficile, perché questa cosa qui ha compromesso molto. Ha intaccato il nostro rapporto di fiducia, è stato complicato, davvero. Lo è ancora adesso in verità, lei lo sa perfettamente. È tutto molto recente, noi frequentiamo questo luogo da dieci mesi, ancora non possiamo cantare vittoria, anche perché l'esperienza alla Casa del Giovane ci ha fatto conoscere un mondo spaventoso. Cose che generalmente leggi sul giornale o vedi alla tv e non ti toccano. Ma quando le vedi di persona tutto cambia, ti restano dentro. Situazioni familiari pericolose. Noi siamo stati fortunati, l'abbiamo presa in tempo.

Anna, quanto hai perso?

Anna: Se io faccio una media di spesa — approssimando per difetto, circa 1.000 euro al mese — in un anno e mezzo ho buttato via 18.000 euro. E poi c'è il fatto di

aver deluso lui. In ogni caso ho una vita normale, ci sono cose di cui vado molto orgogliosa. Nel lavoro, ad esempio, fino a poco tempo fa ero l'unica donna tra oltre 100 uomini a fare il mio lavoro con dei risultati, con soddisfazione. Siamo nonni di 5 nipoti.

Non soffrivo di solitudine. Il gioco è derivato da un insieme di cose. Mia figlia che si è separata, mio figlio con dei problemi economici... e la soluzione era vincere questa somma che mi avrebbe permesso di aiutarli. Il problema è che il gioco ha vinto su di me.

E mentre giocavi ti sentivi bene?

I primi tempi era un divertimento, poi è diventato anche doloroso fisicamente, perché io fino a poco tempo fa soffrivo di coliche renali ed ero diventata capace di stare davanti alla slot con tutti i dolori che avevo, a prescindere.

Giocavi sempre nello stesso posto o cambiavi?

Avevo dei punti di riferimento fissi in base alla zona di lavoro... e poi a casa.

I gestori li conoscevi?

In genere no. In uno dei locali però sì, perché era gestito dagli stessi proprietari. Mi conoscevano, si ricordavano i miei gusti, mi portavano il caffè fatto come piace a me. C'era familiarità.

E l'on line come funziona?

Nel momento in cui un giocatore digitale vuole smettere di giocare, ovviamente lo può fare. Ma è anche vero che se cambia idea può accedere nuovamente alla piattaforma. Per giocare ti registri, lasci tutti i i tuoi dati, mandi il tuo documento per dimostrare che sei maggiorenne. Poni un limite di gioco mensile (per es. 100 euro), che però puoi cambiare in qualsiasi momento, con decorrenza dalla settimana successiva a quella della scelta (la diminuzione invece vale immediatamente). Puoi autosospenderti dal gioco. Una settimana, un mese, per sempre. Io più di una volta mi sono autosospesa per sempre. Stavo fuori per un po', poi cedeva e bastava mandare un'email per essere riammessa. Inoltre, quando hanno notato che non giocavo più, mi hanno telefonato per farmi offerte e invitarmi a tornare a giocare.

Come per qualsiasi altro prodotto, ti offrono sconti e promozioni?

Anche ora ogni tanto ricevo email di promozione e inviti a giocare.

Anche Roberto, nel gruppo d'ascolto, racconta di ricevere inviti a giocare da parte di siti di *on line gambling*. A causa di un sms è tornato a giocare dopo quasi un anno di astinenza. Da pochi giorni aveva ripreso ad usare lo smartphone perché aveva bisogno del navigatore. Ora, quando gli arriva un messaggio non personale, lo cancella senza neanche aprirlo per evitare tentazioni.

La percezione dei giovani e il ruolo dei gestori dei bar

Interessanti i risultati della ricerca sociologica condotta dalle Caritas diocesane del Friuli Venezia Giulia, con la collaborazione dell'IRES FVG e il sostegno delle BCC regionali. Il progetto di ricerca, i cui esiti sono stati presentati il 10 febbraio 2015 a Udine, ha analizzato la percezione dei giovani circa il gioco d'azzardo e l'atteggiamento dei gestori dei bar che ospitano le *slot machine*.

Ne abbiamo parlato con Manuela Celotti della Caritas Diocesana di Udine e con Paolo Molinari dell'Ires Friuli Venezia Giulia.

La ricerca portata a termine dalle Caritas del Friuli Venezia Giulia ha rivolto particolare attenzione ai giovani. Com'è stato condotto il lavoro?

Molinari: Il progetto di ricerca è stato configurato sin dall'inizio come ricerca partecipata, cioè un percorso realizzato attraverso la partecipazione diretta degli adolescenti e ha coinvolto circa 2.000 ragazzi che frequentano gli istituti scolastici della provincia di Udine. Gli obiettivi essenziali sono stati quello di cogliere la percezione e la diffusione del gioco d'azzardo e quello di avviare un processo di sensibilizzazione partecipata, nonché quello di chiedere suggerimenti e consigli in merito a possibili iniziative informative e preventive.

Quali sono state le principali conclusioni della ricerca?

Sintetizzando per punti, le principali conclusioni raggiunte sono state le seguenti:

- Quanto alla conoscenza dei giochi, l'opinione dei ragazzi intervistati è che il gioco con vincite/perdite in denaro non sia molto diffuso tra i loro coetanei: sommando le risposte di "molto" e "abbastanza" non si supera il valore del 39%. I ragazzi non sono però sprovvisti e sono a conoscenza delle diverse tipologie

di gioco. La curiosità e le occasioni per conoscere e informarsi non impediscono loro di sperimentarsi nei giochi in cui si vince o si perde denaro. La tipologia dei giochi più conosciuta è quella del “Gratta e Vinci”, a cui seguono con una percentuale elevata le “Carte e giochi da tavolo”, e, con percentuali più ridotte, “Lotto e SuperEnalotto”, “Lotterie”, “Scommesse sportive”, “Slot machine”, “Bingo”. Le restanti tipologie raggiungono percentuali contenute.

- Sono i mass media, Internet *in primis*, nonché le relazioni tra pari, a rappresentare le fonti privilegiate sulle diverse tipologie di gioco e sulle scommesse. A questi seguono, nell'ordine, la famiglia e la scuola, mentre conferenze e dibattiti o altre fonti risultano quasi irrilevanti.
- Gli strumenti per giocare che i giovani ritengono più facili da utilizzare sono, nell'ordine: le schedine/i biglietti tipo “Gratta e Vinci”, il cellulare, il PC, le Slot.
- Il confronto sul tema dei giochi è debole, se non assente. I ragazzi non ne parlano e, se lo fanno, si confrontano in ordine di priorità con: gli amici (22,2%), i compagni di scuola (17%), la famiglia (14%) e i Centri giovanili/oratori (4,9%).
- Un numero significativo di ragazzi è ricorso al gioco nei sei mesi precedenti la rilevazione. Alcuni hanno praticato qualche gioco, altri invece sono stati coinvolti in una varietà di giochi, con intensità differenziata. Il 46,1% del campione ha fatto esperienza di giochi in cui si vince o si perde denaro: le ragazze lo hanno fatto di meno (il 38,9%) dei ragazzi (il 56,1%). Se proiettiamo questi valori sulla popolazione giovanile di riferimento (Provincia di Udine), si può stimare che 4.913 ragazze e 7.613 ragazzi hanno sperimentato una o più tipologie di gioco, per un totale di 12.520 ragazzi compresi tra i 15 e i 20 anni. Con il crescere dell'età crescono anche le esperienze di gioco: si va dal 39% per le adolescenti di 15 anni al 47% delle ventenni; tra i maschi in età adolescenziale (14-15 anni), invece, ci si attesta al 44% per arrivare al 67% nei ventenni.
- I ragazzi che hanno sperimentato uno o più giochi privilegiano in ordine di importanza: “Gratta e Vinci”, “Carte e giochi da tavolo”, “Giochi a base sportiva”, “Lotto e SuperEnalotto”, “Lotterie”, “Slot machine”, etc.
- Maschi e femmine scelgono tipologie diverse: i maschi privilegiano i “Giochi a base sportiva”, le “Carte e giochi da tavolo” e le “Slot machine”; le femmine preferiscono il “Gratta e Vinci”, il “Lotto e SuperEnalotto”, le “Lotterie”, etc.
- Maschi e femmine si differenziano anche per l'intensità di gioco: nel corso degli ultimi sei mesi precedenti la rilevazione, le ragazze che hanno giocato lo hanno fatto per il 75,9% 1-5 volte, per il 18,9% 6-10 volte e solo per il 5,2% 11 e più volte; i ragazzi invece per il 37,2% 1-5 volte, per il 41,2% 6-10 volte e per il 21,6% 11 e più volte.
- Anche il numero di coloro che hanno giocato più volte è sbilanciato al maschile:

il rapporto ragazze e ragazzi è di 1 a 4 per intensità di gioco negli ultimi 6 mesi (11 e più volte).

- La spesa per il gioco viene stimata dal campione, sia pur in difetto, sempre nel corso degli ultimi sei mesi in non più di 15 mila euro. Proiettata sulla popolazione giovanile di riferimento si attesterebbe a circa 224 mila euro.
- In merito a possibili eventi e campagne informative, l'indagine registra un numero significativo di risposte sia alle domande chiuse che a quelle aperte. In ordine di preferenza vengono indicate le seguenti modalità: Testimonianze/dibattito con ex giocatori (87,5%), Conferenze con esperti (68,1%), Confronto/discussione tra coetanei (61,8%). Con percentuali inferiori il sostegno ai locali *free slot* (65,5%) e le azioni politiche di contrasto (50,6%), le campagne pubblicitarie (44,9%) e il confronto con insegnanti preparati (41%). Alla domanda aperta riferita a suggerimenti e opinioni in merito a iniziative ed eventi di sensibilizzazione risponde il 70,1% del campione (1.358 risposte): di questi ultimi 3 su 4 ragazzi si esprimono a favore.

In che modo i baristi e i gestori di locali che ospitano le slot potrebbero contribuire affinché la passione per il gioco non sfoci nella patologia?

Celotti: I baristi e i gestori che abbiamo intervistato hanno dimostrato di essere dei testimoni privilegiati, consapevoli dei rischi connessi al gioco d'azzardo. Di fatto sono persone che passano la loro giornata lavorativa a contatto con giocatori d'azzardo occasionali, sociali, problematici e anche con dipendenza. Ci hanno quindi proposto delle riflessioni molto interessanti, colorate da aneddoti e racconti di esperienze vissute, su quelli che sono i comportamenti delle persone che giocano alle *slot machine* nei loro locali. La percezione che abbiamo avuto è che l'introduzione delle *slot machine* sia legata a questioni prettamente economiche, ma che i gestori non si siano interrogati sulle conseguenze della loro scelta e non abbiano gli strumenti per "gestire" le ricadute negative della presenza delle *slot machine*. Sembra quasi che il rispetto delle previsioni di legge (orari di attivazione delle slot, presenza dei cartelli di avviso sul gioco responsabile, finestre oscurate, etc.) li sollevi da qualsiasi responsabilità di tipo etico. Alcuni di loro dichiarano di intervenire per cercare di limitare il gioco delle persone che hanno una palese dipendenza, ma si tratta di casi rari. Pur considerando l'evidente conflitto di interessi che si crea nel limitare il gioco d'azzardo, risulta comunque percorribile, sulla base della sensibilità dimostrata da diversi gestori, l'ipotesi di creare dei momenti di informazione e confronto sulle conseguenze del gioco d'azzardo problematico e patologico, che diano ai baristi e ai gestori gli strumenti per intervenire almeno nel contrasto di queste forme di gioco d'azzardo. Questa proposta è stata avanzata ufficialmente all'Assessore regionale alle

Politiche sociali affinché le istituzioni inizino a confrontarsi con il privato sociale sull'opportunità di coinvolgere queste figure peculiari nelle azioni concrete di contrasto al gioco d'azzardo.

I giovani di oggi sono raggiunti da stimoli e sollecitazioni un tempo inimmaginabili. Ciò, oltre a costituire un'innegabile ricchezza, comporta il rischio che possano perdere punti di riferimento cui ancorarsi. Di fronte al rischio del gioco, in che modo le banche possono costituire un modello positivo?

Molinari: Con un approccio educativo e formativo le Banche di Credito Cooperativo, legate al territorio, dovrebbero diventare partner importanti nella formazione all'uso consapevole e responsabile del denaro, allo scopo di contrastare illusioni e speranze impossibili. I nodi su cui costruire percorsi e confronti anche a partire dai rischi del gioco d'azzardo sono i seguenti:

- le contraddizioni educative: comprendere il punto di vista di adolescenti e ragazzi è utile per fare chiarezza sui comportamenti che gli adulti avversano a parole ma che poi praticano nei fatti;
- l'informazione efficace: gli adolescenti vivono una quotidianità caratterizzata da un eccesso di informazioni e di stimoli, dove il rischio di perdersi è reale;
- il coinvolgimento: i percorsi di crescita sono oggi più fluidi, avvengono per iniziative ed eventi più che per impegno responsabile, sono più affettivi che cognitivi;
- gli stili di vita e i contesti relazionali: non è facile per le nuove generazioni definire una propria identità anche perché gli adulti stessi fanno fatica a essere una presenza significativa, capace di risposte efficaci;
- le alleanze educative: coerenza degli adulti e agenzie educative nel caratterizzarsi come punti di riferimento, nel dare ordine alle esperienze che adolescenti e ragazzi devono poter autonomamente scegliere.

Il trade off per lo Stato

È un whisky maschio senza raschio! [Mandrake]
Antonello da Messina vincente, ma i soldi chi ce li ha? Questo è un problema
che sta a monte. Al Monte dei pegni! Tie', me so' impegnato tutto [Er pomata]

Da Febbre da cavallo - La mandrakata, Steno, 1976

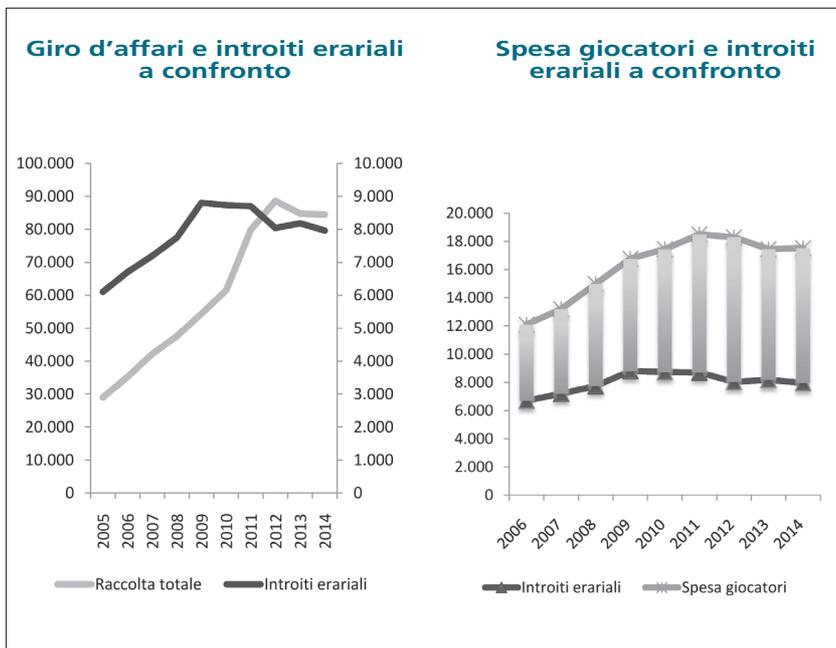
Introiti erariali e costi economico-sociali

Nonostante tutto – si dirà – il gioco d'azzardo porta risorse preziose alle casse dello Stato, ogni anno circa 8 miliardi di euro netti, di cui pressoché la metà derivanti dalle slot di vario genere. Una gran quantità di denaro a prima vista, ma non così grande, se paragonata al giro d'affari, che nel 2014 è stato di 84,5 miliardi, ancor meno se si tiene conto del fatto che i costi sociali delle patologie derivanti dal gioco vengono stimati in 5-6 miliardi di euro (tra costi sanitari e crollo della capacità lavorativa)³⁵.

L'economia del gioco è enorme, corrisponde a più del 5% del PIL, dà lavoro a circa 6 mila aziende che impiegano 120mila persone³⁶ e si avvale di una rete di vendita diffusa su tutto il territorio nazionale (bar, tabaccherie, sale gioco, bingo, etc.). Tuttavia, l'analisi del trend della raccolta dei giochi negli ultimi dieci anni, confrontato con quello delle entrate erariali non straordinarie, pone dei dubbi circa la convenienza pubblica nella gestione di un settore di attività che registra tassi di crescita a due cifre ma fornisce un ritorno per lo Stato altalenante. Prendiamo il 2011: nell'anno in cui l'Italia subiva la durissima manovra economica del governo Monti, l'incasso dei giochi sfiorava gli 80 miliardi di euro, segnando una crescita di quasi il 30% sull'anno precedente. Le entrate erariali, tuttavia, rimanevano pressoché stabili.

³⁵ Iori M., *I costi sociali del gioco d'azzardo*, presentazione al coordinamento nazionale gruppi per giocatori d'azzardo del 4 dicembre 2012.

³⁶ Esposito M., "Quando il gioco si fa duro. La necessità di una rigida regolamentazione della diffusione territoriale dell'azzardo" in Dotti M. (a cura di), *Noslot. Anatomia dell'azzardo di massa*, Feltrinelli, 2013.



Dati in milioni di euro / Elaborazione su dati dell'AAMS (Libro blu 2014).

Anche considerando la spesa netta dei giocatori, che, tolti i 67 miliardi di vincite, è stata nel 2014 di 17,5 miliardi (con una perdita pro capite annua di quasi 300 euro, contando anche i neonati e i centenari), si nota che tra il 2006 e il 2014 la differenza tra spesa dei giocatori e introiti erariali è passata da 5,4 miliardi a 9,5 miliardi di euro, con un aumento di oltre il 77% ascrivibile alla progressiva variazione nel peso delle diverse tipologie di gioco sul giro d'affari complessivo. Negli anni, infatti, è sensibilmente diminuita la raccolta dei giochi tradizionali, per cui è dovuta un'aliquota fiscale maggiore — Lotto, Superenalotto e Scommesse — mentre è notevolmente aumentata la raccolta dei nuovi giochi — Slot, videolottery e giochi on line — su cui l'erario ricava percentualmente di meno.

Si valuti inoltre il gettito Iva che lo Stato potrebbe incassare se i soldi spesi nel gioco venissero impiegati in modo diverso.

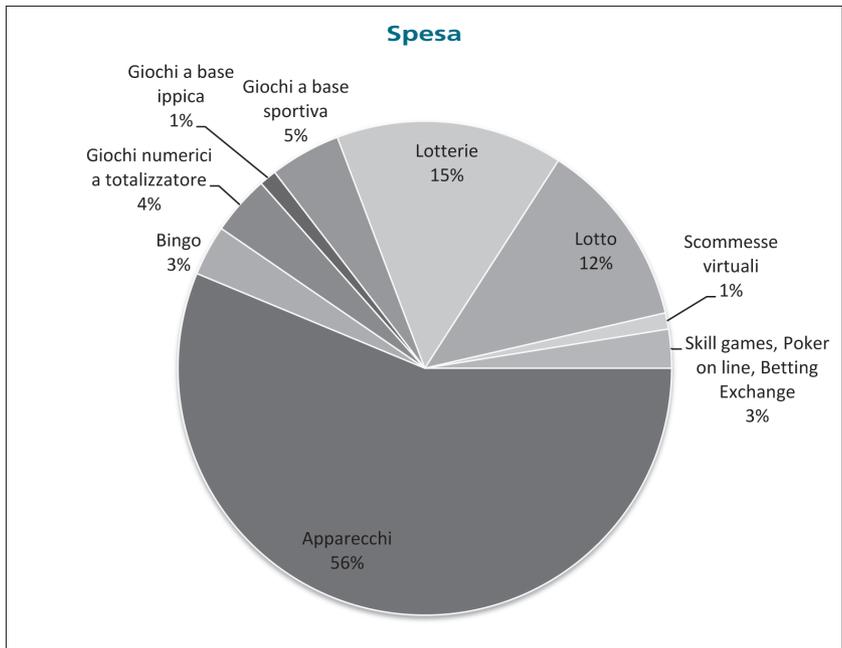
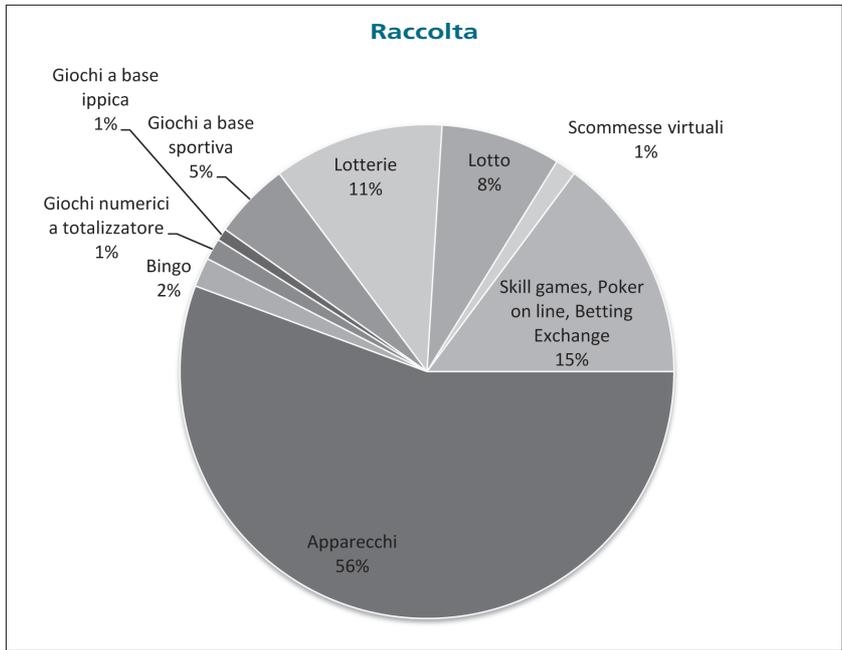
Tipologia di gioco	Payout	Filiera	Erario
New Slot	75,0%	12,4%	12,6%
Lotterie	71,6%	11,9%	16,5%
Lotto	57,9%	15,1%	27,0%
SuperEnalotto/ Win for Life	43,6%	11,7%	44,7%
VLT (Videolottery)	90,0%	9,0%	2,0%
Bingo	70,0%	18,0%	11,0%
Gioco a base ippica	71,5%	11,2%	4,8%
Gioco a base sportiva	80,0%	15,4%	4,6%
Skill Games	88,0%	9,0%	3,0%
Poker Cash e Casinò on line	97,0%	2,4%	0,6%

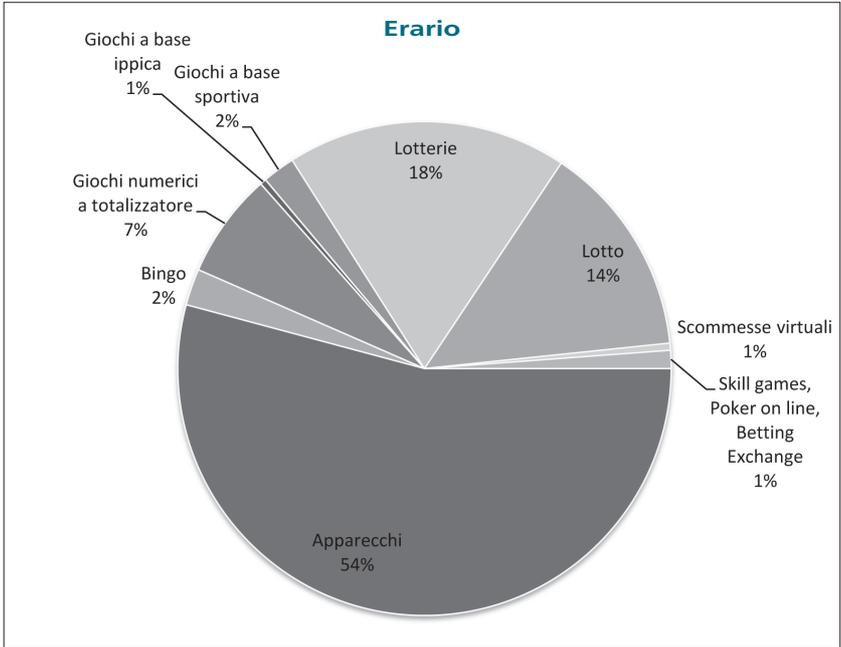
Tratto da Consulta Nazionale Antiusura 2014³⁷.

Tipologia di gioco	Raccolta		Spesa		Erario	
	Euro	%	Euro	%	Euro	%
Apparecchi (comprende Newslot, VLT e comma 7)	47.001	55,6%	9.863	56,3%	4.311	54,2%
Bingo	1.624	1,9%	580	3,3%	190	2,4%
Giochi numerici a totalizzatore (comprende Eurojackpot, Superenalotto, Winforlife e PlaySix)	1.188	1,4%	682	3,9%	549	6,9%
Giochi a base ippica (comprende Ippica internazionale, Ippica nazionale, Scommesse ippiche in agenzia e V7)	682	0,8%	198	1,1%	32	0,4%
Giochi a base sportiva (comprende Big, Concorsi pronostici sportivi e Scommesse sportive a quota fissa, Totocalcio, Totogol)	4.250	5,0%	814	4,6%	170	2,1%
Lotterie (comprende i Gratta e Vinci)	9.441	11,2%	2.607	14,9%	1.462	18,4%
Lotto	6.629	7,8%	2.156	12,3%	1.114	14,0%
Scommesse virtuali	1.148	1,4%	186	1,1%	37	0,5%
Skill games, Poker on line, Betting Exchange (Comprende giochi di abilità a distanza a torneo, giochi di carte organizzata in forma diversa dal torneo e giochi di sorte a quota fissa)	12.523	14,8%	445	2,5%	94,2	1,2%
Totale	84.486	100,0%	17.531	100,0%	7.959,2	100,0%

Dati in milioni di euro/Elaborazione su dati AAMS (Libro blu 2014).

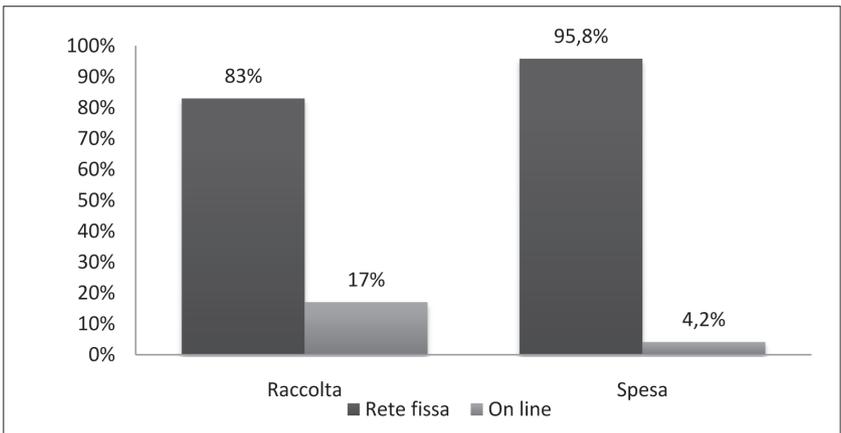
³⁷ Consulta Nazionale Antiusura - Maurizio Fiasco (a cura di), *Il gioco d'azzardo e le sue conseguenze sulla società italiana. La presenza della criminalità nel mercato dell'alea*, giugno 2014.





Distribuzione	Raccolta		Spesa	
	Euro	%	Euro	%
Rete fissa	70.101	83,0%	16.803	95,8%
On line	14.384	17,0%	728	4,2%
Totale	84.485	100,0%	17.531	100,0%

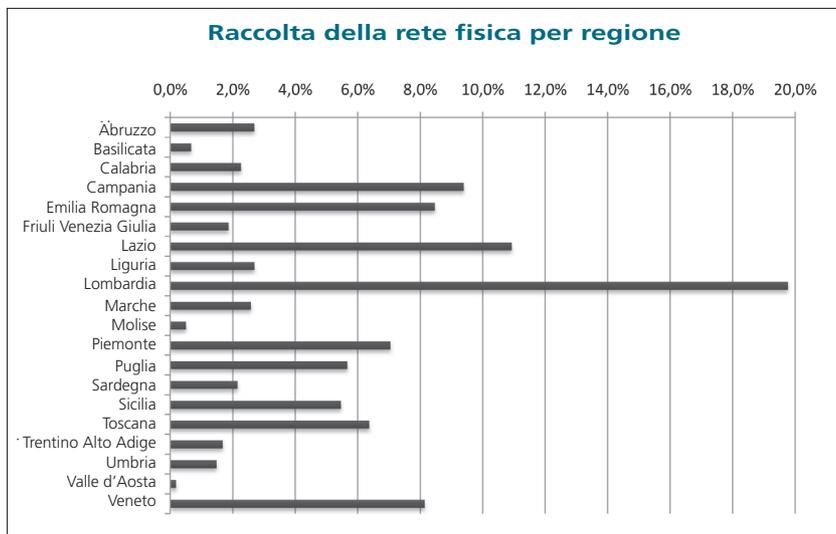
Dati in milioni di euro / Elaborazione su dati AAMS (Libro blu 2014).



Bisogna altresì considerare tutti gli altri effetti negativi della straripante diffusione del gioco d'azzardo. Innanzitutto, sebbene sia fonte di una tassazione volontaria, il gioco d'azzardo costituisce una misura regressiva visto che i giocatori sono mediamente persone a più basso reddito.

Poi, oltre all'impiego sterile di risorse economiche, c'è l'impiego di tempo, che il gioco toglie ad attività migliori, produttive o positive. Per non parlare del fatto che, quando il gioco diventa patologico, allo sperpero del patrimonio personale e familiare si aggiungono l'influsso che l'alienazione prodotta dalla ludopatia ha sulle altre attività svolte dalla persona e il deterioramento dei rapporti sociali e affettivi, con matrimoni che vanno in crisi e famiglie che si spaccano. Dei costi sanitari e derivanti dal crollo della capacità lavorativa s'è già detto, ma a questi vanno aggiunti i costi delle iniziative di analisi del fenomeno, studio, sensibilizzazione e assistenza prese dalle amministrazioni pubbliche a vario livello.

Anche il Cardinal Bagnasco, denunciando *la piaga del gioco d'azzardo*, ha espresso il suo giudizio in proposito, specificando *che, in termini di risorse, [il gioco] consuma molto di più di quanto porti alle casse dello Stato, basta pensare alla disintossicazione da questa dipendenza. Senza contare, inoltre, il danno che ne deriva da una concezione della vita e dei rapporti sociali in termini di scommessa anziché di quotidiano, onesto lavoro. I giovani sono costantemente ingannati e questo è un crimine*³⁸.



Elaborazione su dati dell'AAMS (Libro blu 2014).

³⁸ Intervento alla 66^a Assemblea della Cei, 20 maggio 2014.

Ancora, come vedremo più approfonditamente nelle pagine seguenti, i giochi di Stato alimentano in più modi una florida, parallela, economia illegale. Nella Relazione Annuale della Direzione Nazionale Antimafia, presentata il 24 febbraio 2015 dal procuratore Franco Roberti, si trova conferma della presenza capillare della criminalità organizzata in questo settore: nella distribuzione delle macchine e dei terminali nei locali pubblici, che in alcuni territori vengono presidiati e controllati; tramite l'alterazione delle caratteristiche tecniche e delle modalità di funzionamento a danno dei giocatori e dell'erario; attraverso la distribuzione e l'istallazione di apparecchi "propri". Per non parlare della contiguità di questo tipo di attività con l'usura.

Infine, l'espansione del settore dei giochi poggia su una bolla finanziaria generata dall'indebitamento dei concessionari. Secondo la Consulta Nazionale Antiusura, infatti, lo Stato, di fronte alle impellenti necessità di cassa, impone ai concessionari il versamento anticipato di forti somme. I concessionari pagano volentieri alla luce dei forti guadagni attesi, ricorrendo massicciamente al prestito bancario. Le banche applicano tassi elevati, date le scarse garanzie che i concessionari possono offrire. Questi ultimi, alla scadenza delle rate, emettono obbligazioni o bond onorando il debito con nuovo debito. Ne risulta quindi, sostiene la Consulta, un'"economia dell'azzardo" estremamente vulnerabile, che lo Stato mantiene artificialmente fissando una tassazione ridicola per le nuove forme di gioco (vedi *supra*). In definitiva "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"³⁹.

Il giro d'affari illegale

Alba del 22 luglio 2015, su tutto il territorio nazionale scatta un'imponente operazione delle forze dell'ordine, coordinata dalla Direzione Distrettuale Antimafia di Reggio Calabria e significativamente denominata *Operazione Gambling*: 41 arresti, 56 società e oltre 1500 punti commerciali per la raccolta di giocate sequestrati, 82 siti nazionali e internazionali di *gambling on line* e innumerevoli immobili requisiti. Il tutto per un valore stimato pari a circa 2 miliardi di euro. 11 settembre 2015: altra retata e altri sequestri per ulteriori 25 milioni di euro grazie al lavoro congiunto di Carabinieri, Guardia di Finanza, Polizia e Dia. È la prova più evidente che il gioco d'azzardo è una grande fonte di guadagno per la criminalità organizzata.

³⁹ Consulta Nazionale Antiusura - Maurizio Fiasco (a cura di), *Il gioco d'azzardo e le sue conseguenze sulla società italiana. La presenza della criminalità nel mercato dell'alea*, giugno 2014, p. 15.

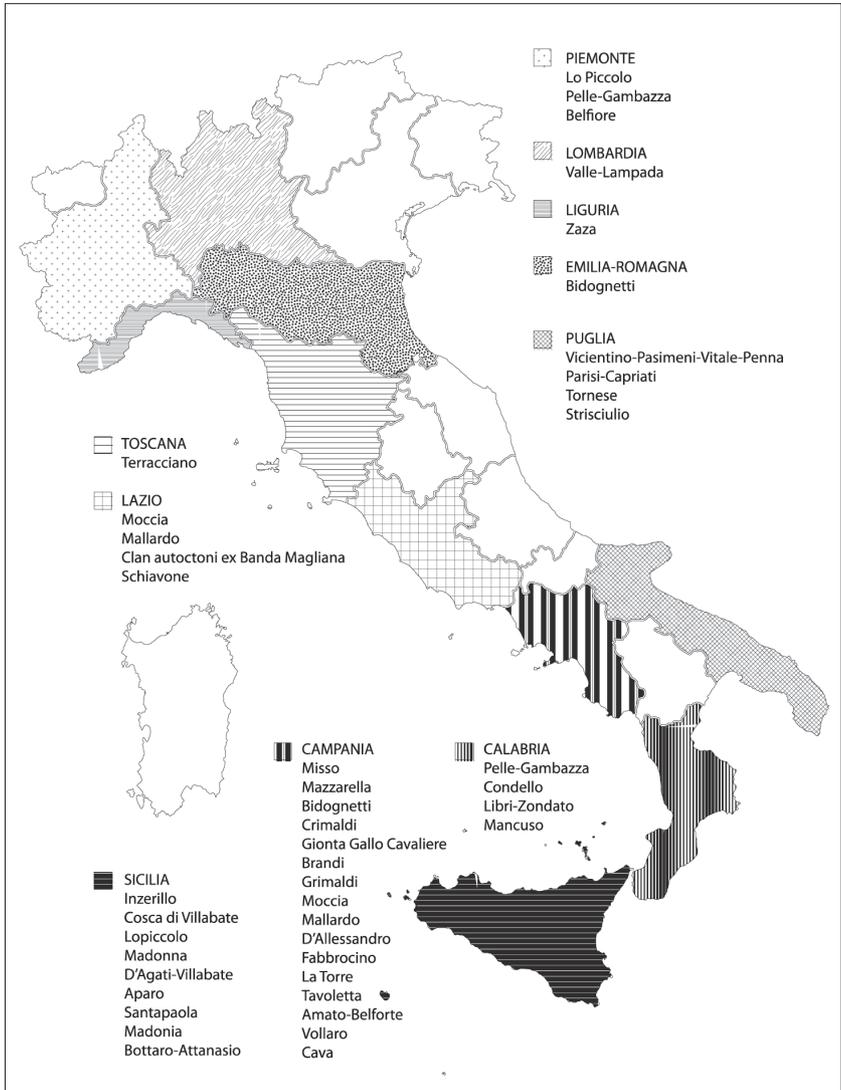
Si afferma che il gioco legale sbarrerebbe la strada a quello illegale, ma, anche prescindendo dagli episodi di cronaca più eclatanti, sono le stesse cifre istituzionali a contraddire questo assunto. Gli ultimi dati disponibili indicano che, a fronte di 85 miliardi incassati grazie ai giochi di Stato, si hanno 23 miliardi lordi di guadagno nero per i gruppi criminali e mafiosi⁴⁰, riconducibili in ampia misura alla 'ndrangheta, alla camorra, a Cosa Nostra, all'ex Sacra Corona Unita e a quella che Libera ha identificato come la quinta mafia, ovvero al largo insediamento criminale campano nel basso Lazio. Nella primavera del 2012, intervenendo in una trasmissione televisiva, l'allora presidente della Commissione Antimafia Beppe Pisanu si spinse oltre, dichiarando che per ogni euro incassato dallo Stato ce ne sarebbero 7-8 guadagnati illecitamente dalle mafie. Considerando che gli introiti erariali ammontano a circa 8 miliardi di euro, il business criminale arriverebbe quindi, addirittura, a 50-60 miliardi l'anno. Ma, anche considerando le stime minori, le dimensioni del giro d'affari illegale gettano più di un'ombra sul business dei giochi di Stato.

Daniele Poto, autore del dossier "Azzardopoli" di Libera, è molto netto in proposito, consegnandoci un giudizio che non lascia superstiti: "La mancanza di una struttura normativa solida ha consentito livelli di infiltrazione superiori a quelli di altri contesti corruttivi — penso al sistema degli appalti, alla pubblica amministrazione — fino a toccare, oltre che la politica, i più alti livelli, in particolare nel settore economico".

Se il dossier "Azzardopoli" di Libera all'inizio del 2012 indicava 41 clan interessati al business dei giochi e nel dicembre dello stesso anno, nella versione aggiornata, già innalzava il numero a 49, Daniele Poto restituisce una stima attuale di 58 clan (settembre 2015). E si tiene conto esclusivamente di quanto emerso dalle inchieste pubbliche finora condotte: andiamo dai Casalesi ai Bidognetti ai Mallardo, dai Santapaola ai Condello, dai Mancuso ai Cava, dai Lo Piccolo agli Schiavone. Afferma Poto che "le attività illegali legate al gioco, partendo dalle zone di maggiore radicamento delle organizzazioni criminali (Sicilia, Calabria, Puglia, in parte Lucania e Lazio, per sconfinamento) si sono estese a tutte le regioni italiane, con particolare intensità in Emilia Romagna, Lombardia, Piemonte e Veneto, regioni che per i livelli di attività economica e la densità abitativa offrono i maggiori affari. Solamente tre regioni, per motivi diversi, sembrerebbero immuni per il momento: Sardegna, Trentino Alto Adige e Valle D'Aosta".

⁴⁰ Coop Italia - Albino Russo (a cura di), *Rapporto Coop 2015*, p. 193. L'Eurispes fornisce questa stima già in relazione al 2010 (cfr. Eurispes, *L'Italia in gioco. Sintesi del rapporto di ricerca*, 2011, p. 10 e p. 14: "È stato stimato sulla base documentale Eurispes, e monitorando l'attività delle Forze di Polizia che il volume del gioco clandestino e delle scommesse illegali si attesta intorno ai 23 miliardi di euro, che in termini percentuali rappresentano il 13,1% dell'intero fatturato dell'economia criminale").

I clan legati agli affari illegali del gioco d'azzardo



Tratto da "Azzardopoli 2.0". Elaborazione Libera su atti della magistratura, Direzione nazionale antimafia, del Ministero dell'Interno, della Dia e della Commissione Parlamentare Antimafia.

“È ormai ampiamente dimostrato – leggiamo nel rapporto della Direzione Nazionale Antimafia (DNA) del 2012-2013, pubblicato nel gennaio 2014 – il preminente interesse della criminalità organizzata nel settore del gioco, determinato dagli elevatissimi e rapidi guadagni; dalla possibilità di riciclare ingenti somme provenienti da attività illecite; dalla penetrazione territoriale connessa alla gestione delle sale gioco, dei corner, degli apparecchi da intrattenimento; ed infine dai bassi rischi giudiziari previsti per le singole condotte criminose”.

E ancora, più avanti si legge che “le indagini condotte dalle DDA (Direzioni distrettuali antimafia *nda*) evidenziano la persistente incapacità di effettuare seri e sistematici controlli sulla galassia degli operatori a causa della scarsità di personale idoneo, la difficoltà ad attivare efficaci procedure sanzionatorie pur in presenza di gravi violazioni da parte dei concessionari e – più in generale – un radicato sistema di connivenze che investe ora funzionari pubblici, ora appartenenti alle Forze dell’Ordine e che di fatto agevola in modo consistente le organizzazioni criminali che operano nel settore. A ciò si aggiunga che da alcuni procedimenti emerge un sistema di relazioni di potere che lega le organizzazioni mafiose ad un’imprenditoria collusa, che in alcuni casi risulta a sua volta legata ad ambienti istituzionali⁴¹.”

Significativa l’inchiesta coordinata dal pool di Ilda Boccassini a Milano nel 2011, da cui emerse che il clan Valle-Lampada, avendo collocato circa 350 slot e videopoker fuori norma in 92 locali di Milano e provincia, riusciva a ottenere ricavi tra i 25mila e i 50mila euro al giorno, a fronte di una possibile sanzione di mille euro al giorno.

È del 2012, invece, la sentenza di condanna di primo grado da parte della Corte dei Conti nei confronti di molti amministratori dell’Agenzia delle Dogane e dei Monopoli e di dieci società concessionarie, multate per 2,5 miliardi di euro. A tanto ammonterebbe il danno erariale prodotto dall’accertata esistenza di un elevato numero di *slot machine* “invisibili” alla rete di controllo. Parliamo di circa 130.000 macchinette che tra il 2006 e 2007 giravano a vantaggio di entità diverse dallo Stato e che erano riconducibili in gran parte a un gestore poi trovato in contiguità criminale e cioè all’Atlantis Bplus della famiglia Corallo. La contestazione iniziale, che ammontava addirittura a 98 miliardi, faceva leva sui documenti dell’indagine condotta dal colonnello Umberto Rapetto, in seguito dimessosi polemicamente dalla Guardia di Finanza, dopo essere stato rimosso dall’incarico di comandante del Gruppo Anticrimine Tecnologico (GAT) e destinato alla frequenza di un corso di formazione al Centro alti studi Difesa, dove già insegnava da oltre 15 anni. Di quei quasi 2,5 miliardi, una parte

⁴¹ Direzione Nazionale Antimafia, *Relazione annuale sulle attività svolte dal Procuratore Nazionale Antimafia nonché sulle dinamiche e strategie della criminalità organizzata di tipo mafioso nel periodo 1° luglio 2012 – 30 giugno 2013*, Gennaio 2014, pp. 399-400.

è oggetto di esame in sede di appello, la restante quota è stata oggetto di definizione agevolata a seguito di applicazione della normativa sul condono contabile disposto nel 2013 all'interno del decreto IMU.

Recita il Rapporto: “La criminalità organizzata ha trovato il modo di trarre utili notevoli sia dall’alterazione delle schede elettroniche, con la modifica delle caratteristiche tecniche e delle modalità di funzionamento (con danno dei giocatori) e con la interruzione del collegamento telematico con l’Agenzia dei Monopoli (con danno dell’Erario), sia dalla distribuzione e installazione nei bar e nei locali pubblici dei ‘propri’ apparecchi, da un canto tendendo a determinare situazioni di vero e proprio monopolio nei vari territori controllati e dall’altro imponendo ai titolari di pubblici esercizi con modalità estorsive il ‘proprio’ prodotto, talvolta costringendoli a sostituire con i ‘propri’ apparecchi quelli già installati da altri clan”.

A ciò si aggiungano il business dell’usura, che Libera alla fine del 2012 stimava in 20 miliardi di euro, e varie altre pratiche utilizzate per lavare il denaro sporco tramite i giochi di Stato. Per esempio la prassi di acquistare dal fortunato di turno, con le buone o con le cattive, i biglietti vincenti del Superenalotto o del “Gratta e Vinci”. L’acquisto effettuato a un prezzo superiore all’importo da incassare, è comunque estremamente conveniente rispetto ad altre forme di riciclo, in quanto consente di disporre di un titolo da esibire per giustificare l’acquisizione di quel denaro. Ecclatante, in proposito, la pubblica denuncia di Roberto Saviano nell’ambito della trasmissione Zeta di Gad Lerner (maggio 2013) riguardo all’uso dei casinò, dei bingo, dei siti di gioco *on line* per il lavaggio di denaro fatto passare per vincita.

Inquietante, inoltre, l’inchiesta della trasmissione tv *Le Iene* nella puntata del 16 aprile 2014, nel corso della quale, con la consueta ironia, veniva mostrato come dal 2012 a quella data nulla fosse stato fatto per evitare che le *videolottery* potessero essere usate come lavatrici di denaro di dubbia provenienza. Il servizio rivelava infatti come fosse possibile inserire banconote, non giocarle, ottenere una ricevuta con la causale “cashout”, senza distinzione tra vincita e mancato impiego del denaro, e ritirare lo stesso importo alla cassa. Le ricevute per vincita, non essendo nominali, equivalgono a titoli al portatore.

In quella stessa puntata la *iena* Nadia Toffa mostrava dal vivo come fosse possibile, per i concessionari del gioco d’azzardo, sapere in anticipo e a distanza, tramite collegamento informatico, quando le singole slot avrebbero fatto vincere il proprio giocatore e l’esatta localizzazione delle stesse, con la conseguente facoltà di poter inviare propri emissari in incognito a incassare le vincite in giro per l’Italia.

Per non parlare della produzione da parte della camorra di “Gratta e Vinci” falsi, messi sul mercato da esercizi compiacenti. E ancora, siti internet non autorizzati vendono scommesse e sessioni di poker *on line* fuori da ogni regola, senza alcuna garanzia sul pagamento della possibile vincita, mentre le forze dell’ordine rincorrono le

violazioni con periodiche cancellazioni di siti e inclusioni in *black list* arrivate, come ci dice Daniele Poto di Libera, alla ragguardevole cifra di circa 5.000 inserimenti.

Inoltre, va citata la pratica consistente nell'aprire conti correnti *on line* a nome di ignari cittadini, nel far transitare su questi conti somme di denaro di provenienza illecita, da ripulire tramite una serie di passaggi sui siti di gioco d'azzardo in rete.

Un posto di primo piano nell'azzardo nazionale è occupato sicuramente dalla Capitale che, con circa 50.000 slot, ospita un ottavo circa del totale nazionale. Si consideri – ci dice Poto – “che in un esercizio che funzioni discretamente, nel centro o semi-centro di Roma, l'installazione di 3/6 ‘macchinette’ garantisce guadagni dai 3.000 ai 6.000 euro mensili. Si tratta di introiti troppo significativi per poterne fare a meno, e nessuno infatti vi rinuncia”.

Il cancro dell'attività illegale e criminosa fiorita attorno ai giochi di Stato si unisce al dramma sociale della dipendenza, alla mancata produttività dei giocatori e agli oneri sostenuti dalla collettività da un lato per il recupero dei giocatori patologici, dall'altro per il finanziamento di iniziative di sensibilizzazione, studio del fenomeno, assistenza, operato da varie amministrazioni pubbliche a più livelli.

“Si tratta d'intervenire insieme e quanto prima possibile su tutti i versanti di questa vera e propria calamità, economica e sociale: quello normativo, per rendere più efficace il sistema delle autorizzazioni, dei controlli e delle sanzioni; quello educativo e d'informazione, rivolto soprattutto ai più giovani; quello di prevenzione e cura delle patologie di dipendenza dal gioco; quello culturale e formativo, che chiama in causa gli stessi gestori delle attività lecite”. Così il dossier “Azzardopoli” di Libera. Una presa di posizione che suona purtroppo attuale.

La tesi statale, per cui la diffusione del gioco legale toglierebbe terreno a quello illegale, è inoltre da sempre smentita dalla Consulta Nazionale Antiusura, che già nel 2000 parlava di uno “sconcertante tandem tra il [gioco] legalizzato e il criminalizzato” e aggiungeva che “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)”⁴². Nel rapporto di giugno 2014 la Consulta, ribadendo la propria visione in quanto “rigorosamente sostenuta da ricognizioni ‘oggettive’, cioè basate su dati di fatto incontrovertibili [...] verificata nell'arco di tutti questi anni”⁴³, denuncia l'incapacità per lo Stato di controllare efficacemente il settore, in quanto “la capillarità, la molteplicità, la varietà dei

⁴² Consulta Nazionale Antiusura - Maurizio Fiasco (a cura di), *Ricerca sull'inflazione del gioco d'azzardo in Italia. Possibili scenari*, Bari, marzo 2000.

⁴³ Consulta Nazionale Antiusura - Maurizio Fiasco (a cura di), *op. cit.*, giugno 2014, p. 8.

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)⁴⁴.

La tutela del consumatore

Quindi, riassumendo: 15 milioni di giocatori abituali, 2 milioni di giocatori a rischio e 800 mila giocatori patologici, 1.400 euro di spesa annua procapite ufficiale più un florido mercato illegale. Non possiamo girarci dall'altra parte se, come ci ricorda la Consulta Nazionale Antiusura, "in media, oltre un euro su dieci che le famiglie spendono normalmente è drenato verso qualcuno dei modi di scommettere"⁴⁵. No, deve esserci qualche problema nelle modalità con cui il gioco viene proposto in Italia. Il gioco è ovunque, lo incontriamo più volte nella nostra giornata e ci accompagna nei nostri percorsi e fin dentro casa tramite *app* e siti sempre a portata di mano. I "Gratta e Vinci" nelle tabaccherie vengono offerti addirittura come resto, come una volta accadeva con le caramelle. L'azzardo ha invaso le nostre vite e i risultati si vedono. E allora, che fare per uscirne? Proibire il gioco? No, il proibizionismo non sembra una soluzione, su questo sono tutti d'accordo. Non elimina il problema e alimenta il mercato nero. Inoltre, ancor prima e al di là della domanda se vietare o permettere, si pone il tema della tutela del consumatore. Da più parti, ad esempio, si lamenta la scarsa informazione sulle probabilità di vincita delle diverse tipologie di gioco. Chi gioca deve sapere come sta spendendo il proprio denaro, deve avere contezza dell'azzardo che compie, solo così potrà essere veramente libero di scegliere.

Di più, non tutti i prodotti sono uguali e il gioco non può essere trattato come se fosse una "merce" qualsiasi, da pubblicizzare con *nonchalance* e da proporre con modalità *push*. Perciò, come per il tabacco la pubblicità è vietata (anzi, sui pacchetti di sigarette sono obbligatorie le avvertenze sui danni alla salute), così per il gioco si dibatte sull'opportunità di porre limiti alle attività promozionali. E anche in Parlamento qualcosa inizia a muoversi da questo punto di vista. Intanto vanno in onda spot televisivi con la disinvolta partecipazione di personaggi dalla fortissima popolarità, come la serie di un famoso calciatore in versione agente segreto, pilota d'aereo, dentista oppure quella nella quale vediamo folle festanti di persone esaltate che abbandonano qualsiasi cosa stiano facendo per radunarsi e giocare *on line* sulla nuova piattaforma internet.

⁴⁴ Consulta Nazionale Antiusura - Maurizio Fiasco (a cura di), *op. cit.*, giugno 2014, p. 60.

⁴⁵ Consulta Nazionale Antiusura - Maurizio Fiasco (a cura di), *op. cit.*, giugno 2014, p. 7.

Sono particolarmente critiche le azioni di marketing condotte da alcuni siti *on line*, che, proponendo offerte “vantaggiose” o budget in omaggio ai propri utenti, di fatto incentivano la ripetizione del gioco e l'intensificazione delle visite. Ancora, richiamano all'azione quei giocatori che per un periodo erano riusciti ad allontanarsi dall'azzardo e che in un momento di debolezza finiscono per cedere alla tentazione di rispondere ad un'allettante proposta ricevuta tramite email, sms, etc. Immaginiamo l'effetto che queste sollecitazioni possono avere sulle persone compulsive, su persone, tra l'altro, di cui i siti conoscono le abitudini di gioco, le preferenze, gli orari più favorevoli, i giorni della settimana e del mese migliori, insomma persone doppiamente deboli, per aver sviluppato una dipendenza e per essere state esaminate e profilate. Alla Casa del Giovane di Pavia Roberto ci ha sorpreso raccontandoci di essere tornato a giocare dopo aver faticosamente accumulato quasi un anno di astinenza, per aver capitolato di fronte alle lusinghe di un messaggio di un sito di giochi. È come se a un alcolista venisse offerto il suo liquore preferito, quando è da solo, nel momento di maggiore predisposizione a bere. Immaginiamo la tentazione, se ciò accade in un periodo di spaesamento e debolezza. Le conseguenze, purtroppo, sono facili da immaginare.

La stessa “benedizione” statale sui giochi nuoce di per sé al cittadino consumatore. Perché la diffusa sottovalutazione del problema costituito dal GAP fa sì che si viva, in generale, in un clima di basse difese nei confronti del gioco. Il potenziale di attrazione dell'azzardo coglie tutti impreparati, sia coloro che cedono senza rendersene conto, se non quando è ormai troppo tardi, sia le persone loro vicine che o sono ignare di tutto o non sanno come reagire o addirittura finiscono per foraggiare il giocatore.

Infine, vi è il problema di tutelare le fasce più deboli. I minori innanzitutto, che sono esposti alle stesse sollecitazioni degli adulti ma con più basse difese. Per proteggerli molte amministrazioni locali hanno imposto dei limiti minimi alla distanza tra le slot e le scuole.

Una soluzione potrebbe essere quella di imporre il riconoscimento del giocatore, per esempio tramite la tessera sanitaria, come già funziona per l'acquisto delle sigarette ai distributori automatici, o tramite la carta di credito o di debito, come già accade in Finlandia, dove l'uso dei contanti è inibito. Entrambi questi metodi consentirebbero al tempo stesso:

- un maggior controllo sui minori, perché non accedano ai giochi;
- la possibilità di stabilire per legge un tetto massimo di spesa, per esempio mensile;
- la facoltà per i singoli giocatori, in un momento di lucidità, di dichiararsi ludopatici, ottenendo così l'inserimento in un elenco di persone escluse dal gioco o per le quali, comunque, sia fissato un tetto massimo più basso. Un sistema analogo vige in Spagna e, del resto, anche in Italia un meccanismo simile già esiste per i casinò.

La reazione delle amministrazioni locali e della società civile

Dunque è un'equazione impazzita e strabica quella di un paese povero, ingabbiato nel fiscal compact, nell'obbligo del pareggio di bilancio, nella spending review, nei provvedimenti Salva Italia, Cresci Italia e chi più ne ha più ne citi, che si trova desolatamente a investire non nel lavoro e nella speranza di un futuro migliore ma nella desolazione "casuale" e spesso patologica dell'azzardo. Più che un investimento una perdita di tempo, di denaro, di senso e di valori.

Da Azzardopoli 2.0, Libera

Le iniziative di contrasto e sensibilizzazione

Negli ultimi anni sono germogliate una miriade di iniziative per contrastare il dilagare del GAP, il cosiddetto azzardo di Stato, la speculazione sui più deboli con annesso arricchimento dei più furbi.

Molte le contromisure prese dalle amministrazioni locali: dall'indicazione di distanze minime tra le slot e i luoghi sensibili, come scuole e ospedali, alla determinazione di limiti di tempo per l'accensione dei terminali, dalla fissazione di paletti sulle tipologie di azzardo alla limitazione della pubblicità e del numero delle licenze concedibili⁴⁶. Sono circa 650 i comuni che hanno sottoscritto il *Manifesto dei sindaci per legalità contro il gioco d'azzardo* e che nell'ottobre del 2013 hanno presentato una proposta di legge di iniziativa popolare. Il testo prevede una riduzione dell'offerta e il contenimento dell'accesso al gioco d'azzardo, con un'adeguata informazione e un'attività di prevenzione e cura; indica l'obbligo di esporre nei luoghi di gioco il materiale informativo sul GAP redatto dalle ASL; riorganizza la distribuzione dei giochi d'azzardo in sale appositamente dedicate, con divieto di ingresso ai minori; disciplina la pubblicità dei giochi; istituisce un fondo per la prevenzione, la cura e la riabilitazione dal GAP, finanziato dai ricavi del settore; riserva

⁴⁶ In merito alla competenza dei Comuni ad adottare atti normativi e provvedimenti volti a limitare l'uso degli apparecchi automatici da gioco cfr. la sentenza n. 300 del 2011 della Corte Costituzionale.

ai sindaci il potere di definire l'orario di apertura delle sale gioco e di stabilire le distanze dai luoghi sensibili; stabilisce che i comuni e le autonomie locali debbano dare un parere preventivo e vincolante per l'installazione dei giochi d'azzardo; definisce una moratoria sull'introduzione di nuovi giochi con vincite in denaro; prevede misure di contrasto del riciclaggio dei proventi di attività illecite, del gioco illegale e delle infiltrazioni mafiose; assicura la tracciabilità dei flussi finanziari e provvedimenti contro l'evasione fiscale e tributaria. Nel manifesto si legge: "Il gioco d'azzardo sottrae ore al lavoro, alla vita affettiva, al tempo libero, e produce sofferenza psicologica, di relazione, educativa, materiale, di aspettativa di futuro. Altera i presupposti morali e sociali degli italiani sostituendo con l'azzardo i valori fondati sul lavoro, sulla fatica e sui talenti. Sono a rischio la serenità, i legami e la sicurezza di tante famiglie e delle nostre comunità. Spesso intorno ai luoghi del gioco d'azzardo si organizza la microcriminalità dei furti, degli scippi e dell'usura, ma anche la criminalità organizzata. I sindaci non ci stanno e reagiscono".

Inoltre, la reazione civica si è espressa in una serie di azioni di sensibilizzazione tese a diffondere consapevolezza sul fenomeno, a rompere il velo di indifferenza e la diffusa sottovalutazione del dramma sociale creato dalla proliferazione del gioco d'azzardo nelle sue molteplici forme. Iniziative che potrebbero sembrare impotenti e che invece producono i loro effetti nel tempo, sedimentandosi nella coscienza collettiva.

Nel 2012 prende il via la campagna *Mettiamoci in gioco*, promossa da una pluralità di soggetti (istituzioni, organizzazioni del terzo settore, associazioni di consumatori, sindacati) che chiede, tra le altre cose, di dare ai sindaci un reale potere di controllo sul fenomeno nel loro territorio. Sempre del 2012 è il movimento *No Slot*, del magazine Vita e della Comunità Casa del Giovane di Pavia. Del 2013 è il sito *senzaslot.it*, nato per dare evidenza ai locali che scelgono di non ospitare terminali. Ancora nel 2013, da un'idea (tra gli altri) di Luigino Bruni e Leonardo Becchetti, nasce il movimento di mob etici *Slot Mob*, che il 5 marzo 2015 ha incontrato il sottosegretario al Ministero dell'Economia con delega ai giochi Pier Paolo Baretta per discutere i contenuti del decreto in tema di riordino del settore dell'azzardo, la cui emanazione, inizialmente prevista entro il giugno 2015, non ha avuto luogo per scadenza dei termini della delega fiscale nelle mani del governo. Al sottosegretario il movimento ha chiesto: la proibizione totale delle pubblicità e delle sponsorizzazioni dei giochi d'azzardo, un ripensamento riguardo al proposito di cancellare i regolamenti degli enti locali e di annullare i loro poteri in materia, un adeguato dibattito pubblico sul tema.

Importanti anche le indagini sul gioco d'azzardo patologico, e in particolare sul giro d'affari criminale, condotte dall'Associazione Libera tramite la redazione dei rapporti "Azzardopoli", cui più volte abbiamo fatto riferimento nelle pagine precedenti.

Il delicato ruolo delle banche

La dipendenza dal gioco è particolarmente insidiosa perché non comporta cambiamenti fisici o comportamentali evidenti nel giocatore, che quindi può tenere nascosto il suo vizio per molto tempo, arrivando a sdoppiarsi tra il genitore, il partner, il figlio modello e lo scommettitore compulsivo. Pertanto il problema spesso emerge quando ormai è troppo tardi e le condizioni debitorie e mentali del giocatore sono diventate tragiche. Il sistema bancario, su questo fronte, potrebbe fare molto. Mettendo a punto dei campanelli di allarme che si attivino automaticamente in presenza di alcuni comportamenti, ritenuti a rischio, dei correntisti. In sostanza, attivando degli indicatori che segnalino la probabilità che un cliente possa essere caduto vittima del gioco. Definendo delle procedure di contatto del cliente e di assistenza. Il tutto sulla base di un delicato equilibrio tra la necessità di intervenire e il rispetto della *privacy* e della libertà del singolo. Prendere il problema finché si è in tempo, questo sarebbe veramente importante.

Alcune Banche di Credito Cooperativo hanno applicato limitazioni all'uso delle carte di credito emesse, inibendone l'utilizzo presso i casinò, i centri scommesse e i siti di *on line gambling*, un'azione avviata oltre dieci anni fa dal Credito Cooperativo Ravennate e Imolese, condivisa da Federcasse e seguita da altri istituti sul territorio nazionale. Si tratta di un'iniziativa importante, che, a parte l'elevato valore simbolico, di presa di distanza dal business del gioco, ha un'evidente ricaduta pratica, visto che le carte sono sempre più utilizzate nell'azzardo.

Varie BCC hanno inoltre promosso iniziative di sensibilizzazione sulla ludopatia allo scopo di favorire la presa di coscienza del dramma sociale in atto e di educare all'uso consapevole e responsabile del denaro. La Fondazione BCC-CRA della Provincia di Vicenza, la Banca Monte Pruno e la BCC del Basso Sebino, ad esempio, hanno organizzato convegni, attività di formazione per gli operatori bancari, progetti di educazione scolastica, incontri con ex-giocatori.

Sulla scia di altre iniziative analoghe, la Cassa Rurale di Rovereto, invece, ha lanciato un ciclo di *aperitivi no slot*, da tenersi in locali che hanno rinunciato a consistenti guadagni non installando alcuna macchina da gioco.

Infine, segnaliamo le iniziative di analisi del fenomeno, come quella presentata il 10 febbraio 2015 a Udine, condotta dalle quattro Caritas diocesane del Friuli Venezia Giulia, con la collaborazione dell'IRES FVG e con il sostegno delle BCC regionali. La ricerca, di cui abbiamo già parlato nel Capitolo 2, ha affrontato tre filoni di analisi: l'elaborazione dei dati quantitativi sul gioco d'azzardo nella regione, l'osservazione dei luoghi di gioco (bar, sale slot, etc.) con interviste a baristi/gestori, la ricerca negli istituti di secondo grado della Provincia di Udine sui comportamenti di gioco degli adolescenti.

Le BCC per l'uso responsabile del denaro

Educare all'uso consapevole e responsabile del denaro. È questa l'arma utilizzata da diverse BCC in prima linea nel promuovere iniziative per contrastare il gioco d'azzardo. Ne segnaliamo alcune.

Fondazione BCC-CRA della Provincia di Vicenza

Mettiamoci in gioco per il nostro futuro: è la campagna di iniziative di sensibilizzazione e prevenzione, informazione sulle possibilità di aiuto e formazione degli operatori bancari, lanciata dalla Fondazione BCC/CRA della provincia di Vicenza e la Caritas diocesana, in collaborazione con la Cooperativa Nuova Vita e la Diocesi di Vicenza.

Cassa Rurale di Rovereto (Trento)

Aperitivi No Slot. I Giovani Soci della Cassa Rurale di Rovereto hanno organizzato una serie di incontri, con aperitivo, che avvengono in bar/locali "Slot free".

BCC Monte Pruno (Salerno)

Giovani e azzardo. Una dipendenza sempre più diffusa: è l'incontro organizzato dalla Banca Monte Pruno, con la testimonianza di alcuni ex-giocatori e il lancio di un progetto di prevenzione fondato sull'educazione scolastica.

BCC del Basso Sebino (Bergamo)

Giocarsi la vita: come perdersi in internet e nel gioco d'azzardo: è l'incontro organizzato il 12 marzo 2015 a Capriolo dalla BCC del Basso Sebino, con l'intervento di medici e psicoterapeuti.

Conclusioni

È dunque una società malata quella in cui di fronte all'impatto della crisi economica ci si affida sempre di più alla sorte anziché alle proprie risorse e ai propri talenti. Quella in cui l'etica del lavoro e lo spirito del sacrificio sono stati sostituiti dall'adrenalinica illogica dell'azzardo. E sembra anche un segno dell'italica sfiducia nel sistema il fatto che così tante persone ritengono che non valga la pena provarci e che in fondo convenga giocarsela, ma nel peggiore dei modi. Si ha l'impressione che l'ideale del *self-made man* per alcuni si sia tradotto nella lotta contro la dea bendata.

Del resto siamo il Paese dei pacchi, dove ogni sera la tv pubblica alimenta l'abitudine alla ruffa. Un Paese in cui anche lo Stato, così come il cittadino, dipende dal gioco, perché quel denaro fresco, seppur insufficiente, è diventato vitale per l'erario e sarebbe complicato sostituirlo nel breve periodo.

Cogliamo anche per questa via un altro riflesso delle deviazioni del sistema economico in cui viviamo, lo stesso in cui le disuglianze hanno raggiunto il picco storico in epoca contemporanea, lo stesso in cui il valore dei derivati e dei prodotti finanziari in circolazione supera di 4 volte il prodotto interno lordo mondiale e in cui si tende a considerare tutto indifferentemente come merce, senza troppa attenzione alla natura dei prodotti/servizi in circolazione.

Ogni epoca genera i suoi mali, poi li affronta e li combatte. A volte li risolve. Anche in questa occasione le Banche di Credito Cooperativo, banche delle comunità locali, ci sono. E possono fare molto per capire un fenomeno complesso e subdolo, per studiare misure di contrasto e metterle in atto.

Schede di approfondimento

L'amministrazione di sostegno⁴⁷

L'amministratore di sostegno è una figura istituita per quelle persone che, per effetto di un'infermità o di una menomazione fisica o psichica, si trovano nell'impossibilità, anche parziale o temporanea, di provvedere ai propri interessi.

Gli anziani e i disabili, ma anche gli alcolisti, i tossicodipendenti, le persone detenute, i malati terminali possono ottenere, anche in previsione di una propria eventuale futura incapacità, che il giudice tutelare nomini una persona che abbia cura della loro persona e del loro patrimonio.

Per richiedere l'amministrazione di sostegno si deve presentare un ricorso.

Il ricorso può essere proposto:

- dallo stesso soggetto beneficiario, anche se minore, interdetto o inabilitato;
- dal coniuge;
- dalla persona stabilmente convivente;
- dai parenti entro il quarto grado;
- dagli affini entro il secondo grado;
- dal tutore o curatore;
- dal pubblico ministero.

I responsabili dei servizi sanitari e sociali direttamente impegnati nella cura e assistenza della persona, se sono a conoscenza di fatti tali da rendere opportuna l'apertura del procedimento di amministrazione di sostegno, sono tenuti a proporre al giudice tutelare il ricorso o a fornirne comunque notizia al pubblico ministero.

Per la presentazione del ricorso **non è necessaria l'assistenza di un avvocato**.

L'amministratore di sostegno viene nominato con un decreto del giudice tutelare.

⁴⁷ Tratto dal sito del Ministero della Giustizia - www.giustizia.it.

Il **decreto** di nomina dell'amministratore di sostegno deve contenere l'indicazione:

- delle **generalità** della persona beneficiaria e dell'amministratore di sostegno;
- della **durata dell'incarico**, che può essere anche a tempo indeterminato;
- dell'**oggetto dell'incarico** e degli atti che l'amministratore di sostegno ha il potere di compiere in nome e per conto del beneficiario;
- degli **atti** che il beneficiario può compiere solo con l'assistenza dell'amministratore di sostegno;
- dei **limiti**, anche periodici, **delle spese** che l'amministratore di sostegno può sostenere con utilizzo delle somme di cui il beneficiario ha o può avere la disponibilità;
- della **periodicità** con cui l'amministratore di sostegno deve riferire al giudice circa l'attività svolta e le condizioni di vita personale e sociale del beneficiario.

La scelta dell'amministratore di sostegno avviene con esclusivo riguardo alla cura ed agli interessi della persona del beneficiario.

Nella **scelta della persona da nominare** amministratore di sostegno, il giudice tutelare preferisce, se possibile:

- il coniuge che non sia separato legalmente;
- la persona stabilmente convivente;
- il padre o la madre;
- il figlio;
- il fratello o la sorella;
- il parente entro il quarto grado;
- il soggetto designato dal genitore superstite con testamento, atto pubblico o scrittura privata autenticata.

Non possono ricoprire le funzioni di amministratore di sostegno gli operatori dei servizi pubblici o privati che hanno in cura o in carico il beneficiario.

Dal diario di Elisa

“Dopo questa vacanza e quasi due anni di gruppo mi sono accorta per la prima volta, da quando siamo insieme, che finalmente ho tutta la torta per me! Mi spiego: benché negli anni in cui era giocatore compulsivo Pietro mi abbia sempre trattata con i guanti, non abbia mai avuto scatti di ira, non sia mai stato violento, si sia sempre ricordato del mio compleanno e dell'anniversario – io, ignara della situazione, mi ritenevo pure fortunata – ora capisco che in 12 anni a me sono state riservate solo briciole di quello che lui mi poteva dare. Il più era riservato a lei, alla mia rivale, all'u-

nica donna che a lui interessava più di me, alla mitica macchinetta. Il suo amore più profondo, gli sguardi teneri e complici, il suo pensiero durante il giorno quando era lontano da lei, non erano per me ma erano suoi. Io, come ho detto, raccoglievo solo briciole ed ero anche felice! Adesso passo dopo passo sono arrivata ad avere tutta la torta! Io e Gabriele [il figlio] ci stiamo anche ingozzando!

30-10-2013

“In questo diario ho sempre parlato della sofferenza degli accompagnatori e dei giocatori, ma non ho mai avuto il coraggio di parlare di un'altra grande sofferenza, quella che provano i figli dei giocatori.

Oggi lo voglio fare, raccontando di mio figlio Gabriele. Fino al 7 gennaio dell'anno scorso ha sempre pensato di vivere in una famiglia bella e serena, era all'oscuro di tutta la situazione, non sapeva neppure cos'erano le slot e l'azzardo e, anche se l'avesse saputo, penso che sarebbe stato disposto a mettere una mano sul fuoco riguardo al proprio padre, il suo idolo, il papà che tutti vorrebbero, quello che ti sfida ai videogiochi, che gioca con te a tennis, che ti porta al corso e a vedere i tornei, che ti aiuta nei compiti e ti consola quando sei triste... insomma, ai suoi occhi (a dire il vero anche ai miei), il padre perfetto.

Da quando è nato, io ho sempre saputo la verità, ma sono stata zitta per proteggerlo, per difenderlo...

Purtroppo, però, a gennaio è successa la tragedia! Come in un film, in una sola sera ha capito cosa sono le slot, che cos'è l'azzardo, ha sentito che suo padre ha tentato il suicidio, ha visto che l'ho sbattuto fuori casa, ha visto suo papà piangere come un bambino e supplicarmi di non cacciarlo.

Sapete quanto è difficile spiegare a un bambino di 10 anni che suo padre è un giocatore d'azzardo, che ci ha raccontato un sacco di bugie, che ci ha sottratto tempo e attenzioni e che ci ha lasciato con 700 euro sul conto? Che, se non fosse stato per l'aiuto affettivo ed economico dei nonni, la mamma avrebbe dovuto fare scelte estreme, del tipo: ti do' da mangiare o pago il riscaldamento? Pago la mensa scolastica o tutti i giorni vai a scuola con un panino? Non puoi neppure praticare il tuo sport preferito perché quei soldi servono per altro. E non è finita qui, figlio mio, perché da oggi siamo l'argomento preferito di tutto il paese. Qualcuno capirà, ma altri no. E dovremo comunque difenderci e andare avanti!

Nei giorni successivi Gabriele ha sofferto per la mancanza del papà, in tutta la situazione vedeva me come la “cattiva” perché non volevo più che papà tornasse a casa con noi. E su questo erano d'accordo anche i nonni, quelli che vogliono sempre il massimo per lui. Quasi giustificavano lui e non me!”

Poi ha capito che, nonostante tutto, poteva vederlo tutti i giorni. Dopo il lavoro, Pietro veniva un paio d'ore a casa per stare con lui e il sabato e la domenica lo teneva con sé. Ma in proposito è subentrato un altro tipo di sofferenza, quella del distacco. Nei momenti in cui era con il papà continuava a guardare l'orologio facendo il conto alla rovescia!

Inoltre, il sabato e la domenica era felice di stare tutto il giorno con lui, ma stava male al pensiero di sapermi a casa da sola, per cui ogni ora mi telefonava con qualche scusa!

Poi, quasi tutte le sere mi vedeva piangere disperata, lui cercava di fare l'uomo di casa, di trattarsi e non crollare anche lui. Anzi, mi consolava dicendomi: "Su dai, coraggio, adesso papà va da Simone, così poi se guarisce torna a casa. Vero che se guarisce tu lo vuoi ancora, così stiamo tutti insieme?".

A scuola si è chiuso in sé stesso, era pensieroso, sempre con la testa fra le nuvole, cercava di evitare l'argomento con chiunque e teneva tutto dentro, non si sfogava nemmeno con i suoi nonni per paura di farli star male. Anzi, in ultimo fingeva anche con le insegnanti e i compagni, dicendo che suo papà era ritornato a casa, anche se non era vero.

Una volta ho trovato la brutta copia di un tema in cui scriveva che era triste, che aveva in testa brutti pensieri, che stava molto male. Poi, come per magia, nella bella copia ho trovato scritto il contrario. Era il suo modo per non darmi ulteriori pensieri, sapeva benissimo che avrei controllato i suoi quaderni.

Poi non vi dico la gioia che ha provato quando ha saputo, dopo 3 mesi circa, che papà poteva tornare a casa, naturalmente rispettando determinate regole, come quella di non giocare con lui alla *wii*.

Ho visto Gabriele diventare un ometto in un attimo, da allora ci ha aiutato tantissimo. Anche se ha tanta voglia, non ha mai chiesto al papà di fare una gara ai videogiochi né di giocare a carte. Mi aiuta a controllare gli scontrini, va insieme al papà a fare benzina e a comprare le sigarette, senza mai perderlo di vista. È buffo da dire, ma si sono invertiti i ruoli, è il figlio a curare il padre.

È interessato all'argomento azzardo, ascolta le trasmissioni che parlano di questo, legge articoli e adesso sta pure scrivendo una canzone rap sull'azzardo!

[...] Tra tutte le pagine che ho scritto questa è stata la più sofferta e difficile da affrontare, perché non auguro neanche al peggior nemico di vedere mai nel volto e negli occhi del proprio figlio tanto dolore".

Bibliografia

- Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, Libro blu, *Organizzazione, attività e statistica*, anno 2014.
- Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, dati sulla raccolta dei giochi e comunicati stampa dal sito www.agenziadoganemonopoli.gov.it.
- Becchetti L., *Allontanare le sirene*, Avvenire, 19 ottobre 2013.
- Bloise G., Cerigioni M. (a cura di), “Dossier normativo 4. Il regime autorizzatorio degli apparecchi da gioco”, *Rivista italiana dell'automatico*, dicembre 2009.
- Camera dei Deputati, sezione del sito dedicata alla descrizione dei temi dell'attività parlamentare, tra cui i giochi, <http://www.camera.it/Camera/browse/465?area=20&tema=62&Giochi>.
- Canova P. e Rizzuto D., *Fate il Nostro gioco*, ADD editore, pubblicazione prevista nel 2016.
- Centro di Ascolto Casa del Giovane di Pavia - Associazione Movimento NoSlot, *Oltre l'azzardopatia. Modello d'intervento*, Comunità Casa del Giovane, Pavia, giugno 2015.
- Cefaloni M., interviste a Marco Dotti dal titolo *Azzardo legale. Il modello alternativo finlandese e Come far inceppare il profitto dell'azzardo*, Cittanuova.it, 8 maggio 2015 e 20 maggio 2015.
- Codacons, *Il gioco d'azzardo. Le ludopatie. Analisi del fenomeno - Valutazione degli obiettivi - Determinazione degli interventi*.
- Consulta Nazionale Antiusura - Maurizio Fiasco (a cura di), *Ricerca sull'inflazione del gioco d'azzardo in Italia. Possibili scenari*, Bari, marzo 2000.
- Consulta Nazionale Antiusura - Maurizio Fiasco (a cura di), *Il gioco d'azzardo e le sue conseguenze sulla società italiana. La presenza della criminalità nel mercato dell'alea*, giugno 2014.

Coop Italia - Albino Russo (a cura di), *Rapporto Coop 2015*.

Custer R. (1982), "An overview of compulsive gambling", in Caron P.A., Yolles S.F., Kieffen S.N. (a cura di), *Addictive Disorders Update: alcoholism, drug abuse, gambling*, New York, Human Science Press, pp. 107-124.

Custer R., "Profile of the pathological gambler", *Journal of Clinical Psychiatry*, Vol. 45 (12, Sect 2), Dec 1984, 35-38.

Custer R., Milt H., *When Luck Runs Out: Help for Compulsive Gamblers and Their Families*, Facts on File, 1985.

Dari Mattiacci M. (a cura di), "Un gioco per esperti", intervista a Maurizio Fiasco, *Credito Cooperativo*, mensile di Federcasse, n. 4-2015.

Direzione Nazionale Antimafia, *Relazione annuale sulle attività svolte dal Procuratore Nazionale Antimafia nonché sulle dinamiche e strategie della criminalità organizzata di tipo mafioso nel periodo 1° luglio 2012 -30 giugno 2013*, gennaio 2014.

Direzione Nazionale Antimafia, *Relazione annuale sulle attività svolte dal Procuratore Nazionale Antimafia nonché sulle dinamiche e strategie della criminalità organizzata di tipo mafioso nel periodo 1° luglio 2013-30 giugno 2014*, gennaio 2015.

Dixon, M.J., Harrigan, K.A., Sandhu, R., Collins, K., & Fugelsang, J.A., *Losses disguised as wins in modern multi-line video slot machines*, *Addiction*, 2010.

Dotti M., "Azzardo & non profit: in Finlandia funziona così", *Vita*, numero del 7 aprile 2015.

Dow Schüll N., *Addiction by design: Machine Gambling in Las Vegas*, Princeton University Press, 2012. Traduzione italiana in corso di pubblicazione: *Architetture dell'azzardo. Progettare il gioco, programmare la dipendenza*, a cura di Marco Dotti e Marcello Esposito, traduzione di Irene Sorrentino, Luca Sossella editore.

Esposito M., *Quando il gioco si fa duro*, La voce.info, 1 ottobre 2013.

Esposito M., "Quando il gioco si fa duro. La necessità di una rigida regolamentazione della diffusione territoriale dell'azzardo" in Dotti M. (a cura di), *Noslot. Anatomia dell'azzardo di massa*, Feltrinelli, 2013.

Esposito M., *Geografia economica del gioco d'azzardo in Italia*, Liuc Papers, n. 277, novembre 2014.

Esposito M., *Società in cerca d'azzardo*, La voce.info, 26 giugno 2015.

Eurispes, *L'Italia in gioco. Sintesi del rapporto di ricerca*, 2011, <http://azzardo.libe-rapiemonte.it>.

- “Fate il *Nostro* gioco”, campagna di informazione sulla matematica del gioco d’azzardo di TAXI1729, società di informazione e comunicazione scientifica fondata da Paolo Canova (matematico), Diego Rizzuto (fisico) e Sara Zaccone (comunicatrice), www.fateilnostrogioco.it.
- Fubini F., Greco A., *Azzardo di Stato*, La Repubblica, 4 marzo 2015.
- Guerreschi C., *Il gioco d’azzardo patologico. Liberati dal gioco e dalle altre nuove dipendenze*, Ed. Kappa, Roma, 2003, p. 19.
- Iori M., *I costi sociali del gioco d’azzardo*, presentazione al coordinamento nazionale gruppi per giocatori d’azzardo del 4 dicembre 2012.
- Le Iene* (trasmissione televisiva), servizi di Nadia Toffa del 27 marzo e del 16 aprile 2014. <http://www.iene.mediaset.it>.
- Lorenz V., Shuttlesworth D.E. (1983), “The Impact of Pathological Gambling on the Spouse of the Gambler”, in *Journal of Community Psychology*, 11, 67-76.
- Ministero dell’Interno. Relazione al Parlamento. *Attività svolta e risultati conseguiti dalla Direzione Investigativa Antimafia*, 1° semestre 2014.
- Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS), *Classificazione Statistica Internazionale delle Malattie e dei Problemi Sanitari Correlati - decima revisione (ICD-10)*, Libreria dello Stato, Ginevra, 1992.
- Poto D. (Libera), *Azzardopoli 2.0. Quando il gioco si fa duro... le mafie iniziano a giocare*, Edizioni Gruppo Abele, 2012.
- Povoledo E., “Many feel gambling deals Italy losing hand”, *The New York Times*, 27 dicembre 2013.
- Presidenza del Consiglio dei Ministri - Dipartimento Politiche Antidroga, *Relazione annuale al Parlamento 2014. Uso di sostanze stupefacenti e tossicodipendenze in Italia*.
- Presidenza del Consiglio dei Ministri – Dipartimento Politiche Antidroga, *Relazione annuale al Parlamento 2015 sullo stato delle tossicodipendenze in Italia*.
- Serpelloni G., “Gambling. Gioco d’azzardo problematico e patologico: inquadramento generale, meccanismi fisiopatologici, vulnerabilità, evidenze scientifiche per la prevenzione, cura e riabilitazione”, *Manuale per i Dipartimenti delle dipendenze*, Dipartimento Politiche Antidroga, PCdM, febbraio 2013.

Toffa N., *Quando il gioco si fa duro. Dalle slot machine alle lotterie di Stato: come difendersi in un Paese travolto dall'azzardomania*, Rizzoli, 2014.

Articoli di cronaca, in ordine cronologico

Angeli F., “Gemelli di 11 mesi abbandonati in auto. I genitori giocavano alle slot machine”, *larepubblica.it* - Roma, 5 giugno 2011.

“Gioco d'azzardo, banchiere confessa: «Rubato soldi in ufficio per le macchinette»”, *ilmessaggero.it* - Umbria, 14 novembre 2013.

Numa M., “«Ho perso tutto al videopoker». Travolto dai debiti si dà fuoco”, *lastampa.it* - Torino, 20 agosto 2012.

Pavan G., “Malato di slot manda in rovina la ditta: in tre anni persi quasi 500mila euro”, *ilgazzettino.it* - Treviso, 17 luglio 2013.

Puccioni I., “Lasciano il bimbo solo nell'auto per andare a giocare alle slot machine”, *lanazione.it* - Empoli, 29 novembre 2014.

RQuotidiano, “Settebagni, bimbo di 2 mesi abbandonato in auto. I genitori giocavano alle slot”, *ilfattoquotidiano.it*, 19 maggio 2013.

Sannino L., “«Ho perso tutto al gioco», ragazzo suicida”, *ilsecoloxix.it*, 5 luglio 2013.

Silvestri E., “Uccisa per la febbre del gioco. Figlia e genero gli assassini”, *ilgiornale.it*, 20 dicembre 2013.

Toracca M., “Lasciano il neonato in auto e vanno alle slot, genitori denunciati”, *ilsecoloxix.it* - La Spezia, 3 gennaio 2015.

Ringraziamenti

Ringraziamo le persone e le strutture che in vario modo hanno collaborato alla stesura di questo libro. Innanzitutto la Casa del Giovane di Pavia, che ci ha aperto le porte, dandoci la possibilità di toccare con mano il dramma della dipendenza e di conoscere chi sta tentando di uscirne. Un caro pensiero va ai giocatori o ex-giocatori e ai loro compagni, che si sono faticosamente messi a nudo raccontandoci le loro storie. Abbiamo riportato i loro racconti senza alterazioni, se non per quanto riguarda i nomi, che sono frutto di pura fantasia. Li ringraziamo di cuore e auguriamo loro di poter sorridere al più presto al ricordo dei problemi incontrati.

Grazie a “Elisa” per averci concesso di pubblicare alcune pagine del suo diario.

Ringraziamo per il prezioso contributo e la disponibilità l’Associazione Libera e Daniele Poto, la Consulta Nazionale Antiusura e Maurizio Fiasco, Paolo Canova, Diego Rizzuto e Sara Zaccone di “Fate il *Nostro* gioco” - TAXI1729, Manuela Celotti della Caritas Diocesana di Udine e Paolo Molinari dell’Ires Friuli Venezia Giulia.



© Ecra Srl
Edizioni del Credito Cooperativo

Via Lucrezia Romana, 41/47 - 00178 Roma
Tel. 06.72079191 - Fax 06.72079190
www.ecra.it
info@ecra.bcc.it

Finito di stampare nel mese di dicembre 2015
da Ciscra Spa - Villanova del Ghebbo (RO)