



# IL GIOCO D'AZZARDO

## LE LUDOPATIE

Analisi del fenomeno  
Valutazione degli obiettivi  
Determinazione degli interventi

promosso da

***CODACONS***



realizzato da

gruppo  
**markonet**  
marketing experience

## INDICE

PREMESSA	PAG.	3
LA MOTIVAZIONE DI QUESTA RICERCA	.	5
LE PROBLEMATICHE		
- L'uomo, il gioco e l'azzardo		13
- cenni storici		17
- le dimensioni del gioco in Italia tra cambiamento e innovazione		19
- da fenomeno sociale a dipendenza		23
IL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO		
- identikit del giocatore patologico		29
- fenomenologi		33
- teoria e modelli eziopatogenici a confronto		37
- rischi sociali		39
- l'industria dei giochi		41
- bibliografia e sitografia		44
LA REALTÀ		
- premessa		49
- in Italia		52
- entità del fenomeno e tipologia dei giochi		56
- misure di prevenzione		65
- attività delle ASL		67
- all'estero		70
LA LEGISLAZIONE IN ITALIA E ALL'ESTERO		
- Italia		73
- Estero		87
- Francia		89
- Inghilterra		92
- Spagna		93
- Germania		94
- Stati Uniti		95
- Giappone		96
- Belgio		97
- Danimarca		98
- Svezia		100
- Repubblica Sudafricana		102
DOCUMENTAZIONE		
- estratto dei testi di riferimento		103
- studi e ricerche universitarie		107
- analisi dei media		113
- convegni, seminari e congressi		120
IL POTERE DELLA PUBBLICITÀ		136

## PREMESSA

Il documento “Il gioco d’azzardo – Le ludopatie” è la prima parte di un progetto di ricerca più ampio, coordinato dal Codacons per AAMS - Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato, con la partecipazione di Sisal, volto a comprendere il fenomeno gioco in Italia e le correlazione con la ludopatia.

È importante puntualizzare che la definizione “gioco d’azzardo”, prevista dalla legge, non comprende tutte le forme di gioco legali presenti in Italia che sono appunto, sempre secondo la legge, i giochi d’azzardo, d’alea e di abilità; in tutte le norme/decreti/documentazioni di AAMS i giochi pubblici sono nell’insieme definiti GIOCO PUBBLICO. Per evitare equivoci occorre quindi non confondere il “gioco d’azzardo” con gli altri giochi che compongono il GIOCO PUBBLICO.

Con GIOCO PUBBLICO si intendono tutti i giochi regolamentati da AAMS – Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato e su questi, principalmente, si è concretizzata l’attenzione della ricerca e, in una seconda fase, dell’analisi seguita dalle proposte d’intervento.

Si tratta di un progetto ambizioso che forse per la prima volta in Italia affronta in maniera organica il rapporto tra gioco – giochi – giocatori - ludopatia.

Il progetto è costruito in due momenti:

- 1) Ricerca desk sulla letteratura italiana ed estera che in vario modo si è occupata di ludopatie affiancata da una ricerca osservazionale sul comportamento dei giocatori italiani.
- 2) Individuazione, in base alle esperienze degli esperti italiani e stranieri, di una serie di indicazioni da consegnare ad AAMS – Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato per prevenire il fenomeno delle ludopatie e sostenere chi ne è vittima.

La parte prima del progetto è completata, mentre la seconda parte è in via di definizione.

Il documento “Il gioco d’azzardo – Le ludopatie” rappresenta una sintesi di articoli, analisi e ricerche ritrovate in letteratura e in quanto tale alcune di esse potrebbero risultare incomplete ad una prima lettura ed i “numeri” citati potrebbero sembrare fin troppo aggregati.

Per tale ragione suggeriamo al lettore di muoversi utilizzando il materiale raccolto alla stregua di un indice, approfondendo poi l’argomento di interesse ricercando l’articolo per intero nell’allegato CD, questo per evitare di avere una visione parziale e non adeguatamente rappresentativa del pensiero dei diversi autori.

Ricordiamo, altresì, che siamo in presenza di una raccolta realizzata in tempi diversi tra di loro con visioni e conoscenze del fenomeno gioco-gioco d’azzardo differenti e per tale ragione talvolta parziali e soggettivi.

Inoltre, i numeri citati fanno riferimento a universi non sempre rappresentabili nella realtà e quindi utilizzabili con cautela e metodo, in quanto potrebbero delineare il fenomeno del gioco-gioco d'azzardo in maniera parziale e non sufficientemente obiettiva.

La prima parte della ricerca è arricchita dal lavoro del CENSIS “Storie e percorsi di criticità nel mondo dei giochi”, un rapporto in cui sono presentati i risultati di tre step operativi nell’ambito della ricerca sul gioco compulsivo; l’osservazione diretta nei luoghi, le storie di vita, i focus group hanno fornito indicazioni sui fattori di criticità, delle ricorrenze psicologiche o del linguaggio in grado di suggerire possibili azioni correttive con cui promuovere il gioco responsabile.

## LA MOTIVAZIONE DI QUESTA RICERCA

Il Consiglio di Stato in sede giurisdizionale, in data 1 dicembre 2009, ha confermato la decisione sul ricorso di primo grado con cui il CODACONS ha impugnato il Decreto del Ministro dell'Economia e delle Finanze del 26 aprile 2005 col quale si detta la disciplina del gioco denominato Superenalotto, nonché il provvedimento implicito di rigetto formatosi sull'apposita diffida, presentata dall'Associazione ai sensi dell'art. 140 del Codice del Consumo, con la quale si chiedeva in sostanza di imporre alla Amministrazione un tetto massimo al montepremi relativo alle vincite di prima categoria.

Il CODACONS ha chiesto infatti *di veder fissato un limite o tetto massimo all'accumulo del montepremi (c.d. jackpot) del Superenalotto per le vincite di prima categoria con punti sei, sostenendo che, in un contesto sociale caratterizzato da un forte impoverimento dei consumatori a causa della attuale grave crisi economica, il record facilmente raggiungibile (e di fatto ripetutamente attinto) dal montepremi del Superenalotto determina un esponenziale e rovinoso aumento delle ludopatie.*

Il Consiglio di Stato, nella sentenza del 28 Gennaio 2010, ha stabilito che *nel vigente sistema delle fonti deve escludersi la possibilità di una introduzione del tetto o limite in questione ad opera di un atto non legislativo.*

Il Collegio ha reputato comunque *doveroso osservare che esula dalla presente controversia, come definita dalle censure dedotte nel ricorso introduttivo, ogni questione relativa alla ragionevolezza del sistema di accumulo del jackpot di prima categoria attualmente vigente.*

*Come infatti sopra ricordato, le attuali modalità di accumulo obiettivamente vertiginoso del montepremi riservato alle vincite risultano disciplinate a livello regolamentare: di talchè ove ritenuto necessario sotto il profilo etico- sociale una fonte equiordinata ben potrebbe introdurre ( in assoluto o quanto meno se il jackpot supera i livelli di guardia) forme di depotenziamento o parziale sterilizzazione dell'incremento compatibili con le finalità non solo erariali che presiedono all'esercizio di giochi a totalizzatore nazionale come il Superenalotto da parte dello Stato.*

Pur se evidenziato che allo stato attuale delle conoscenze epidemiologiche, non sembra potersi individuare con sufficiente grado di attendibilità alcuna diretta correlazione tra l'aumento del jackpot e la diffusione delle ludopatie vere e proprie o comunque di fenomeni di patologica dipendenza dal gioco d'azzardo, non si può ignorare che esiste il dubbio che le conoscenze epidemiologiche non siano adeguate alla potenziale gravità del problema.

In sostanza, secondo il CODACONS, nel miraggio di ottenere la vincita risolutiva, i cittadini in numero sempre maggiore sono indotti a scommettere cifre di volta in volta più ingenti, rischiando

di compromettere la serenità e le condizioni generali di vita delle famiglie.

In ogni caso il panorama dei giochi in Italia ha subito profonde modificazioni nel corso degli ultimi anni e la nascita di giochi dal grande appeal per il pubblico, soprattutto più giovane, potrebbe potenzialmente modificare il rischio che insorgano patologie connesse al gioco.

Di qui la necessità di verificare, con una ricerca affidata a qualificati esperti del settore, quali siano effettivamente i pericoli connessi alle ludopatie, analizzando il fenomeno, valutando gli obiettivi di prevenzione, determinando un quadro per sviluppare gli interventi necessari per la salvaguardia degli individui vulnerabili.

Visto che nel vigente sistema delle fonti deve escludersi la possibilità di una introduzione del tetto o limite in questione ad opera di un atto non legislativo, il CODACONS si è appellato al Parlamento per affrontare il problema. Il recente intervento dei Vescovi (nell'estate 2010) ha dato ulteriore importanza all'attenzione sulle ludopatie.

“Pieno appoggio all'allarme lanciato dal CODACONS. La capillare e assurda pubblicizzazione da parte delle redazioni giornalistiche televisive del jackpot del Superenalotto sottovaluta i rischi compulsivi del gioco”. Lo dichiara la senatrice del partito democratico Emanuela Baio prima firmataria di un ddl sui rischi derivanti dalle ludopatie ancora al vaglio delle commissioni Sanità e Finanze del Senato. “La posta in gioco è alta, proprio perché i giovani e le persone più deboli economicamente sono a rischio di patologia. Questa folle corsa al super premio sta contagiando tutti coloro che sperano di cambiare la vita con un colpo di fortuna e spesso pregiudicano il proprio futuro e quello delle loro famiglie. Ritengo dannoso il comportamento delle redazioni dei TG che, oltre a dare la notizia, dovrebbero mettere in guardia sui rischi che anche i giocatori occasionali possono correre inseguendo un sogno che può degenerare in ossessione. Sarebbe utile ricordare che la ‘Dea Bendata’ ha scarsissime probabilità di aprire gli occhi, precisamente una su sessantatré milioni, ma nessun TG ha citato questi dati. L'informazione è uno strumento utile e potentissimo e in quanto tale deve essere usato con grande responsabilità e con informazioni complete, evitando le “mezze verità”. Non compete alla politica entrare nel merito degli aspetti psicologici di questa come di altre vicende simili, ma sicuramente si può fare qualcosa per bloccare questa febbre del gioco che può procurare non solo una dipendenza patologica, ma distruggere intere famiglie. Questi giochi se approcciati in maniera responsabile sarebbero innocui e rappresenterebbero un momento di allegria. Il ddl che ho presentato sulle ludopatie è un primo passo per porre rimedio a questa situazione. Mi auguro che alla ripresa dei lavori parlamentari questo Governo voglia raccogliere una “scommessa responsabile” affrontando con serietà questo tema senza giocare d'azzardo con la salute dei cittadini”.

Il CODACONS ha chiesto ad AAMS – Azienda Autonoma Monopoli di Stato – di svolgere con

la massima urgenza una ricerca sulle ludopatie per verificare, con la dovuta chiarezza, i diversi rischi incombenti e non valutati adeguatamente rispetto alla dimensione che il gioco nel suo complesso sta assumendo nell'economia delle famiglie, per poter fornire, in conclusione, indicazioni scientifiche e documentate al legislatore.

AAMS, che in questi anni ha svolto nella lotta al gioco illegale un ruolo centrale, proprio per continuare a perseguire nella propria missione di garante verso il cittadino, ha manifestato grande interesse alla richiesta del CODACONS e per tale ragione è stato sviluppato il seguente progetto di ricerca.

Lo Stato non può apparire come sfruttatore delle debolezze umane insite nel gioco; è necessario attrezzarsi, forse con maggiore determinazione, come è stato fatto per l'alcool, il fumo, l'alimentazione; gioco, alcool, fumo e alimentazione (come quasi tutte le "addiction") sono realtà che, gestite con ragionevolezza e rigore, fanno bene o, comunque, non fanno male. Importante è evitare che la passione per qualcosa diventi incontrollabile e si evolva in dipendenza, privando il malcapitato di libertà e coscienza; è la voglia esagerata di felicità materiale che fa perdere ogni possibilità di raggiungere la felicità stessa.

Il numero di "addicted" è in continua crescita nella società consumista e questa alienazione è l'effetto collaterale tra i più disastrosi del consumismo, che crea bisogni continui di riempire i vuoti creati dal desiderio di beni da consumare, arrivando alla "coazione a ripetere": dallo "star bene con" allo "star male senza", vere e proprie "distorsioni dello stile cognitivo". Per poter realmente misurare il livello di quanto sopra affermato, soprattutto con riguardo ai vari segmenti del gioco pubblico, e proporre quindi delle possibili soluzioni, diventa necessario disporre di una quadro valutativo ampio ed esaustivo, in grado di offrire un panorama omogeneo sull'ANALISI DEL FENOMENO, la VALUTAZIONE DEGLI OBIETTIVI e la DETERMINAZIONE DEGLI INTERVENTI.

La ricerca, articolata in diverse aree, è divisa in due fasi; la prima, riportata in questo elaborato, si propone di raccogliere la più ampia documentazione possibile da ogni fonte rintracciabile che abbia requisiti di attendibilità e professionalità, oltre che di esperienza; la seconda di deduzione sulle realtà e di proposta sulle diverse iniziative da adottare per prevenire criticità e tutelare la fasce sociali più deboli. A questo elaborato sono allegati documenti di approfondimento con cui verificare le fonti delle singole argomentazioni trattate. Gli allegati sono testi originali di relazioni, studi, ricerche, saggi e simili. Tutto questo materiale concorrerà, unitamente ad altro in corso di raccolta, alla definizione della seconda parte della ricerca che cercherà di dare indicazioni al meglio esaustive per monitorare, tutelare e regolamentare il problema.

Prima fase di tipo conoscitivo e analitico

- LE PROBLEMATICHE
- REALTÀ ESTERA
- REALTÀ ITALIANA
- DOCUMENTAZIONE
- LA COMUNICAZIONE

Seconda fase di tipo deduttivo e propositivo

- ESPERIENZE ONLUS/VOLONTARIATO
- PROPOSTE
- PROMOZIONE

*La ricerca nel suo complesso ha impegnato un team di lavoro composto da ricercatori/esperti (psicologi, medici, giuristi, giornalisti e comunicatori, analisti di mercato) individuati dal CODACONS e dal CENSIS.*

In particolare:

1 Capo progetto Francesco Tamburella

6 Specialisti

- psicologi Federica Marchetti e Floriana Maione
- medico Paola Assennato
- giornalisti Daniela Bricca e Silvana Mazzocchi
- giurista Pietro Valentini

Coordinamento segreteria e ricerche documentali: Valeria De Mitri Pugno e Giulia Napolitano; 6 Ricercatori Senior (analisti di mercato) guidati da Giuseppe Licata; 10 Ricercatori junior (bibliografia) guidati da Elisabetta Gallozzi.



Una prima valutazione sommaria evidenzia che i giocatori estremi, i giocatori compulsivi, i giocatori cioè soggetti a ludopatia, possono essere individuati in una percentuale compresa tra il 3% e lo 0,6% dei 35 milioni di Italiani coinvolti nell'industria del gioco.

Oltre il Centro Studi del CODACONS, alcune delle fonti più accreditabili sono l'Eurispes, il Censis e l'Istituto di Ricerca Human Highway; poi alcuni studi come quelli di Francisco Alonso/Fernandez, *Le altre droghe* - Ed. Unicv. Romane; Angela Williams, *Gioco d'azzardo un affare di famiglia* - Editori Riuniti; Itaca, *L'offerta di gioco in un mondo di passioni* - 2002 autori vari; Battellini/Alippi - *Il gioco nel Canton Ticino*; Ladoucer/Sylvain/Bouthin/Doucet, *Il gioco d'azzardo eccessivo* – Centro Scientifico Editore.

Interessante in proposito la ricerca condotta sui “malati di gioco” dall'Istituto di Fisiologia Clinica del Consiglio Nazionale delle Ricerche (Fc-Cnr) di Pisa- sezione di Epidemiologia e ricerca sui servizi sanitari che, pur fissando allo 0,8% le persone con accertato profilo da gambler (120.000) indica nel 19,80% dei residenti in Italia (tre milioni) gli individui a rischio patologico (allegato indicato con Sintesi ricerca Cnr 2009).

In assenza di una ricerca epidemiologica a vasto raggio che potrebbe fissare con maggiore approssimazione il dato riguardante i ludopatici, restano comunque valide almeno due considerazioni:

- a) il mercato del gioco è un settore in costante ascesa, il numero dei “malati d'azzardo” è destinato pertanto a salire in proporzione al fatturato, alla varietà dell'offerta, all'attrattività del gioco, alla sua “mediaticità”
- b) dati gli effetti sociali che “i tossici del gioco” producono sui loro famigliari, la consistenza del piccolo esercito dei malati d'azzardo deve essere, realisticamente, moltiplicata almeno per tre.

In definitiva la ludopatia causa disagi rilevanti a non meno di un milione di persone, in Italia.

Sostenere che la cifra possa crescere verso i tre milioni non è un “azzardo”.

L'industria del gioco ha conquistato gli italiani. Si calcola che sporadicamente giochi l'80% della popolazione adulta e che il 30/35% pratici il gioco con regolarità, tenendone perfettamente il controllo. Il gioco è un business che produce un giro d'affari esente da ogni rischio di crisi; lo dimostra il fatturato legale che, dopo aver sfiorato nel 2008 i 47,5 miliardi di euro, aver superato i 54 miliardi nel 2009, raggiungerà nell'anno 2010 i 58/60 miliardi di euro, (pari a oltre il 3,7% del PIL nazionale) con più di 100mila lavoratori distribuiti in quasi 20mila aziende di produzione e di servizi. Un mercato che, solo nel primo bimestre 2010, si è fatto valere per 10 miliardi di euro (+16,2%) e che, se si considera anche il gioco illegale, tocca, in un anno, gli 80 miliardi di euro. Un dato, questo riguardante il gioco clandestino, che dovrebbe portare a riflettere sui costi umani e sociali che il “grande business” comporta. Anche se, almeno in parte, si devono proprio alla lotta al gioco

illegale, i notevoli introiti che il settore del gioco legale porta ormai all'erario: quasi nove miliardi di euro in un anno.

Il gioco genera lavoro e consente svago: svolge, quindi, una funzione importante. Occorre ora valutare bene i rischi nascosti, i costi relativi alla gestione dei rischi e delle conseguenze dannose effettive riscontrate.

Motore trainante, nell'universo del gioco d'azzardo, sono le New Slot, le nuove macchine del gioco che, da sole, vanno a costituire quasi la metà dei dati di raccolta in termini assoluti: il 45,6% nel 2008 (con 21,68 miliardi di euro), con dati di settore, nei primi nove mesi del 2009, che confermano il loro crescente successo (17,9 miliardi di euro), +14,7% rispetto allo stesso periodo del 2008. E va infine sottolineato che le slot machine, secondo l'Eurispes, contribuiscono alle casse dell'erario per quasi il 45% dell'intero settore dei giochi.

Il fenomeno davvero emergente è quello del gioco online, che permette di effettuare scommesse sportive, ippiche, poker e gratta e vinci, e fa registrare una costante crescita, effettivamente esponenziale. Infatti, rispetto agli altri segmenti di gioco pubblico e scommesse sportive, già nel 2007, l'industria del gioco online nel mondo aveva prodotto ricavi per un totale di 15/20 miliardi di euro. Attualmente, tra i cosiddetti skill games, s'impone il poker online che, introdotto nel settembre 2008, è da allora molto seguito con un giro d'affari di circa € 2,3 miliardi di euro nel 2009. Dopo due anni (settembre 2008 - settembre 2010) il poker online corre verso i cinque miliardi di raccolta, affermandosi come campione d'incassi tra tutti i giochi online.

Un altro aspetto rilevante legato allo sviluppo dei giochi online è il coinvolgimento dei giovanissimi la cui incidenza è ancora bassa, ma che, secondo il rapporto *Gioco & Giovani* elaborato dal Nomisma nel 2009 sulla base di una ricerca effettuata intervistando circa 9mila studenti dai sedici ai diciannove anni, come campione rappresentativo dei 950mila coetanei italiani, sembrano essere solo «le prime battute di un fenomeno che rischia di fare breccia fra i ragazzi e le ragazze». Ben il 5% degli intervistati, infatti, è definito dal Nomisma a rischio e «in situazione di criticità». Giovani che si dedicano soprattutto ai giochi più moderni come le scommesse legate agli eventi sportivi, o alle New slot o al Poker online e che ammettono di essere coinvolti dal gioco d'azzardo al punto di trascurare gli impegni quotidiani.

Da questo scenario risulta evidente che quello della ludopatia è un fenomeno in espansione con aspetti estremamente delicati e complessi che non devono essere sottovalutati.

L'impulso al gioco diventa per il ludopate irresistibile e incontrollabile, la caccia alle emozioni forti non conosce soste fino alla dipendenza; si alternano depressione ed euforia, comprese le crisi di astinenza. Insomma pur essendo la ludopatia una dipendenza senza sostanza, il ludopate non può

fare a meno del gioco perché il gioco è l'elemento che gli procura sollievo momentaneo ma non liberatorio, rimanendo stressante se non addirittura ossessivo.

È dunque auspicabile che nell'opera di prevenzione, promossa dalle imprese del settore accanto agli operatori sanitari e alle istituzioni, sia lo Stato a scendere in campo con iniziative idonee a contrastare il diffondersi della patologia attraverso un monitoraggio costante e con campagne di comunicazione e di sensibilizzazione mirate. Come di grande importanza appare il ruolo del legislatore in materia di tutela economica e della salute, affinché sia incoraggiato l'aspetto ludico del gioco e vengano contrastate le derive patologiche.

Il gioco è insito nella natura umana e rappresenta un bisogno irrinunciabile per l'uomo, per crescere, svilupparsi e socializzare. Lo spirito ludico lo ha costantemente accompagnato per millenni ed è stato sempre considerato emblema dell'evasione dello spirito, luogo fantastico (alternativo alla realtà) governato dalle leggi del divertimento, vera e propria "oasi della gioia".

Innumerevoli sono i giochi e di vario tipo – di società, di destrezza, d'azzardo, di pazienza, di costruzione e altro. Il grandissimo numero e l'infinita varietà rendono complessa una loro classificazione secondo un principio che consenta di suddividerli tutti in un numero di categorie ben definite. Roger Caillois, attraverso una riflessione che ricompone osservazioni etologiche, filosofiche e pedagogiche, è il primo a proporre una classificazione (accolta e adottata coralmemente dagli studiosi della materia) rivolgendo particolare attenzione alla categoria dei giochi d'azzardo, una delle più tipiche manifestazioni comportamentali umane.

Nel nostro Paese, analogamente a quanto successo in altri Paesi dell'Occidente, l'offerta di giochi d'azzardo è in continuo aumento ed è sempre più diversificata, tanto che quella che in passato era un'abitudine riguardante una ristretta fascia di persone, è, di fatto, divenuta alla portata di tutti. Ma, in parallelo all'espansione del fenomeno sociale, aumenta in proporzione anche il numero di persone che perdono il controllo del gioco, che non hanno più il senso del limite e che manifestano una vera e propria forma di dipendenza. Viene definito "gioco d'azzardo patologico", quando il piacere del gioco diventa un incontrollabile impulso, quindi patologico. Le persone intrappolate in questa morsa, portano alla rovina se stesse e le loro famiglie arrivando a indebitarsi fino all'inverosimile e a commettere atti illeciti o a ricorrere all'usura, a perdere il lavoro e, a volte, perfino a cadere in un tale stato di disperazione da vedere nel suicidio l'unica soluzione possibile. Ci si trova quindi di fronte ad un problema che si sviluppa coinvolgendo i vari aspetti della vita di un individuo, con pesanti ripercussioni sulla psiche, l'organismo, gli affetti, la finanza e l'attività sociale.

In questa sede, pur non potendo ambire a fornire un panorama esaustivo, ci proponiamo di offrire uno spaccato delle principali esperienze e direttrici di ricerca emerse dalle domande scaturite dalla

diffusione del gioco d'azzardo patologico in Italia. Ci proponiamo, altresì, di verificare, oltre la pericolosità dei diversi tipi di giochi, oltre ai modi in cui vengono pubblicizzati, se, alla crescente e diffusa offerta e conseguente spesa pubblica in gioco d'azzardo, corrisponda un piano di riconoscimento dei costi umani e sociali. Al fine di individuare i luoghi di criticità, per limitare i danni e, soprattutto, poter agire sul piano preventivo e dell'offerta di aiuto.

Nell'età contemporanea, caratterizzata da egoismo sociale, centralità del consumismo e materialismo ideologico, la funzione del gioco è importante come l'attenzione alle sue conseguenze degenerative.

Il gioco deve rimanere un diversivo, coinvolgente ed emozionante, al lavoro e alle tensioni quotidiane; deve rimanere equilibrato tra la soddisfazione gratificante della vincita in sé e la conquista di valori diversi da quelli perseguiti nell'attività di cui è diversivo; valori quindi più soggettivi che oggettivi, più immateriali che materiali, più come fine che come mezzo. Se diventa più importante degli affetti e del lavoro ha travalicato i confini del giusto e dell'accettabile.

## LE PROBLEMATICHE

### L'uomo, il gioco e l'azzardo

L'attività ludica può essere indagata a partire da molteplici prospettive: storico-letteraria, socioantropologica, psicoanalitica, pedagogica, linguistica, etologica, sperimentale e, più recentemente, clinica. Il gioco, infatti, assume significati estremamente diversi accomunandoli in una sovradimensione unificante.

La stessa parola *gioco* coinvolge valenze differenti e descrive attività ed esperienze ludiche altrettanto diverse. Il filosofo Umberto Galimberti lo definisce come “*un'attività spontanea, che possiede un aspetto gratificante in sé e non nel fine che raggiunge o produce*”<sup>1</sup>. Il gioco si presenta come una via per esplorare e conoscere il mondo esterno, ma nello stesso tempo permette di scoprire anche il proprio Sé. Il gioco rappresenta una fondamentale attività di conoscenza, poiché, come scrive Winnicott “è nel giocare che l'individuo, bambino o adulto, è in grado di essere creativo e di fare uso dell'intera personalità; ed è solo nell'essere creativo che l'individuo scopre il Sé”<sup>2</sup>. L'attività ludica permette di creare o *ricreare* la realtà, per poterla esperire attraverso la mediazione protettiva di un *come se*, di una rappresentazione teatralizzata nella quale l'individuo *prova* a vivere, a fare esperienza del mondo e ad agire in esso. Sociologi, antropologi e psicologi hanno affrontato il tema del gioco, sottolineandone il valore estremamente positivo nello sviluppo sociale, culturale e psicologico dell'individuo. Jean Piaget<sup>3</sup> sostiene che il gioco consente al bambino l'assimilazione dell'esperienza ai propri schemi mentali circa l'ambiente che lo circonda. E' indispensabile all'individuo, oltre che per i suoi compiti biologici, per i legami che crea e per la sua funzione di elemento essenziale ai fini della nascita della cultura.

Partendo da una prospettiva antropologica, Huizinga<sup>4</sup> ha esteso il significato del gioco, da attività generatrice di una forza interna vitale e creatrice, a vero e proprio *operatore culturale*, capace di plasmare tutte le manifestazioni culturali umane. Egli ha parlato quindi della qualità di *homo ludens* da accostare a quella di *homo faber* per rafforzare e potenziare il concetto di “uomo produttore”. Nel gioco e con il gioco l'essere umano realizza il fare, il costruire, che si manifesta in forme specifiche nelle svariate attività umane, coinvolgendo sia la realtà

1 U. Galimberti, *Dizionario di psicologia*, Ed. Garzanti, Torino, 2004.

2 D.W. Winnicott, *Gioco e realtà*, Armando Editore, Roma, 1981.

3 J. Piaget, B. Inhelder, *La psicologia del bambino*, Einaudi, Torino, 1970.

4 J. Huizinga, *Homo ludens*, Einaudi, Torino 1982.

interiore che la dimensione sociale<sup>5</sup>.

Nell'uomo il gioco assume infinite forme e funzioni: diventa esercizio preparatorio ai diversi compiti esistenziali (biologici, sociali, relazionali, culturali), serve ad appagare il bisogno di dominare, di competere, di autoaffermarsi attraverso la sfida, permette di concedersi svago e sollievo in forma di autogratificazione. Huizinga lo definisce come “un'azione libera, conscia di non essere presa sul serio e situata al di fuori della vita consueta, [...] azione a cui non è legato un interesse materiale, dalla quale non proviene vantaggio e che si compie entro un tempo e uno spazio magici”<sup>6</sup>. E' evidente che questa definizione di gioco esclude l'azzardo, in quanto attività alla quale potenzialmente si lega un “vantaggio” e un “interesse materiale”<sup>7</sup>. Secondo Callois<sup>8</sup>, che nel 1958 operò una significativa revisione dell'antropologia del gioco, tale restrizione è ingiustificata, in quanto motivata più da fattori culturali e morali, che da un'obiettiva distinzione di significati e scopi. I giochi d'azzardo, all'interno della nuova concezione delle attività ludiche offerta da Callois, si rivelano essere una delle più tipiche manifestazioni comportamentali umane.

Egli descrive il gioco come un'attività:

- libera e volontaria, fonte di gioia e divertimento. Per Callois la libertà avrebbe per il gioco una valenza ontologica; questi, infatti, cesserebbe di essere tale laddove ci si trovi “obbligati a parteciparvi”. Se il gioco esce dai suoi limiti, se perde il suo carattere libero e separato dalla realtà, esso può produrre solamente forme “derivate” e “corrotte”. Una dipendenza da esso, intesa come compulsione a giocare, o come un'impossibilità ad astenersi, corromperebbe alle radici la natura stessa del gioco, minacciandone gravemente l'esistenza e i significati;
- separata dalla realtà e circoscritta da precisi limiti spaziali e temporali;
- incerta;
- definita da regole precise, arbitrarie;
- fittizia;
- improduttiva, non determina “né beni né prodotti”.

Il gioco d'azzardo comporta solamente spostamenti di proprietà e non produzione di beni; di conseguenza esso sarebbe un'attività ludica a tutti gli effetti.

---

5 Ivi. Il “faber” produce, manipola, costruisce, e il “ludens” interagisce, contratta, si confronta.

6 J. Huizinga, *Homo ludens*, cit., p.17.

7 Ivi.

8 R. Callois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano, 1981.

Callois, inoltre, operò una fondamentale classificazione strutturale dei giochi, che si articola secondo un doppio asse. Il primo descrive il gioco secondo una dimensionalità basata sulla regolamentazione intrinseca alla tipologia di gioco: a un estremo vi sono i giochi d'improvvisazione libera, definiti "*paidia*", nei quali c'è "soddisfazione senza preoccupazione". All'altro estremo il "*ludus*", cioè il gioco basato su regole definite e che richiede al praticante una particolare perizia e concentrazione. Si tratta della medesima distinzione che è resa in inglese con i termini "*play*"<sup>9</sup> e "*game*" e che invece viene racchiusa in italiano e in francese nell'unico termine di "gioco" (o "*jeu*"). Il secondo asse descrive invece la struttura dei giochi a partire da quattro componenti di base<sup>10</sup>, che possono essere variabilmente presenti:

- *agon* (la componente di competizione);
- *mimicry* (l'imitazione, la pantomima);
- *ilinx* (la vertigine, il terrore);
- *alea* (quei giochi nei quali è sostanziale la componente di fortuna).

Ciascun gioco, se attentamente analizzato, è composto da una percentuale differente di questi quattro ingredienti fondamentali, ma spesso è caratterizzato dalla prevalenza di uno di essi sugli altri. I giochi d'azzardo, ad esempio, sono caratterizzati da una netta prevalenza della componente di *alea* e da percentuali variabili, ma in ogni caso inferiori, di *agon* (giochi nei quali l'abilità ha un suo peso, come il poker o le scommesse sui cavalli) e di *ilinx* (ad esempio la roulette russa).

---

<sup>9</sup> È definito con il termine inglese *play* l'atteggiamento ludico di fondo che contraddistingue il bambino nel suo processo di scoperta del mondo. E' l'atteggiamento che l'adulto percepisce come giocoso perché ne vede gli aspetti caratteristici della libertà, piacere, movimento, sperimentazione, manipolazione, del "fare le cose" e "fare con le cose". Si definisce invece con il termine *game* ogni gioco vero e proprio, per lo più caratterizzato da regole.

<sup>10</sup> *Agon*: i giochi si fondano sulle abilità di chi gioca, si sfida un avversario e si basa sulla competizione. La maggior parte dei giochi di carte mette insieme l'*agon* e l'*alea*;  
*mimicry*: (dall'inglese: mimetismo) giochi in cui prevale la simulazione, l'immaginario, l'illusione, sono i giochi di travestimento e di fantasia in cui il soggetto gioca a credere o a far credere agli altri di essere un altro. La *mimicry* non ha alcun rapporto con l'*alea*, che impone al giocatore l'immobilità e il brivido dell'attesa, ma non è escluso che coincida per alcuni aspetti con l'*agon*, si pensi alle grandi manifestazioni sportive che diventano occasioni privilegiate di *mimicry* da parte degli spettatori;

Secondo Callois<sup>11</sup>, se i giochi di competizione (*agon*) sono una rivendicazione del merito e della responsabilità personale, quelli di rischio (*alea*) sono un'abdicazione della volontà e un abbandono al destino.

Etimologicamente, il termine "azzardo" deriva dal francese "hazard", a sua volta proveniente dall'arabo "zarah", che significa dado. L'azzardo è definito come un complesso di circostanze casuali che implica, fra gli esiti possibili, rischi e pericoli: azzardare significa esporsi a un rischio, agire in modo avventato.

Giungiamo così a una definizione di gioco d'azzardo inteso come un'attività ludica che si caratterizza per il rischiare una più o meno ingente somma di denaro, in vista di una vincita in denaro, strettamente legata al caso e non all'abilità individuale<sup>12</sup>.

I due aspetti caratterizzanti il gioco d'azzardo sono quindi il dominio del caso e l'atto del rischiare.

---

*ilinx*: giochi che si basano sulla ricerca della vertigine. Consistono in un tentativo di distruggere per un attimo la stabilità della percezione e far subire alla coscienza, lucida, una sorta di voluttuoso panico. Si tratta di accedere a una specie di spasmo, di trance o smarrimento che annulla la realtà con vertiginosa precipitazione; *alea*: è la parola latina che indica il gioco dei dadi e rappresenta la sfida con il destino (caso o sorte), che è il solo artefice della vittoria. Il giocatore è totalmente passivo e non occorre che si impegni nelle sue qualità o disposizioni.

11 R. Callois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, cit.

12 C. Guerreschi, *Il gioco d'azzardo patologico. Liberati dal gioco e dalle altre nuove dipendenze*, Ed. Kappa, Roma, 2003, p.19



## Cenni storici

La storia del gioco d'azzardo è strettamente legata alla storia dell'uomo, e ha sempre occupato un posto importante in tutte le culture, le società e le classi sociali.

Si pensa che i primi giocatori d'azzardo fossero gli egizi, ma tracce si ritrovano anche in Cina, India e Giappone: antichi manoscritti narrano di forti scommesse al gioco dei dadi e alle corse dei carri<sup>13</sup> come usanze diffuse.

Anche nelle antiche civiltà greca e romana era diffusa tale attività. La passione popolare per i giochi era molto forte e la vittoria in una gara olimpica, ricompensata con una corona d'alloro, faceva del giocatore un eroe.

Nella Roma Imperiale il gioco occupava una posizione rilevante, sia nella vita dei ricchi, sia in quella dei cittadini comuni: sui combattimenti dei gladiatori era possibile scommettere con puntate chiamate "munera" e gli imperatori Claudio, Nerone e Caligola, avevano la fama di essere grandi scommettitori<sup>14</sup>. La propensione al gioco dei nostri avi è tuttora testimoniata da insegne, trovate in diverse taverne romane recanti la scritta *panem et circenses*, scommesse e giochi. Tacito<sup>15</sup> racconta che, nello stesso periodo, presso le popolazioni germaniche, si arrivava anche a mettere in gioco la moglie, i figli, e persino la propria libertà.

Queste notizie sono una conferma del fatto che l'aspetto del vizio, della forte attrazione (fino a diventare dipendenza) e le rovinose conseguenze della patologia del gioco d'azzardo, percorrono la storia del gioco fin dalle prime testimonianze della sua presenza. Durante questo lungo arco di tempo, infatti, non sono mancati esempi di giocatori compulsivi quali Nerone, Caligola e in ere più recenti Washington e Dostoevskij (autore de "Il giocatore"<sup>16</sup>, scritto per far fronte ai debiti di gioco). Attorno al XII e XIII secolo fanno la loro comparsa le corse dei cavalli (chiamate inizialmente lo "sport dei re") mentre le lotterie appaiono per la prima volta nel XVI secolo su iniziativa di Elisabetta I d'Inghilterra, per far fronte ad una situazione debitoria, e diventano presto popolari in tutta Europa.

---

13 G. Lavanco, *Psicologia del Gioco d'azzardo*. Prospettive psicodinamiche e sociali, McGraw-Hill, Milano 2001, pp.5-6.

14 M. Dickerson, *La dipendenza da gioco. Come diventare giocatori d'azzardo e come smettere*, Ed. Gruppo Abele, Torino 1993.

15 P.C. Tacito, *Agricola, Germania, Dialogo sull'oratoria*, Garzanti, Milano, 1991, pp.161-163.

In *De origine et situ Germanorum* Tacito una descrive usi e costumi dei germani e racconta della loro passione sfrenata per il gioco d'azzardo.

16 F. Dostoevskij, *Il giocatore*, cit.

Nel 1638, a Venezia, appare la prima casa da gioco al mondo, cui seguiranno il casinò di Montecarlo, inaugurato nel Principato di Monaco nel 1861, il casinò di Sanremo nel 1906 e il casinò di Las Vegas nel 1946, città destinata a diventare capitale mondiale del gioco d'azzardo.

Tra il XVIII e il XIX secolo nascono anche i primi club privati per il gioco delle carte, frequentati esclusivamente dai nobili e da personaggi importanti, e vengono ideati due noti giochi popolari: la *roulette*, invenzione del filosofo Pascal e la *poker machine*, nota come *slot machine*, opera dello statunitense Fey<sup>17</sup>.

Negli anni l'atteggiamento nei confronti del gioco d'azzardo è cambiato più volte, alternando fasi di permissivismo ad altre di proibizionismo.

Croce e Zerbetto osservano che negli ultimi due millenni, emerge come la competenza e la condanna del gioco (e dei giocatori) sia stata in un primo momento di pertinenza religiosa (giocare è peccato), in seguito una preoccupazione del diritto (giocare è reato), e ora sempre più di dominio della medicina e della psicologia (giocare, se in modo compulsivo, è malattia).

Il gioco d'azzardo è stato fortemente scoraggiato durante l'epoca cristiana ma, nel 1731, al tempo di Clemente XII, è la stessa Chiesa a trasformare il lotto in gioco di Stato. Il monopolio sul gioco d'azzardo diventa una grossa risorsa finanziaria per arricchire l'Erario e compensare i deficit statali. Croce scrive che, oltre al paradigma morale del gioco come vizio dei più deboli, a quello psicoanalitico della malattia, e a quello legale del gioco come reato, si può rintracciare un paradigma economico, in cui "il gioco è business. Produce ricchezza, porta lavoro e profitto alle comunità locali e (...) legalizzandolo si possono togliere risorse alla criminalità"<sup>18</sup>.

A partire dal 1963, infatti, prende avvio la legalizzazione negli Stati Uniti e si espande un clima di fiducia e di positività nei confronti delle attività di gioco.

Maurizio Fiasco sostiene che il gioco rappresenti una risorsa anche per il popolo: per esso significa la possibilità di sperare in una vita migliore, quando lo stato non lo garantisce."<sup>19</sup>

---

17 C. Guerreschi, *Il gioco d'azzardo patologico. Liberati dal gioco e dalle altre nuove dipendenze*, cit., p.22.

18 M.Croce, "Gioco d'azzardo e psicopatologia: la difficile inclusione", in G.Lavanco, *Psicologia del gioco d'azzardo*, McGraw-Hill, Milano, 2001, p.66.

19 M. Fiasco, "Aspetti sociologici, economici e rischio di criminalità", in M. Croce, R. Zerbetto, *Il gioco e l'azzardo. Il fenomeno, la clinica, le possibilità di intervento*, cit., p.328.

## Le dimensioni del fenomeno in Italia tra cambiamento e innovazione

Il mercato dei giochi in Italia ha raggiunto proporzioni tali da poter essere considerato una vera e propria industria. Secondo l'indagine "L'Italia in gioco"<sup>20</sup>, realizzata da Eurispes, sono 35 milioni gli italiani coinvolti nel gioco lecito, per una spesa complessiva, negli ultimi sei anni, di 194 miliardi di euro. Negli ultimi dieci anni in Italia vi è stato un significativo incremento dell'offerta di gioco d'azzardo lecito a bassa soglia di accesso, con una variabile aggiuntiva, adottata per ragioni di mercato e di opportunità: il gioco d'azzardo non è stato proposto col suo nome, ma è stato *abilmente travestito da gioco ludico, in modo da attenuare le difese naturali dei cittadini*. Infatti, se fosse stato etichettato chiaramente, questi ultimi lo avrebbero probabilmente screditato e i promotori ne sarebbero rimasti danneggiati a livello di immagine<sup>21</sup>. Il che ha permesso di aggirare tutte le resistenze di legge che attribuiscono illiceità a tale attività, a eccezione di quella gestita o autorizzata dallo Stato stesso, il quale tuttavia acquisisce dalla Carta Costituzionale il mandato di limitare le attività d'azzardo<sup>22</sup>.

Al contrario di quanto accaduto in Svizzera<sup>23</sup>, però, da noi riscontriamo su scala nazionale e locale l'assenza di misurazioni di quanto fosse diffuso il problema del gioco patologico prima dell'avvento dei nuovi giochi. Questa gestione politica della faccenda rende impossibile verificare l'impatto sociale di tale introduzione: oppositori e sostenitori mai avranno elementi a sostegno delle proprie tesi, pur restando argomento di scontri anche accesi.

Oggi, per giocare, ci si può recare al casinò, alle sale corse, nei bar, alla ricevitoria o, più comodamente, rimanere a casa propria, se si dispone di un collegamento a internet e di una carta di cre-

---

20 [www.eurispes.it](http://www.eurispes.it), "L'Italia in gioco", Rapporto Eurispes 2009.

21 D. Capitanucci, M. Croce, M. Reynaudo, R. Zerbetto (a cura di), *Il gioco d'azzardo in Italia. I dati e la ricerca*. Gruppo Abele Periodici, Suppl. a Animazione Sociale 8-9, Torino, 2009.

22 Dalla Costituzione: "il gioco d'azzardo favorisce l'ozio" (art.4); "il gioco d'azzardo non rientra fra le attività economiche libere per il danno che può derivarne alla libertà ed alla dignità umana" (art.41); "La Repubblica ha il compito di incoraggiare e tutelare, come valore economicamente e socialmente rilevante, il risparmio" (art. 47): da qui deriverebbe che sia un obbligo dello Stato quello di contrastare il gioco d'azzardo.

23 In Svizzera nel 1998 è stata promulgata la legge federale sulle case da gioco applicata nel 2001-2002. Tale legge ha consentito l'apertura nel territorio elvetico di 22 casinò (oggi ridotti a 19 per ragioni economiche). Proprio nel 1998 è stata fatta una prima indagine epidemiologica nazionale per stimare la percentuale di persone problematiche al gioco d'azzardo in Svizzera, prima dell'apertura di un tal numero di case da gioco in un territorio tanto ristretto. Questa ricerca è stata replicata nel 2005 dai suoi stessi autori allo scopo di confrontare la situazione prima e dopo il massiccio incremento dell'offerta di gioco d'azzardo, verificandone l'impatto sociale nel territorio.

I risultati non hanno mostrato cambiamenti nella diffusione della patologia dal 1998 al 2005, neppure a seguito dell'introduzione di nuove case da gioco.

La causa di questi dati è imputabile al fatto che la stessa legge prevedeva un ampio dettato normativo sull'obbligo dei casinò di predisporre e adottare misure di prevenzione da attuarsi al loro interno.

Cfr. G. Bondolfi, F. Jerman, F. Ferrero, D. Zullino, C. Osiek, "Prevalence of pathological gambling in Switzerland after the opening of casinos and the introduction of new preventive legislation", in *Acta Psy-chiat.Scand.*, 117, 2008, pp. 236-239.

dito, o persino di un cellulare. I nuovi giochi d'azzardo, segnati da una vera e propria evoluzione tecnologica, definiscono un nuovo modo di giocare: solitario, decontestualizzato (ad ogni ora ed in ogni luogo), globalizzato, con regole semplici e universalmente valide, pertanto a bassa soglia di accesso e con evidenti rischi di sconfinamento in forme di gioco problematico e patologico. Inoltre si rivolgono anche ad un pubblico generalmente lontano dall'azzardo e dai suoi luoghi di culto: adolescenti, casalinghe e pensionati.

Appare evidente che si sta verificando nell'offerta e nel consumo di gioco d'azzardo un'importante trasformazione sia in termini quantitativi (maggior numero ed aumentata facilità di accesso<sup>24</sup>) sia qualitativi (giochi che presentano un potenziale dipendentogeno crescente); sempre più vengono immessi sul mercato giochi con carattere di maggiore addittività<sup>25</sup>.

Particolare interesse e preoccupazione riveste poi, come già accennato, l'impatto della diffusione delle nuove forme di gioco presso gli adolescenti, dove si evidenzia il passaggio da giochi informali, autoorganizzati ed autogestiti, al consumo di forme di gioco commerciale a forte rischio di addiction, quali le slot-machines, che potrebbe essere causa di maggiore dispendio di denaro, di furti e di incrocio con altre sostanze additive o con altri indicatori di disadattamento sociale<sup>26</sup>.

54.410 milioni di euro è il dato che l'Azienda Autonoma dei Monopoli di Stato dichiara relativamente alla raccolta complessiva dell'anno 2009 per i giochi d'azzardo pubblici: Lotto, Lotterie, Bingo, apparecchi da intrattenimento, superenalotto, etc... Rispetto all'anno precedente vi è stato un incremento di 6.856 milioni pari al 14,4%, senza contare il mercato illegale. Un giro d'affari che rappresenta, secondo Mauro Croce, psicologo del Ser.T di Verbania e presidente di ALEA<sup>27</sup>, circa il doppio della spesa per la Pubblica Istruzione in Italia. La raccolta del primo bimestre 2010 è pari a 10.027 milioni di euro con un trend positivo (+16,2%) rispetto al medesimo periodo del 2009 (8.629 milioni)<sup>28</sup>.

Quello appena trascorso è stato certamente un "lungo decennio" denso di innovazione per quel che

<sup>24</sup> Estrazioni ogni ora: è il caso di «Win for life» (Vinci per la vita) è uno degli ultimi giochi a massima accessibilità che promette veri e propri vitalizi (montepremi di 4 milioni di euro per vent'anni), promette stabilità e un futuro sicuro.

<sup>25</sup> altri Per approfondimenti sulla classificazione delle principali differenze tra i giochi tradizionali e i nuovi giochi dell'era tecnologica Cfr. M. Croce, "Per una nuova teoria e funzione sociale del gioco d'azzardo", in G. Lavanco, *Psicologia del gioco d'azzardo*, cit., p.161.

<sup>26</sup> H.R. Lesieur, R. Klein, *Pathological Gambling Among High School Students*, *Addictive Behaviours* 12, 1987, pp. 129-135.

<sup>27</sup> Ass. per lo studio dei comportamenti d'azzardo e dei comportamenti a rischio.

<sup>28</sup> Dati Aams. Incidenza dei singoli comparti di gioco sul totale della raccolta: Apparecchi (48,88%), giochi a base ippica (3,18%), lotterie (15,80%), giochi numerici a totalizzatore (superenalotto 6,57%), bingo (3,20%), gioco a base sportiva (8,80%), lotto (7,99%), Giochi di abilità a distanza (skill games 5,58%).

riguarda il mercato del gioco d'azzardo. Nel 1999 il quadro dell'offerta di prodotto era sostanzialmente concentrato su pochi giochi dai grandi volumi (lotto, scommesse ippiche, concorsi pronostici), il mercato valeva 17,7 miliardi di euro, con tre prodotti leader capaci di concentrare l'85% delle giocate. La propensione al gioco era già allora molto elevata, con forti differenziazioni di genere e con una sostanziale barriera etico-culturale da parte dei non-giocatori.

Tra l'inizio del 2000 ed il 2004 si avvia un primo fondamentale passaggio per quello che diventerà un quadro di riferimento valido fino al 2008. Per contrastare il gioco illegale si generano nuovi giochi pubblici. In parte (le scommesse sportive) in surroga di prodotti ormai fuori dai gusti del pubblico (Totocalcio, Totogol), in parte andando a colmare un "vuoto di settore" (le slot) che aveva, pur nell'illegalità, una sua rilevante quota di mercato. Oltre ai prodotti new entries si procede ad una rivitalizzazione di giochi "in crisi di mercato" ed a nuovi processi sul piano delle frequenze di gioco e di espansione dei punti di raccolta. I volumi di giocato nel 2004 crescono a 24 miliardi.

Nel periodo 2004-2008 vanno a maturazione, sia in termini di gusti, sia in termini di espansione delle reti di raccolta, i nuovi prodotti lanciati nel periodo precedente. Si sviluppa nel quadriennio in modo esponenziale la raccolta delle scommesse sportive e delle apparecchiature elettroniche che insieme rappresentano il 55% del giocato.

In Italia il numero di giocatori (almeno una volta l'anno) si attesta al 60% della popolazione e, secondo il sociologo Maurizio Fiasco, ad investire maggiormente nel gioco sono le fasce più deboli, gli appartenenti al ceto medio basso e i disoccupati.

Recenti dati del Censis, però, smentiscono queste affermazioni condivise da molti esperti del settore, e fanno vacillare la teoria che vede il gioco come la panacea dei "disperati". Contrariamente a quanto si è portati a credere, infatti, la propensione al gioco non è inversamente correlata alla ricchezza: laddove vi è minore occupazione, e quindi minor reddito disponibile, la propensione al gioco risulta più bassa<sup>29</sup>. Il gioco andrebbe quindi considerato come risultato di un mix di variabili economiche e culturali che attraversano l'Italia da Nord a Sud e da Ovest a Est. La conferma è testimoniata anche dalla media del giocato procapite a scala regionale. Le regioni dove la media del giocato è superiore al valore nazionale sono proprio quelle con livelli di consumo mediamente superiori alla media.

Il primato è dell'Abruzzo, dove nel 2008, ognuno ha speso 1.098 euro. Al secondo posto figura la Lombardia con 1.067 euro, al terzo gradino del podio, il Lazio con 1.024 euro. Agli ultimi posti della graduatoria ci sono la Basilicata e la Calabria, rispettivamente con 616 e 602 euro spesi.

Quanto ai dati provinciali, secondo il Censis, il primato è di Pavia, dove nel 2008 sono stati spesi

---

<sup>29</sup> Fonte: elaborazioni Censis Servizi su dati Istat. Cfr. *Gioco Ergo Sum*, Rapporto Censis 2009.

1.364 euro a testa. Subito dietro c'è la provincia di Pescara (1.252 euro), poi Rimini (1.240) e Lodi (1.221). Tra le grandi città, Milano è al quattordicesimo posto con 1.074 euro, Roma al ventunesimo con 1023, Napoli al ventottesimo con 973. In coda, un gruppo di province del sud: Cosenza (579 euro), Potenza (539), Agrigento (525), Crotona (465) ed Enna (440).

I dati territoriali e di tipo statistico sfatano quindi il vecchio luogo comune del gioco come "tassa per i poveri". Le regioni e le province nelle quali si gioca di più sono quelle a maggiore ricchezza; di contro, le province dove il tasso di disoccupazione è più elevato risultano essere quelle dove si riduce il giocato pro capite.

Per un'analisi più approfondita, però, questi dati andrebbero letti alla luce di altri fattori incrociati, in testa il gioco illegale (almeno 20 miliardi di euro ogni anno) che, soprattutto in certe zone, calamita una buona fetta di consumatori dell'azzardo che non entrano nelle statistiche ufficiali, con l'indotto sotterraneo che questo tipo di business si porta dietro (usura, truffa, riciclaggio).

## Da fenomeno sociale a dipendenza: giocatori sociali e giocatori patologici

Giocare d'azzardo non significa necessariamente gioco patologico. Per la maggior parte delle persone il gioco d'azzardo rappresenta uno dei tanti passatempi e rimane una semplice attività sociale. Solo per una minoranza di esse, diventa progressivamente un problema.

È necessario distinguere il gioco d'azzardo patologico dal gioco come forma di attività sociale e ludica che accompagna l'essere umano lungo la sua esistenza, che stimola lo sviluppo dell'intelligenza e della creatività. Questa forma di gioco viene realizzata per se stessa avendo il proprio aspetto gratificante in sé e non nel fine da raggiungere o nel risultato da conseguire. Quando il giocatore, pur sperando nella vincita, è motivato da un semplice desiderio di divertimento ed è in grado di smettere di giocare quando lo desidera viene definito "**giocatore sociale**"<sup>30</sup>.

Il **giocatore sociale**, anche se soggetto alla lusinga dell'*alea*, al fascino del guadagnare tutto in una volta e senza fatica, intuisce il labile confine (e non lo oltrepassa) tra innocua distensione e morboso accanimento.

Il gioco, anche quello d'azzardo, allora, risulta essere un'attività intimamente connessa con la natura dell'uomo, serve a riprodurre situazioni reali, insegna ad affrontare le difficoltà, a stare insieme con gli altri e aiuta ad evadere dalle condizioni di malessere.

In tal senso Fink afferma che il gioco assomiglia ad un'oasi di gioia, ad un modo per interrompere la routine, prendersi una pausa ed un alleggerimento dal peso dell'esistenza. Per il giocatore sociale l'attività di gioco rappresenta un "mondo altro e parallelo" in alternativa ad un mondo apparentemente governato da razionalità e da calcolo. Un luogo ed un momento, quello della programmazione della giocata e dell'attesa dell'esito, spesso condiviso con gli amici, che permette di vivere un'avventura, una sfida, o di sperare in un cambiamento della propria vita. Per altri si tratta invece di avere una possibilità per riempire (o non vedere) momenti di noia, di mancanza di senso, di depressione, di insoddisfazione<sup>31</sup>.

I problemi nascono quando l'aspetto ludico diventa secondario rispetto all'impulso di giocare, al bisogno di rischiare, di riprovare, di continuare a tentare la fortuna anche a fronte di perdite clamorose o devastanti. Questo atteggiamento si configura come **gambling**, un comportamento compulsivo, la cui dinamica può essere assimilabile, pur in assenza di uso di sostanze, ad altre forme di

---

<sup>30</sup> Dickerson è stato il primo a introdurre la distinzione tra giocatore patologico e sociale. Cfr. M.G.Dickerson , *La dipendenza da gioco*, Edizioni Gruppo Abele, Torino, 1993.

<sup>31</sup> G.Lavanco, *Psicologia del gioco d'azzardo*, McGraw-Hill, Milano, 2001

dipendenza patologica quali tossicodipendenza o alcolismo<sup>32</sup>.

Il Gioco d'azzardo patologico è un vero e proprio disturbo psicopatologico, una forma di dipendenza che induce il soggetto alla coazione a ripetere, alla necessità imperante di giocare e a percepire sofferenza se costretto ad astenersi da gioco. Vincere o il desiderio di rifarsi non sono più il richiamo principale per scegliere il gioco, ma è il gioco d'azzardo in sé, accompagnato dalle emozioni e sensazioni che riesce a suscitare, ad attirare l'individuo.

Anche se il desiderio ossessivo di recuperare il denaro perduto può portare il giocatore a perdere completamente la percezione del tempo che dedica al gioco e della quantità di soldi che sta scommettendo. Giocare denaro diventa, almeno in alcuni momenti, il centro di interesse esclusivo, la passione, l'occupazione, la preoccupazione centrale della propria esistenza. Niente può fermare il giocatore e quest'attività conduce, presto o tardi, alla disorganizzazione della sua vita ed alla totale mancanza di controllo sulla gestione del denaro. E il giocatore patologico può anche facilmente cadere nella delinquenza finanziaria o in mano agli usurai.

Sebbene sembri difficile operare una distinzione tra giocatore patologico e sociale, si può tuttavia indicare una precisa sintomatologia che viene mostrata dai giocatori patologici e che riguarda tre aspetti dell'individuo<sup>33</sup>:

- **psicologico**: ossessione del gioco, senso di onnipotenza, presunzione, nervosismo, irritabilità, ansia, alterazioni del tono dell'umore, persecutorietà, senso di colpa, alterazioni dell'autostima, tendenza alla superstizione, aumento dell'impulsività, distorsione della realtà;

- **fisico**: alterazioni dell'alimentazione, cefalea, conseguenze fisiche dell'utilizzo di sostanze stupefacenti o alcol, sintomi fisici d'ansia (tremori, sudorazione, ecc.);

- **sociale**: danni economici, danni morali, danni sociali, danni familiari, danni lavorativi, difficile gestione del denaro, isolamento sociale.

Il processo che conduce il **giocatore sociale** a diventare **giocatore problematico** e successivamente **dipendente** appare subdolo e lento.

Esistono test, in particolare il SOGS (*South Oaks Gambling Screen*) che sono stati studiati appositamente per individuare con buona approssimazione chi questa linea l'ha superata e chi, invece, si trova in una situazione "a rischio".

Spesso è però la rete sociale del giocatore, in modo particolare il suo sistema familiare che, prima

---

32 L. Cancrini, "Tossicomani e giocatori: a proposito di temerari", *Ecologia della mente*, I, Il Pensiero Scientifico, 1998.

33 R. Pani, R. Biolcati, *Le dipendenze senza droghe. Lo shopping compulsivo, Internet e il gioco d'azzardo*, Utet, Torino, 2006, pp.166-167.



dell'interessato, si accorge dello "scivolamento" da una posizione all'altra e che decide, infine, di chiedere aiuto. I segnali collegati alla perdita del controllo del gioco fanno senza alcun dubbio riferimento all'enorme mole di denaro e di tempo persi con il gioco, all'affetto negato in famiglia, all'abbandono delle proprie responsabilità di coniuge e genitore. Altri segnali possono giungere dal sistema lavorativo che è testimone di un calo dell'efficienza e di assenze dovute al gioco; e in certi casi gravi il soggetto arriva anche a perdere il lavoro stesso.

Infine, dal punto di vista sociale, il giocatore può giungere a modificare il proprio concetto di moralità sino ad arrivare a commettere atti illeciti. In questi casi accade che la persona, pur essendo stata fino ad allora sempre onesta, commetta reati di vario genere per finanziare la propria attività di gioco senza avere però la consapevolezza di agire un crimine. Per lui non si tratta di rubare, ma "solo" di prendere soldi in prestito, da restituire con la grossa vincita che egli è sicuro prima o poi di ottenere. Alcuni autori, a costo di correre il rischio di segnare confini rigidi e configurazioni del tipo o/o, che nella realtà non si trovano così chiaramente definiti, hanno cercato di individuare alcuni elementi che siano in grado di definire, e quindi distinguere tra loro, il Giocatore Sociale, quello Problematico e quello Patologico.

Cesare Guerreschi<sup>34</sup> propone la seguente classificazione:

- Giocatori compulsivi con sindrome da dipendenza: sono giocatori che hanno perso il controllo sul loro modo di giocare; per loro il gioco d'azzardo è la cosa più importante nella vita, ciò che li mantiene in azione. Il gioco d'azzardo compulsivo è una dipendenza progressiva che abbraccia tutti gli aspetti della vita del giocatore. La famiglia, le relazioni sociali e l'attività lavorativa vengono influenzati in modo fortemente negativo dall'attività di gioco. Il giocatore compulsivo non può smettere di giocare, indipendentemente da quanto lo desideri o da quanto duramente ci provi.
- Giocatori per fuga con sindrome da dipendenza: sono giocatori che trovano nell'attività di gioco sollievo da sensazioni d'ansia, solitudine, rabbia o depressione. Usano il gioco d'azzardo per fuggire da crisi o difficoltà; il gioco ha qui un effetto analgesico e non una risposta euforica. Questi giocatori non sono giocatori compulsivi. Sono identici ai bevitori inadeguati senza sindrome da dipendenza alcolica.
- Giocatori sociali costanti: per questi giocatori il gioco d'azzardo è la principale forma di relax e di divertimento, sebbene sia in secondo piano rispetto alla famiglia e al lavoro. I giocatori sociali costanti mantengono ancora il controllo sulle loro attività di gioco.
- Giocatori sociali adeguati: giocano per passatempo, per socializzare e per divertimento. A questa

---

<sup>34</sup> Cesare Guerreschi, *Il gioco d'azzardo patologico. Liberati dal gioco e dalle altre nuove dipendenze*, Ed. Kappa, Roma, 2003.

categoria appartiene la maggioranza della popolazione adulta. Il gioco non interferisce con le obbligazioni familiari, sociali o lavorative.

- Giocatori antisociali: coloro i quali si servono del gioco al fine di ottenere guadagni illegali.
- Giocatori professionisti: sono giocatori che giocano d'azzardo per lavoro e, considerandolo una professione, si mantengono attraverso di esso.

Alle prime due categorie appartengono le persone bisognose di aiuto psicologico e psichiatrico: **le vittime del gioco**. Il loro è un mondo colmo di sofferenze, menzogne, debiti e disperazione. I giocatori compulsivi sono individui che se si trovano cronicamente e progressivamente "incapaci" di resistere all'impulso di giocare. E, forse, ciò che sfugge alla maggior parte della popolazione è proprio questa "impossibilità" da parte del giocatore patologico di resistere e controllare l'impulso al gioco.

Ancora oggi è molto raro che siano i giocatori patologici a chiedere aiuto in prima persona. Questo perché è più facile accettare e ammettere di perdere il controllo per il fatto di avere assunto delle sostanze che ammettere di perdere il controllo a causa di un comportamento volontario. Inoltre, poiché danneggia la loro autostima in maniera molto forte, sono estremamente riluttanti a cercare aiuto.

Ancora oggi non si è ben compreso che l'unico metodo per contrastare la pericolosità del gioco d'azzardo è quello di informare obiettivamente e correttamente il potenziale giocatore sui reali contenuti tecnici dei vari giochi.

Un giocatore ben informato sulle possibilità di vittoria e di sconfitta è meno disposto a rischiare somme di denaro che potrebbero compromettere se stesso e il bilancio familiare: la piena consapevolezza di quello che si sta facendo è il migliore antidoto contro ogni forma di eccesso.

## IL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO: FENOMENOLOGIA, EZIOLOGIA, DIAGNOSI

Per arrivare a un riconoscimento ufficiale di una patologia legata al gioco, bisogna attendere la fine del XX secolo, similmente a quanto è accaduto per l'Alcolismo<sup>35</sup>. Anche se di gioco compulsivo si parla dai primi del '900, esso è stato riconosciuto definitivamente come una patologia a sé stante nel 1980, quando l'APA<sup>36</sup> lo introdusse nella III versione del *Manuale Statistico e Diagnostico dei Disturbi Mentali (DSM)*, classificandolo nella categoria dei Disturbi del Controllo degli Impulsi Non Classificati Altrove, cioè non riconducibili al quadro clinico di altri disturbi.

La caratteristica fondamentale del disturbo del controllo degli impulsi è l'incapacità a resistere a un impulso o a un desiderio impellente: il soggetto prova una tensione o un eccitamento crescente prima di compiere l'azione e gratificazione o sollievo nel momento in cui la compie; in seguito possono essere presenti rimorsi e sensi di colpa.

La *Decima Revisione della Classificazione Statistica Internazionale delle Malattie e dei Problemi Sanitari Correlati (ICD-10)*<sup>37</sup> descrive il gioco d'azzardo patologico nel capitolo dei *Disturbi delle Abitudini e degli Impulsi*, caratterizzati da atti ripetuti e incontrollabili che non hanno chiara motivazione razionale e che generalmente mettono in pericolo gli interessi del paziente e delle altre persone. Attualmente si discute se classificare in un unico capitolo della prossima edizione del DSM i disturbi correlati a sostanze e le cosiddette dipendenze comportamentali tra cui il gioco d'azzardo patologico. Tali condizioni sono caratterizzate da uno stato di **craving** (o desiderio smansioso), precedente l'inizio dell'episodio patologico, che si manifesta in un discontrollo sul comportamento e sulla sua iterazione nonostante le conseguenze negative; sono descrivibili inoltre come **addiction**<sup>38</sup>,

---

35 L'alcolismo è stata la prima forma di dipendenza accettata all'interno del modello medico, secondo i criteri kraepeliniani relativi alle malattie mentali; ciò avvenne a partire dagli anni '50, con l'avvallo dell'American Psychiatric Association (A.P.A.), anche se già due secoli prima il padre della psichiatria Benjamin Rush, aveva catalogato l'alcolismo come una patologia.

36 American Psychiatric Association.

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

38 H.J.Schaffer, "Strange bedfellows: a critical view of pathological gambling and addiction", in *Addiction*, 94, 1999, pp. 1445-1448. Con il termine *dependence* si vuole indicare la dipendenza fisica e chimica, la condizione in cui l'organismo necessita di una determinata sostanza per funzionare, perciò la richiede. Con *addiction* invece si intende definire una condizione generale in cui la dipendenza psicologica spinge alla ricerca dell'oggetto, senza il quale l'esistenza diventa priva di significato. *addiction* e *dependence* non compaiono necessariamente insieme. Il riconoscimento di nuove forme di dipendenza nei confronti di attività e non più solamente di sostanze chimiche, conferma l'ipotesi che si possa sviluppare un'*addiction* senza *dependence*, un bisogno imprescindibile di mettere in atto dei comportamenti significativi, in assenza di una dipendenza fisica vera e propria. D'altra parte si può anche avere dipendenza fisica senza addiction, vale a dire senza sviluppare una fenomenologia patologica che conduce a mano a mano alla completa autodistruzione e all'isolamento del soggetto.

un termine che indica la dedizione ad una sostanza o ad un comportamento.

La discussione tra chi sostiene una collocazione del GAP entro l'ampio spettro dei *Disturbi del Controllo degli Impulsi*, chi lo equipara al *Disturbo Ossessivo-Compulsivo*, e chi, invece, lo considera come *dipendenza*, sta progressivamente orientandosi, con la redazione del DSM V, verso l'inclusione del GAP a pieno titolo nei disturbi di addiction. I criteri diagnostici che definiscono il gioco d'azzardo patologico nel DSM-IV-TR (*Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali* - quarta edizione - revisione del testo)<sup>39</sup> lo descrivono come un comportamento maladattativo, persistente e ricorrente, con ripercussioni sulla situazione economica e relazionale, e con alcune caratteristiche simili a quelle delle dipendenze da sostanze come l'eccessivo coinvolgimento nell'attività, la necessità di giocare quantità sempre maggiori di denaro per raggiungere l'eccitazione desiderata, l'insuccesso nei tentativi di interrompere il comportamento, l'irrequietezza e l'irritabilità provocate dal tentativo di spezzare l'abitudine e la compromissione di importanti attività sociali o lavorative.

Per diagnosticare una sindrome da gioco (GAP) deve essere soddisfatto un criterio di inclusione: "persistente e ricorrente comportamento maladattativo legato al gioco d'azzardo che compromette le attività personali, familiari e lavorative" (criterio A); ed un criterio di esclusione: "il comportamento di gioco d'azzardo non è meglio attribuibile ad un episodio maniacale" (criterio B).

---

<sup>39</sup> American Psychiatric Association, *Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali – Text revision* (DSM-IV-TR), Masson, Milano, 2001.

## Identikit del giocatore patologico

Una volta individuata la presenza del criterio A ed escluso il criterio B, si ricercano nel soggetto almeno cinque caratteristiche su un elenco di dieci:

- 1) E' eccessivamente assorbito dal gioco d'azzardo
- 2) Ha bisogno di giocare d'azzardo con quantità crescenti di denaro per raggiungere l'eccitazione desiderata
- 3) Ha ripetutamente tentato con insuccesso di controllare, ridurre o interrompere il gioco d'azzardo
- 4) E' irrequieto o irritabile quando tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo
- 5) Gioca d'azzardo per sfuggire a problemi o per alleviare ad un umore disforico
- 6) Dopo aver perso denaro al gioco, spesso torna un altro giorno per giocare ancora (*"rincorrendo"* le proprie perdite)
- 7) Mente ai familiari, al terapeuta o ad altri per nascondere l'entità del proprio coinvolgimento nel gioco
- 8) Ha commesso azioni illegali per finanziare il gioco d'azzardo
- 9) Ha messo a repentaglio o ha perso una relazione significativa, il lavoro o opportunità scolastiche o di carriera per il gioco d'azzardo
- 10) Fa affidamento sugli altri per reperire denaro o per alleviare una situazione finanziaria disperata causata dal gioco d'azzardo.

Esistono definizioni "ufficiali" del gioco patologico ed esistono scale per determinare la gravità di dipendenza, ma la definizione operante è innanzitutto soggettiva.

In un primo tempo il giocatore si rinchiude nel gioco, per risolvere i problemi posti da tale attività. Si sono accumulati i debiti, bisogna "rifarsi", guadagnare nuovamente denaro, giocare di nuovo. Questa prima fase è in qualche modo "pre-patologica. Quando il giocatore capisce che il gioco è un impasse e decide di smettere, accorgendosi di non riuscirci, è lecito parlare di "patologia" nel senso che il soggetto vive con il sentimento di essere preda di un processo che sfugge alla sua volontà come anche al suo desiderio, divenutogli estraneo, e che, dal suo punto di vista, instaura uno stato di alienazione<sup>40</sup>.

Rolando de Luca, psicologo, psicoterapeuta e responsabile del centro di terapia di Campofornido (Ud) per i giocatori d'azzardo e le loro famiglie ha sottolineato che "nella maggior parte dei casi l'illusione che guida i giocatori d'azzardo compulsivi conduce all'indebitamento, a volte fino alle conseguenze estreme dell'usura e si calcola che attualmente si trovi coinvolto in problemi di gioco oltre il 10% delle famiglie che si rivolgono alle fondazioni anti-usura, con una forte incidenza delle

40 M. Croce, R. Zerbetto, *Il gioco & l'azzardo. Il fenomeno, la clinica, le possibilità di intervento*, cit., p.100.  
40 bis Prefazione a *"Mi gioco la vita"*, Silvana Mazzocchi, Baldini Castoldi Dalai, 2005)

famiglie a doppio reddito, quasi che la seconda entrata costituisce un vero e proprio “investimento” alternativo, piuttosto che un passatempo”.

Inoltre, secondo un’analisi del sociologo Maurizio Fiasco, esperto della Consulta Nazionale Antiusura, sulla relazione esistente tra politiche economiche e gioco d’azzardo, l’impatto di quest’ultimo sulla società, può essere esemplificato attraverso uno schema a cerchi concentrici, comprendente una fascia più ampia di giocatori occasionali, la fascia degli abituali e, infine quelli dei patologici. (*40bis*).

Sebbene i giocatori patologici siano diversi gli uni dagli altri, è possibile individuare alcuni elementi che li accomunano.

La maggior parte dei giocatori sono persone con scarsa autotomia, insicure, che appartengono ai ceti medio/bassi, che tendono a giudicarsi in maniera negativa, nascondendo il più delle volte uno stato depressivo. Hanno difficoltà nel gestire i propri sentimenti ed esprimerli agli altri. Spesso pensano che la loro vita sia un fallimento, si sentono diversi dagli altri e si chiudono in se stessi. Tendono a credere che il denaro sia la soluzione di tutti i loro problemi. Alcuni giocatori sono competitivi, indipendenti, aggressivi ma in realtà nascondono una grande insicurezza e vulnerabilità. Possono essere dei grandi lavoratori, condurre una vita molto regolare e rigida ed essere molto pragmatici. Sono pieni di paura specialmente per ciò che è incerto ed il gioco offre loro l’opportunità di superare simbolicamente queste paure.

Comunque uno tra i più diffusi approcci nella letteratura a carattere sperimentale, postula l’esistenza di specifiche caratteristiche personologiche predisponenti al gioco d’azzardo patologico, In particolare , le più rappresentate risultano essere l’Impulsività e la tendenza a ricercare sensazioni forti. “Il rapporto morboso che s’istaura tra l’essere umano e il gioco d’azzardo è stato descritto da numerosi scrittori di fama, tra loro Dostoevskij, Landolfi, Puskin, Schnitzer, Zweig e molti altri. E, in parallelo, sul versante scientifico numerosi psicologi, psichiatri, psicoanalisti, esponenti di scuole diverse, hanno dedicato a questa problematica analisi e saggi .Gli addetti ai lavori fanno notare che la richiesta d’aiuto ai centri specializzati in dipendenza dal gioco (allegato elenco) non parte quasi mai dal giocatore, che difficilmente ammette la propria patologia , ma sono piuttosto i famigliari e le persone a lui/lei vicine che prendono l’iniziativa sebbene non sia una decisione né facile né scontata . E solo in un caso su 20 è il giocatore a prendere l’iniziativa e questo avviene quando viene raggiunta una condizione di rovina economica dalla quale non ci si sente più in grado di risollevarsi (*Rolando De Luca- ibidem*)

## Identikit del giocatore patologico nelle esperienze di due tra i maggiori centri italiani

Tabella dell'allegato A (*Sipac, Società italiana d'Intervento sulle patologie compulsive*)

DATI S.I.I.Pa.C. 2010									
SESSO		STATO CIVILE		OCCUPAZIONE		ETA'		TITOLO DI STUDIO	
Uomini	72%	Sposati/ Conviventi	68%	lavoratore dipendente	51%	≤ 30	8%	Senza titolo	2%
Donne	28%	Non vive in coppia	32%	lavoratore autonomo	32%	dai 30 ai 40	32%	Licenza Elementare	2%
				Pensionati	7%	dai 40 ai 50	28%	Licenza Media	15%
				Studenti	6%	≥ 50	32%	Diploma	69%
				Disoccupati	4%			Laurea	12%

Tabella dell'allegato B (*Centro di terapia di Campofornido, Ud, per i giocatori d'azzardo e le loro famiglie*)

DATI CAMPOFORMIDO 2010									
SESSO		STATO CIVILE		OCCUPAZIONE		ETA'		TITOLO DI STUDIO	
Uomini	84%	Sposati / Conviventi	70%	lavoratore dipendente	56%	≤ 30	5%	Licenza Elementare	7%
Donne	16%	Non vive in coppia	30%	lavoratore autonomo	26%	dai 30 ai 40	30%	Licenza Media	36%
				Pensionati	13%	dai 40 ai 50	33%	Diploma	51%
				Disoccupati	1%	≥ 50	21%	Laurea	6%

Tabella dell'allegato A (*Sipac, Società italiana d'Intervento sulle patologie compulsive*)

DATI S.I.I.Pa.C. 2010									
TIPOLOGIA GIOCHI		PROVENIENZA		COMORBILITA'		PERCORSO TERAPEUTICO			
New slot	26%	Nord	33%	Fumo	73%	Terapia conclusa	82%		
Lotto	18%	Centro	41%	Alcool	23%	follow-up dopo 6 mesi	73%		
Superenalotto	11%	Sud	26%	Sostanze psicotrope	4%	follow-up dopo 1 anno	61%		
Gratta e vinci	9%			Altre dipendenze	6%				
Casinò	11%								
Scommesse ippiche	7%								
Casinò	26%								
Bische clandestine	4%								

Tabella dell'allegato B ( *Centro di terapia di Campoformido , Ud, per i giocatori d'azzardo e le loro famiglie*)

DATI CAMPOFORMIDO 2010							
TIPOLOGIA GIOCHI		PROVENIENZA		COMORBILITA'		PERCORSO TERAPEUTICO	
New slot	19%	Friuli Venezia Giulia	88%	Fumo	62%	Terapia conclusa	83%
Gratta e vinci	7%	Veneto	12%	Alcool	19%		
Superenalotto	13%			Sostanze psicotrope	1%		
Bische	2%						
Casinò	30%						
Cavalli	5%						
Borsa - Bingo	1%						
Lotto-Superenalotto	16%						



## Fenomenologia

Secondo Callois<sup>41</sup>, il gioco d'azzardo non è altro che un modo per poter gareggiare con il proprio destino, nell'illusione di dominarlo, di "controllare l'incontrollabile", e quasi tutte le teorie confermano che questo senso d'onnipotenza può essere messo in relazione a qualche forma d'insoddisfazione o debolezza, al senso di sopraffazione della realtà, alla disgregazione della famiglia o all'incertezza circa il proprio futuro economico. In sintesi, il gioco, corrisponde ad un bisogno di rincorrere un immediato sollievo, e praticarlo produce un senso di potere che in ogni caso, come ben evidenziano gli Ansbacher<sup>42</sup>, lascia intravedere un acuto sentimento d'inferiorità sottolineato dall'impazienza, dall'irritabilità e dai sintomi nevrotici quali l'ansia o la depressione. La finzione della "facile vincita" permette al soggetto di percepire, mentre gioca, una sensazione di benessere ma, più tardi, di fronte alle perdite economiche, il sogno a occhi aperti svanisce lasciando spazio ad una sensazione di fallimento, di incapacità o di essere sfortunato che, ancora una volta, va a rinforzare il suo complesso d'inferiorità.

Nella storia di questo tipo di giocatore, però, molto spesso ricorre, all'inizio del percorso in discesa, una vincita ritenuta importante, in termini economici ed emotivi e che acquista una decisa tonalità positiva. Successivamente il giocatore cercherà di riattualizzare (prima fase della rincorsa). La "grande vincita", sempre piacevolmente ricordata dal paziente durante la fase dell'inquadramento diagnostico, funge così da meccanismo di rinforzo all'idea di essere "fortunato" e/o di poter confidare sulle proprie capacità per trionfare sulla "cieca sorte". Rinforzato dall'"esperienza vittoriosa" si insinua nel giocatore un'erronea aspettativa di successo, troppo alta rispetto a quanto il caso gli possa garantire; ora può inseguire un'altra finzione, quella di essere "vicino" alla vincita. Fantastica successi strabilianti ed inizia a modificare il comportamento di gioco: lo pensa costantemente, attribuisce a ciò che gli capita durante il giorno un significato premonitore, aumenta il numero di giocate e scommette cifre di denaro sempre più alte; sfida la fortuna certo di non poter perdere. Tuttavia il prezzo da pagare è altissimo perché, alla fine, è destinato alla sconfitta e, una volta svanita la sensazione di invincibilità, subentrano angoscia, rabbia ed irrequietezza. Il gioco d'azzardo diventa lentamente ed inevitabilmente una passione-ossessione: rimane l'unico modo che il giocatore ha per mantenere alto il livello delle sue emozioni, ma, soprattutto, crede sia il solo mezzo per risanare il bilancio delle perdite che si fanno sempre più ingenti. Egli punta e rischia più denaro di quanto non potrebbe permettersi nella speranza di recuperare i debiti contratti (seconda fase della rincorsa).

<sup>41</sup> R.Callois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, cit.

<sup>42</sup> H.L. Ansbacher, R.R. Ansbacher, *La Psicologia Individuale di Alfred Adler*, Martinelli, Firenze, 1997

Ancora una volta compare la “rincorsa”, nello specifico si tratta della fase dell’ “*inseguimento delle perdite*” (*chasing*), cioè il tentativo di riprendersi il denaro perduto con un “colpo di fortuna”, vista come unica possibilità di recupero della situazione. Il soggetto perde di vista quelli che sono i costi individuali e sociali a cui va incontro: difficoltà familiari, minore produttività lavorativa, possibilità di chiedere prestiti ad usurai e, magari, anche guai con la giustizia a fronte di atti criminali.

Quanto illustrato finora della fenomenologia del GAP è stato riassunto da R.L.Custer<sup>43</sup> all’interno di un modello evolutivo che egli stesso raccomanda di considerare come un’ approssimazione della realtà del disturbo, soggetta in quanto tale a tutti i limiti della generalizzazione. Sebbene le storie dei giocatori patologici siano diverse le une dalle altre, è possibile individuare tappe comuni: che vanno dal gioco sporadico a quello abituale, dal gioco problematico a quello patologico, in un percorso che ha inizio da un approccio inoffensivo basato sul divertimento e la socializzazione, che sfocia poi in un atteggiamento ossessivo, e può risolversi, infine, in percorsi di ricostruzione e crescita.

Non tutti i giocatori patologici percorrono le tappe di tale percorso con regolarità assoluta, ma queste corrispondono in ogni modo ad un’ esperienza di comune osservazione scientificamente accertata che l’ autore descrive facendo riferimento a due stadi: “*discendente*” e “*della risalita*”.

*Lo stadio “discendente” (fase vincente, fase perdente, fase della disperazione, perdita della speranza)* è una sorta di “luna di miele” con il gioco d’azzardo e *lo stadio “della risalita” (fase critica, fase di ricostruzione, fase di crescita)* rappresenta un momento di crescita e di recupero psicologico, familiare e sociale.

- **Fase vincente** (impressione di vincite ricorrenti, eccitazione legata al gioco, il gioco si fa sempre più frequente, aumenta l’ammontare delle scommesse, grossa vincita ). Durante tale fase, che dura generalmente dai 3 ai 5 anni, le vincite sono maggiori delle perdite. Questo fatto, unitamente alla presenza, di solito, di una grande vincita, infondono nel giocatore la convinzione di essere più abile degli altri e di essere un grande giocatore. Questo periodo è caratterizzato da un aumento della dipendenza psicologica dall’essere in azione, vista come rimedio alla noia, al rancore e all’ansia e come fonte di piacere e autostima.

- **Fase perdente** (gioco solitario, episodi di perdite frequenti, inizia la rincorsa alla vincita, pensiero polarizzato sul gioco, negazione del problema e menzogne, irritabilità, tentativi di controllo, problemi familiari, forti prestiti ed incapacità a risarcire i debiti contratti). Durante tale fase, che può durare oltre i 5 anni, il giocatore spende sempre più tempo e denaro nel gioco. Quando incomincia a perdere, attribuisce la colpa a un periodo di scarsa fortuna, punta sui giochi che gli danno possibilità di vincite maggiori, e subentra la *rincorsa della perdita*: il giocatore torna spesso a giocare per

---

43 R.L. Custer , “Profile of the Pathological Gambler”, in *Journal of Clinical Psychiatry*, 45, 1984, pp.35-48.

recuperare il denaro perduto, possibilmente tutto in una volta. Incomincia a chiedere prestiti e a dire bugie che servono per continuare ad apparire agli altri come un giocatore fortunato ed abile e per mantenere inalterata la considerazione che essi hanno di lui. Inizia a trovarsi in gravi difficoltà finanziarie e cerca di convincere i suoi familiari della necessità di ricorrere a un prestito per causa di forza maggiore. Il prestito è considerato alla stregua di una vincita al gioco.

- **Fase della disperazione** (marcato aumento del tempo e del denaro dedicati al gioco, allontanamento dalla famiglia e dagli amici, panico, azioni illegali, assegni a vuoto, truffe, incapacità ad astenersi dal gioco o a ridurlo). In questa fase, che dura in genere alcuni mesi, il giocatore ha totalmente perso il controllo sul gioco. Continua a giocare, pur sapendo che continuerà a perdere, perché ha un estremo bisogno di alleviare le pene, per lo più causate dal gioco stesso. Anche le menzogne sono fuori dal suo controllo: quando gli altri non credono alle sue bugie diventa aggressivo e li accusa di essere la causa del suo problema. In questo periodo il giocatore, pur di ottenere denaro, arriva anche a compiere azioni illegali, quali appropriazione indebita e furti di vario genere. Il denaro così ottenuto viene considerato come un prestito, da restituire grazie alla grossa vincita che è sicuro di ottenere.

- **Perdita della speranza** (ideazione e tentativi di suicidio, arresti, divorzio, alcool, crollo psico-emotivo, sintomi di ritiro). Il giocatore continua nella sua attività, subentra la paura di pressioni da parte dei creditori o di parenti che chiedono la restituzione di un debito, deve giocare per alleviare la sua sofferenza e il suo desiderio di autopunirsi lo porta a pensare di farla finita. La vita familiare precipita in una spirale di cui è impossibile vedere la fine e il coniuge del giocatore si convince che la colpa della situazione sia la sua. La maggior parte dei giocatori accetta di intraprendere una terapia solo dopo aver ottenuto un ultimatum dal coniuge o dopo aver esaurito tutte le possibilità di ottenere denaro.

- **Fase critica**. In genere è in questa fase che il giocatore formula la richiesta d'aiuto (sincero desiderio di aiuto, speranza, smettere di giocare, prendere decisioni, schiarire le idee, tornare a lavorare, risolvere i problemi). Il sincero desiderio di aiuto è alla base della richiesta di un trattamento che permette di interrompere l'attività di gioco. Il soggetto comincia ad assumersi parte delle responsabilità che aveva declinato in passato, inizia a programmare la sua attività futura, riprende l'attività lavorativa e sviluppa un programma di risarcimento dei debiti.

- **Fase di ricostruzione** (miglioramento dei rapporti familiari, si torna a rispettare se stessi, si sviluppano delle mete, si ha più tempo per la famiglia, il giocatore è meno impaziente e più rilassato). La fase di ricostruzione è la fase intermedia della terapia per il recupero del giocatore. E' il momento in cui il soggetto prende contatto con i ritmi e le aspettative relative al nuovo stile di vita che si pone come obiettivo e inizia ad abbandonare i tipici comportamenti del giocatore patologico. Il

miglioramento dei rapporti familiari è dovuto a diversi fattori concatenati: l'aver cessato di giocare e iniziato il piano di risanamento dei debiti, da al giocatore la possibilità, proprio perché non gioca più, di trascorrere più tempo con la sua famiglia. In questo lavoro, un grande aiuto deriva sia dal mutato atteggiamento dei familiari verso il giocatore (che spesso seguono con lui i percorsi di terapia) sia dal fatto che il soggetto riscopre il rispetto verso se stesso. Inoltre inizia nuovamente a fare programmi anche a medio e a lungo termine e abbandona l'idea di voler ottenere tutto e subito, con il risultato di raggiungere uno stato di maggiore rilassatezza e minore impazienza.

- **Fase di crescita** (diminuisce la preoccupazione legata al gioco, il giocatore diventa più comprensivo, introspettivo e diviene capace di dare più affetto agli altri). L'obiettivo del recupero del giocatore patologico, secondo Custer, è rappresentato da un nuovo stile di vita. La diminuzione della preoccupazione legata al gioco è dovuta al fatto che il soggetto ha imparato ad abbandonare parte dei comportamenti tipici dei giocatori patologici, ha iniziato a organizzare il suo tempo con attività alternative, riuscendo, almeno in parte, a coprire il vuoto che si era creato smettendo di giocare. A questo punto è in grado di dedicare spazio ad alcuni atteggiamenti che rappresentano il suo nuovo stile di vita: l'introspezione, innanzitutto, e quindi la coscienza dei propri bisogni, l'onestà con se stessi e la capacità di ammettere le proprie debolezze. Si tratta di prerogative essenziali per mantenere alto il livello di attenzione verso i pericoli di una ricaduta. Il soggetto non era più in grado di mostrare affettività, interesse, partecipazione verso gli altri, ivi compresi i membri della sua famiglia. I bisogni altrui passavano in secondo piano, le esigenze reali della famiglia erano subordinate ai suoi bisogni rispetto al gioco. Queste due tappe rappresentano un ribaltamento delle priorità emotive del soggetto e sono le basi del suo nuovo stile di vita.

## Teorie e modelli eziopatogenetici a confronto

Numerosi studi hanno cercato di individuare i fattori di rischio che predispongono a diventare giocatori patologici, ricorrendo a tre aspetti, generalmente ritenuti in interazione fra loro:

- *IPOTESI NEUROBIOLOGICHE*. In tale ambito rientrano le ricerche volte a dimostrare l'esistenza di specifiche anomalie di funzionamento del SNC; gli studiosi del settore si sono concentrati maggiormente sull'attività di alcuni neurotrasmettitori (serotonina, dopamina e noradrenalina) assurti al ruolo di "marker biologici" del disturbo, ma non mancano indagini genetiche volte a confermare l'esistenza di un possibile fattore di rischio ereditario;

- *IPOTESI PSICOLOGICHE* (l'approccio psicoanalitico, la teoria comportamentale, la scuola cognitiva). Molti studi si rifanno a specifici orientamenti psicologici per comprendere le dinamiche del GAP; in particolare, sono stati impiegati modelli di derivazione psicoanalitica che indagano le determinanti intrapsichiche del gioco maladattivo, enfatizzando il ruolo del senso di colpa e delle propensioni masochistiche quali principali derivati inconsci; approcci comportamentali che analizzano le condotte di gioco alla luce dei meccanismi del condizionamento operante; teorie cognitive che si concentrano sulla spiegazione dell'apparente irrazionalità delle strategie adottate dal giocatore patologico nello scommettere.

- *IPOTESI SOCIOLOGICHE*. In questa macro-categoria rientrano le investigazioni volte ad analizzare le principali caratteristiche del contesto sociale entro cui il giocatore patologico si muove.

Tutti questi modelli "monovariati" presentano, però, evidenti limiti che non possono essere ignorati. Quando si tenta dogmaticamente di ridurre l'insieme del problema ad un'unica causa, infatti, ne deriva una visione riduttiva e solo parzialmente vera. Ad esempio, gli approcci centrati sul soggetto possono far emergere due forme di modelli estremamente riduttivi:

- La psicoanalisi radicale, che tende a ricondurre ogni problema alla struttura di personalità e alla sua interazione con la storia del soggetto. Molti terapeuti rifiutano ancora una specificità del gioco d'azzardo patologico, e in esso vedono solo una produzione sintomatica;
- la psichiatria biologica, che, per le dipendenze, tende verso quella che troppi psichiatri immaginano essere la spiegazione ultima: la genetica.

È necessario quindi accettare la possibilità di non costringere la percezione di un'attività come il gioco a un'unica disciplina, poiché in tal modo si correrebbe il rischio di spiegare solo una "facciata" di un fenomeno molto più complesso.

Il gioco d'azzardo rappresenta un comportamento estremamente diffuso, tollerato e anche socialmente incentivato.

Circa l'80 della popolazione adulta, infatti, partecipa a forme di gioco d'azzardo e per circa due terzi di queste persone il coinvolgimento si limita a saltuarie partecipazione a lotterie, estrazioni o scommesse con amici o colleghi di lavoro. Il 30% gioca quasi ogni settimana e il 5% gioca regolarmente due o tre volte alla settimana con una discreta prevalenza degli uomini rispetto alle donne (Croce, 2004). Quanto ai giocatori compulsivi si è già detto quanto aleatorio sia tuttora il loro calcolo, che va da meno dell'1% del totale dei giocatori fino al 3%. Secondo gli ultimi dati Eurispes, " la prevalenza del disturbo varia in termini percentuali dallo 0,4% al 3,4% negli adulti con tassi di prevalenza più elevati nella popolazione adolescenziale, dove la percentuale può variare dal 2,8% all'8%.

## Rischi sociali

In Italia non si è mai recepita l'indicazione dell'Organizzazione Mondiale della Sanità che vede nel *“gioco d'azzardo compulsivo una forma morbosa chiaramente identificata e che, in assenza di misure idonee d'informazione e prevenzione, può rappresentare, a causa della sua diffusione, un'autentica malattia sociale”*.

E, a causa del mancato riconoscimento, ai giocatori compulsivi non è di conseguenza garantito il diritto alla cura (comunque sottolineato dall'articolo 32 della Costituzione), parificando ciò che già vige nel campo delle dipendenze anche a questo tipo di patologia: diritto alla cura, diritto al mantenimento del posto di lavoro, diritto di usufruire dei benefici di legge, diritto a una parificazione tributaria e fiscale...

Il 18 dicembre del 2007 è stato presentato, in commissione Sanità del Senato, il primo disegno di legge riguardante le *“Misure per la cura e la prevenzione delle dipendenze comportamentali e del gioco d'azzardo patologico”*. La finalità della proposta di legge, non ancora attuata, così come citato nel primo articolo della stessa, è quella di «prevenire, curare e riabilitare i soggetti affetti da dipendenze comportamentali e in particolar modo i soggetti affetti da gioco d'azzardo patologico e dare sostegno alle loro famiglie».

Il gioco d'azzardo patologico comporta una serie di problematiche che incidono non solo sulla salute psicofisica del soggetto giocatore ma anche sulla sua vita familiare, sociale e lavorativa.

Da alcune ricerche è emerso, infatti, che i tentativi di suicidio sono molto più frequenti (fino a 4 volte tanto) tra i giocatori patologici che nel resto della popolazione (*Diagnostic and statistic manual of mental disorder IV, 1994*).

Si riscontrano anche tipici disturbi legati allo stress: dolori allo stomaco, insonnia, ulcera, coliti, ipertensione, malattie cardiache, emicranie, problemi dermatologici (*DSM- IV, 1994*).

Uno studio condotto in Canada (*Research Centre of Ontario, 2000*) ha rilevato un legame tra abuso di alcol e gioco, in particolare quello all'interno dei casinò. Frequentemente, infatti, i **gamblers** sono poliabusatori; ciò comporta un rischio più elevato di alcolismo e/o di dipendenza da droghe.

Alcune ricerche hanno motivato l'assunzione di alcol e droghe nei giocatori come un mezzo per alleviare le angosce e guarire dalla depressione.

Come accennato in precedenza, anche i famigliari del giocatore sono coinvolti in una spirale distruttiva.

E' stato appurato che i coniugi dei giocatori patologici hanno maggiori possibilità di entrare in una depressione nervosa o di cedere all'alcol o ad altre droghe. Sono inoltre tre volte più a rischio di suici-

dio (Rivista di Psichiatria vol. 42, n. 1, pp. 189-204).

Nel coniuge sono spesso presenti anche altri comportamenti autolesivi (specie se donna) sempre relativamente alla sfera del controllo degli impulsi e delle dipendenze: bere eccessivo, tabagismo, fenomeni di obesità o bulimia, shopping compulsivo (Rivista di Psichiatria, vol. 42, n. 1, pp. 189-204).

Le mogli dei giocatori patologici soffrirebbero anche di mal di testa cronico, seri disturbi gastrointestinali e difficoltà respiratorie in aggiunta a problemi di ansia, depressione ed isolamento sociale (*Lorenz e Yaffe, 1988*).

Altri dati rilevano che il 23% delle mogli ed il 17% dei figli di giocatori d'azzardo maschi subiscono violenze fisiche e verbali (Bland R.C., Newman S.C, Orn H., Stebelsky G., *Epidemiology of pathological gambling in Edmonton*, Psychiatry, 1993, 38,2, pp. 108-112).

Queste percentuali salgono fino al 50% in un studio di Lorenz e Shuttlewort (1998).

Proprio rispetto ai figli dei giocatori sembrerebbe che questi siano due volte più a rischio di suicidio, abbiano risultati scolastici inferiori ai loro colleghi e presentino un tasso più elevato di abuso di alcolici ed altre sostanze.

Inoltre, sono essi stessi più a rischio di avere problemi con il gioco, se paragonati ai figli di coloro che non giocano (Politzer, Morrow, 1980).

Infine, secondo uno studio effettuato in Québec (Ladouceur R. 2000), i giocatori patologici costano al datore di lavoro, in media, l'equivalente di cinque ore lavorative al mese a causa dei soli ritardi. Lo studio prosegue calcolando che, se la metà dei giocatori patologici della provincia canadese presentasse un ritardo di cinque ore mensili, con un salario medio di 30.000 \$CAN annui, il salario perduto ammonterebbe a 5 milioni di dollari CAN annui.

Questo dato conferma come il coinvolgimento nel gioco possa essere così invischiante da compromettere tutti gli aspetti della vita di una persona.



## L'industria dei giochi

Nel 2008 il mercato del gioco ha toccato i 47,5 miliardi, ma già nel 2009 ha registrato un aumento di oltre il 12% e, in base al trend, si prevede sarà di 58/60 miliardi di euro nel 2010.

Giocano 35 milioni di Italiani, con una spesa complessiva negli ultimi sei anni di 194 miliardi di euro. (Eurispes)

*Questa la classifica dei giochi:*

*Il 45,6% New Solt , il settore superstar*

*Il 19,3% Gratta e Vinci*

*Il 12% Lotto e 5,3%, Superenalotto*

*8,2% Scommesse sportive*

*4,8% scommesse sui cavalli*

*3,4% sale bingo*

*0,5% Skill,game*

Tutti i settori sono in costante ascesa (secondo i dati Agipronews , Agenzia Giochi a pronostico e scommesse, Il SuperEnalotto lo scorso anno ha incassato oltre 3 miliardi e 300 milioni di euro, un risultato record che, nel 2009, ha conquistato il primo posto tra i più ricchi nella storia del concorso di casa Sisal, un record storico che ha fruttato all'Erario, nel solo 2009, 1,65 miliardi di euro).

Rispetto all'incremento generalizzato dei giochi, tuttavia, va in controtendenza il settore delle scommesse ippiche: -17,3% nel 2008.

Da segnalare il fenomeno delle scommesse a distanza e del gioco online, in forte e costante aumento fin dal 2006 e la raccolta derivante dalle scommesse, tramite internet, Tv e cellulare che è cresciuta del 64,6% nel 2008 rispetto all'anno precedente e si stima che costituisca il 30% dei ricavi (Eurispes). Nel 2009 ha raccolto 3,7 miliardi di euro, +153% rispetto al 2008 (Fonte Agicos su dati Aams).

***Per il dettaglio della ripartizione dei vari giochi nelle regioni d'Italia (cfr allegato Rapporto Eurispes 2009)***

Il trend di crescita del gioco autorizzato nel nostro Paese è sicuramente attribuibile anche agli impulsi generati dalle manovre economiche. Non c'è stato anno, infatti, in cui l'Esecutivo non abbia introdotto nuove offerte di gioco d'azzardo pubblico.

- Nel 1997, la doppia giocata di Lotto e Superenalotto e le Sale scommesse;
- nel 1999, investitura ufficiale per il Bingo;
- nel 2003, spazio in Finanziaria alle Slot machine,

- nella Finanziaria 2005, ecco introdotte la terza giocata del Lotto, le scommesse Big Match, le scommesse on line, nel 2006 i nuovi corner e punti gioco per le scommesse, tra il 2007 e il 2008 (con il decreto Bersani sulle liberalizzazioni) vengono promossi i giochi che “raggiungono l’utente” (sms, telefonici, digitale terrestre) e, dall’agosto 2008, è reso legale il gioco d’azzardo online (seppure con limitazioni);
- nel 2009 (decreto n.39 del 28 aprile 2009 “Interventi urgenti in favore delle popolazioni colpite dagli eventi sismici nella regione Abruzzo”) nascono: nuove lotterie ad estrazione istantanea, nuovi giochi numerici a totalizzazione nazionale con estrazioni giornaliere (Win for Life), giochi on-line senza limitazioni: giochi di sorte a quota fissa (quindi anche Roulette, il gioco dei Dadi, ecc) e giochi di carte organizzati in forma diversa dal torneo (quindi anche le partite a poker in solitario con il computer).

Negli ultimi anni, quindi, in Italia l’industria dei giochi si è rivolta al web in modo massiccio: scommesse, gratta e vinci, bingo, sfide a poker 24 ore su 24.

Sulla riorganizzazione di questo settore punta l’Amministrazione autonoma dei Monopoli di Stato per rendere sempre più sicure le puntate e al tempo stesso allargare il bacino d’utenza.

Lo scorso dicembre l’Italia ha notificato alla Commissione Europea il decreto concernente la decorrenza degli obblighi relativi alla raccolta del gioco a distanza con vincita in denaro.

Il decreto scaturisce dalle nuove norme stabilite dalla Legge Comunitaria 2008 e si compone di 5 articoli e un allegato.

L’offerta complessiva comprende: scommesse sportive, ippiche, su eventi simulati, concorsi a pronostici sportivi e ippici; giochi di ippica nazionale; giochi on line, compreso l’emergente poker on line, giochi di abilità (skill games), inclusi i giochi di carte in modalità torneo, giochi di sorte a quota fissa, giochi di carte in modalità diversa dal torneo, scommesse a quota fissa con interazione diretta tra i giocatori e il bingo.

Potranno avere accesso ai siti di gioco solo gli utenti che si siano registrati sul sistema centrale di Aams. Questo nelle intenzioni dell’Amministrazione dei Monopoli vuole essere un modo per evitare ogni tipo di eccesso o veri e propri fenomeni di ludopatia.

La Fondazione Unigioco, durante la 22<sup>a</sup> edizione a Rimini di Enada (Mostra Internazionale degli apparecchi da intrattenimento e da gioco), ha presentato Eurispea, prima società in Italia a promuovere un corso di formazione per direttori e gestori di sale da gioco che si avvale del contributo del Casinò di Venezia e di Gamenet; questa operazione anticipa una richiesta che sarà presto attuale per il mercato del gioco pubblico: l’imminente introduzione di quasi 60.000 videolotteries (slot di nuova generazione), destinate ad essere ospitate in ambienti dedicati, porterà alla nascita di centi-

naia di sale Vlt, che a loro volta richiederanno migliaia di figure professionali esperte e in grado di operare nel nuovo settore. Le Videolotteries esternamente simili alle New Slot, se ne differenziano in quanto caratterizzate da un'offerta multipla di gioco e da possibilità di vincita ben più elevate. Su questi terminali si potrà giocare anche alle forme tipiche dei giochi da casinò come poker, roulette, black jack e bingo. Posta minima 0,50 centesimi, 10 euro la massima, percentuale di vincita che per legge non può essere inferiore all'85%, vincita massima 5000 euro, e con il jackpot relativo a ciascuna sala tocca i 100mila euro.

Le videolotteries, che invaderanno il mercato italiano nei prossimi mesi, potranno essere installate solo in appositi spazi. Come le sale bingo, le agenzie di scommesse o le sale gioco che devono però prevedere un'area e un ingresso separato per i giochi riservati ai minori.

## Bibliografia

- ALONSO-FERNANDEZ F., *Le altre droghe: alimentazione, sesso, televisione, acquisti, gioco, lavoro*, Roma, EUR, 1999.
- AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, *Manuale Diagnostico e statistico dei disturbi mentali – Text revision (DSM-IV-TR)*, Masson, Milano, 2001.
- ANDERSON G., BROWN R.I.F., “Real and Laboratory Gambling, Sensation Seeking and Arousal”, in *British Journal of Psychology*, 75, 1984.
- ANSBACHER H.L., ANSBACHER R.R., *La Psicologia Individuale di Alfred Adler*, Martinelli, Firenze, 1997.
- BAIOCCO R., DEL MIGLIO C., COUYOUMDJIAN A., “Le dipendenze comportamentali degli adolescenti: uno studio sulla rappresentazione degli operatori sanitari e sociali”, in *Ricerche di psicologia*, 2004.
- BARATT E.S., “Anxiety and Impulsiveness related to psychology efficiency”, in *Perceptual Motor Skills*, 9, 1959.
- BEAUDOIN C.M., COX B.J., “Characteristics of problem gambling in a Canadian context: a preliminary study using a DSM-IV-based questionnaire”, in *Canadian Journal of Psychiatry*, 44, 1999.
- BERGLER E., *Psicologia del giocatore*, Newton Compton, Roma, 1974.
- BLASZCZYNSKI A., MCCONAGHY N., FRANKOVA A., “A comparison of relapsed and non-relapsed abstinent pathological gamblers following behavioural treatment”, in *British Journal of Addictions*, 86, 1991.
- BONDOLFI G., JERMAN F., FERRERO F., ZULLINO D., OSIEK C., “Prevalence of pathological gambling in Switzerland after the opening of casinos and the introduction of new preventive legislation”, in *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 117, 2008.
- CALLOIS R., *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano, 1981. 110
- CANCRINI L., “Tossicomani e giocatori: a proposito di temerari”, in *Ecologia della mente*, I, Il Pensiero Scientifico, 1998.
- CAPITANUCCI D., CARLEVARO T., *Guida ragionata agli strumenti diagnostici e terapeutici nel disturbo di gioco d'azzardo patologico*, Hans Dubois Editore, Bellinzona, 2004.
- CAPITANUCCI D., CROCE M., REYNAUDO M., ZERBETTO R. (a cura di), *Il gioco d'azzardo in Italia. I dati e la ricerca*. Gruppo Abele Periodici, Suppl. a Animazione Sociale 8-9, Torino, 2009.
- CAPITANUCCI D., MARINO V., *La vita in gioco? Il gioco d'azzardo tra divertimento e problema*, Franco Angeli Editore, Milano, 2002.

- CENSIS SERVIZI, Rapporto Censis “*Gioco ergo sum*”, Roma , 2009.
- CROCE M., NANNI W., “Dipendenze senza sostanze” in Caritas Fondazione, *Vuoti a perdere*. Rapporto 2004 su esclusione sociale e cittadinanza incompiuta, Feltrinelli, Milano 2004.
- CROCE M., ZERBETTO R., *Il gioco & l'azzardo. Il fenomeno, la clinica, le possibilità di intervento*, Franco Angeli, Milano, 2001.
- CUSTER R., “Profile of the Pathological Gambler”, in *Journal of Clinical Psychiatry*, 45, 1984.
- CUSTER R., MILT H., *When luck runs out: help for compulsive gamblers and their families*, Warner Brooks, New York, 1985.
- DE LUCA R., pref .Mi gioco la vita (S.Mazzocchi) Baldini Castoldi Dalai, 2005
- DE MARTINO B., CAMERER C.F., ADOLPHS R., *Amygdala damage eliminates monetary loss aversion*, 2010 [www.pnas.org](http://www.pnas.org).
- DEVEREUX E.C., “Gambling” ,in Sills D.L., *International Encyclopedia of the Social Sciences*, vol. V, MacMillan – Free Press, New York, 1992.
- DICKERSON M., *La dipendenza da gioco. Come diventare giocatori d'azzardo e come smettere*, Ed. Gruppo Abele, Torino, 1993.
- DICKERSON M.G., *La dipendenza da gioco*, Edizioni Gruppo Abele, Torino, 1993. 111
- DOSTOEVSKIJ F., *Il giocatore*, Mondadori, Milano,1993.
- EDWING J.A., ROUSE B.A., “Identifying the hidden alcoholic”. Presented at the 29th International Congress on Alcohol and Drug dependence, Sidney, Australia, Feb 3, 1970.
- EURISPES, “*L'Italia in gioco*”, Rapporto Eurispes, 2009. [www.eurispes.it](http://www.eurispes.it)
- FINK E., *Oasi della gioia. Idee per una antologia del gioco*, Salerno Edizioni, 10-17, 1986.
- FREUD S., “Dostoevskij e il parricidio”, in *Opere* vol. X, Boringhieri, Torino 1978.
- GALIMBERTI U., *Dizionario di psicologia*, Ed. Garzanti, Torino, 2004.
- GILOVICH T., “Biased Evaluation and Persistence in Gambling”, in *Journal of Personality and Social Psychology*, 44, 1983.
- GRANT J.E., POTENZA M.N., “Impulse control disorders: clinical characteristics and pharmacological management” ., in *Annals of Clinical Psychiatry*, 16, 2004.
- GUERRESCHI C., *Giocati dal gioco. Quando il divertimento diventa una malattia: il gioco d'azzardo patologico*, S.Paolo, Milano, 2000.
- GUERRESCHI C., *Il gioco d'azzardo patologico. Liberati dal gioco e dalle altre nuove dipendenze*, Ed. Kappa, Roma,2003.
- HODGINS D.G., “Process of changing gambling behavior” in *Addictive Behaviors*, 26, 2001.
- HOLLANDER E., “Treatment of obsessive-compulsive spectrum disorders with SSRIs”, in *British*

*Journal of Psychiatry*, 173, 1998.

HUIZINGA J., *Homo ludens*, Einaudi, Torino 1982.

JOHNSON E.E., HAMER R., NORA R.M., “The Lie/Bet questionnaire for screening pathological gamblers: a follow up study” in *Psychological Reports*, 83, 1998. 112

KESSLER R.C., MCGONAGLE K.A., ZHAO S., ET AL., “Lifetime and 12-month prevalence of DSM-III-R psychiatric disorders in the United States: results of the National Comorbidity Survey”, in *Archives of General Psychiatry*, 51, 1994.

KLEIN M., “La tecnica psicoanalitica del gioco: sua storia e suo significato”, in *Nuove vie della psicoanalisi*, il Saggiatore, Milano, 1966.

LADOUCCER R., SYLVAIN C., BOUTIN C., DOUCET C., *Il gioco d'azzardo eccessivo: Vincere il gambling*, Centro Scientifico, Torino, 2003.

LANGER E.J., “The Illusion of Control” in *Journal of Personality and Social Psychology*, 32, 1975.

LAVANCO G, *Psicologia del Gioco d'azzardo*. Prospettive psicodinamiche e sociali, McGraw-Hill, Milano 2001

LESIEUR H.R., BLUME S.B., *Modifying the ASI for use with pathological gamblers*, in *The American Journal of Addiction*, 1, 1992.

LESIEUR H.R., BLUME S.B., “The South Oaks Gambling Screen (SOGS): a new instrument for the identification of pathological gamblers”, in *The American Journal of Psychiatry*, 144, 1987.

LESIEUR H.R., KLEIN R., “Pathological Gambling Among High School Students”, *Addictive Behaviours* 12, 1987.

MAZZOCCHI SILVANA , *Mi gioco la vita*, prefazione di Rolando De Luca, Baldini Castoldi Dalai, Milano 2005.

NIZZOLI U., PISSACROIA M., “*Trattato completo degli abusi e delle dipendenze*”, vol.II, Piccin, Padova, 2004.

ORGANIZZAZIONE MONDIALE DELLA SANITÀ (OMS), *Classificazione Statistica Internazionale delle Malattie e dei Problemi Sanitari Correlati - decima revisione (ICD-10)*, Libreria dello Stato, Ginevra, 1992.

PANI R., BIOLCATI R., *Le dipendenze senza droghe. Lo shopping compulsivo, Internet e il gioco d'azzardo*, Utet, Torino, 2006.

PETRY N.M., “Should the scope of the addictive behaviors be broadened to include pathological gambling?”, in *Addiction*, 101 (Suppl.1), 2006.

PIAGET J., INHELDER B., *La psicologia del bambino*, Einaudi, Torino, 1970. 113

POTENZA M.N., “Should addictive disorders include non-substance-related conditions?”, in *Addiction*, 101, (Suppl.1), 2006.

- RALPH R., GREENSON A., *Esplorazioni Psicoanalitiche*, Bollati Boringeri, Tori-no, 1978.
- RÖNNBERG S., VOLBERG R.A., “*Gambling and problem Gambling in Sweden*”, Report n.2 of the National Institute of Public Health Series on Gambling Stocolma, 1999.
- ROSENTHAL R.J, RUGLE L.J., MILLER W.B, “Studies of the 48 bp repeat poly-morphism of the DRD4 gene in impulsive, compulsive, addictive behaviours: Tou-rette syndrome, ADHD, pathological gambling, and substance abuse”, in *American Journal of Medical Genetics*, 20, 1994.
- SAVRON G., PITTI P., DE LUCA R., Stati dell’umore e tratti di personalità in un campione di Giocatori d’Azzardo Patologici e dei loro familiari, in *Rivista di Psi-chiatria*, XXXVIII, 5, 2003.
- SCHAFFER H.J., “Strange bedfellows: a critical view of pathological gambling and addiction”, in *Addiction*, 94, 1999.
- SEAGER C.P., ”Treatment of Compulsive Gamblers bt electrical aversion”, in *British Journal of Psy-chiatry*, 35, 1970.
- SLUTSKE W.S., EISEN S., TRUE W.R., LYONS M.J, GOLDBERG J., TSUANG M., “Common genetic vulnerability for pathological gambling and alcohol dependence in men”, *Archives of General Psychiatry*, 57, 2000.
- SYLVAIN C., LADOUCEUR R., BOISVERT J.M., “Cognitive and behavioral treatment of patho-logical gambling: a controlled study”, in *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 65, 1997, 727-732. Cr. [www.cedostar.it](http://www.cedostar.it)
- THOMAS W.I., “The gaming instinct” ,in *American Journal of Sociology*, 6, 1901.
- VON HATTINGBERG H., “Analerotik, Angstlust und Eigensinn”, in *Internatio-nale Zeitschrift fur Psychoanalyse*, 2, 1914.
- WINNICOTT D.W., *Gioco e realtà*, Armando Editore, Roma, 1981. 114
- ZUCKERMAN M., *Sensation Seeking: Beyond the optimal level of arousal*, Erl-baum, Hillsdale, 1979.

## Sitografia

<http://www.aams.gov.it>

<http://www.andinrete.it>

<http://www.cedostar.it/>

<http://www.censis.it/>

<http://www.cestep.it>

<http://www.comunitaorthos.it>

<http://www.gamblersanonymous.org>

<http://www.gambling.it>

<http://www.gruppoabele.iorg>

<http://www.infoazzardo.it>

<http://www.lucignolo.org/>

<http://www.responsiblegambling.org>

<http://www.siipac.it>

<http://www.sosazzardo.it>



## LA REALTÀ

### Premessa

La febbre del gioco, analizzata nella sua evoluzione storica, pone in evidenza il ruolo fondamentale del gioco, inteso come ludens, nelle società di ogni tempo, condizionato dalle trasformazioni culturali ed economiche fino a divenirne, in un contorto legame, fattore condizionante almeno negli aspetti patologici e funzionali.

Questa relazione mira ad analizzare il gioco nel suo aspetto economico– sociologico, partendo da un breve excursus storico per arrivare ai nostri giorni, ossia al periodo che ha visto il gioco trasformarsi in una vera e propria industria con numeri da capogiro.

Al fine di inquadrare il fenomeno patologico del gioco (per cui rimandiamo a relazione seguente specifica sulla questione scientifica), che dà il titolo all'intera Ricerca, è necessario però che si inquadrino innanzitutto le radici proprie del gioco pubblico in una società che cammina e si trasforma in modo sempre più rapido.

Le caratteristiche proprie della velocizzazione, della globalizzazione, del gigantismo e dell'evoluzione tecnologica si coniugano con un'economia di mercato che sempre più trasforma il gioco da ludens in business.

La parola “azzardo” deriva dal francese hazard ed ha una sua più antica origine nella lingua araba dove, con il termine “zahr”, si designava l'oggetto ludico a noi comunemente noto come “dado”.

Già nell'antica Grecia il gioco era di casa, come testimoniano numerose ricerche archeologiche e antropologiche. Una parte della tradizione ellenica, infatti, fa risalire a Palamede<sup>1</sup> l'invenzione dei giochi. Nel celebre frammento 479 del suo “Palamede”, Sofocle lo descrive come colui che inventò i giochi da tavolo, eliminando così possibili tentativi di rivolta dell'esercito greco durante i dieci anni di guerra contro la città di Troia. Inoltre, un *topos* della ceramica ellenica è la rappresentazione del guerriero – eroe impegnato ad un gioco da tavolo.

Il gioco nel mondo antico aveva dunque una sua centralità funzionale se non anche vitale. Erodoto nelle *Storie* narra che l'introduzione dei giochi in Lidia fu utilizzato come rimedio alla carestia. Lo scrittore racconta che allora furono inventati i giochi dei dadi, degli astragali, della palla e ogni altra specie di giochi perché agissero contro la fame distraendo la popolazione.

Il gioco è quindi parte integrante di ogni civiltà e di ogni epoca. La stessa presenza di manoscritti

---

<sup>1</sup> Cfr. Sofocle, Palamede frammento 479, così descrive i 10 anni di assedio a Troia: “non fu lui (Palamede) a liberarsi dalla carestia (parlando con pieno rispetto del Dio), non fu lui ad inventare i passatempi migliori per i soldati che si siedono dopo il faticoso combattimento – i dadi e le pedine, piacevoli rimedi all'ozio?”

antichi che descrivono forti scommesse al gioco dei dadi e alle corse con i carri in Asia, conferma come il gioco non possa essere circoscritto ad un unico luogo o tempo.

Da sempre, dunque, l'uomo per sopravvivere e per rendere più tollerabile la propria dimensione esistenziale ed esorcizzare le cariche negative, ha dovuto trovare degli strumenti di canalizzazione del proprio disagio. Numerosi studi hanno evidenziato come i volumi di gioco aumentino in concomitanza con i periodi a più contenuto tenore di speranza<sup>2</sup> e viceversa diminuiscano in tempi di relativo benessere.

Per quanto riguarda la normativa statutaria dei giochi, nel corso dei secoli, è segnata da una continua oscillazione tra proibizione e tolleranza. In effetti il gioco è contraddistinto da un'ambiguità di fondo determinata dal ruolo che lo Stato deve e vuole assumere di fronte ad esso.

Non a caso come ha descritto Gherardo Ortalli nel suo scritto "Lo Stato e il Giocatore": "proprio in tale processo di disciplinamento si era anche costruita quella zona grigia di marginalità di ambigua penombra e contenimento nella quale si tollerava quanto rimaneva oggetto di condanna morale e giuridica. In questa area franca in cui veniva di fatto legittimata l'illegittimità, comincia ad inserirsi a partire dal Duecento in prima persona lo Stato: come gestore, monopolista, titolare, concessionario del gioco proibito."

Le radici culturali del gioco d'azzardo in Italia si possono ricondurre invece al gioco del lotto. Questo infatti era già diffuso a Genova nel XVI secolo e al 1638 risale l'apertura della prima casa da gioco istituita e gestita dallo Stato: il Ridotto di Venezia. Da questa data il numero delle case da gioco si moltiplicò rapidamente, tanto che nel 1797, anno della caduta della Serenissima, se ne contavano ben 136. Tuttavia la storica intolleranza verso il gioco d'azzardo può considerarsi veramente superata, eccetto casi particolari, solo agli inizi dell'Ottocento in periodo napoleonico, quando fu emesso il primo decreto legislativo atto a sancire il riconoscimento delle case da gioco. Secondo questa disposizione i giochi d'azzardo non erano più puniti dalla legge, a patto che venissero esercitati in locali adibiti a questo scopo: i cosiddetti casinò.

Il rapporto morboso che si instaura tra l'uomo e il gioco d'azzardo è stato analizzato e descritto da numerosi maestri della letteratura internazionale tra cui Dostoevskij, Landolfi, Puskin, Schnitzler, Zweig e molti altri. Parallelamente sul versante scientifico numerosi psicologi, psichiatri e psicanalisti, ed esponenti delle differenti scuole hanno dedicato studi approfonditi a questa delicata problematica (si rimanda per approfondimenti in merito alla relazione dedicata).

In età contemporanea il gioco assume ruoli e funzioni specifiche: tra momento ludico e finanziamento indiretto del bilancio dello Stato – attraverso la voce Entrate Speciali – il lotto e le lotterie assumono

2 G. Imbucci "il Gioco" Venezia, Marsilio 1997

anche una funzione sociale.

Come nell'antica Grecia serviva per distrarre la popolazione da fame e noia, così nell'Italia appena unificata il gioco pubblico diventò in breve tempo, nonostante dubbi, incertezze e anomalie, una nuova forma di finanziamento per iniziative di utilità sociale, già sperimentate per il gioco del Lotto. Secondo una lunga tradizione del Lotto, infatti, già prima dell'Unità d'Italia, i proventi del suddetto gioco, oltre a finanziare le entrate dello Stato, venivano destinati in piccola parte alla realizzazione di una dote minima per le ragazze indigenti e orfane da maritare. Gioco, dunque, non solo come momento ludico ma anche come forma di sovvenzione per opere civili e di pubblica utilità.

L'introduzione di nuovi giochi (lotterie e tombole telegrafiche), anche nell'Italia liberale, avevano la finalità di finanziare nello specifico la costruzione di ospedali civili, ricoveri per malattie specifiche, orfanotrofi, sovvenzionare le popolazioni vittime di calamità naturali.

Gli incalzanti processi di industrializzazione hanno generato profonde modificazioni nella percezione e, conseguentemente, nella gestione del tempo e dello spazio, tanto sul piano personale quanto su quello sociale.

Con l'esplosione della società del benessere si sono generati numerosi spazi liberi che, sempre più, tendono ad essere riempiti con azioni significative. In questo senso e in questi spazi, il gioco (sempre più soggetto a logiche di marketing che, spesso, assoggetta la sua parte ludica ai principi del mercato e del profitto) è ormai entrato con tutti i suoi effetti: positivi e negativi.

In questo senso, soprattutto a partire dagli ultimi anni, si può affermare senza ombra di dubbio che si è passati dal gioco come fenomeno sociale (e, per alcuni aspetti, sommerso) all'istituzione di una **vera e propria industria**: 35 milioni di italiani coinvolti e una spesa complessiva, negli ultimi sei anni, di oltre 200 miliardi di euro.

Il fenomeno del gioco è divenuto così importante e capillare nell'attuale panorama socio-economico che l'andamento dei suoi volumi all'interno dei consumi degli italiani offrono l'opportunità di cogliere numerose dinamiche comportamentali e stili di vita, suddivise anche per ripartizioni territoriali e di genere sociale.

## La realtà in Italia

Dal lontano 1948 quando il presidente Luigi Einaudi nazionalizzò la “schedina” che venne ribattezzata Totocalcio, il mercato del gioco, in un crescendo che negli ultimi anni ha avuto il suo massimo picco, ha visto la nascita e l’evoluzione (nonché il declino) di numerosi e sempre più diversificati giochi.

Dal lotto alle lotterie, dal totocalcio al totogol alle scommesse ippiche, che per anni hanno monopolizzato il gioco degli italiani, si è passati ad un’immensa tavola da gioco, in ultimo ingrandita anche dal “tavolo virtuale” dei giochi on line.

Il trend di crescita del gioco autorizzato nel nostro Paese è sicuramente attribuibile anche agli impulsi generati dalla manovre economiche. Non c’è stato anno, infatti, in cui l’Esecutivo non abbia introdotto nuove offerte di gioco pubblico. Nel 1997 vengono introdotte la doppia giocata di lotto e superenalotto e le sale scommesse, nel 1999 l’investitura ufficiale per il Bingo, le scommesse Big Match, le scommesse on line. Nel 2004 le Slot, nel 2006 i nuovi corner e i punti gioco per scommesse. Si è passati dalle 3 occasioni di gioco autorizzato alla settimana degli inizi degli anni 90 con Totocalcio, Lotto e Scommesse Ippiche alle 15 occasioni di gioco nel 2006: 10 settimanali più lotterie istantanee, sale bingo, slot machines, sale scommesse, scommesse on line con carte prepagate. Senza contare che, con la legalizzazione dei giochi cosiddetti on line, ora si può giocare in qualsiasi momento dal proprio pc, previa identificazione e apertura del conto di gioco a nome del singolo.

Ma già prima di questa nuova apertura, l’Italia alla fine del 2004 si collocava al terzo posto fra i Paesi che giocano di più al mondo, preceduto solo dal Giappone e Regno Unito.

Secondo i dati sul gioco resi noti durante la Giornata di Lavoro dal titolo “Direttrici di Ricerca sul Gioco d’Azzardo” nell’ambito del progetto “Creazione di una banca dati sul gioco d’azzardo” che il Ministero della Solidarietà Sociale aveva affidato nel 2008 al Gruppo Abele di Torino in collaborazione con ALEA (Associazione per lo studio del gioco d’azzardo e dei comportamenti a rischio), furono 14,3 i miliardi di euro incassati nel 2000, 18 mld nel 2002, 23,1 mld nel 2004, 28 mld nel 2005, 35,2 mld nel 2006. Nello specifico la raccolta complessiva aumentò ben del 19,7% nel 2007 rispetto all’anno precedente, con una raccolta complessiva di 42,2 miliardi di euro (pari al 2% del prodotto interno lordo). Questo aumento complessivo venne imputato soprattutto al fatto che durante l’anno in questione raddoppiò il fatturato del Gratta e Vinci e aumentò del 22% quello delle Slot Machine.

In particolare nel 2007 si stimava che gli italiani avessero il primato mondiale della spesa procapite

con oltre 500 euro a persona (anche se in alcune Regioni quali Sicilia, Campania, Sardegna e Abruzzo le famiglie investivano nel gioco il 6,5% del proprio reddito) e quella del gioco fosse la quinta industria in Italia, dopo Fiat Telecom, Enel e Ifim.

È possibile inoltre affermare che negli ultimi 10 anni, oltre alla già citata mutata tendenza degli italiani a rivolgersi alle novità del settore, si è assistito al tramonto dei video poker e alla massiccia diffusione delle New Slot.

Con la regolamentazione del 2003, infatti, lo Stato diede un primo colpo al dilagare dell'illegalità legata a questo mercato. Basti pensare che tra gli incassi dei principali giochi, il totale delle entrate delle New Slot crebbe di quasi 47 volte dal 2003 al 2008, passando da 367 a 17.282 milioni di euro, che rappresentarono da sole circa il 45% delle entrate complessive del totale dei giochi. A seguire, sempre nel 2008, le Lotterie con 7.611 milioni di euro e il Lotto con 5.348 milioni di euro.

Già nel 2004, anno in cui venne sancito il divieto per tutti gli apparecchi e i congegni automatici di riprodurre il gioco del poker, fu registrato un considerevole aumento del circuito legale rispetto al 2003. Gli incassi raggiunsero i 4.474 milioni di euro.

Secondo il rapporto di Eurispes questo dato mise in evidenza come, per la prima volta, la regolamentazione contrastò innanzitutto la dipendenza da gioco ma soprattutto portò a livelli fisiologici il sommerso e l'evasione di questo settore. Dal 2004 al 2008 sono stati recuperati con le New Slot oltre 70 miliardi di euro al gioco illegale e sommerso, dei quali oltre 21 miliardi di euro solo nel 2008.

Come già in precedenza accennato, in generale, sembra lecito affermare che dietro il mutato atteggiamento "riabilitativo" nei confronti del gioco d'azzardo, tramutatosi da nicchia di mercato di scarsa importanza economica a pilastro dell'economia di alcuni Paesi, oltre al progresso tecnologico, la globalizzazione, le tendenze sociali vi sia anche la crisi economica ancora in corso che lo rende una delle possibili ancora di salvezza per uscirne. La tassazione sul gioco, infatti, permette ai vari Paesi di finanziare vari progetti o semplicemente di ingrandire il budget statale. In questo senso anche il progresso tecnologico, inizialmente grazie alla televisione e in seguito grazie ai computer, ha contribuito a diffondere il poker e tutti i tipi di gioco d'azzardo.

In un primo momento, infatti, i governi dei vari Paesi hanno tentato di ostacolare per anni l'accesso dei loro cittadini ai servizi offerti da siti di gioco esteri, generalmente ubicati in paradisi fiscali. Nessun mezzo legale o tecnologico è però riuscito ad impedire agli appassionati di collegarsi ai siti di casino, scommesse e poker online. Dal punto di vista economico questo ha significato una doppia perdita per le casse statali: la fuga di capitali privati, quelli investiti dai giocatori stessi al gioco, e la mancata tassazione delle aziende, registrate in Paesi esteri (con un altro grave rischio per il giocatore,

esposto a possibili truffe). In seguito l'atteggiamento all'interno dei vari Paesi è cambiato, accelerato dalla crisi economica. A dimostrazione di questo può essere preso il fenomeno del poker online, ossia il settore maggiormente in espansione: da gioco "bandito" è diventato un gioco d'abilità per eccellenza. Il che non può che indicare il desiderio e la necessità di trovare nuovi finanziamenti per le casse statali impoverite dalla crisi.

Pian piano la maggior parte degli Stati europei, anche i più reticenti ad aprire il loro mercato al gioco d'azzardo online, stanno cambiando le loro legislazioni per permettere ad operatori esteri di aprire siti di gioco legali. In questo modo da un lato i governi percepiscono meno tasse rispetto alla percentuale incassata da lotterie nazionali e istantanee, d'altro canto gli operatori conquistano nuovi segmenti di mercato che compensano la diminuzione della percentuale di guadagno dovuta al regime di tassazione imposto a siti legali. Prendendo ad esempio il caso italiano il mercato del poker online italiano, inizialmente valutato a 400 milioni di euro l'anno, ha superato il miliardo di euro dopo 12 mesi di attività. Il che, probabilmente, ha fatto ripensare i governi degli altri paesi europei. Anche negli Stati Uniti il gioco d'azzardo online, poker e casino, è chiamato in aiuto dell'economia. Ultimamente la lobby americana pro "gambling" ha lanciato l'idea di regolarizzare e legalizzare il gioco d'azzardo online al più presto per finanziare con le tasse percepite la riforma del sistema sanitario.

Nel nostro Paese il gioco online ha una storia recentissima, frutto di 7 anni intensi di leggi, modifiche, miglioramenti, regolamentazioni. In principio furono le scommesse sportive, già ampiamente disponibili su internet. La prima vera grossa legislazione sul gambling è datata 2006, con il cosiddetto "decreto Bersani", convertito nella Legge 248 del 2006 che dà un via libera virtuale agli skill games a distanza con premi in denaro. Per distanza si intende online e per abilità si intende che il risultato è frutto prevalentemente delle capacità del giocatore, ma in cui sono presenti anche caratteri di casualità. Tra gli skill games, quello che più si collega ai soldi è il poker, anche se questi non è citato esplicitamente nella nuova legislazione sul gambling. Con questa storica, seppur recente deliberazione, l'AAMS autorizza i concessionari ad esercitare il gioco del Texas Holdem e delle sue numerose varianti. E' l'articolo 38 stesso a parlare dei concessionari cioè società in grado di fornire adeguate garanzie di correttezza e di sostenibilità economica. Lo Stato, tramite l'AAMS, esercita un continuo monitoraggio su queste società incaricate di offrire il gioco del poker con soldi veri. I tre punti su cui i titolari delle concessioni devono assolutamente garantire sono:

- La sicurezza del gioco
- La restituzione delle vincite in una percentuale minima, fissata per legge
- La trasparenza e la riservatezza delle informazioni trattate

La norma è ancora piuttosto vaga; l'importante complemento al primo decreto Bersani arriva il 17 settembre 2007 con la specificazione dei giochi che i sopradetti concessionari possono offrire agli utenti e delle modalità di gioco. Sono ammesse due modalità: "solitario" e "a torneo", quest'ultimo deve essere "freeze out", cioè del tipo in cui quando un giocatore esaurisce le fiches è automaticamente eliminato. Il buy in è predeterminato. All'inizio del torneo tutti i giocatori partono alla pari, hanno lo stesso numero di fiches a disposizione. Da qua il nome di poker sportivo.

Il *cash game*, che al momento in Italia è ancora illegale, è un'altra cosa: il giocatore, convertendo nuovamente soldi in fiches, avrebbe la possibilità di restare in gioco. In questo modo, chiaramente, chi ha più soldi a disposizione è avvantaggiato. Tale forma di poker, al momento, è legale solamente in alcuni casinò terrestri ma disponibile nelle versioni for fun del web. In questo caso ci si può sedere ad un tavolo quando si vuole, giocare e andarsene quando si ritiene di aver vinto o perso a sufficienza.

I freeze out, i tornei online legali nel nostro paese, devono avere un buy in compreso tra 0.50 centesimi e 100 euro (i buy-in sono facilmente visualizzabili nella lobby di ciascuna poker room) ed il rake, cioè quanto si intasca la casa, deve essere al massimo del 20 % tasse incluse. Questo è un buon modo per valutare la qualità di una poker room: più è basso il rake più sono i soldi ridistribuiti ai giocatori sotto forma di montepremi. I monopoli ricevono dal concessionario il 3% della raccolta, il resto se lo tiene la casa da gioco.

È proibito giocare in siti privi della concessione da parte dello Stato, che sono tutti i cosiddetti .com, oppure quelli non iscritti nell'elenco redatto dall'AAMS, benché si è presto trovato il modo per accedere anche a questi siti.

## Entità del fenomeno e tipologia di giochi

Per realizzare un'esaustiva fotografia del mercato del gioco in Italia risulta in primis necessario suddividere il "panorama giochi" in tutte le sue variabili, tra cui le principali sono: Scommesse (ippiche e sportive), Lotterie tradizionali e Lotterie istantanee, il Gioco del Lotto e del Superenalotto. Senza contare il sempre più asceso gioco on line, appartenente al settore dei giochi di abilità a distanza.

Secondo i dati Eurispes pubblicati nel Rapporto "L'Italia in Gioco", per quanto concerne le scommesse ippiche, rispetto al passato, nel 2008, la raccolta totale ha registrato una diminuzione del 17,3%, passando dai 2,75 miliardi del 2007 a 2,27 miliardi nell'anno successivo. Il montepremi si è ridotto da 218 a 175 milioni di euro. Anche le entrate dell'erario sono scese a 110 milioni di euro (il 24% in meno rispetto al 2007). Alla regione Lombardia va il primato della raccolta: 299,6 milioni di euro (il 17,9% del totale). Al secondo posto si colloca la Toscana (229,6 milioni di euro, 13,7%), al terzo il Lazio (219,3 milioni di euro, 13,1%). Ultime classificate sono il Friuli Venezia Giulia (15 milioni di euro, 0,90%), la Calabria (14,2 milioni di euro, 0,85%), la Sardegna (11,4 milioni di euro, 0,68%), il Molise (2,8 milioni di euro, 0,17%), la Basilicata (2,4 milioni di euro, 0,15%) e la Valle d'Aosta (1,4 milioni di euro, 0,08%).

Dall'altro canto invece la raccolta delle scommesse sportive nel 2008 ha conosciuto una forte crescita passando dai 2,6 miliardi di euro del 2007 ai quasi 4 attuali (+50,85%).

Questo non solo perché nell'ultimo anno è aumentata l'offerta di giochi, ma perché si è anche ampliato l'orario di accettazione delle giocate e, a livello nazionale, nel 2008, il numero complessivo degli esercizi pubblici dove è possibile giocare è aumentato del 6,3%. La Campania risulta aggiudicarsi il primato per le scommesse sportive: la raccolta è stata pari a 585,4 milioni di euro. Al secondo posto si colloca il Lazio (365,5 milioni di euro), al terzo la Lombardia (325,9 milioni di euro), seguite da Puglia (294 milioni di euro) e Sicilia (259,5 milioni di euro).

Le scommesse sportive sono meno frequenti in Valle d'Aosta (2,5 milioni di euro), in Molise (10 milioni di euro) ed in Sardegna (15,2 milioni di euro). Le regioni in cui la raccolta delle scommesse sportive è cresciuta in misura più significativa, rispetto al 2007, sono la Calabria (ben 84% in più), la Sicilia (+70%) e alcune regioni in cui il volume d'affari era particolarmente ridotto: Valle d'Aosta (+114%), Molise (+75%) e Basilicata (+72%).

Un vero e proprio boom della crescita, nel 2008, + 64,6% rispetto all'anno precedente lo ha avuto la raccolta derivante dalle scommesse a distanza (tramite Internet, Tv e cellulare) che è cresciuta del 64,6%. Questo a dimostrazione che il gioco *on line* sta assumendo un ruolo sempre



più importante per i concessionari, stimabile intorno al 30% dei ricavi, e continua a svilupparsi, anche grazie a nuove strategie e nuove offerte.

Per quanto riguarda il giro d'affari delle Lotterie tradizionali ed istantanee, sempre secondo la recente ricerca effettuata da Eurispes, nel 2008, la raccolta derivante dall'insieme delle lotterie ha raggiunto 9,27 miliardi di euro, il 16,6% in più rispetto ai 7,9 miliardi del 2007.

La raccolta è determinata per la larghissima parte dalle lotterie istantanee (9,1 miliardi), a cui si aggiungono le lotterie tradizionali con 97 milioni di euro e le lotterie telematiche con 69 milioni di euro. Anche in questo caso risultano in costante ascesa l'incremento delle lotterie telematiche (+43,8%). Ma risultano in crescita anche le lotterie istantanee (+16,5%) e quelle tradizionali (+14,1%). Nel 2008, le entrate erariali derivanti dalle lotterie hanno raggiunto 1,6 miliardi di euro, con una crescita dell'8,7%. Anche in questo caso l'incremento maggiore è quello relativo alle lotterie telematiche (+33,3%), mentre quello relativo alle lotterie tradizionali fa registrare un lieve calo (-8,7%).

Sempre nel 2008, e sempre secondo i dati Eurispes, le quattro lotterie nazionali hanno venduto un totale di 19.300.310 biglietti per un importo di 96.501.550,00. In particolare, la Lotteria Italia, la più famosa tra le lotterie, ha venduto 18.536.180 biglietti per un importo di 92.680.900 milioni di euro. In netta crescita rispetto agli 81,5 milioni di euro dell'edizione 2007/2008, è la cifra più alta degli ultimi 15 anni, grazie anche all'abbinamento con un tagliando del Gratta e Vinci.

Per quanto riguarda il gioco del Lotto, nel 2008 sono stati giocati sulle sue ruote 5,8 miliardi di euro (-5,3% rispetto al 2007). E secondo Agipronews le vincite hanno raggiunto i 3,5 miliardi (-2%), per cui ogni concorso risulta aver distribuito mediamente premi per 21,5 milioni di euro.

La crescita del SuperEnalotto risulta invece del + 29,3% rispetto al 2007. Nel 2008, la raccolta complessiva ha toccato i 2 miliardi e 500 milioni di euro, risultato da attribuire anche al jackpot da 100 milioni di euro messo in palio nel mese di ottobre 2008 che ha spinto circa 36 milioni di italiani a tentare la fortuna. La giocata media è del valore di 3 euro, ogni settimana ci sono oltre 600.000 schedine vincenti e si può contare su oltre 22.000 punti vendita.

Per quanto riguarda una possibile previsione, fonti accreditate prevedono che il trend di crescita continuerà fino a toccare 58 miliardi di euro nel 2010. I dati relativi alla raccolta dei giochi in Italia per i primi nove mesi del 2009, infatti, confermano e rafforzano ulteriormente il trend in crescita registrato nel corso degli ultimi sei anni. In particolare, la raccolta complessiva nei primi nove mesi del 2009 ha superato i 39 miliardi di euro (+14,4% rispetto ai primi nove mesi del 2008), con un valore medio di raccolta mensile di 4,3 miliardi di euro e punte massime di 4,5 miliardi di euro registrati nei mesi di gennaio e marzo. Secondo i dati Eurispes tale crescita non ha interessato nello

stesso modo tutte le diverse tipologie di giochi, essendo viceversa il risultato del bilanciamento tra due diverse dinamiche:

- la minore raccolta dei giochi a base ippica, del bingo e del lotto, per i quali si conferma quindi il ridimensionamento dei volumi di raccolta registrato negli ultimi anni;
- la maggiore raccolta del Superenalotto, degli apparecchi da intrattenimento, dei giochi a base sportiva, delle lotterie e il successo dei giochi di abilità a distanza e poker on-line, la cui raccolta ha già superato i 1,7 miliardi di euro, superando sia i giochi a base ippica, sia il bingo.

Come già abbiamo anticipato la raccolta dei giochi negli ultimi sei anni è pari a 194 miliardi di euro. Nel periodo 2003-2008 è stato registrato un tasso di crescita annuale composto del 25% e una crescita del 207% del valore assoluto annuo della raccolta, che passa dai circa 15,5 miliardi di euro raccolti nel 2003 ai circa 47,5 miliardi di euro del 2008.

Nel periodo 2005-2008 l'incremento è stato considerevolmente minore ma positivo e oscillante intorno ad un valore medio del 18% per anno, dovuto principalmente all'incremento della raccolta ottenuta dagli apparecchi da intrattenimento e dalle lotterie. Nel periodo 2003-2008 i giochi pubblici hanno raccolto complessivamente circa 194 miliardi di euro, di cui poco meno della metà negli ultimi due anni, che hanno fruttato all'erario un gettito pari a 38,6 miliardi di euro. Gli apparecchi da intrattenimento hanno raccolto, da 11 soli, circa 72 miliardi di euro (37% della raccolta totale) seguiti dal gioco del Lotto, che ha raccolto circa 44,5 miliardi di euro (23% della raccolta totale). Gli apparecchi da intrattenimento hanno registrato inoltre un tasso di crescita annuale pari a circa il 126% per anno, il maggiore di tutti i giochi considerati, e un incremento in valore assoluto della raccolta tale per cui nell'anno 2008 essa è stata 59 volte superiore alla raccolta dell'anno 2003, raggiungendo la cifra di 21,7 miliardi di euro, la maggior raccolta annua registrata da un singolo tipo di gioco nel periodo 2003-2008, e la maggiore in valore assoluto.

Nello specifico le lotterie hanno registrato, nel periodo considerato, un tasso di crescita annuale composto di circa il 101% annuo, con una raccolta nel 2008 di circa 33 volte superiore alla raccolta nel 2003.

- Il gioco del Lotto ha registrato un picco massimo di raccolta nell'anno 2004 (circa 11,7 miliardi di euro), in seguito al quale si è verificato un considerevole calo della raccolta nell'anno 2005 (circa 7,3 miliardi di euro, -37%) ed una serie di diminuzioni successive più contenute che hanno dimezzato la raccolta, portandola a circa 5,8 miliardi di euro nell'anno 2008.
- I giochi a base sportiva hanno registrato un tasso di crescita annuale composto di circa il 20% per anno, con due picchi di crescita rispettivamente del 40% circa nel periodo 2005-2006 e del 45%

nel periodo 2007- 2008, pur mostrando tassi di crescita assai più contenuti negli altri anni e pari a circa il 7,5% per anno.

- Il Superenalotto ha registrato un incremento della raccolta, rispetto all'anno 2003, del 21,5%, raggiungendo un valore di circa 2,5 miliardi di euro nel 2008.
- I giochi a base ippica hanno registrato una diminuzione della raccolta, che passa dai circa 3 miliardi di euro del 2003 ai circa 2,3 miliardi di euro del 2008, con una diminuzione del 23%.
- Il gioco del bingo ha registrato, nel periodo 2003-2006, un tasso di crescita annuale composto pari al 12% per anno, raggiungendo una raccolta massima di circa 1,7 miliardi di euro nell'anno 2006. A questo periodo di crescita è seguito un periodo di contrazione della raccolta, che nell'anno 2008 ha raggiunto il valore di circa 1,6 miliardi di euro. Nonostante quest'ultima contrazione, la raccolta del 2008 è del 30% superiore rispetto alla raccolta del 2003.

Ovviamente la domanda dei giocatori si trasformata rispetto alle diverse tipologie di giochi.

Nel 2003 circa metà della raccolta (44,8%) proveniva dal gioco del Lotto, contro il 12,3% del 2008. Sorte analoga per i giochi a base ippica, che nel 2003 rappresentavano circa il 19% della raccolta, contro il 4,8% del 2008 e per il Superenalotto, che nel 2003 garantiva circa il 13% della raccolta, contro il 5% circa del 2008.

I giocatori hanno favorito, quantomeno in termini di raccolta, gli apparecchi da intrattenimento, che nel 2003 rappresentavano appena il 2,4% della raccolta, contro il 45,6% del 2008. Anche le lotterie, e in particolar modo i Gratta e vinci, hanno visto aumentare la propria quota di raccolta in maniera esponenziale dall'1,8% del 2003 al 19,5% del 2008.

Nella raccolta totale dei giochi il primato spetta alla Lombardia (8,3 miliardi di euro, 19,9% del totale), seguita dal Lazio (4,6 miliardi di euro, 11% del totale) e dalla Campania (4,2 miliardi di euro, 10,1% del totale).

Il rapporto tra raccolta complessiva di tutti i tipi di gioco e il Pil del nostro Paese è cresciuto nel tempo fino a raggiungere il 3,02% del Pil nel 2008.

Come precedentemente anticipato, un settore specifico in continua crescita risulta essere quello delle NewSlot.

In Italia, l'introduzione, nel 2003, di norme che ne hanno disciplinato il mercato è uno dei fattori cui è possibile ricondurre la crescita di circa 20 miliardi di euro riscontrata dal settore dei giochi tra il 2003 e il 2006 (da 15,49 miliardi di euro a 35,24 miliardi di euro), accompagnata da quella di 3 miliardi di euro di entrate erariali (da 3,5 a 6,7 miliardi di euro). Le NewSlot sono progressivamente diventate la tipologia di gioco principale per raccolta di denaro, arrivando nel 2008 a rappresentare il 45,6% delle entrate complessive del settore.

Due fattori, la diffusione del gioco (sono circa 120.000 gli esercizi che ne sono provvisti) e la puntata bassa a fronte di un payout tra i più alti dell'intero settore (75%), possono essere considerati le ragioni principali del successo delle NewSlot.

Per comprendere meglio la diffusione e il significato del gioco di cui sopra abbiamo tracciato, per quanto possibile, una quanto più esaustiva fotografia "tecnico-numerica", risulta però importante anche non trascurare ma anzi analizzare le motivazioni che vi sottendono. Un'indagine realizzata nel 2008 da Demetra -Osservatorio Gioco & Giovani – Nomisma (su un campione rappresentativo della popolazione italiana di età superiore a 15 anni. Il margine massimo di errore al livello fiduciario del 95% è pari a 4%.) risulta essere una delle più attente nel mettere in luce i principali comportamenti di consumo degli italiani nel settore del gioco. Nello specifico si evince, in primis, che il significato attribuito al gioco assume contorni profondamente discordanti in funzione della fruizione (giocatori/non giocatori).

Alla domanda, infatti, "Giocare è ..." quasi la metà dei giocatori (il 43%) ha risposto "la speranza di vincere soldi", individuando così nella possibilità di veder mutata la propria condizione economica, con una spesa contenuta, il principale stimolo a giocare. Tuttavia il gioco può essere anche un'espressione secondaria di hobby e passioni, una tradizione sociale. In questo senso il 20,2% dei giocatori ha visto il gioco come "un divertimento". L'indagine ha messo in luce che anche tra i giocatori vi sono posizioni critiche e negative. Il 15,9%, infatti, vede il gioco come "una perdita di denaro", l'8,2% come "una dipendenza" e il 4,7 come "un rischio". Risulta preoccupante la quota di giocatori che lo vive come una dipendenza: l'8,2%, infatti, equivale a dire che oltre due milioni di italiani lo vivono con problematicità. Il che aumenterebbe se si considera anche la percentuale (il 5%) di chi lo vive come un rischio, ossia la possibilità di cadere nella dipendenza.

Ovviamente la posizione critica è maggiore nei risultati ottenuti dalle interviste agli italiani non giocatori. Per il 37% il gioco è "perdita di denaro", anche se l'aspettativa di una vincita in denaro rimane abbastanza alta anche per il 18,5% di chi non gioca. A seguire sempre il 18,5% dei non giocatori lo ritiene una dipendenza, il 9,5% un rischio e soltanto il 6,9% un divertimento.

Dalla ricerca Nomisma si mette in luce il fatto che rischio e dipendenza ricorrono sia tra chi gioca che tra chi non gioca. In questo senso la ricerca è andata ad analizzare anche la percezione degli italiani rispetto alla disponibilità di informazioni adeguate sul gioco e le sue possibili implicazioni negative, da cui si evidenzia che il 53% degli italiani ritiene che l'informazione sia assolutamente carente soprattutto riguardo alla possibilità di dipendenza da gioco, mentre il 32,8% ha risposto "sì, ma solo in parte", e solo l'8,7% ha risposto "sì, completamente". Dunque quasi l'86% degli italiani richiedono più informazioni sui rischi connessi al gioco e ritengono insufficiente l'opera di sensibilizzazione sinora attuata.

L'informazione risulta essere carente sia per il 53,6% dei giocatori che per il 52,9% dei non giocatori. Alla domanda specifica "se tra parenti, amici e conoscenti vi fossero persone rovinate con il gioco", l'80,4% degli italiani ha risposto "no" mentre il 17,5% "sì qualcuno", l'1,7% "sì diversi": dunque un italiano su cinque, secondo la ricerca, dichiara di conoscere chi si è ritrovato in grave difficoltà economica a causa del gioco.

Proseguendo nell'analisi della ricerca, nella specificità degli argomenti legati al gioco, alla domanda "se gli operatori di gioco hanno predisposto sufficienti tutele per evitare la dipendenza da gioco tra i giovani", il 74% degli italiani ha risposto con un "no", 9% non ha risposto, il 14,4% "sì, ma solo in parte" e solo il 2,5% "sì completamente", mettendo in luce così un'opinione diffusa che ritiene molto fragile il sistema di verifica e tutela del rischio nei confronti di una delle categorie che potrebbero essere maggiormente esposte.

In questo senso, una pubblicazione di Mauro Croce "*Psicologia del giocatore d'azzardo patologico e rischi di criminalità*", pubblicata dalla Rivista della Scuola Superiore dell'Economia e delle Finanze (n.10), nel 2005, già indicava come, pur non avendo a disposizione in Italia dati e ricerche di tipo epidemiologico su larga scala, diversi indicatori già segnalavano come il fenomeno gioco d'azzardo presentasse problematiche crescenti. Si fa riferimento ad esempio all'aumento di richieste di aiuto a servizi pubblici o privati da parte di giocatori o loro familiari, allo sviluppo di forme di auto aiuto, al crescente allarme sociale legato a fatti di cronaca ed al crescente fenomeno dell'usura in parte imputabile al gioco<sup>3</sup>. Secondo l'autore già 5 anni fa stavamo assistendo ad una progressiva trasformazione dell'offerta di giochi che rischia di presentare un incremento di rischi di deriva di tipo problematico o patologico. Il Croce fa riferimento ad alcuni studi che hanno, infatti, indicato con chiarezza - in un certo senso confermando una considerazione intuitiva- la chiara relazione tra maggiori disponibilità di giochi e l'aumento non solo del numero di "clienti" ma anche dei giocatori problematici o patologici<sup>4</sup>.

Secondo l'autore il fenomeno presenta anche importanti e preoccupanti trasformazioni sul piano qualitativo. Ad esempio come in molti locali pubblici si sia passati da giochi di carte che presentavano e rispondevano a bisogni di socializzazione a slot machine che vedono persone diverse impegnate in ma-

---

3 Si vedano i dati forniti dalla Segreteria nazionale delle Fondazioni Antiusura, secondo cui il gioco d'azzardo avrebbe assunto nel corso degli anni un posto di crescente importanza nel determinare il ricorso del prestito ad usura: nel 2000 il gioco d'azzardo costituiva infatti l'ottava causa di usura, nel 2001 la sesta, nel 2002 la quarta e nel 2003 addirittura la terza. (Croce, Nanni, 2004).

4 Abbott, M.; Volberg, R., GAMBLING AND PATHOLOGICAL GAMBLING: GROWTH INDUSTRY AND GROWTH PATHOLOGY OF THE 1990'S, IN: "COMMUNITY MENTAL HEALTH IN NEW ZEALAND", 9/1996, PP. 22-31; Eadington W.R., UNDERSTANDING GAMBLING; Eadington, W.R.; Cornelius, J.A., GAMBLING: PUBLIC POLICIES AND THE SOCIAL SCIENCES, INSTITUTE FOR THE STUDY OF GAMBLING AND COMMERCIAL GAMING, RENO, PP. 3-9; Jacques, C., ET AL, IMPACT OF AVAILABILITY ON GAMBLING: A LONGITUDINAL STUDY, IN PRESS, ECOLE DE PSYCHOLOGIE, UNIVERSITÉ LAVAL.)

nera solitaria “contro una macchina”. Ed il giocare in solitudine, come è stato dimostrato da alcuni studi britannici (Fisher 1993, Griffiths 1990), rappresenta una delle principali cause di sviluppo di problema. L'autore schematizza le varie trasformazioni in una esaustiva tabella che relaziona il passato con il presente<sup>5</sup> che di seguito ci sembra di interesse riportare.

PASSATO	PRESENTE
<b>Sociali:</b> si giocava con altri ed il gioco rispondeva a bisogni o offriva occasioni di socializzazione)	<b>Solitari:</b> i giochi moderni non sono a somma zero (ovvero il denaro perso da un giocatore è guadagnato da un altro) ma da parte di una persona contro una organizzazione o una macchina.
<b>Alta Soglia di accesso:</b> partecipare a determinati giochi richiedeva di accedere a determinati luoghi specifici e delimitati con esclusione ad esempio dei minori e nel caso di alcuni Casinò anche dei residenti, di determinate professioni, di persone diffidate.	<b>Bassa soglia di accesso:</b> Crescente possibilità all'incontro con il gioco in luoghi ove si accede per altre ragioni e con forme di controllo inesistenti o assai più blande.
<b>Rituali:</b> il giocare faceva parte di un rito collettivo e spesso era limitato e circoscritto a determinate occasioni: la tombola a Natale, la lotteria etc.	<b>Consumo:</b> il gioco perde il suo valore e senso di rituale e viene “consumato” in occasioni diverse “scelte” dal soggetto o proposte dal “mercato”.
<b>Lentezza:</b> molti giochi avevano la caratteristica di essere lenti.	<b>Velocità:</b> la maggior parte dei nuovi giochi sono molto veloci e non permettono momenti di pausa.
<b>Sospensione:</b> il gioco era circoscritto in determinati luoghi e con orari precisi che prevedevano momenti di sospensione.	<b>Continuatività:</b> con determinati giochi ad esempio quelli via internet è possibile giocare senza sosta anche per 24 ore al giorno.
<b>Complessità:</b> molti giochi d'azzardo presentavano elementi di complessità e di agon (Caillois,1957)	<b>Semplicità:</b> i giochi sono sempre più semplici e caratterizzati dalla prevalenza di alea.
<b>Contestualizzazione:</b> molti i giochi erano legati a tradizioni del territorio e le regole venivano spesso tramandate oralmente tra generazioni.	<b>Globalizzazione:</b> Sono appiattite le differenze locali ed è possibile trovare giochi simili in contesti sociali, culturali, linguistici e politici diversi.
<b>Riscossione non immediata:</b> la riscossione della vincita talvolta non era immediata.	<b>Riscossione immediata:</b> la riscossione è immediata e talvolta virtuale. Ciò favorisce la possibilità di continuare a giocare.
<b>Manualità:</b> La variabile umana nel “toccare gli elementi del gioco “ era centrale. Si pensi allo smazzare le carte, al lanciare i dadi, al sorteggiare.	<b>Tecnologia:</b> si gioca contro una macchina, un sito. L'attività fisica spesso corrisponde e si limita al “cliccare”.

5 Croce M., (2005), “Le changement des données de l'offre et de la typologie des jeux in Italie”, in Prévention du jeux excessif et recherche : de la législation à l'action. Centre du Jeu Excessif, Lausanne, pag.18. (modificato).

Il mercato del gioco, in continua crescita, ha visto nel 2008 affermarsi anche la versione on line di molti giochi tradizionali e da settembre sono stati introdotti i giochi di abilità che in pochi mesi hanno registrato una raccolta rilevante.

Gli esperti del settore hanno ritenuto, a buon diritto, che il 2009 sia stato l'anno di svolta dei giochi "a distanza" con la definitiva affermazione del poker e, più in generale, dei giochi di abilità.

I dati sulla raccolta del 2008 indicano che scommesse e skill games riscuotono il maggiore successo. Le scommesse (sportive e ippiche) complessivamente raggiungono circa 1,1 miliardi di euro. I giochi di abilità, tra cui il poker, in pochi mesi, si sono attestati a circa 242 milioni di euro, mentre, tra i giochi più tradizionali, la versione telematica del Gratta e Vinci raccoglie 69 milioni di euro.

L'andamento dei giochi *on line* tra gennaio e settembre 2009, secondo i dati Eurispes, evidenzia il rafforzamento ulteriore della nuova forma di mercato del gioco, grazie al successo dei prodotti di gioco già presenti nel 2008 (skill games e scommesse sportive) e grazie all'introduzione della versione on line del Superenalotto. Sono stati registrati un incremento della raccolta media mensile (293 milioni di euro, +130% rispetto alla raccolta media mensile registrata nel 2008, pari a 123,7 milioni di euro), un incremento della raccolta massima (351,9 milioni di euro a settembre 2009, +175,2% rispetto allo stesso mese del 2008) ed una raccolta complessiva di 2,6 miliardi di euro in nove mesi, con un incremento superiore all'80% rispetto alla raccolta complessiva del 2008.

Da un'indagine condotta da Eurispes risulta che quasi il 14% dei giocatori è un appassionato di giochi *on line* e che utilizzano Internet per dedicarsi al Poker (64,3%) e fare scommesse (50,4%), molti invece giocano al casinò (30,2%). Lotto (5,4%), Superenalotto (5,4%) e lotterie (4,7%) raccolgono percentuali basse.

Il poker, tra i giochi di abilità a distanza, chiamati skill games (poker, black jack, dama, scacchi, briscola etc), ha riscosso da subito il maggiore successo, introdotto a norma di legge in Italia con vincite in denaro (dopo una fase di sperimentazione "play for fun"), il 2 settembre 2008, nella sola versione a torneo. Il Ministero dell'Economia e delle Finanze ha quantificato la raccolta complessiva dei giochi di abilità in circa 400 milioni di euro nel primo anno (settembre 2008 - agosto 2009), stimando in 200.000 i potenziali giocatori (erano 220.000 gli utenti sui siti esteri), pronti a spendere circa 2.000 euro l'anno.

Secondo i dati di giugno di Agiscommesse, per quanto riguarda nello specifico il solo gioco del poker, nel mese di maggio 2010 sono stati incassati oltre 278 milioni di euro, dato in crescita del 3,7% rispetto al precedente mese di aprile. Rispetto a maggio dell'anno passato la crescita è stata di circa il 41%, dal momento che gli incassi toccarono i 197,6 milioni di euro. Tuttavia nel 2009 alcuni operatori avevano iniziato da poco a raccogliere giocate sul poker on line mentre altri

dovevano ancora partire.

In generale nei primi cinque mesi del 2010 il poker online “a soldi” ha raccolto circa 1.384 milioni di euro contro i 846 milioni di euro incassati da gennaio a maggio del 2009. Secondo fonti statistiche, se dovesse mantenersi questo trend, il mercato del poker potrebbe sfiorare a fine anno i 3,5 miliardi di euro, cifra destinata a crescere con l’arrivo dei “cash game” previsto per fine anno.



## Misure di prevenzione

Una recente indagine dell'Ifc-Cnr di Pisa, resa nota nell'aprile 2010, con dati relativi all'anno 2009 mette in luce che gli adolescenti italiani sempre più propensi a giocare d'azzardo.

Secondo la ricerca, questo fenomeno, che va dai gratta e vinci, alle lotterie istantanee, alle scommesse sportive, fino al lotto e superenalotto, è in crescita e interessa circa la metà degli studenti italiani, con un incremento maggiore tra le ragazze.

Sarebbero 550mila i minorenni secolarizzati a scommettere illegalmente con la speranza di arricchirsi facilmente. Questa tendenza sarebbe diffusa soprattutto tra gli adolescenti di Campania, Basilicata e Puglia. E, in genere, il fenomeno è molto più diffuso al Sud che al Nord.

Secondo il Cnr il gioco d'azzardo cresce al ritmo del 13% in un anno, con 53 miliardi di euro puntati solo nel 2009: sempre più gli adolescenti coinvolti, come attestano i dati di questo studio su 40.000 studenti, condotto dall'Istituto di fisiologia clinica del Consiglio nazionale delle ricerche di Pisa (Ifc-Cnr) all'interno del progetto "Il gioco è una cosa seria" dell'Asl To3.

Secondo questa ricerca, infatti, dal 2008 al 2009 la percentuale di studenti tra i 15 e i 19 anni che dichiarano di aver giocato in denaro almeno una volta negli ultimi dodici mesi è aumentata dal 40% al 47%. Come precedentemente annunciato, l'aumento maggiore è fra le ragazze, passate dal 29 al 36%, i maschi passano invece dal 53 al 57%. Tra questi studenti, nonostante il divieto di legge, circa 550.000 sono i minorenni, corrispondenti al 43% dei minori scolarizzati".

Tra i ragazzi che hanno giocato denaro nell'ultimo anno, quelli che presentano un profilo di rischio totalmente assente rilevato mediante il South Oaks Gambling Screen Revised for Adolescents (Sogs-Ra) sono in diminuzione del 3% (dal 70 al 67%); in aumento quelli con un rischio basso (dal 19,6 al 22%), mentre rimangono invariati quelli con rischio patologico (11%). Gratta e vinci e lotterie istantanee (34%, dal 28% del 2008), scommesse sportive (17%), lotto e superenalotto (cresciuti dal 9 al 14%) sono tra i giochi in denaro maggiormente praticati dagli studenti. Nello specifico, gratta e vinci/lotterie istantanee sono stati giocati dal 36% dei maschi e dal 32% delle ragazze. In cima alla classifica per Regioni, al primo posto c'è la Campania con il 57,8% degli studenti "giocatori" (71,5% dei maschi contro il 45,6% delle femmine), seguono Basilicata con il 57,6% (69,4% maschi, 43,7% femmine) e Puglia con il 57% (68,7% maschi, 45,1% femmine). Sicilia, Lazio, Abruzzo, Molise, Sardegna, Calabria e Umbria si attestano oltre il 50%. Inferiori alla metà le percentuali di Emilia-Romagna (40,8%); Valle d'Aosta (41,1%); Liguria (41,6%); Piemonte (42,3%); Lombardia (43,5%); Toscana (43,4%). Agli ultimi posti Trentino (35,8%), Friuli Venezia Giulia e Veneto (36,3%). Per quanto riguarda i contesti di gioco, dalla ricerca risulta che ai primi tre posti si trovano i loca-

li pubblici non dedicati come bar, tabaccherie, pub (32%), case private (20%) e sale scommesse (12%). Il gioco virtuale (Internet, telefono cellulare) è utilizzato nel 7%, anche se una quota del gioco praticato nelle case private avviene tramite web.

Rispetto alla frequenza aumentano coloro che dichiarano di aver giocato più di 2 volte l'anno, passati dal 43% al 45%; quelli che riferiscono di aver giocato oltre 20 volte passano dal 13 al 14%; diminuiscono quelli che hanno giocato 1 o 2 volte (dal 44% al 41%). Rimane pressoché stabile, invece, l'importo delle giocate: il 6,5% degli studenti "giocatori" dichiara di aver speso oltre 50 euro nell'ultimo mese.

Della stessa opinione risultano essere gli esponenti della comunità scientifica psicoterapeutica che si sono riuniti a Firenze a maggio del 2010 per il 26° congresso internazionale, organizzato da Sepi (Society for the Exploration of Psychotherapy Integration) e dalla Scuola di Psicoterapia Comparata. Secondo gli esperti, internet, videogiochi, cellulare, sesso shopping e gioco d'azzardo sarebbero le nuove dipendenze dei giovani.

Come affermano gli organizzatori: "le nuove dipendenze non riguardano l'uso o abuso di sostanze, ma non per questo sono meno pericolose: possono infatti portare a comportamenti e relazioni disfunzionali e problematici riferiti a oggetti, attività, stili di vita, gestione del tempo, difficoltà relazionali ed un distorto rapporto con la realtà ed il mondo esterno". Secondo gli studiosi questo fenomeno e soprattutto la grande "invadenza" nella vita delle persone, anche di diversa estrazione sociale, testimoniano non solo la loro veloce diffusione nell'ultimo decennio, ma anche e soprattutto la loro potenza e pericolosità". Secondo gli esperti il rischio sarebbe molto più elevato per bambini e giovani, perché è soprattutto fra di loro si diffondono le nuove tecnologie.

I dati della precedente ricerca vanno a confermare la ricerca di Nomisma, datata 2009, sul Gioco e i Giovani che mette in luce come il 55% della popolazione italiana con più di 15 anni (28milioni di italiani) abbia giocato almeno una volta nel 2008.

Nello specifico, nella ricerca Nomisma, viene realizzato un focus sui giovani sulla base di un campione di alunni delle classi IV e V degli istituti secondari superiori italiani, con il coinvolgimento di 396 istituti scolastici e 8.582 studenti tra i 16 e i 19 anni (l'80% tra i 17 e i 18 anni) cui è stato somministrato un questionario, le cui domande fatte agli studenti si riferiscono al 2008. Dalla suddetta ricerca "Gioco & Giovani" si evince, per quanto concerne la propensione e approccio nonché diffusione del gioco tra i giovani, che nel 2008 il 68% degli studenti delle classi IV e V delle scuole secondarie di II grado (pari a circa 686.000 studenti sui 950.000 che frequentano le classi scolastiche) hanno avuto almeno un'occasione di gioco,. La loro spesa media mensile è stata di 10 euro. Tra i 950.000 studenti oggetto dell'indagine il 53% predilige il Gratta e Vinci, il 39% il Superenalotto,

il 27% il Lotto, il 22% le scommesse sportive in agenzia, il 20% le lotterie nazionali, il 18% le newslot, il 14% il Bingo, il 13% i concorsi a pronostico, l'8% il poker on line, l'8% le scommesse sportive on line, il 6% il gratta e vinci on line, il 4% le scommesse ippiche on line e sempre il 4% le scommesse ippiche in agenzia.

L'indagine mette in luce inoltre che nonostante l'ampia diffusione il gioco risulta essere un passatempo occasionale per la maggior parte dei ragazzi. Per la maggior parte dei giochi, infatti, la spesa media mensile è inferiore a 10 euro, la gran parte dei ragazzi realizza una giocata meno di 1 volta al mese e dedica meno di un'ora al mese (il 57% dei ragazzi) al gioco. Il 54% degli studenti è consapevole della maggiore possibilità di perdere, mentre l'11% è consapevole della maggiore possibilità di vincere. L'8% reinveste ciò che ha vinto nel gioco mentre i 67% non giocherebbe nulla di fronte ad un'inaspettata disponibilità di 100 euro.

La ricerca evidenzia che la propensione al gioco (in termini di tempo e denaro) cresce per determinate tipologie di gioco (soprattutto Newslot, Gratta&Vinci e scommesse sportive) e che si riscontra una netta predominanza maschile (il 76% degli studenti di sesso maschile gioca). Ma soprattutto che la propensione al gioco dei ragazzi è correlata al contesto sociale e familiare.

Per quanto riguarda questo specifico aspetto, infatti, il 78,1% dei giovani giocatori frequenta un istituto superiore professionale ed il 75,2% è concentrato nell'area geografica Sud e Isole, a differenza del 58% dei giovani giocatori che frequentano il liceo, il cui 60% è concentrato nel Nord Ovest. La forte correlazione tra propensione al gioco e contesto familiare è anche testimoniata dal fatto che l'80% dei giovani giocatori appartiene al famiglie in cui si gioca, mentre solo il 37% appartiene a nuclei familiari dove non si gioca. Cambia notevolmente in questo senso la spesa media mensile pro capite dei giovani giocatori: 11,2 euro nel primo caso (appartenente a famiglia dove si gioca), 5,6 euro nel secondo caso.

Benché la ricerca evidenzi come per la maggior parte dei ragazzi, il gioco sia un'occasione di divertimento, esiste però una fascia di consumo a rischio segnalata da alcuni "allarmi" come il fatto che il 22% degli studenti ha partecipato ad almeno 5 tipologie di gioco, il 24% dei giocatori maschi gioca almeno una volta al giorno, il 12% dei giocatori considera il gioco una dipendenza, il 24% dei giocatori nasconde/ridimensiona le abitudini di gioco ai genitori, per il 12% dei giocatori il gioco è un modo per sfuggire a problemi personali e che per il 5% dei giocatori il gioco interferisce su impegni scolastici/familiari. In questi casi, la spesa media mensile in genere supera i 30 euro e il tempo dedicato l'ora/giorno, indicando un rapporto problematico con il mondo dei giochi. A questo si lega anche il fatto spesso è poco chiaro il divieto di gioco per i minorenni ossia non tanto il divieto generale di partecipazione a giochi e scommesse ma assenza divieto specifico su singoli

giochi (es. lotterie istantanee). Ciò si ripercuote sulla consapevolezza di tali limiti: il 17% dei giovani non ne è a conoscenza. Sempre la ricerca Nomisma ha messo in luce le motivazioni dei non giocatori evidenziando come il 48% dei giovani non giochino per mancanza di interesse, il 38% per la convinzione di perdere, il 29% perché non è divertente, il 6% per la paura di giocare troppo, il 6% perché si sente sfortunato, il 5% perché non ha tempo, il 3% altro. Chi non gioca (il 32% degli studenti) dichiara poi in grande maggioranza che tale approccio al mondo dei giochi e delle scommesse rimarrà inalterato in futuro (ossia continuerà a non giocare).

## Attività delle ASL

Uno studio presentato nel mese di giugno 2010 ad Aosta da Contribuenti.it, che con lo Sportello Antiusura monitora costantemente il fenomeno del gioco d'azzardo, rivela che nei primi quattro mesi del 2010 si è registrato un aumento delle perdite legate alla dipendenza da giochi e scommesse del 12,3 per cento. Rispetto allo stesso periodo dell'anno precedente sono stati lasciati sul tavolo da gioco circa 550 milioni di euro in più. Nel nostro Paese il solo gioco legalizzato coinvolge circa 29 milioni di persone, di cui 7 milioni con frequenza settimanale, ogni giocatore sottrae 1.860 euro l'anno all'economia reale, lasciandoli sui tavoli da gioco.

Il fenomeno è in crescita e interessa circa la metà degli studenti italiani, con un incremento maggiore tra le ragazze. Gratta e vinci, lotterie istantanee, scommesse sportive, lotto e superenalotto sono i giochi in denaro più praticati, il coinvolgimento dei minorenni è aumentato passando da 860 mila unità a 1,9 milioni.

L'Organizzazione mondiale della sanità riconosce nel gioco d'azzardo compulsivo una forma morbosa chiaramente identificata e sostiene che, in assenza di misure idonee d'informazione e prevenzione, può rappresentare, a causa della sua diffusione, un'autentica malattia sociale. In Italia, nonostante il gioco d'azzardo sia una dipendenza ufficialmente riconosciuta dalle comunità psichiatriche, non viene percepita come tale dallo Stato, al pari di altre dipendenze quali la droga o l'alcol. Tuttavia, negli ultimi anni soprattutto, benché manchi ancora un riconoscimento ufficiale come già detto, numerose Als nelle Regioni italiane, soprattutto al Nord, si sono dotate autonomamente di centri di supporto, a volte anche coadiuvate da associazioni private, molto spesso fondate dai parenti delle vittime del gioco. (vedi allegato)

## All'estero

Secondo i dati del Rapporto Eurispes che considera il GGR (Gross Gambling Revenue, ossia i ricavi generati dopo il pagamento delle vincite ma prima della deduzione dei costi e delle tasse), nel 2007, a livello di introiti aggregati (considerando casinò, lotterie, scommesse, bingo e macchine da gioco al di fuori dei casinò) il mercato più importante è stato quello tedesco (12,19 miliardi di euro di GGR), a seguire il mercato britannico (11,7 miliardi di euro di GGR) e quello francese (circa 10,6 miliardi di euro di GGR). Secondo il Rapporto negli ultimi anni il mercato tedesco del gioco è anche quello in cui si riscontra una crescita media più rapida (+14%), anche se nel settore dei casinò quello con dimensioni più importanti è sicuramente quello francese (2,82 miliardi di euro di GGR), seguito da quello britannico. Quest'ultimo è il più importante nel settore delle scommesse sportive con un giro di affari pari a 44 miliardi di euro. La Spagna, invece, risulta essere il paese che ha maggiori introiti nel settore delle macchine da gioco al di fuori dei casinò.

Analizzando brevemente i più importanti Paesi europei, Secondo Ifo, l'industria del gioco in Germania ha prodotto nel 2005 ricavi (calcolati come la somma trattenuta dagli operatori dopo il pagamento delle vincite ma prima della deduzione dei costi) per 12,19 miliardi di euro. Nel complesso, dal 2003 al 2005 l'industria è cresciuta con un tasso annuale del 14% circa, ma in maniera disomogenea rispetto ai vari settori. Il mercato delle lotterie e delle scommesse operate da soggetti pubblici, dei casinò e delle macchine da gioco al di fuori dei casinò ha registrato una riduzione del 3,2% per le slot machine; dell'1% per i casinò; dello 0,2% per le lotterie. Al contrario, il mercato delle scommesse sportive (operatori privati) è aumentato in maniera più che sostanziosa (+216%). Crescono anche le lotterie promosse attraverso i media (+16,4%) ed i casinò online (+2,1%). Inoltre, in caso di violazione le autorità possono imporre multe fino a 500.000 euro. Lotterie, uno dei mercati più redditizi. Il mercato offre al pubblico tedesco 19 tipi principali di lotteria. Nel 2005 il settore occupa, rispetto all'intera industria del gioco, una quota di mercato pari al 43,5% (nel 2003 era del 56,4%), generando ricavi per circa 5 miliardi di euro all'anno. Il settore dei casino risulta essere l'unico in crisi. Il mercato ha prodotto nel 2005 ricavi per € 1,090 miliardi (al netto del pagamento delle vincite), con una quota di mercato pari all'11%. European Gaming Association riporta una riduzione dei ricavi a quota € 1,071 (-1,7%) nel 2006 e un'ulteriore diminuzione nel 2007 (- 0,5%). Si calcola inoltre che circa il 70% dei ricavi generati del mercato tedesco dei casinò siano provenienti dalle slot machine che sono 220.000 e rappresentano il terzo mercato in Europa dopo Inghilterra e Spagna con un fatturato di 2,2 miliardi di euro. Sempre secondo i dati forniti dal Rapporto Eurispes in Inghilterra il mercato del gioco nell'anno 2006/

2007 è stato di 100 miliardi di euro, con ricavi pari a 11,7 miliardi di euro e con un incremento dell'1,9% rispetto all'anno precedente. La Commissione britannica ha stimato che il 25% di questa cifra è stato generato dalla Lotteria Nazionale, cresciuta dell'8,5% all'anno negli ultimi 5 anni con vendite per 5,9 miliardi di euro nel 2007/2008, con un incremento dell'1,1% rispetto all'anno precedente. Per quanto riguarda il settore dei casino i ricavi generati dal mercato mostrano un incremento dal 2004 (1 miliardo di euro) al 2007 (1,073 miliardi di euro), con un picco notevole nel 2005 (+10,5%) ed una significativa battuta d'arresto nel 2006 (-4,4%). Per quanto riguarda il settore delle scommesse il giro d'affari complessivo è pari a 44 miliardi di euro, di cui 43 miliardi di euro circa generato dalle scommesse effettuate al di fuori dalle piste.

In Francia il bilancio 2007 di La Française de Jeux riporta che 28,5 milioni di cittadini francesi sopra i 18 anni hanno giocato alle lotterie e/o alle scommesse offerte in via esclusiva dal monopolio statale, 1 milione in più che nel 2006. Il giro d'affari prodotto dal mercato francese delle lotterie e delle scommesse (escluse quelle delle corse dei cavalli e prima del pagamento delle vincite) ammonta nel 2007 a quota 9,3 miliardi di euro, con una diminuzione dell'1,8% rispetto al 2006 (fonte: bilancio FDJ). Escludendo gli introiti generati dalla lotteria Euromillions (offerta simultaneamente da Francia, Inghilterra e Spagna), i ricavi generati dal mercato lotterie e scommesse registrano nel 2007 un aumento dell'1,2% rispetto al 2006.

Il settore delle scommesse sportive (escluse quelle sulle corse dei cavalli) hanno generato 383 milioni di euro (4% sul totale; cfr. bilancio FDJ) con una crescita evidentemente rafforzata dall'aggiunta di 1.200 nuovi punti vendita nel 2007 per un totale di 43.200 rivenditori (tra cui tabaccai, edicole e bar). In Francia vi è il più importante mercato europeo di casinò. Nel 2007, si contano in Francia 197 casinò (193 nel 2006 e 190 nel 2005), per un giro d'affari complessivo pari a 2,8 miliardi di euro. La crescita dei ricavi prodotti dal mercato dei casinò è in continua ascesa dal 2004 con un incremento annuo medio pari al 2%.

In Spagna il giro d'affari dell'industria del gioco nel 2007 ammonta a quota € 30.958,59 milioni, tale cifra, tuttavia, non tiene conto dei costi legati alla redistribuzione delle vincite agli scommettitori, pari al 68,25% del totale, per una quota di 9,84 miliardi di euro di ricavi riscossi dopo il pagamento dei premi. In questo quadro, il 32,2% del fatturato complessivo dell'industria del gioco (prima del pagamento delle vincite) è prodotto dall'ente pubblico LAE che opera lotterie e scommesse nazionali; il 60,1% è generato dagli operatori privati (nel mercato dei casinò, bingo e delle macchine da gioco al di fuori dei casinò) ed il 7% dall'associazione Organización Nacional de Ciegos (che opera lotterie con scopi sociali).

La diffusione del gioco d'azzardo a livello territoriale. Il gioco d'azzardo risulta più diffuso a Madrid

dove sono stati spesi nel 2007 5,02 miliardi di euro; segue la Cataluña con 4,89 miliardi di euro e dall'Andalucia con 4,65 miliardi di euro. Le tipologie di gioco più diffuse risultano essere le macchine da gioco installate al di fuori dei casinò -tipologia B- (41%), i cosiddetti "giochi attivi" operati da LAE (18%), seguiti dalle Lotterie Nazionali, fatte rientrare nella categoria "giochi passivi" (14%). Bingo (12%), casinò (8%) e giochi ONCE (7%) coprono la restante fetta.

Il mercato dei casinò in Spagna nel 2007 ha prodotto ricavi per 554 milioni di euro (2,5 miliardi senza considerare i pagamenti delle vincite) con un aumento del 4% rispetto al 2006. Le strutture più redditizie nel 2007 risultano essere quelle dislocate nella Comunità Autonoma Baleari, con 23,7 milioni di euro di ricavi (dopo il pagamento dei premi), nelle Canarie (20,38 milioni di euro) e a Madrid (20,03 milioni di euro).

Per quanto concerne le macchine da gioco installate al di fuori dei casinò nel 2007 in Spagna erano 344.257. Le macchine di tipologia "A" passano nel 2007 da 100.019 (2006) a 92.236 (-8% circa): sono particolarmente popolari nella Comunità Autonoma dell'Andalucia (17.846 macchine operative). Le macchine di tipologia "B" aumentano nel 2007 a quota 252.021, rispetto alle 248.796 in funzionamento nel 2006. Andalucia (40.359), Cataluña (38.920) e Valencia (31.364) risultano essere le Comunità Autonome con il numero maggiore di apparecchi operativi. Il giro d'affari degli apparecchi di tipologia "B" ammonta nel 2007 a € 12.627 milioni, in aumento del 15,43% rispetto al 2006.



## LA LEGISLAZIONE IN ITALIA E ALL'ESTERO

### In Italia

Il quadro di riferimento è composto dal Decreto legislativo 14 aprile 1948, n. 496 (in Gazz. Uff., 22 maggio, n. 118). - Disciplina delle attività di giuoco; v. per il lotto RDL n. 1933 del 19.10.1938, il RD 25.07.1940 n. 1077, l. 2.08.1982 n. 528 e ssmmii; per il lotto istantaneo il dl 30.09.2005 n. 2003 e ssmmii; lotterie nazionali tradizionali DPR 20.11.1948, n. 1677 e sommi; per le lotterie istantanee DM 12.02.1991 n. 183; bingo DM 31 gennaio 2000 n. 29 e ssmmii specie Decreto Direttoriale 3.10.2002, 1.04.2004 (esercizio del gioco cd interconnesso) e DD 20.04.2007; più in generale per i giochi pubblici DL n. 223 del 4 luglio 2006 convertito con modificazioni e integrazioni dalla l. 4.08.2006 n. 248, precisando sin da ora che tale categoria di giochi è stata introdotta a seguito di problematiche emerse a livello comunitario afferenti a presunte violazioni in materia da parte del Legislatore italiano delle disposizioni del Trattato CE sulla libertà di stabilimento e di libera prestazione di servizi, rientrandovi le scommesse ippiche e sportive a totalizzatore e a quota fissa, concorsi pronostici sportivi, totip, ippica nazionale, giochi di abilità a distanza, e tutti gli ulteriori giochi pubblici che AAMS dovesse introdurre sul mercato, la cui commercializzazione sia stata affidata, all'esito di un apposito bando di gara a punti vendita di giochi pubblici c.d. negozi o punti di gioco.

Per la disciplina dei giochi *a distanza* oltre al sotto richiamato dl 223 del 2006 convertito con modificazioni nella l. 296 del 2006, si v. il decreto del Ministero dell'economia e delle finanze 17 settembre 2007, n. 186, con il quale è stato adottato il regolamento per la disciplina dei giochi di abilità a distanza con vincita in denaro, e il successivo decreto del medesimo Ministero del 17 aprile 2008, contenente misure per la sperimentazione di tali giochi.

Si deve sin da ora rilevare che il Consiglio di Stato (sez. I, 22 ottobre 2008 n. 3237) ha precisato che *“il gioco di carte “texas hold'em” non è disciplinato dal decreto-legge n. 223 del 2006 » (pt. 10, p. 9) in quanto « nessun indizio ermeneutico, pertanto, induce a ritenere che il novum introdotto dall'art. 1, co. 93, della l. 27 dicembre 2006 n. 296, possa interpretarsi nel senso che il gioco di carte “texas hold'em” o “poker sportivo”, realizzato dal vivo, abbia perduto la caratterizzazione di illiceità che prima lo contraddistingueva, nei casi in cui era ascritto tra i giochi d'azzardo. La conclusione avversata, del resto, sarebbe in evidente contraddizione con la finalità della legge che non può essere diretta - come detto - a contrastare la diffusione del gioco irregolare ed illegale (così come testualmente prevede) e, nel contempo, ad abrogare in parte qua le disposizioni repressive del gioco d'azzardo. Del resto, anche sotto un profilo teleologico nulla induce a ritenere che - per tale gioco di carte e qualora presenti le caratteristiche del gioco*

*d'azzardo - sia venuta meno la ragione giustificatrice del divieto, sopra detta, consistente prevalentemente nella necessità di tutelare la sicurezza pubblica e l'ordine pubblico” e quindi “occorre verificare se esso si qualifichi come gioco d'azzardo o meno”.*

*La normativa di riferimento: l'evoluzione.*

È innegabile che la storia del gioco d'azzardo sia strettamente legata alla storia dell'uomo, tanto che i primi cenni a questa attività si riscontrano addirittura nel 3000-4000 a.C. Nella civiltà egiziana era già praticato il gioco dei dadi, in India, Giappone e Cina, si praticavano forti scommesse, sia al gioco dei dadi che alle corse dei carri. Non da meno, nella Roma imperiale, personaggi come Nerone, Caligola, Claudio furono certamente accaniti giocatori (oggi probabilmente classificabili come « giocatori patologici o compulsivi »). Connaturata con il gioco d'azzardo, inoltre, pare essere la propensione per il barare, confermata dal ritrovamento di dadi appesantiti da un lato. Se il gioco dei dadi vanta la storia più lunga, nei secoli a noi più vicini c'è stata una notevole espansione delle modalità di gioco, a partire dalle scommesse sui cavalli (« lo sport dei re »), alle lotterie, delle quali si ha testimonianza dai secoli XVI-XVII. La *roulette* fu inventata nel XVI secolo dal filosofo Blaise Pascal, mentre le *slot-machine* nel 1895 da Charles Fay.

La realtà italiana, per quanto variegata, si muove all'interno di una fenomenologia che ricomprende diversi tipi di concorsi.

Si usa volutamente tale ampia accezione che ricomprende anche il fenomeno delle estrazioni, eventi e manifestazioni di carattere anche sportivo, delle scommesse e dei concorsi pronostici, accomunate dalla circostanza che, stante la possibilità di conseguire vincite in denaro, l'attenzione dello Stato si incentra non solo nella gestione e organizzazione e vigilanza ma, per altro verso, alla tutela di interessi connessi quali quelli erariali, della sicurezza e ordine pubblico.

I giochi, nella loro disciplina giuridica, si suddividono tradizionalmente in tre grandi categorie o gruppi: quelli forniti di piena tutela giuridica, quelli limitatamente tutelati e quelli vietati. La prima categoria è costituita dai giuochi che addestrano al maneggio delle armi e dai giuochi sportivi, e in tal caso il giuoco è pienamente tutelato ed è fonte di obbligazioni giuridiche (art. 1934 c.c.), perché si ritiene che la società abbia interesse ad avere uomini validi o militarmente addestrati. Nella seconda rientrano tutti gli altri giochi, e questi sono forniti di limitata tutela, poiché il vincitore non ha azione in giudizio per pretendere il pagamento della vincita, ma il perdente non può ripetere la prestazione spontaneamente eseguita (art. 1933 c.c.). La terza infine comprende i giochi vietati, cioè quei giochi che essendo socialmente dannosi sono repressi penalmente (art. 718-723 c.p. e art. 110 t.u.p.s.) per una disamina compiuta si v. G. Pioletti, *Giuochi vietati* (Voce), in *Encl. del diritto*, XIX, 1970, 69.

Nel gioco d'azzardo concorrono due elementi: l'uno di carattere oggettivo costituito dall'aleatorietà

della vincita o della perdita inerente al gioco stesso e l'altro di carattere soggettivo consistente nel fine di lucro della persona che lo esercita. La valutazione normativa dei due elementi del gioco d'azzardo, come osserva la dottrina (ex multis G. Pioletti, *Giuochi vietati* (Voce), in *Encl. del diritto*, XIX, 1970, 31 “*la ricerca volta ad individuare a quale dei due elementi il legislatore abbia assegnato maggiore importanza è destinata a rimanere sterile perché, premesso che non può aver rilievo il fatto che nella dizione della norma il fine di lucro preceda l'elemento dell'aleatorietà della vincita o della perdita, se è pur vero che il fine di guadagno imprime al giuoco aleatorio il suggello dell'illiceità, è altresì vero che nel giuoco d'interesse identico suggello è dato dal carattere aleatorio del giuoco. Infatti, nello stesso modo in cui un gioco, anche se aleatorio, non è d'azzardo se manca il fine di lucro, così un giuoco pur d'interesse non è d'azzardo se non è anche aleatorio*”), non è dissociabile in termini di priorità, ma è unitaria e inscindibile ed entrambi gli elementi concorrono in pari modo a caratterizzare il gioco d'azzardo. Aleatorio è sia quel gioco in cui la vincita o la perdita dipende interamente dal caso sia quello in cui il caso fortuito è notevolmente preponderante sull'abilità “*Sicché l'aleatorietà di un giuoco non solo non può essere esclusa per l'abilità eccezionale dei singoli giocatori, che con particolari calcoli o speciali attitudini psicologiche riescano a prevedere con una certa approssimazione il giuoco dell'avversario, ma non può neanche essere esclusa quando, per avventura, qualche giocatore scoprendo la causa esclusiva o quasi esclusiva della vincita o della perdita, riuscisse a regolare il giuoco, sì da avere la fortuna in mano: per tali giocatori il giuoco, che per gli altri rimarrebbe aleatorio, costituirebbe artificio integrante la truffa. Similmente quei giochi in cui la vincita o la perdita dipende dall'abilità individuale, non divengono aleatori solo perché vi partecipi una persona inesperta, la cui ignoranza della tecnica del giuoco e mancanza di abilità facciano sì che per questa, ma non per la generalità dei giocatori, l'esito del giuoco dipenda quasi esclusivamente dal caso. Pertanto sono aleatori quei giochi che « normalmente e per loro natura » dipendono dal caso senza che nulla possa l'abilità del giocatore”, in tal senso G. Pioletti, *cit.*”.*

Da ultimo si rileva che le attività che cadono sotto il nome di giochi a pronostico, lotterie, riffe e scommesse, sono accessibili a tutti, senza alcuna distinzione di età e si evidenzia che tali giochi si stanno diffondendo sempre più tra i minorenni attirati in alcuni casi da immagini di fumetti e supereroi che vengono usati per incentivarne le vendite. D'altra parte la questione della facile accessibilità ad internet da parte dei minori e di conseguenza dell'utilizzo delle scommesse on-line, evidenzia la scarsa attenzione, da parte dei siti preposti al gioco d'azzardo, all'adozione di opportuni sistemi di inibizione al gioco e di efficaci strategie di protezione dei giovani: il nostro ordinamento ha riconosciuto i rischi derivanti da un prematuro e non consapevole avvicinamento dei giovani ai giochi d'azzardo, introducendo con l'articolo 22 della legge 27 dicembre 2002, n. 289, che modifica l'articolo 110 del Testo unico delle leggi di pubblica sicurezza (T.U.L.P.S), il divieto, per i mi-

nori di 18 anni dell'utilizzo di congegni e apparecchi automatici, semiautomatici ed elettronici da intrattenimento o da gioco di abilità che si attivano con l'introduzione di moneta metallica, divieto facilmente eludibile e che non include tuttavia i giochi d'azzardo quali giochi a pronostico, lotterie, riffe e scommesse che attualmente vedono la partecipazione di un pubblico sempre più vasto.

A mero fine esplicativo si riporta una ripartizione sistematica già effettuata in materia si v. Sacchetti Grimaldi in *Fisco e contabilità per giochi pubblici e scommesse*, il sole24ore 2009, pag. 16 e ss.

a) giochi numerici: collegati all'esito di un'estrazione si v. lotto (giochi opzionali e complementari), lotterie (nazionali e tradizionali e a estrazione istantanea), il bingo; b) giochi collegati all'esito di competizioni o avvenimenti (concorsi pronostici: totocalcio, totogol, totip il9) il superenalotto, i giochi numerici a totalizzatore nazionale); c) le scommesse ippiche e le scommesse su eventi sportivi e non sportivi; d) giochi da divertimento e intrattenimento: attraverso l'utilizzo di macchine automatiche, semiautomatiche, elettroniche e meccaniche, dove si contemperano elementi di aleatorietà e abilità, definite dal Legislatore nei limiti del lecito (si v. apparecchi e congegni da divertimento e intrattenimento di cui all'art. 110 t.u.p.s.); e) giochi on line: giochi di abilità a distanza o skill games. Riferendoci in modo specifico al Legislatore (si ricorda che l'attività di raccolta scommesse e di organizzazione/esercizio di concorsi pronostici (quali l'Enalotto, il Superenalotto e l'opzione SuperStar), riservata allo Stato e ad altre Amministrazioni (tra le quali AAMS), alla stregua dell'ordinamento vigente, integra un servizio pubblico suscettibile di concessione in gestione a terzi (sul punto Consiglio di Stato, Sez. VI, 22.04.2004, n. 2330; Cassazione Civile, Sezioni Unite, 1 aprile 2003, n. 4994; TAR Campania, sez. III, 30 aprile 1999, n. 1142) – deve essere rilevato che l'ordinamento combatte la diffusione del gioco irregolare ed illegale (si veda la tabella dei giochi proibiti di cui all'art. 110 t.u.p.s. di cui al R.d. 18 giugno 1931, n. 773 e smi), l'evasione e l'elusione fiscale e assicura l'ordine pubblico (si vedano in tal senso principi enucleati dall'articolo 38 del decreto-legge 4 luglio 2006, n. 223 e ssmmii) contrastando la diffusione di forme illecite in mano a forme di criminalità organizzata.

Con il DECRETO-LEGGE 4 luglio 2006, n. 223 (in Gazz. Uff., 4 luglio, n. 153). - Decreto convertito, con modificazioni, in legge 4 agosto 2006, n. 248 recante "Disposizioni urgenti per il rilancio economico e sociale, per il contenimento e la razionalizzazione della spesa pubblica, nonché interventi in materia di entrate e di contrasto all'evasione fiscale" (in riferimento al presente decreto si veda: Circolare del Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali 28 settembre 2006, n. 29; Circolare INPS 5 dicembre 2006, n. 140; Circolare del Ministero dell'Economia e delle Finanze 6 febbraio 2007, n. 6; Circolare del Ministero dell'Università e della Ricerca 1 marzo 2007, n. 12/E. All'articolo 38 (Misure di contrasto del gioco illegale) si è deciso di contrastare la diffusione del

gioco irregolare ed illegale, l'evasione e l'elusione fiscale nel settore del gioco, nonché di assicurare la tutela del giocatore, con regolamenti emanati ai sensi dell'articolo 16, comma 1, della legge 13 maggio 1999, n. 133, attraverso la regolamentazione de:

- a) *le scommesse a distanza a quota fissa con modalità di interazione diretta tra i singoli giocatori;*
- b) *i giochi di abilità a distanza con vincita in denaro, nei quali il risultato dipende, in misura prevalente rispetto all'elemento aleatorio, dall'abilità dei giocatori. L'aliquota d'imposta unica è stabilita in misura pari al 3 per cento della somma giocata; i giochi di carte di qualsiasi tipo, qualora siano organizzati sotto forma di torneo e nel caso in cui la posta di gioco sia costituita esclusivamente dalla sola quota di iscrizione, sono considerati giochi di abilità;*
- c) *le caratteristiche dei punti di vendita aventi come attività principale la commercializzazione dei prodotti di gioco pubblici.*

*Sono punti di vendita aventi come attività principale la commercializzazione dei prodotti di gioco pubblici le agenzie di scommessa, le sale pubbliche da gioco, le sale destinate al gioco disciplinato dal regolamento di cui al decreto del Ministro delle finanze 31 gennaio 2000, n. 29, nonché gli ulteriori punti di vendita aventi come attività principale la commercializzazione dei prodotti di gioco pubblici di cui ai commi 2 e 4.*

2. *L'articolo 1, comma 287, della legge 30 dicembre 2004, n. 311, è sostituito dal seguente:*

*«287. Con provvedimenti del Ministero dell'economia e delle finanze - Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato sono stabilite le nuove modalità di distribuzione del gioco su eventi diversi dalle corse dei cavalli, nel rispetto dei seguenti criteri*

- a) *inclusione, tra i giochi su eventi diversi dalle corse dei cavalli, delle scommesse a totalizzatore e a quota fissa su eventi diversi dalle corse dei cavalli, dei concorsi pronostici su base sportiva, del concorso pronostici denominato totip, delle scommesse ippiche di cui al comma 498, nonché di ogni ulteriore gioco pubblico, basato su eventi diversi dalle corse dei cavalli;*
- b) *possibilità di raccolta del gioco su eventi diversi dalle corse dei cavalli da parte degli operatori che esercitano la raccolta di gioco presso uno Stato membro dell'Unione europea, degli operatori di Stati membri dell'Associazione europea per il libero scambio e anche degli operatori di altri Stati, solo se in possesso dei requisiti di affidabilità definiti dall'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato;*
- c) *esercizio della raccolta tramite punti di vendita aventi come attività principale la commercializzazione dei prodotti di gioco pubblici e punti di vendita aventi come attività accessoria la commercializzazione dei prodotti di gioco pubblici; ai punti di vendita aventi come attività principale la commercializzazione dei prodotti di gioco pubblici può essere riservata in esclusiva l'offerta di alcune tipologie di scommessa;*

- d) *previsione dell'attivazione di un numero di nuovi punti di vendita non inferiore a 7.000, di cui almeno il 30 per cento aventi come attività principale la commercializzazione dei prodotti di gioco pubblici;*
  - e) *determinazione del numero massimo dei punti di vendita per comune in proporzione agli abitanti e in considerazione dei punti di vendita già assegnati;*
  - f) *localizzazione dei punti di vendita aventi come attività principale la commercializzazione dei prodotti di gioco pubblici, nei comuni con più di 200.000 abitanti a una distanza non inferiore ad 800 metri dai punti di vendita già assegnati e nei comuni con meno di 200.000 abitanti a una distanza non inferiore a 1.600 metri dai punti di vendita già assegnati;*
  - g) *localizzazione dei punti di vendita aventi come attività accessoria la commercializzazione dei prodotti di gioco pubblici, nei comuni con più di 200.000 abitanti a una distanza non inferiore a 400 metri dai punti di vendita già assegnati e nei comuni con meno di 200.000 abitanti a una distanza non inferiore ad 800 metri dai punti di vendita già assegnati, senza pregiudizio dei punti di vendita in cui, alla data del 30 giugno 2006, si effettui la raccolta dei concorsi pronostici su base sportiva;*
  - h) *aggiudicazione dei punti di vendita previa effettuazione di una o più procedure aperte a tutti gli operatori, la cui base d'asta non può essere inferiore ad euro venticinquemila per ogni punto di vendita avente come attività principale la commercializzazione dei prodotti di gioco pubblici e ad euro settemilacinquecento per ogni punto di vendita avente come attività accessoria la commercializzazione dei prodotti di gioco pubblici;*
  - i) *acquisizione della possibilità di raccogliere il gioco a distanza, ivi inclusi i giochi di abilità con vincita in denaro, previo versamento di un corrispettivo non inferiore a euro duecentomila;*
  - l) *definizione delle modalità di salvaguardia dei concessionari della raccolta di scommesse a quota fissa su eventi diversi dalle corse dei cavalli disciplinate dal regolamento di cui al decreto del Ministro dell'economia e delle finanze 1° marzo 2006, n. 111».*
3. *All'articolo 4, comma 1, del decreto legislativo 23 dicembre 1998, n. 504, e successive modificazioni, il numero 3 della lettera b), con effetti dal 1° gennaio 2007, è sostituito dal seguente:*
- «3) *per le scommesse a quota fissa su eventi diversi dalle corse dei cavalli e per le scommesse con modalità di interazione diretta tra i singoli giocatori:*
- 3.1) *nel caso in cui il movimento netto dei dodici mesi precedenti derivante dalle scommesse a quota fissa su eventi diversi dalle corse dei cavalli sia superiore a 1.850 milioni di euro, nella misura del 3 per cento per ciascuna scommessa composta fino a sette eventi e per le scommesse con modalità di interazione diretta tra i singoli giocatori; nella misura dell'8 per cento per ciascuna scommessa composta da più di sette eventi;*

- 3.2) *nel caso in cui il movimento netto dei dodici mesi precedenti derivante dalle scommesse a quota fissa su eventi diversi dalle corse dei cavalli sia superiore a 2.150 milioni di euro, nella misura del 3 per cento per ciascuna scommessa composta fino a sette eventi e per le scommesse con modalità di interazione diretta tra i singoli giocatori; nella misura del 6,8 per cento per ciascuna scommessa composta da più di sette eventi;*
- 3.3) *nel caso in cui il movimento netto dei dodici mesi precedenti derivante dalle scommesse a quota fissa su eventi diversi dalle corse dei cavalli sia superiore a 2.500 milioni di euro, nella misura del 3 per cento per ciascuna scommessa composta fino a sette eventi e per le scommesse con modalità di interazione diretta tra i singoli giocatori; nella misura del 6 per cento per ciascuna scommessa composta da più di sette eventi;*
- 3.4) *nel caso in cui il movimento netto dei dodici mesi precedenti derivante dalle scommesse a quota fissa su eventi diversi dalle corse dei cavalli sia superiore a 3.000 milioni di euro, nella misura del 2,5 per cento per ciascuna scommessa composta fino a sette eventi e per le scommesse con modalità di interazione diretta tra i singoli giocatori; nella misura del 5,5 per cento per ciascuna scommessa composta da più di sette eventi;*
- 3.5) *nel caso in cui il movimento netto dei dodici mesi precedenti derivante dalle scommesse a quota fissa su eventi diversi dalle corse dei cavalli sia superiore a 3.500 milioni di euro, nella misura del 2 per cento per ciascuna scommessa composta fino a sette eventi e per quelle con modalità di interazione diretta tra i singoli giocatori; nella misura del 5 per cento per ciascuna scommessa composta da più di sette eventi;».*
4. *Al fine di contrastare la diffusione del gioco irregolare ed illegale, l'evasione e l'elusione fiscale nel settore del gioco, nonché di assicurare la tutela del giocatore, con provvedimenti del Ministero delle finanze - Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato, sono stabilite le nuove modalità di distribuzione del gioco su base ippica, nel rispetto dei seguenti criteri:*
- a) *inclusione, tra i giochi su base ippica, delle scommesse a totalizzatore ed a quota fissa sulle corse dei cavalli, dei concorsi pronostici su base sportiva, del concorso pronostici denominato totip, delle scommesse ippiche di cui all'articolo 1, comma 498, della legge 30 dicembre 2004, n. 311, nonché di ogni ulteriore gioco pubblico;*
  - b) *possibilità di raccolta del gioco su base ippica da parte degli operatori che esercitano la raccolta di gioco presso uno Stato membro dell'Unione europea, degli operatori di Stati membri dell'Associazione europea per il libero scambio, e anche degli operatori di altri Stati, solo se in possesso dei requisiti di affidabilità definiti dall'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato;*
  - c) *esercizio della raccolta tramite punti di vendita aventi come attività principale la commercia-*

*lizzazione dei prodotti di gioco pubblici e punti di vendita aventi come attività accessoria la commercializzazione dei prodotti di gioco pubblici; ai punti di vendita aventi come attività principale la commercializzazione dei prodotti di gioco pubblici può essere riservata in esclusiva l'offerta di alcune tipologie di scommessa;*

- d) previsione dell'attivazione di un numero di nuovi punti di vendita non inferiore a 10.000, di cui almeno il 5 per cento aventi come attività principale la commercializzazione dei prodotti di gioco pubblici;*
  - e) determinazione del numero massimo dei punti di vendita per provincia aventi come attività principale la commercializzazione dei prodotti di gioco pubblici in considerazione dei punti di vendita già assegnati;*
  - f) localizzazione dei punti di vendita aventi come attività principale la commercializzazione dei prodotti di gioco pubblici, nei comuni con più di 200.000 abitanti a una distanza non inferiore a 2.000 metri dai punti di vendita già assegnati e nei comuni con meno di 200.000 abitanti, a una distanza non inferiore a 3.000 metri dai punti di vendita già assegnati;] (4)*
  - g) localizzazione dei punti di vendita aventi come attività accessoria la commercializzazione dei prodotti di gioco pubblici, nei comuni con più di 200.000 abitanti, a una distanza non inferiore a 400 metri dai punti di vendita già assegnati e nei comuni con meno di 200.000 abitanti, a una distanza non inferiore a 800 metri dai punti di vendita già assegnati, senza pregiudizio dei punti di vendita in cui, alla data del 30 giugno 2006, si effettui la raccolta del concorso pronostici denominato totip, ovvero delle scommesse ippiche di cui all'articolo 1, comma 498, della legge 30 dicembre 2004, n. 311;] (5)*
  - h) aggiudicazione dei punti di vendita, previa effettuazione di una o più procedure aperte a tutti gli operatori, la cui base d'asta non può essere inferiore ad euro trentamila per ogni punto di vendita avente come attività principale la commercializzazione dei prodotti di gioco pubblici e ad euro settemilacinquecento per ogni punto di vendita avente come attività accessoria la commercializzazione dei prodotti di gioco pubblici;*
  - i) acquisizione della possibilità di raccogliere il gioco a distanza, ivi inclusi i giochi di abilità con vincita in denaro [, previo il versamento di un corrispettivo non inferiore a euro duecentomila];*
  - l) definizione delle modalità di salvaguardia dei concessionari della raccolta di scommesse ippiche disciplinate dal regolamento di cui al decreto del Presidente della Repubblica 8 aprile 1998, n. 169.*
5. *L'articolo 22, comma 6, della legge 27 dicembre 2002, n. 289, è sostituito dal seguente:*
- «6. Il numero massimo di apparecchi da intrattenimento di cui all'articolo 110, commi 6 e 7, del te-*



*sto unico delle leggi di pubblica sicurezza, di cui al regio decreto 18 giugno 1931, n. 773, e successive modificazioni, che possono essere installati presso pubblici esercizi o punti di raccolta di altri giochi autorizzati nonché le prescrizioni da osservare ai fini dell'installazione sono definiti con decreti direttoriali del Ministero dell'economia e delle finanze - Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato. Per i punti di vendita aventi come attività accessoria la commercializzazione dei prodotti di gioco pubblici, i decreti sono predisposti di concerto con il Ministero dell'interno, sentita la Conferenza Stato-città ed autonomie locali. Costituiscono criteri direttivi per la determinazione del numero massimo di apparecchi installabili la natura dell'attività prevalente svolta presso l'esercizio o il locale e la superficie degli stessi.».*

6. *Nei casi di reiterazione previsti dall'articolo 110, comma 10, del testo unico delle leggi di pubblica sicurezza, di cui al regio decreto 18 giugno 1931, n. 773, e successive modificazioni, decadono le autorizzazioni alla raccolta di giochi, concorsi o scommesse rilasciate dal Ministero dell'economia e delle finanze - Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato, dalla data di notifica del provvedimento di sospensione delle licenze od autorizzazioni stesse. Negli stessi casi si interrompono gli effetti dei contratti in ragione dei quali i soggetti raccolgono gioco su incarico di concessionari affidatari della raccolta di giochi, concorsi o scommesse.*
7. *All'articolo 110, comma 6, lettera a), del testo unico delle leggi di pubblica sicurezza, di cui al regio decreto 18 giugno 1931, n. 773, e successive modificazioni, le parole «in monete metalliche» sono soppresse.*
8. *All'articolo 1 della legge 23 dicembre 2005, n. 266, sono apportate le seguenti modificazioni:*
  - a) *al comma 530:*
    1. *alla lettera b), sono aggiunte, in fine, le seguenti parole: «a decorrere dal 1° gennaio 2007»;*
    2. *alla lettera c), dopo le parole: «l'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato» sono aggiunte le seguenti: «, a decorrere dal 1° gennaio 2007,»;*
  - b) *al comma 531, le parole: «1° luglio 2006» sono sostituite dalle seguenti: «1° gennaio 2007».*

Si deve sin da ora precisare che lo Stato nel disciplinare la materia tanto sotto il profilo dell'organizzazione che della gestione, ha previsto un regime di natura monopolistica vincolata nell'attività di raccolta delle giocate. Si v. Dlgo 14.04.1948, n. 496 nonché l'art. 24, comma 27 l. 449 del 1997; si v. l. 549 del 1995; si v. l. 662 del 1996; si v. l. 13.05.1999 n. 133; si v. l. 388 del 2000; si v. l. 401 del 13.12.1989 in ordine alla prevenzione di forme di criminalità nella gestione di scommesse e concorsi pronostici; si v. infra per il c.d. tulps.

Inoltre il Legislatore si sta interessando al fenomeno delle ludopatie per realizzare la tutela del giocatore attraverso il prevenire e contrastare una patologia medica (quale appunto quella della ludo-

patia) oramai socialmente e clinicamente riconosciuta (si v. in tal senso il ddl n. 284 in atti recante “*Misure a sostegno di interventi contro le dipendenze comportamentali ed il gioco d’azzardo patologico*”; ancora il DDL del senato n. 942 del 23 luglio 2008).

Il fenomeno delle c.d. ludopatie è, infatti, generalmente riconosciuto – come peraltro già evidenziato da diverse pronunce giurisprudenziali – assumendo una vera e propria rilevanza giuridica oltre che sociale proprio il gioco d’azzardo patologico.

Oltre alla nota sentenza del Tar Lazio sede di Roma n. 7079 del 2009 e alla decisione del Consiglio di Stato n. 359 del 2010, si evidenziano (fonte: <http://centrostudi.gruppoabele.org/gambling?q=node/237>) Cassazione – Sezione lavoro – sentenza 11 gennaio – 21 marzo 2008, n. 7650, dove nel caso di un dipendente delle Poste italiane che aveva ricorso contro il proprio licenziamento per essersi reso responsabile, in qualità di portalettere, dell’appropriazione continuata di somme di danaro riscosse all’atto della consegna di materiale postale gravato di assegno i Supremi Giudici pur confermando il licenziamento, hanno evidenziato come la “*forte propensione al gioco d’azzardo riscontrata nel lavoratore non valeva a giustificare o ad attenuare la gravità dell’addebito, quale elemento idoneo a pregiudicare irreparabilmente il vincolo fiduciario. Ma il portalettere non si è dato per vinto ed ha contestato a piazza Cavour il verdetto d’appello, per non avere tenuto conto di una Ctù che aveva accertato che quando rubava si trovava nella condizione di non poter controllare la sua volontà a causa della patologica dipendenza dal videopoker*”.

Ancora si veda Cass. pen. Sez. VI, (ud. 20-01-2005) 01-03-2005, n. 7694, in un caso di un soggetto indagato per il reato di peculato per essersi appropriato, nella sua qualità di direttore dell’Istituto, di una somma non inferiore a euro 400.000,00, la Corte nell’accogliere il ricorso ha evidenziato che “*in riferimento al gioco d’azzardo, non si sarebbe considerato che tale vizio avrebbe rappresentato per il G. una “valvola di sfogo” in relazione alla sua difficile vita coniugale e che proprio la intervenuta separazione con il coniuge avrebbe definitivamente interrotto tale spirale, come dimostrato anche dal programma terapeutico (per sottrarsi a tale gioco) al quale l’indagato si sarebbe volontariamente sottoposto*” censurando la decisione del giudice di merito per cui il “*rischio di reiterazione del reato*” per essere il prevenuto affetto da GAP (Gioco da azzardo patologico), condizione che, a seguito. del licenziamento e della assenza di altre fonti di rendita, avrebbe reso probabile una sua ricaduta nella commissione di reati della stessa specie.

Ancora si veda Cass. pen. Sez. VI, (ud. 07-05-1998) 02-07-1998, n. 7806, ha investito il delicato tema inerente alle conseguenze familiari indotte dal gioco d’azzardo statuendo che “*In tema di violazione degli obblighi di assistenza familiare la condizione di impossibilità economica dell’obligato vale come scriminante soltanto se essa si estende a tutto il periodo di tempo nel quale si sono reiterate*

*le inadempienze e se consiste in una situazione di persistente, oggettiva e incolpevole situazione di indisponibile di introiti sufficienti a soddisfare le esigenze minime di vita degli aventi diritto, situazione che esattamente viene esclusa dal giudice di merito, il quale accerti che l'obbligato medesimo - siccome è risultato nel caso di specie - ha svolto abitualmente una sua attività lavorativa produttiva di un reddito sufficiente; ha avuto la disponibilità di una autovettura di grossa cilindrata; ha frequentato, altresì, una casa da gioco.*

Ancora sul punto il Tribunale di Catanzaro ha applicato la *Convenzione sui diritti delle persone con disabilità* - firmata a New York il 13 dicembre 2006, e ratificata dall'Italia per effetto degli artt. 1 e 2 della legge 3 marzo 2009 n. 18, ai campi della dipendenza da sostanze e della "ludopatia" (decreto 9 aprile 2009 avente ad oggetto apertura dell'amministrazione di sostegno, in favore di F, coniuge della istante che si propone come amministratrice).

Nel ricorso, la moglie di un soggetto affetto da problemi di dipendenza da alcol e da gioco ha denunciato la condotta del marito, un comportamento tale da esporre l'intero nucleo familiare a seri pregiudizi di natura economica e personale. Il Giudice ha fatto presente alla ricorrente l'opportunità della *inabilitazione*, che è stata, però, fortemente esclusa, anche nell'interesse dei figli e del marito stesso, per ritenere più opportuna, nel caso specifico, la nomina di un amministratore di sostegno, ai sensi dell'art. 404 cod. civ.

Il giudice parla espressamente di "ludopatia", segno di una sempre maggiore comprensione di un fenomeno ampiamente diffuso, quello della dipendenza da gioco d'azzardo: di fronte all'inerzia del legislatore, in realtà proteso in direzione opposta, i giudici si sforzano di trovare le misure più idonee ad evitare che questa "patologia" sfoci, soprattutto ove combinata ad altre dipendenze patologiche, quale quella da alcool, nel disfacimento del nucleo familiare.

Proprio per evitare questo rischio, il Giudice di Catanzaro ha deciso di affiancare al soggetto portatore di queste problematiche la moglie nella veste di amministratore di sostegno. Però, nell'adottare questa decisione, il Giudice ha evidenziato come fosse privo del potere di disporre, in alcun modo e per nessun caso (art. 32 cost.), neanche in via di urgenza, di provvedimenti terapeutici contro la volontà del paziente, in quanto "*le misure di amministrazione, peraltro, non sono «subite» dal beneficiario ma da questi «fruite» a suo vantaggio ed interesse*". E' evidente la volontà del Giudice di muoversi nel pieno rispetto della Costituzione e, di conseguenza, di adottare provvedimenti, che in quanto attinenti alla sfera della "cura" della persona, si possano muovere nel rispetto del principio di autodeterminazione della persona.

Infatti, "*l'amministrazione di sostegno mira ad offrire a chi si trovi nella impossibilità, anche parziale o temporanea, di provvedere ai propri interessi uno strumento di assistenza che ne sacrifichi nella minor*

*misura possibile la capacità di agire (Cass. civ., Sez. I, 12 giugno 2006, n.13584; ma v. anche Corte cost. 9 dicembre 2005, n.440). Si tratta di istituto, quindi, a tutela delle persone con disabilità”.*

Il Giudice coniuga, in tal modo, gli strumenti giuridici offerti dall'amministrazione di sostegno con quelli derivanti dal recentissimo recepimento della Convenzione sui diritti delle persone con disabilità. Tale Convenzione riconosce espressamente (lett. n del preambolo) “l'importanza per le persone con disabilità della loro autonomia ed indipendenza individuale, compresa la libertà di compiere le proprie scelte” (collocati nel novero dei “principi generali”, v. art. 3 della Convenzione). La Convenzione, all'art. 12 (uguale riconoscimento dinanzi alla legge), comma IV, chiaramente statuisce, poi: “Gli Stati devono assicurare che le misure relative all'esercizio della capacità giuridica rispettino i diritti, la volontà e le preferenze della persona, che siano scevre da ogni conflitto di interesse e da ogni influenza indebita, che siano proporzionate e adatte alle condizioni della persona, che siano applicate per il più breve tempo possibile e siano soggette a periodica revisione da parte di una autorità competente, indipendente ed imparziale o di un organo giudiziario.

*Sotto la gestione dell'Aams – Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato [(Si v, DPR 24 gennaio 2002 n. 33 emanato ai sensi della l. 18 ottobre 2001, n. 383 che ha attribuito all'Aams la gestione delle funzioni statali in materia di organizzazione e gestione dei giochi, scommesse e concorsi pronostici, nonché il DL 138 del 2002 convertito con modificazioni nella legge 178 del 2002 che ha attribuito all'Aams lo svolgimento di tutte le funzioni in materia di organizzazione ed esercizio dei giochi, scommesse e concorsi pronostici; si v. il DL n. 282 del 24.12.2002 recante “disposizioni urgenti in materia di adempimenti comunitari e fiscali di riscossione e di procedure di contabilità” convertito con modificazioni ex l. n. 27 del 21.02.2003; precisando che, la materia, complessa, interessa e vede la partecipazione di diversi Enti statali:*

- per la tutela dell'ordine e della sicurezza pubblica risulta competente il Ministero dell'interno;
- per talune competizioni (corse di cavalli) il Ministero delle politiche agricole e forestali;
- per le manifestazioni a premio il Ministero dello sviluppo economico.

Infine, con l'art. 40 del DL n. 159 dell'1.10.2007 n. 159, è stata disposta l'istituzione di una agenzia fiscale per la gestione delle funzioni esercitate dall'aams alla quale trasferire i rapporti giuridici, i poteri e le competenze di questa, denominata agenzia dei giochi, e alla conclusione del processo di trasformazione l'aams verrà soppressa (tale processo attualmente vive una fase di stallo attesa la necessità di risolvere altre problematiche inerenti alla materia) – sotto il controllo e la direzione del Ministero dell'Economia e delle Finanze (Tale dicastero svolge ruolo primario, considerato che, come detto, l'interesse perseguito in via principale dallo Stato è il profilo erariale, si v. decreto legislativo 3 luglio 2003, n. 173, concernente la riorganizzazione del Ministero dell'economia e delle

finanze e delle agenzie fiscali a norma dell'art. 1 della legge 6 luglio 2002, n. 137)] – *vengono organizzati e gestiti i vari tipi di concorsi, perseguendo una esigenza repressiva* – specie per evitare fenomeni connessi alla criminalità, anche organizzata – *del gioco d'azzardo, inteso questo non in senso classico ma come quello non autorizzato o gestito dallo Stato, perseguendo obiettivi fiscali e* – si veda sentenza Tar Lazio 7970 del 2009 – *quelli riflessi ma preponderanti di natura erariale.*

Si veda in tal senso DECRETO-LEGGE 25 settembre 2008 n.149 (in Gazz. Uff., 26 settembre, n. 226). - Decreto convertito, con modificazioni, in *legge 19 novembre 2008, n. 184.* – recante “Disposizioni urgenti per assicurare adempimenti comunitari in materia di giochi”; stante la necessità di dover far proprie le considerazioni di Manzini, *Trattato di diritto penale italiano*, vol X, quinta edizione, p.868 e ss. Nel quale l'Autore sostiene che il fine di lucro rappresenta mera condizione obiettiva di punibilità, ammettendo di fatto un gioco d'azzardo punibile e un gioco d'azzardo non punibile.

Riguardo alla tutela della parte debole del sistema – il consumatore/giocatore – gli strumenti di prevenzione del fenomeno della patologia medico clinica del c.d. giocatore patologico vengono perseguiti da Enti, anche Istituzionali come le ASL o altri Istituti di ricerca, che contribuiscono in alla esatta definizione e predisposizione di misure tese a contrastare il fenomeno.

A mero titolo esemplificativo, le iniziative della Regione Piemonte e della Provincia di Arezzo) e dalle Aziende Sanitarie Locali. Nonché il riconoscimento del CNR e del CENSIS, e l'attivazione di diverse strutture per contrastare il fenomeno.

Sono poste in essere, inoltre, delle campagne da Aams (gioca sicuro: si v. sito <http://aams.it/site.php?id=2457>) per sensibilizzare e dare rilievo a un fenomeno che, statistiche alla mano, risulta in gran parte sommerso, considerato comunque il deterrente giudizio sociale a dir poco negativo che colpisce quanti sono affetti da ludopatia e che spinge chi ne è affetto a non cercare aiuto specialistico e a sottovalutare il problema addirittura non percepito come patologia (Si rinvia ad una per tutte delle svariate iniziative al sito <http://www.cedostar.it/>).

Infine, non può non essere rilevato come la raccolta delle scommesse e i giochi a distanza, tra UE e vuoti normativi, sta assumendo un ruolo di sempre maggiore importanza, anche alla luce del generalizzato uso diffuso, considerando che – in disparte ogni considerazione riguardo al “diritto” di monopolio dello Stato e il controllo sulle regolarità che contrastano efficacemente i fenomeni legati alla criminalità organizzata – i sistemi così come regolamentati sono inclini ad essere elusi proprio grazie alla loro modalità di (facile) accesso e utilizzazione (ad esempio un minorenne che gioca o scommette on line).

Sotto un primo profilo si rileva come la normativa di riferimento – art. 88 RD 773 del 1931 cd Tulps e l'art. 4 l. 13.12.1989 n. 401 – anche se oggetto di pronunce comunitarie e nazionali ha ad oggetto principalmente il regime concessorio e sanzionatorio. Per la disciplina del gioco c.d.

telematico si v. DM n. 174 del 1998 e il DPR 169 del 1998, DM 15.02.2001 n. 156 e Decreto Direttoriale 31 maggio 2002 che regola l'utilizzazione dei mezzi telefonici e telematici nella raccolta delle giocate.

Riguardo ai giochi di abilità a distanza con vincita in denaro, infine, nei fatti, c'è un vuoto normativo nazionale sovranazionale e internazionale per cui è vietato il gioco d'azzardo esercitato esclusivamente sul web sicché risulta possibile trasferire la sede delle predette attività, id est: il server con il quale si presenta l'offerta on line, in Stati nei quali il divieto non sussiste (in tal senso v. *"I reati informatici. La disciplina penale nella società dell'informazione, profili procedurali"*, in AA.VV. – Maggioli Editore – 2004) ad esempio in isole caraibiche.

Il Legislatore è intervenuto a partire dalla l. 23.12.2005, n. 266 art. commi 535, 536, 537 e 538 – poi abrogati nel 2007 anno nel quale sono stati introdotti i criteri per rimuovere siffatte offerte – attraverso misure inibitorie con obblighi tesi a impedire la fruizione di tali servizi da parte degli utenti nazionali, attraverso poi l'individuazione dei siti web illeciti (si v. DD n. 1034/CGV del 2 gennaio 2007) richiedendo ai provider nazionali di inibirne l'accesso agli utenti italiani.

Si rileva sul punto come il Consiglio di Stato recentemente (Consiglio Stato sez. IV, 08 giugno 2009, n. 3501) ha statuito che il *"potere di far disattivare la connessione alle reti telematiche (cd. oscuramento) può essere legittimamente esercitato dall'Amministrazione dei monopoli di Stato nei confronti di quanti, privi di autorizzazione, concessione o altro titolo abilitativo, effettuano la raccolta di giochi riservati allo Stato, anche se ad essi non fa capo una struttura organizzativa operante in Italia"* (confermando la pronuncia del Tar Lazio, Roma, sez. II, 6 febbraio 2008 n. 2230).

Un'ultima considerazione riguarda il fenomeno recentemente venuto alla ribalta – vista la diffusione su tutto il territorio del c.d. digitale terrestre e quindi capillarmente diffuso su tutta la penisola e giusta osservanza del Dlgo n. 44 del 2010 – e consistente in canali monotematici (nella specie POKERITALIA<sup>24</sup>) nelle cui trasmissioni televisive ad hoc il telespettatore (o anche gruppi) può partecipare a tornei on line vincendo c.d. bonus poker nonché diventare giocatore professionista di texas hold'em, e nei quali si trasmettono 24 ore su 24 tornei e partite.

## All'estero

Prima di effettuare un excursus riguardo alla situazione di determinati Stati facenti parte della UE nonché di alcuni al di fuori della Comunità Europea si deve premettere che un ottimo spunto di riflessione sulla materia – senza dimenticare la risoluzione del Parlamento Europeo del 10 marzo 2009 sull'integrità del gioco d'azzardo on line in 2010/C 87 E/08 – è offerto proprio da recenti pronunce della Corte di Giustizia Europea in punto di libertà di stabilimento e di libera prestazione di servizi – si v. la sentenza c.d. gambelli resa all'esito del procedimento C-243/01 del 6 novembre 2006; v. anche Corte di Giustizia delle Comunità Europee dell'8 settembre 2009, in causa C-42/07 – e la nota pronuncia delle Sezioni Unite della Cassazione Cass. Pen., S.U., sentenza 26 aprile 2004, n. 23271 – con la quale la Suprema Corte ha stabilito il principio per cui, a fronte della finalità di tutela dell'ordine pubblico, ed in particolare della necessità di contrastare l'infiltrazione criminale nel settore dei giochi e delle scommesse, il regime sanzionatorio previsto dal citato art. 4, L. 401/89 non è antitetico rispetto alle libertà di stabilimento e di libera prestazione di servizi, previste rispettivamente dagli artt. 43 e 49 del Trattato Istitutivo della Comunità Europea, stante la primaria finalità di “*canalizzare in circuiti controllabili la domanda e l'offerta del giuoco così da prevenire la possibile degenerazione criminale*” – per cui tra i motivi imperativi di interesse generale di tutela dell'ordine e della sicurezza pubblica – v. artt. 45 e 46 Trattato CE – adottando un “sistema” di prevenzione e cura delle ludopatie si potrebbe “rafforzare” il sistema di restrizioni ammissibili di talché rimarrebbe impregiudicato il potere di intervento e gestione dello Stato proprio in forza delle considerazioni in ordine alle conseguenze dannose per la salute dell'individuo esposto in un regime “aperto”.

A livello internazionale – anche prescindendo dalla distinzione tra Paesi rientranti nella CE o meno – si può affermare che il problema delle ludopatie è generalmente riconosciuto e che, le problematiche su cui viene posto il maggiore sforzo governativo (oltre all'evitare frodi e assicurare incassi allo Stato) sono quelle tese all'attuazione di misure di prevenzione e repressione del gioco d'azzardo patologico, predisponendo una disciplina *ad hoc*.

Si precisa che in diversi stati della comunità Europea (Austria, Belgio, Repubblica Ceca, Estonia, Francia, Germania, Lituania, Lussemburgo, Malta, Polonia, Portogallo, Slovacchia, e Regno Unito), il concetto legale di ‘scommettere’ è quello di fare o accettare una puntata su: 1) il risultato di una gara, di una competizione o di un evento; 2) la possibilità che un evento accada o meno; 3) la possibilità che ‘un qualcosa’ sia vero o falso.

In Belgio, Francia, Lussemburgo e Portogallo la scommessa è considerata una forma di contratto aleatorio, nella quale le due parti in causa (banco e giocatore) si sfidano sulla bontà o meno di una

determinata asserzione. La parte che ha torto deve fornire un premio del tipo prestabilito a chi ha ragione (in Lettonia anche a terzi). Stando alla legge tedesca il significato originale di scommessa è quello di dirimere una controversia. Il totale del premio messo in palio in una scommessa può dipendere o dal totale delle puntate effettuate (sistema del totalizzatore) o dalla quota fissata dal Bookmakers e accettata dal giocatore. Per scommessa sportiva si intende un concorso a premi nel quale i partecipanti devono indovinare il risultato di una competizione sportiva (accezione valida in Austria, Danimarca, Estonia, Finlandia, Francia, Lettonia, Olanda, Portogallo e Svezia). Discorso a parte per le scommesse ippiche. In Finlandia infatti il concetto di gioco sull'ippica non è classificato nel novero delle Scommesse Sportive, mentre in Olanda viene considerata una scommessa sportiva 'speciale'. Fonte : A.Gi.Co.S ([www.agicoscommesse.it](http://www.agicoscommesse.it))



## Francia

Il monopolio francese si regge su due soggetti riservatari storici, la Française des Jeux, che gestisce le scommesse sportive, le lotterie e i giochi numerici, e il Pari Mutuel Urbain, che gestisce il settore ippico. Il monopolio comprende sia le operazioni fisiche che l'on-line, ed è rigidamente difeso dalle autorità, anche con misure di polizia e di repressione penale. I monopoli francesi sono però soprattutto due formidabili imprese, che espandono continuamente l'offerta, investono nell'innovazione e nella pubblicità, e concludono joint ventures importanti in Francia e all'estero senza alcuna traccia di gara europea. Si rileva che sono stati adottati codici di autoregolamentazione per la tutela dei minori e la prevenzione della dipendenza da gioco, si v. rapporto Trucy che raccomanda espressamente la creazione di un osservatorio per i giochi, mirato allo studio delle problematiche del settore sotto ogni aspetto. L'attrattiva suscitata dalla liberalizzazione, in Francia, del nuovo mercato del gioco online, che si stima raggiungerà 1,4 miliardi di euro entro il 2011, ha innescato l'interesse degli operatori a richiedere una licenza francese. Secondo i reports, saranno concesse inizialmente un centinaio di licenze, ed è proprio di questi giorni la notizia secondo cui una trentina di operatori avrebbero fatto già richiesta all'Arjel, l'ente regolatore francese per il gioco online, di una licenza per entrare nel mercato del *gambling* online in Francia. Per l'inizio del mese di giugno infatti, è previsto che verranno rilasciate le prime concessioni agli operatori che avranno dimostrato di possedere tutti i requisiti necessari per ottenere il permesso di offrire i propri servizi di gioco o scommesse sportive ai cittadini francesi.

Sarebbero quindi una trentina gli operatori pronti a ricevere le prime licenze di gioco francesi, secondo quanto affermato il 20 aprile scorso a Parigi da Frederic Epaulard, segretario generale dell'Arjel, in occasione di una conferenza sul gioco d'azzardo organizzata dal Senato.

Come specificato nella nuova legge francese sul gioco online, l'Arjel concederà licenze per cinque anni, rinnovabili per ognuna delle tre categorie: scommesse ippiche, scommesse sportive e poker. La legge n° 2010-476 del 12 maggio 2010 relativa alla apertura alla concorrenza ed alla regolazione dei giochi on-line in Francia ha fissato le norme del gioco on-line prevedendo i principi per combattere il fenomeno del gioco d'azzardo patologico (Capitolo 7).

Prevedendo che l'operatore di gioco (art. 26) è tenuto ad escludere dalla partecipazione ai giochi o scommesse ed a non offrire il gioco alle persone interdette dalla regolamentazione o autoescluse; a prevenire i comportamenti di gioco eccessivo o patologico attraverso la creazione di meccanismi di auto-esclusione e di moderazione e dispositivi di autocontrollo dei versamenti e delle giocate; comunicare costantemente a tutti i giocatori che partecipano il saldo del conto; informa-

re i giocatori sui rischi del gioco eccessivo o patologico attraverso un messaggio di avvertimento e procedure di registrazione dei servizi di gioco. Il Ministro della Sanità definirà il contenuto di questo messaggio di avvertimento.

Prevedendo che il gestore del gioco online (art. 27) deve rendere conto in una relazione annuale presentata all'Arjel delle azioni e delle attività in cui si è impegnato e dei mezzi dedicati alla promozione di gioco responsabile e alla lotta contro il gioco compulsivo o patologico; deve riferire annualmente alla stessa autorità dei risultati di controllo che ha fatto per la lotta contro le attività fraudolente o criminali e il riciclaggio di denaro e finanziamento del terrorismo; (art. 28) informare costantemente i giocatori circa il servizio di informazioni e l'assistenza attraverso la predisposizione (art. 29) di un telefonico è messo a disposizione dei giocatori eccessivi o patologici o della loro famiglia sotto la responsabilità dell'Istituto Nazionale di prevenzione e di educazione alla salute, facendo divieto (art. 30) del c.d. gioco a credito non consentendo a nessun operatore di gioco o funzionario, dirigente aziendale o dipendente di un operatore di concedere prestiti ai giocatori o effettuare direttamente o indirettamente, azioni che consentono ai giocatori di prestare denaro tra loro.

Vietando che il sito dell'operatore autorizzato del gioco online contenga pubblicità per aziende che possano prestare denaro ai giocatori o consentire il prestito tra loro.

Tali principi trovano riscontro anche nel « cahier de charge » (ossia gli impegni sottoscritti e documentati dal concessionario) monitorati e verificati dalla preposta Autorità competente (Arjel) attraverso la previsione degli impegni relativi al gioco d'azzardo patologico.

Tutto ciò attraverso la definizione dei mezzi con i quali si intendono prevenire e combattere i comportamenti di gioco eccessivo o patologico, definendo i sistemi di moderazione del gioco che intende attuare sul suo sito ai sensi del paragrafo 2 dell'articolo 26 della legge sopra richiamati, e individuando le procedure attuative e le modalità utilizzative per soddisfare i requisiti sopra descritti di cui al paragrafo 1 dell'articolo 26 della citata legge.

Le condizioni per richiedere una licenza, sono specificate in un documento di 37 pagine composto da 11 capitoli principali. I candidati sono tenuti a fornire informazioni economiche, contabili e finanziarie della società, insieme a tutti i dettagli del sito web del richiedente, come il trattamento dei conti di gioco, i sub-contratti in atto e quali controlli interni vengono utilizzati.

I diritti da pagare all'Arjel variano a seconda del numero di licenze richieste. Per una singola licenza, la tassa è di 5.000 euro, per due, 8.000 e per tre, 10.000.

Alcuni requisiti riguardano specificamente il trattamento delle informazioni in materia di protezione dei dati, oltre a norme rigorose per tutelare i minori ed escludere l'intrusione della crimi-

nalità organizzata.

La stabilità finanziaria della società che richiede la licenza è un requisito non negoziabile, l'operatore che fa la richiesta deve presentare le informazioni finanziarie e garantire che non ci saranno mancanze sui pagamenti o vincite dei giocatori.

## Inghilterra

In Gran Bretagna, sono stati istituiti una “gambling commission” (organo indipendente e autonomo con compiti di vigilanza e controllo sulla commercializzazione di tutti i giochi eccetto le lotterie), e dei codici comportamentali vincolanti per gli operatori del settore con regole unitarie e trasparenti (da ultimo adottati proprio dalla commissione nel 2009).

Si veda in tal senso la legge “Gambling Act” del 2005 che ha definito i principi base del gioco con competenze maggiori rispetto al “Gaming Board Act” in materia di giochi on line e responsabilità sociale, con promozione di giochi socialmente responsabili attraverso la determinazione di criteri e codici comportamentali, e, attraverso l’implementazione di regole trasparenti e uniformi, si tutela fortemente il minore (la stessa Chiesa inglese richiede campagne informative a tutela della salute dei cittadini con messaggi pubblicitari ad hoc).

Il Legislatore inglese si è posto l’obiettivo tutelare i minori e le altre persone vulnerabili o potenzialmente tali garantendo e riducendo le possibilità di accesso da parte dei minorenni; vigilando gli ingressi e formando ad hoc il personale, per impedire e contrastare l’accesso dei minorenni nelle sale da gioco; nonché vigilando in pari modo su quello on line; attraverso campagne informative di prevenzione; riconoscendo e contrastando il fenomeno delle c.d. ludopatie (anche vigilando forme di marketing “aggressive”).

Anche attraverso la redazione di codici di c.d. responsabilità sociale, e definendo le concrete misure che gli operatori devono attuare.

Perseguendo e monitorando sull’efficacia delle misure adottate per prevenire forme di dipendenza anche attraverso individuazione delle pratiche per tutelare le persone (anche potenzialmente) esposte a rischio dipendenza; irrogando sensibili sanzioni pecuniarie al titolare della licenza inadempiente e perseguendo le condotte penalmente rilevanti.

Si v. ancora l’attività di una importante società inglese che certifica tutti gli operatori di gioco (le così dette piattaforme) per un gioco responsabile che permetta l’immediata segnalazione dei giocatori che “stanno esagerando” <http://www.ecogra.org/Home.aspx>

Si rileva che il Gambling Prevalence Study – commissionato dalla Gambling Commission per accertare le abitudini di gioco inglesi – a conferma della bontà delle iniziative intraprese ha verificato che il numero di ludopati e dei giocatori patologici è sceso (300mila con problemi di gioco) rispetto a quello rilevato e monitorato anteriormente e durante l’adozione di specifiche politiche ad hoc. I giochi più popolari sono la National Lottery, i gratta e vinci, le scommesse ippiche e le slot machine.

## Spagna

In Spagna l'attenzione generale, ma non specifica, per trasparenza e lotta alle frodi è attività di prevenzione e sorveglianza alle comunità locali attuata attraverso le forze di sicurezza dello Stato. Segnatamente in tema di gioco d'azzardo le competenze sono delle Autorità regionali, uniformando nello specifico quelle riguardanti i giochi on line si v. L. 56 del 28 dicembre 2007, pubblicata sul BOE n. 312 del 29 dicembre 2007 .

Si rileva che la *Loteria de Navidad* - detta anche più familiarmente *el Gordo* - lo scorso 22 dicembre ha premiato un giocatore di Madrid con il primo premio da 3 milioni di euro, nell'ultima edizione ha venduto la bellezza di 39,5 milioni di biglietti, per incassi che hanno sfiorato i 711 milioni di euro, confermando l'alta propensione al gioco degli spagnoli.

Per quanto riguarda il gioco online in assenza di regolamentazione ad hoc si fa riferimento alla normativa esistente e regolamentatrice al gioco sul canale fisico ovvero sale bingo e casinò, e sale gioco con macchine automatiche.

Giova rilevare che alla tutela del giocatore, anche sotto la forma del gioco c.d. responsabile provvede il Ministero degli Interni che stabilisce i principi fondamentali quali, ad esempio l'autocertificazione del giocatore che si vuole escludere dal gioco (con stesura di appositi elenchi ) ovvero l'inibizione da parte della Autorità Giudiziaria che comporta una inibizione al gioco.

L'autorità preposta al controllo sotto la direzione del Ministero degli interni è il Servicio de Control y Grupos Periféricos de Juegos de Azar, con funzioni di ispezione e controllo.

## Germania

Anche per la Germania si rileva che il mercato dei giochi e delle scommesse è sotto il monopolio degli Stati federali (da ultimo stabilito dal tribunale amministrativo del Baden-Württemberg nella città di Mannheim, dove i giudici hanno respinto le motivazioni riportate da vari operatori che chiedevano la liberalizzazione del mercato).

E' stato ribadito che il regime di monopolistico adottato dal governo tedesco già da qualche decennio è in linea con i principi dettati dalla Costituzione e non viola i dettami dell'Unione Europea (circostanza questa, tra le altre cose, smentita da una recente pronuncia della Corte di Giustizia) per cui il monopolio tedesco è compatibile con la libertà di stabilimento e di prestazione di servizi. In virtù del contratto siglato con lo Stato tedesco nel 2008, il gioco d'azzardo, tranne le corse di cavalli, distributori automatici e casinò, può che essere gestito esclusivamente dalla società lotteria degli stati federali tedeschi: il "German State Treaty on Gaming" prevede fino al 2012 il monopolio nazionale del gioco su internet, (nonostante le contestazioni e sanzioni dell'Unione Europea per cui tale presa di posizione è motivata da cause finanziarie, e dall'intento di proteggere il sistema di gioco statale dalla concorrenza autorizzata di operatori di casinò europei) peraltro rifiutato dallo Schleswig-Holstein (primo Stato a rifiutare l'accordo federale).

Dal 2012 il mercato tedesco sarà aperto alla concorrenza europea liberando la Germania dai procedimenti di infrazione della Commissione Europea.

Si riscontrano interventi specifici dai singole regioni, segnatamente la Baviera. Si veda sul gioco on line il divieto posto con l. 29.12.2007 in vigore dal 1 gennaio 2008 con cui è stata vietata la raccolta del gioco on line (divieto di intermediare; di effettuare scommesse on line; di pubblicizzare; obbligo di oscuramento dei siti). Tuttavia diversi giudici tedeschi, hanno sospeso la predetta legge ritenendola in contrasto con i principi della CE (si v. tra le altre VG Berlin 7 luglio 2008; VG Freiburg 17 aprile 2008 e 9 luglio 2008; OVG Rheinald-Pfalz del 18 luglio 2008; OVG Niedersachsen 19 maggio e 8 luglio 2008).

Il Senato tedesco sta valutando se varare misure di sostegno a favore dei casinò intervenendo da un punto di vista fiscale (attraverso la rateizzazione delle imposte e una minore imposizione erariale) per impedire che le 76 case da gioco attive nel Paese chiudano il 2010 con perdite di incassi.

Decremento dovuto ai controlli agli ingressi, alle restrizioni sulla pubblicità e al divieto di fumo a vantaggio del gioco online e delle slot a vincita limitata.

## Stati Uniti d'America

Vi è l'obiettivo di tutelare e impedire l'accesso al gioco dei minori e contrastare fenomeno ludopatie. In Usa è in atto un complesso iter normativo sul gioco teso a "pacificare" le istanze federali e a smussare le autonomie dei singoli Stati. Con l'Uigea (Unlawful Internet *gambling* Enforcement Act) che vieta in America il gioco online e il Dipartimento di Giustizia intento a perseguire tutte le forme illegali di gambling su Internet, il settore è un campo minato, anche se si profilano migliori prospettive di espansione dell'industria ludica a stelle e strisce. Il colosso Harrah's si sta già attrezzando per un mercato più equo e aperto attraverso la creazione di una divisione interattiva di gioco guidata dall'ex Ceo di Party Gaming Mitch Garber.

Il regolamento sul gambling online che porta la firma del deputato democratico del Congresso degli Stati Uniti Barney Frank unito all'esigenza del legislatore di tutelare i consumatori e ai dettati dell'Enforcement Act, è attualmente sospeso in attesa di colmare il "gap" politico inasprito dalla crisi internazionale che ha congelato i lavori del Congresso. Tuttavia il disegno di legge, già firmato da 54 sostenitori politici, dovrebbe tornare in discussione a breve.

Analisti indipendenti hanno previsto che la riscossione delle tasse sul gioco d'azzardo online regolamentato permetterebbe agli Stati Uniti di percepire introiti oscillanti tra i 48,6 miliardi di dollari (escluse le scommesse sportive online) e i 62,7 miliardi di dollari (incluso il betting sportivo su web). Il senatore del New Jersey Robert Menendez ha inoltre emanato un regolamento sul poker online e gli *skill games* (internet gambling regulation and enforcement act c.d. IGREA per legalizzare e regolarizzare il gioco on line in quanto l'UIGEA spinge in realtà i giocatori americani a portare ingenti capitali all'estero).

Altre iniziative sono attive Stato per Stato, soprattutto negli Stati con bilancio in perdita tendenti a evitare l'apertura del mercato.

La Remote Gaming Association denuncia l'atteggiamento discriminatorio degli Stati Uniti nei confronti degli operatori europei. A favore della Rga si è espressa l'Ue che ha avviato un'inchiesta per garantire l'immunità da procedimenti giudiziari agli euro-operatori per le attività ante-Uigea.

## Giappone

Il gioco d'azzardo è stato vietato in Giappone negli ultimi 150 anni. Recenti iniziative hanno aperto la strada alla legalizzazione del gioco d'azzardo basato a terra – casinò solo per i turisti – con l'intenzione di apertura per quelli on-line alla platea giapponese (130 milioni di persone).

Il Governo vieta ufficialmente il gioco d'azzardo, ma esistono molte case da gioco illegali, in particolare nel quartiere a luci rosse di Tokyo.

Controllata dalla famigerata mafia giapponese o Yakuza, queste organizzazioni hanno molto da rilevare – in un confronto critico proprio con le altre legislazioni, prima fra tutte quella italiana – che l'illegalità rappresenta un humus per la criminalità che tende a contrastare ogni forma di legalizzazione diversamente perdendo ingenti fonti di guadagno se il gioco d'azzardo nei casinò venisse legalizzato. Il governo giapponese sta contemplando la possibilità di aprire dei casinò 'turistici' nel tentativo di rinvigorire l'economia del Paese.

Tokyo ha già iniziato le discussioni con alcuni grandi operatori mondiali per l'apertura di casinò sul territorio del Paese a decorrere dal 2011.

Il Governo giapponese ha autorizzato l'apertura di due grandi centri di gioco nella speranza di attrarre un numero elevato di turisti, seppur la maggior parte delle forme di gioco d'azzardo sono vietate per legge.

Sebbene il Giappone sia uno dei maggiori mercati al mondo di casinò on-line, qui i giochi basati sull'azzardo, tranne qualche eccezione, sono messi al bando.

Le uniche forme di gioco autorizzate dallo Stato giapponese sono le scommesse ippiche e ciclistiche e le lotterie.

Molto popolari in Giappone sono però i 'pachinkos', tipo di apparecchi da intrattenimento molto diffusi nei mercati asiatici.

Si tratta in pratica una specie di *slot machine* o meglio un flipper dal quale i partecipanti vincono dei premi materiali e non in denaro, spesso convertiti in denaro dai titolari dei locali che in modo illegale incentivano al gioco.

Presenti in apposite sale diffuse su tutto il territorio e visitate da diverse migliaia di persone giorno dopo giorno lo stesso Governo giapponese calcola che queste sale generano ogni anno dalle scommesse illegali oltre 170 miliardi di dollari.

Attualmente il governo sta varando un progetto di riforma che toccherà diversi settori industriali tra cui quello delle scommesse e dei giochi del casinò al fine di ricavare introiti e cercare di combattere forme di illegali in mano alla malavita organizzate.



## Belgio

Particolare attenzione è stata dedicata recentemente proprio con l'apertura di una lotteria on line, alla tutela dei minori, tematica che suscita l'interesse dell'opinione pubblica belga attraverso un sistema di pre-registrazione obbligatorio per poter aprire conti di gioco online che permette di verificare la maggiore età dell'utente. I limiti di deposito settimanale è fissato a 300 euro mentre la spesa giornaliera non può superare i 100 euro.

Queste limitazioni mirano a prevenire proprio il gioco compulsivo, problema che preoccupa considerevolmente il Belgio, e, oltre ad aver istituito una gaming commission, è stata istituita una commissione per il gioco online incaricata di regolare le licenze e tutte le scommesse online nel paese, mentre la lotteria nazionale non ne sarà interessata, rimanendo così un monopolio dello Stato.

Le modifiche sono nel senso di indurre le società straniere operanti nel settore del gioco d'azzardo online che offrono giochi come il blackjack, la roulette, craps e tanti altri, a diventare operatori con una primaria licenza terrestre e poi online, prima di essere in grado di offrire i loro servizi ai giocatori online del Belgio che desiderano partecipare a tornei e alle scommesse.

Tuttavia, un regio decreto ha visto un limite posto al numero di licenze di gioco disponibili con una preferenza che potrebbe andare a delle imprese nazionali prima di permettere a quelle straniere di entrare nel mercato.

Si rileva che la National Lottery oltre a lanciare periodicamente campagne per un gioco sicuro e consapevole, ha di recente condotto una ricerca dalla quale è emerso che su una popolazione di 10.000.000 di abitanti circa 135mila sono affetti da dipendenza da gioco d'azzardo.

## Danimarca

La Danimarca ha un mercato aperto alla partecipazione di operatori esteri, secondo la legge vigente, ma i giochi d'azzardo sono permessi solamente nei casinò, entro i confini del Paese.

Tutti i giochi d'azzardo sono visionati dalla Dansk Spil, una società che è controllata all'80% dal governo.

Il gioco d'azzardo online in Danimarca è legale e piuttosto popolare, ma soggetto alle stesse regole che vigono per il gioco tradizionale: di conseguenza, tutti i luoghi sono regolati attraverso la stessa società, Dansk Spil.

La situazione attuale potrebbe mutare attraverso una logica futura: il governo danese, insieme ad altri governi nazionali, sta considerando l'ipotesi di legalizzare il gioco d'azzardo online attraverso i conti offshore. Se questa strada verrà concretizzata, le società di gioco d'azzardo online, per qualificarsi, saranno costrette ad acquisire una licenza ad hoc.

Si rileva inoltre che scadrà il prossimo 11 ottobre il periodo di stand still, presso la Commissione Europea, del decreto attuativo della legge sui giochi danese approvata lo scorso 1° luglio. Il decreto, relativo alle scommesse e ai casinò online, legge stabilisce ulteriori norme sull'offerta nazionale e online di scommesse e di casinò online ed è corredata di un allegato contenente i requisiti tecnici per i sistemi utilizzati per il controllo del singolo provider.

In particolare, il decreto stabilisce i requisiti concernenti la registrazione dei giocatori (online), la creazione, la sospensione e il blocco di conti per il gioco d'azzardo (online), le informazioni ai giocatori (online), il gioco responsabile (online), la composizione dei regolamenti sui bonus (online), i giochi concordati e la partecipazione dei dipendenti ai giochi (nazionali e online), i sistemi di gioco (nazionali e online), e il trattamento dei reclami (nazionali e online).

Gli operatori danesi del settore Awp si oppongono alla nuova normativa sul gioco che prevede una tassazione del 20 per cento per quanto riguarda il gaming online, mentre per quello "terrestre" i contributi variano tra il 45 e il 75 per cento. Gli operatori delle slot lamentano una difformità di trattamento da parte del Legislatore in seguito alle nuove disposizioni inoltrate a Bruxelles lo scorso luglio (e che rimarranno sotto osservazione della Commissione Europea fino al prossimo 11 ottobre) le quali tuttavia non hanno introdotto variazioni dal punto di vista tecnico dei giochi, andando a fissare solo i nuovi costi per gli operatori di ogni settore specifico (i decreti inviati a Breuxeles sono cinque) e determinando gli squilibri in termini di prelievo denunciati dagli operatori delle slot.

La nuova normativa per i giochi d'azzardo, se approvata dalla Commissione, dovrebbe entrare in vigore a partire dal 2011. Salvo, naturalmente, eventuali colpi di scena.

Le slot machine attualmente attive in terra danese - secondo i dati diffusi dalla Danish Amusement Machine Industry Association (DAB) - sono poco più di 27mila. Si tratta di apparecchi che possono accettare pagamenti solo in moneta, ma il governo lascia all'autorità competente la possibilità di stabilire l'introduzione di altre eventuali forme di pagamento.

La puntata massima consentita è di 0.50 corone danesi (meno di 10 centesimi di euro) e viene consentita anche l'introduzione di più monete, ma con il vincolo che deve essere garantita in ogni momento la possibilità al giocatore di ricevere indietro le eventuali monete non giocate. La normativa impone inoltre la possibilità da concedere ai giocatori di poter rifiutare vincite inferiori a 20 corone (poco più di 2,5 euro), a condizione che l'importo possa essere usato per continuare a giocare.

I premi erogati da una giocata non possono superare le 300 corone (appena 40 euro).

Le vincite devono essere pagate immediatamente o aggiunte alla macchina come crediti.

La percentuale minima di vincita, che deve essere ben visibile ai giocatori, è fissata al 74 per cento. L'autorità responsabile del gioco d'azzardo danese impone una tassa annuale dell'importo di 750 corone per ogni apparecchio, che corrispondono ai nostri 100 euro. Oltre a tale onere previsto per l'autorizzazione di ogni macchina, le slot machine sono sottoposte a un prelievo erariale che varia tra il 40 e il 70 per cento del 'cassetto' di ogni macchina, versato mensilmente. Inoltre l'1% del prelievo viene devoluto nella ricerca e prevenzione nei confronti del gioco patologico.

Inoltre gli operatori devono versare un deposito fideiussorio al momento dell'avvio della propria attività per importi fissati a 7500 Corone (circa mille euro) per l'installazione dei caffè e ristoranti, e di 95mila corone (oltre 12mila euro) per le sale giochi. La licenza ha la durata di 5 anni mentre per i pubblici esercizi ha la stessa durata di quella per la somministrazione di alcolici. *(fonte: <http://www.giocone.it>).*

## Svezia

E' stato istituito il National gaming board con previsione di un piano di intervento per contrastare il fenomeno della ludopatie con campagne di informazione e prevenzione.

Si v. il lotteries act in vigore dal 1 gennaio 1995 applicato a tutte le tipologie di giochi, scommesse, gaming machines, con cui si è stabilito il principio che tutte le forme di gioco devono essere introdotte ex nulla osta che stabilisce i requisiti del loro svolgimento.

Si deve ricordare nell'ambito dell'attività del gaming board è stata avviata una ricerca ad hoc sulle ludopatie e le politiche attuate dal governo sono dirette a assicurare la qualità del gioco, la sicurezza, l'informazione / formazione sia dei clienti che dei dipendenti, cooperando con gli istituti preposti alla salute pubblica

Si deve rilevare che recentemente l'UE ha pronunciato una importante decisione in tema di gioco d'azzardo (sentenza cause c 447 e 448 del 2008).

“Gli Stati membri sono liberi di fissare gli obiettivi della loro politica in materia di giochi d'azzardo e, eventualmente, di definire con precisione il livello di protezione perseguito. Le restrizioni che essi impongono devono però soddisfare le condizioni di proporzionalità che risultano dalla giurisprudenza della Corte”.

In questi termini si esprime la Corte di giustizia dell'Unione europea intervenuta nella sentenza dei due distinti procedimenti penali a carico di Otto Sjoberg e Anders Gerdin, redattore capo ed editore responsabile rispettivamente, dei giornali svedesi Expressen e Aftonbladet e che tra il novembre del 2003 e l'agosto del 2004 avevano pubblicato messaggi promozionali per giochi d'azzardo proposti sui siti Internet delle società Expekt, Unibet, Ladbrokes e Centrebet, stabilite a Malta e nel Regno Unito. Per tali fatti, qualificati in seguito come reati dalla legge svedese sui giochi d'azzardo, i due erano stati condannati in primo grado al pagamento di un'ammenda di 50.000 SEK (pari a circa 5.200 euro). Pena prevista in questi casi, dalla normativa svedese sui giochi d'azzardo che vieta e sanziona la promozione di giochi ritenuti illegali organizzati all'estero.

Lo Svea hovrätt, ossia la Corte d'appello di Stoccolma che deve pronunciarsi sui ricorsi d'appello proposti dai due imputati, si è chiesta però se le disposizioni di legge sulle quali sono state inflitte le condanne, siano o meno conformi al diritto comunitario.

Una domanda legittima alla quale la Corte Ue ha risposto ricordando, innanzitutto, che “il diritto comunitario impone di eliminare qualsiasi restrizione alla libera prestazione dei servizi, anche qualora essa si applichi indistintamente ai prestatori nazionali e a quelli degli altri Stati membri, quando sia tale da vietare, ostacolare o rendere meno attraenti le attività del prestatore stabilito in un altro

Stato membro, ove fornisce legittimamente servizi analoghi”.

La Corte UE, nello specifico, constata che “la normativa svedese, che ha l’effetto di vietare la promozione in Svezia tanto dei giochi d’azzardo organizzati lecitamente in altri Stati membri quanto di quelli organizzati senza autorizzazione in Svezia, finisce col restringere la partecipazione a tali giochi da parte del pubblico svedese”.

“Tuttavia – si legge ancora nel provvedimento giurisdizionale - il diritto comunitario ammette restrizioni giustificate, segnatamente, da motivi di ordine pubblico, di pubblica sicurezza o di sanità pubblica. In assenza di armonizzazione all’interno dell’Unione in materia di giochi d’azzardo, spetta ad ogni singolo Stato membro valutare, in tale settore, alla luce della propria scala di valori, come tutelare gli interessi in questione. Gli Stati membri sono conseguentemente liberi di fissare gli obiettivi della loro politica in materia di giochi d’azzardo e, eventualmente, di definire con precisione il livello di protezione perseguito. Le restrizioni che essi impongono devono, però, soddisfare le condizioni di proporzionalità che risultano dalla giurisprudenza della Corte. Occorre esaminare, in particolare, se la normativa svedese sia idonea a garantire il conseguimento di uno o più obiettivi legittimi perseguiti da detto Stato membro e se non vada oltre quanto necessario per il loro raggiungimento”.

Durante la stessa seduta, il giudice del rinvio ha inoltre rilevato come sia pacifico che l’esclusione degli interessi lucrativi privati dal settore dei giochi d’azzardo, costituisca un principio fondamentale della normativa svedese in materia. “Tali attività sono riservate in Svezia ad organismi che perseguono obiettivi di pubblica utilità – ha detto - o di interesse generale e le autorizzazioni per la gestione dei giochi d’azzardo sono state concesse esclusivamente ad enti pubblici o caritativi”.

La Corte insomma, al riguardo contesta che considerazioni di ordine culturale, morale o religioso possano giustificare restrizioni alla libera prestazione dei servizi da parte di operatori privati di giochi d’azzardo, in particolare perché potrebbe essere ritenuto inaccettabile permettere che un privato tragga un vantaggio dalla gestione di una piaga sociale o dalla debolezza dei giocatori e dalla loro sfortuna. Secondo la scala di valori propria a ciascuno degli Stati membri, e tenuto conto del potere discrezionale di cui questi godono, uno Stato membro può, dunque, limitare lo sfruttamento del gioco d’azzardo riservandolo ad enti pubblici o caritativi.

Poiché gli operatori che avevano fatto pubblicare gli annunci incriminati sono imprese private a scopo di lucro, le quali non avrebbero mai potuto beneficiare, per la legge svedese, di un’autorizzazione alla gestione di giochi d’azzardo, la Corte conclude che la normativa svedese risponde all’obiettivo di escludere interessi lucrativi privati dal settore dei giochi d’azzardo e può essere considerata necessaria al suo raggiungimento.

## Repubblica Sudafricana

Deve rilevarsi la presenza e l'attività della National responsible gambling programme che monitora il fenomeno. Il Responsabile Nazionale di gioco del programma - un pubblico / iniziativa del settore privato - è l'unico del suo genere in Africa.

È stata fondata nel giugno del 2000 ed è riconosciuta a livello internazionale per essere eccezionalmente ben finanziata e tra le più complete al mondo. Il NRGP ha queste componenti operative: *Educazione e prevenzione* *Trattamento e consulenza* *Problem Gambling* *Consulenza Line* *Research* *Formazione*. Le relazioni NRGP al Responsabile SA Gambling Trust (SARGT), un partenariato pubblico / privato risponde al Advisory SA Consiglio sulla Responsabilità di gioco (SAACREG). SAACREG è stato creato dal gioco d'azzardo Consiglio nazionale nel 2001 come un forum nazionale e la politica di organo consultivo e composto da rappresentanti dell'industria, del governo e della società civile.

Il gioco d'azzardo on line è, per il momento – vista l'ospitalità dei prossimi mondiali di giugno 2010 il governo sembra intenzionato a regolamentare la materia, allo stato con risultati criticati a livello internazionale – illegale.

Proprio recentemente (fine agosto 2010), tuttavia, le autorità nazionali hanno vietato, sgomberando il campo da possibili aperture, il gioco d'azzardo, scommesse e gioco on line.

Tale decisione è stata presa dopo che la Corte di Giustizia del Nord Gauteng lo scorso 20 agosto ha dichiarato illegale il gioco on line: ora la normativa rende illegale sia l'offerta di scommesse e di giochi 'online' che la partecipazione da parte dei residenti in Sudafrica a tale tipologie di intrattenimento, oltre che per i soggetti/enti che pubblicizzano o agevolano la pubblicità sul gioco online, radio e televisione, carta stampata e le agenzie di pubblicità esterna.

Violare la legge può comportare multe fino a 10 milioni di rands, circa 1,4 milioni di dollari, pene detentive fino a dieci anni di reclusione o entrambe le cose (fonte: <http://jamma.it/news.php?extend.25159>).

Sono state recepite così le richieste del Gauteng Gambling Board che da svariati anni si batte per contrastare il fenomeno del gioco on line (si v. link [http://www.ggb.org.za/index.php?option=com\\_content&view=article&id=3:newsflash-2&catid=3:newsflash](http://www.ggb.org.za/index.php?option=com_content&view=article&id=3:newsflash-2&catid=3:newsflash)).

## DOCUMENTAZIONE

### Estratto dei testi di riferimento

L'approccio allo studio del gioco d'azzardo patologico si è basato inizialmente sull'esame di un cospicuo numero di testi ad esso dedicati. I volumi, principalmente legati ad un'ottica psicologica per l'inquadramento del fenomeno e delle sue problematiche, hanno costituito le fondamenta per l'elaborazione delle diverse analisi, fornendo un valido insieme di studi, teorie, metodologie finalizzate alla cura e proposte per la prevenzione della patologia. Dai testi selezionati è emerso che l'oggetto della dipendenza è un comportamento o un'attività lecita socialmente accettata. Per la maggior parte delle persone queste attività rappresentano parte integrante del normale svolgimento della vita quotidiana, ma per alcuni individui possono assumere caratteristiche patologiche, fino a provocare gravissime conseguenze. Negli ultimi anni si è assistito ad un'enorme diffusione di queste dipendenze comportamentali sulle quali Cesare Guerreschi indaga in "New Addiction", ponendo l'attenzione su tutte quelle nuove forme di dipendenza comportamentali in cui non è implicato l'intervento di alcuna sostanza chimica. La radice delle dipendenze estreme (droghe, alcol) e delle new addiction è sempre la stessa, ed è sempre autodistruttiva: è il bisogno primario, inarrestabile ed irrinunciabile di compiere una determinata azione. Di fatto la dipendenza è la condizione più primitiva dell'essere umano, la forza che non soggiace all'autodeterminazione e che riduce l'uomo ad essere schiavo impotente delle proprie pulsioni. Una patologia grave, che condiziona la vita di milioni di persone, e delle loro famiglie, in modo traumatico e violento. Il concetto di "dipendenza" è suscettibile di variazioni a seconda dell'approccio con il quale viene affrontato. Nel suo "Il labirinto della dipendenza" Henri Morgan, abbraccia questo tema con tre diverse ottiche: sociologica, psicologia e biologica. Il sociologo vede nella dipendenza un aspetto della condizione peculiare legata alla dimensione sociale dell'uomo, al suo vivere in comunità, vale a dire un aspetto del suo essere interdipendente. In questa dinamica ogni individuo assume sia il ruolo di dipendente che di provveditore. Il modello comportamentale è quello della sottomissione, della richiesta di aiuto nei confronti di chi può rispondere ad un bisogno. Per lo psicologo la dipendenza è considerata uno dei motori dello sviluppo ontologico dell'uomo. La psiche si costruisce a partire dal rapporto dialettico che unisce il neonato alle figure parentali e successivamente ai suoi coetanei. Lo sviluppo psicologico è il percorso che il bambino deve seguire per raggiungere nella maturità rapporti equilibrati con genitori, compagni ecc.. tutte le forme di sofferenza psicologica traducono una difficoltà nel rapporto con gli altri. Queste difficoltà determinerebbero il formarsi di "personalità dipendenti". Per il biologo i comportamenti di dipendenza possono rappresentare delle forme estremamente elaborate

e sofisticate di due modelli comportamentali più arcaici ed elementari. Il primo modello è quello della sottomissione o subordinazione. Il secondo modello è quello della ripetizione di ogni esperienza gratificante, un comportamento che può sfuggire al controllo dell'individuo e assumere una frequenza sempre maggiore, nonostante le valutazioni negative derivanti dalla verifica del suo alto costo, sia in termini di salute fisica o psichica che di inserimento sociale. Tra le nuove dipendenze il gioco prende sempre più piede, ponendosi all'attenzione non soltanto per i suoi aspetti ludici, ma anche commerciali e clinici. I dati relativi alle "spese" da parte degli italiani indicano infatti un forte consumo di giochi e si assiste a un proliferare di proposte che vanno verso una maggiore liberalizzazione e diffusione di forme di gioco legalizzato. Videopoker, bingo, casinò online, superenalotto, gratta e vinci sono oggi i modi con cui molte persone tentano la sorte, nella speranza di cambiare la propria vita. Il gioco ha così assunto i tratti di una vera e propria dipendenza, con caratteristiche simili alle più note e trattate dipendenze da sostanze. Le conclusioni espresse all'unanimità dagli studiosi possono essere riassunte nei seguenti punti:

- 1) identificare il gioco d'azzardo patologico come specifica entità morbosa cui indirizzare specifiche strategie di contenimento a diversi livelli di competenza
- 2) favorire l'avvio di iniziative di informazione per lo sviluppo di una corretta cultura del gioco e di sensibilizzazione sui rischi che possono derivare dal gioco d'azzardo nelle sue diverse forme
- 3) sostenere iniziative di prevenzione indirizzate prioritariamente ai giovani e alle fasce sociali più svantaggiate che in modo particolare evidenziano situazioni a rischio
- 4) sostenere un servizio telefonico di pronta consultazione a livello nazionale per rispondere a richieste di informazione e sostegno da parte di giocatori in difficoltà e delle loro famiglie
- 5) stimolare corsi di aggiornamento per operatori sociosanitari e dei SerT perchè possano dare risposta a questa nuova forma di dipendenza
- 6) emanare norme e atti di indirizzo affinchè gli operatori delle attività di gioco ricevano un aggiornamento sui rischi collegati al gioco problematico per rappresentare un primo momento di contenimento coerentemente alla filosofia del "gioco responsabile" già adottata con successo in altri paesi europei, anche con il sostegno degli stessi gestori delle attività di gioco
- 7) destinare una percentuale delle entrate collegate alle attività di gioco per un tempestivo ed efficace avvio delle attività citate nonché di altre che le autorità di governo competenti volessero indicare.

La drammaticità delle conseguenze legate al gioco d'azzardo patologico sono delineate con chiarezza ed efficacia in "Mi gioco la vita". Silvana Mazzocchi attraverso la raccolta di testimonianze dirette e documentate, riporta la voce dei protagonisti, offrendo un racconto dettagliato sull'inferno della



dipendenza, propria o di una persona cara. Si tratta di un viaggio interiore nell'esistenza di chi è rimasto intrappolato tra le spire del gioco d'azzardo, trovandosi di fronte a un quadro esauriente e quanto mai realistico delle drammatiche conseguenze che questa situazione comporta. Si tratta di una realtà fortemente pesante nel nostro paese: dalle ultime indagini condotte sul gioco in Italia, infatti, emerge come oltre l'80% della popolazione vi dedichi una qualche attenzione e come l'incidenza del gioco d'azzardo patologico interessi all'incirca il 3% della popolazione adulta. Si rileva, inoltre, un costante aumento nella quantità di denaro investita dagli italiani in questa attività.

Per la precisione, tra gioco legale e illegale, è calcolata attualmente una spesa media attorno ai 60 miliardi annui delle vecchie lire. Ciò dimostra come il gioco d'azzardo sia uno dei pochi settori a non risentire dell'attuale crisi economica e che negli ultimi anni si sia consistentemente avvantaggiato. L'aumento della spesa globale degli italiani per i giochi pubblici è registrato attorno al 50% e risulta coinvolgere tutti gli strati sociali. Tuttavia si riscontra un maggior ricorso al gioco da parte dei ceti medio/bassi e, nelle famiglie con doppio reddito, sembra emergere una certa propensione a destinare una parte degli introiti alla sorte; si ipotizza che la seconda entrata costituisca un vero e proprio investimento alternativo piuttosto che come un costoso passatempo. Il problema del gioco d'azzardo, purtroppo, investe con sempre maggiore insistenza anche le fasce più giovani d'età; nel nostro paese, le macchinette rappresentano la forma di gioco predominante tra i ragazzi. Cesare Guerreschi in "Il gioco d'azzardo e gli adolescenti" ci spiega come il sentimento di noia di molti giovani, la necessità di ammazzare il tempo, il voler non essere da meno dei compagni, il desiderio di vincere qualche soldo, oltre alla presenza massiccia dei videopoker sul territorio, sono tra le principali cause della crescita di questo fenomeno. I giovani a rischio di sviluppare problemi di gioco d'azzardo raggiungono una percentuale tra il 10% e il 20%. Guerreschi riporta uno studio di Vitaro dal quale risulta che il gioco si evolve principalmente in tre modi nei giovani tra gli 11 e i 16 anni e che si possono quindi distinguere tre principali gruppi di giocatori caratterizzati da peculiari profili che il comportamento di gioco assume. Il primo gruppo è costituito dai giocatori sporadici (61,7%), il secondo gruppo comprende i giocatori cronici ad esordio precoce, intorno agli 11 anni, che hanno un'alta probabilità di aumentare l'attività di gioco col passare del tempo, infine il terzo gruppo è composto dai giocatori ad esordio tardivo che non hanno giocato prima dei 13-14 anni, per i quali però la frequenza di gioco aumenta rapidamente fino a raggiungere quella dei giocatori cronici. Può risultare utile insegnare strategie di autocontrollo e passatempi ricreativi alternativi al gioco per i giocatori cronici problematici, mentre per i giocatori ad esordio tardivo insegnare il rifiuto e l'assertività può risultare più efficace. Questo studio mette in luce l'importanza delle caratteristiche di personalità, come indicatore di un rischio precoce a diventare giocatori problematici;

queste caratteristiche sembrano ruotare intorno all'impulsività, all'assunzione di rischio e ad una bassa inibizione. Secondo Lavanco e Varveri esiste un nucleo di personalità dipendente caratterizzato da depressione, impulsività e ricerca di sensazioni forti, che sembra essere la base per lo sviluppo della patologia; in "Psicologia del gioco d'azzardo e della scommessa" individuano le seguenti come le dimensioni di personalità che ricorrono maggiormente nel giocatore patologico:

- 1) l'illusione del controllo
- 2) la ricerca di sensazioni forti
- 3) un basso livello di autostima
- 4) alta competitività, energia e irrequietezza
- 5) sintomi depressivi
- 6) comportamenti antisociali.

Questo testo risulta particolarmente utile anche per l'accento che pone sul problema del gioco d'azzardo online; infatti, numerose ricerche evidenziando la pericolosità di questa tipologia di gioco, non controllata da una normativa chiara e rigida in materia, tanto che anche i minori possono accedervi utilizzando semplicemente una carta di credito. Il mercato mondiale dei giochi d'azzardo on line ha conosciuto negli ultimi anni una crescita esponenziale; sono disponibili migliaia di siti. Oltretutto il gioco d'azzardo tramite internet è diventato oggi il prodotto più pubblicizzato dalla rete, nonché il comparto dell'e-business che registra il maggiore tasso di espansione. Questa diffusione tanto rapida quanto inarrestabile ha determinato una crescente attenzione e una sempre maggiore preoccupazione da parte di studiosi, dell'informazione e dell'opinione pubblica nei confronti di questo fenomeno ma soprattutto nei riguardi delle insidiose e pericolose possibili conseguenze.

## Studi e ricerche universitarie

Il gioco d'azzardo patologico è stato, inoltre, oggetto di studi sperimentali anche da parte di studenti universitari che hanno affrontato il fenomeno diversamente a seconda dell'impianto teorico e metodologico proprio di ciascuna facoltà. Sull'argomento sono stati individuati negli ultimi due anni 160 lavori: di questi ne abbiamo selezionati come rappresentativi 14 (realizzati presso le facoltà di Psicologia, Sociologia e Giurisprudenza). La maggior parte di esse si occupa del gioco d'azzardo attraverso un approccio che ne indaga gli aspetti patologici, le possibili cause, le conseguenze che ne derivano, sia nell'ambito personale che sociale, le modalità di cura e le ipotesi di intervento per prevenire quello che appare un fenomeno in crescente espansione.

Di seguito una sintesi dei principali contenuti di ciascuna tesi di laurea.

In "Shopping compulsivo e gioco d'azzardo" l'incidenza delle "nuove schiavitù" sembra essere direttamente collegata al cedimento nella tenuta simbolica di valori e di riferimenti etici, sociali e civili. Gli atti compulsivi appaiono come modalità per trattare l'angoscia conseguente al vuoto lasciato dall'Altro. La dipendenza garantisce la scomparsa di subordinazione, depressione e solitudine e l'effimera e breve soddisfazione è preferibile alla precarietà e al vuoto certo. L'attività di prevenzione è indicata come l'unico modo per evitare l'aumento di queste patologie. Spetta agli amministratori della salute pubblica, ai politici e alla famiglia lavorare per promuovere un rinnovamento etico profondo: la creazione di legami sociali significativi al posto del consumo solitario del "prodotto"

In "La dipendenza patologica dal gioco d'azzardo" viene sostenuta la validità dell'operazione che raggruppa in un'unica categoria le dipendenze chimiche e quelle comportamentali sotto il nome di Addiction. Pare infatti che al di là degli effetti specifici dell'assunzione di una sostanza o delle conseguenze di una condotta ripetitiva, i due ordini di fenomeni siano accomunati dall'essere patologie croniche e progressive con le stesse caratteristiche. È auspicata una regolamentazione legislativa di tutte le attività di gioco d'azzardo attualmente presenti in Italia e soprattutto l'adozione di una politica di gioco responsabile che preveda interventi di prevenzione, individuazione precoce e cura del gioco d'azzardo patologico laddove si presenta.

In "Il gioco d'azzardo: analisi comparativa tra giocatori occasionali e giocatori patologici" attraverso il confronto tra giocatori patologici (in cura presso il S.I.I.Pa.C.) e i giocatori occasionali indaga i due aspetti del gioco d'azzardo: l'aspetto della patologia e quello del divertimento, cercando di identificare aspetti comuni e differenze sia nella modalità di gioco che in alcune caratteristiche di personalità. Dalla ricerca emerge che il gioco d'azzardo non è un fenomeno negativo in sé, rappresentando per il giocatore occasionale un momento di socializzazione e divertimento. Viene indicata

come proposta d'intervento al problema la necessità di intervenire soprattutto a livello sociale, non tanto con la chiusura di sale da gioco o con leggi proibizioniste, ma con lo sviluppo d'interventi multimodali e un'adeguata campagna d'informazione.

In "I fattori di rischio di suicidio nei giocatori d'azzardo patologico" i fattori di rischio predominanti sono: sesso maschile predominante, età tra i 35 e i 54 anni, diploma come titolo di studio, dipendenza alcol e droga, depressione. Questi non sono però considerati valori o fattori fissi ma continuamente mutabili con il tempo e con l'evolversi della società. Fondamentale per prevenire il rischio di suicidio nei giocatori d'azzardo è il sostegno sociale da parte della famiglia e delle istituzioni insieme a un maggiore impegno nella diffusione di notizie riguardanti i rischi che si corrono attuando comportamenti attivi nei confronti del gioco d'azzardo. Una buona diagnosi per coloro che si rivolgono ai servizi è fondamentale nella prevenzione del rischio del suicidio.

In "Gioco d'azzardo patologico. Diagnosi, eziopatogenesi, trattamenti" viene spiegato che in un arco di tempo relativamente ridotto si sono sviluppate diverse linee di ricerca che, ampliate stabilmente fino al presente, hanno prodotto una consistente messe di dati empirici, molteplici formulazioni diagnostiche e numerosi strumenti di assessment. Le stesse ipotesi eziopatogenetiche - dalle formulazioni di matrice psicodinamica, ai contributi del behaviorismo, del cognitivism o della teoria del tratti; dal modello biologico ai fattori sociali predisponenti - hanno contribuito a tracciare il quadro di un disagio psichico rivelatosi multiforme, poliedrico, per certi versi inafferrabile. L'obiettivo finale della ricerca sul GAP, dunque, sembra indicare la necessità di una complessa struttura conoscitiva e che richiami l'attenzione dei ricercatori sulle questioni metodologiche irrisolte, rimandando d'un'impostazione epistemica scientifica e umanistica, che includa, accanto alla centralità dell'individuo, anche un'a focalizzazione sulla formulazione di leggi che governano il funzionamento psichico umano in generale e il comportamento in particolare. Si dovrebbe favorire la nascita di un programma di ricerca che sia in pari tempo scientifico (individuazione di criteri verificabili e controllabili) ed ermeneutico (comprendere i vissuti del giocatore).

In "Giocare per vincere? O perdere per giocare?" si considera che le dipendenze patologiche abbiano una base comune predisponente (sia biologica sia di contesto), ma che non si diventa giocatori d'azzardo per caso perché il gioco non è un'alternativa alla droga o all'alcool ma è una dimensione specifica: un'evasione "pura" senza sostanza da vivere nella solitudine di un mondo "altro": il gioco è la suprema sfida, e può esserlo proprio perché la persona sa che può essere schiacciata definitivamente e perdere tutto. Il gioco coinvolge e fa sognare, il gioco "rapisce" la persona con la sua sottile pericolosità che solo in pochi sanno cogliere sin da subito, forse è l'incontro tra il "subdolo" meccanismo dell'azzardo e una personalità capace di coglierne il rischio e bisognosa di tale ambiguità (

premio e condanna) che porta alla malattia. Il giocatore patologico arriva al punto di abbandonare la famiglia, il lavoro e gli amici per dedicarsi in modo esclusivo al suo appuntamento con la fortuna che, grazie al fascino dell'incertezza, non lo deluderà mai perché in entrambi i casi (vincere o perdere) egli avrà confermato a se stesso di esistere: la vincita è un premio che lo appaga, la perdita è una punizione che merita.

In “Caratteristiche di personalità e trappole cognitive nel gioco d'azzardo patologico” che la maggioranza dei soggetti patologici ha più di 40 anni. Come ampiamente dimostrato da altre indagini, inoltre, anche in questo caso si è potuto osservare che gli uomini patologici risultano aver iniziato a giocare prima delle donne. Rispetto ai giocatori sociali, poi, che hanno indicato di preferire giochi più lenti come Lotto e Superenalotto, i giocatori patologici risultano preferire giochi quali slot-machine e video-poker, caratterizzati quindi da round veloci, da riscossione immediata e in cui viene escluso del tutto o quasi l'elemento della socialità. Lo Stato e i mass media sono considerati “complici” poiché stimolano la gente a continuare a giocare, nonostante le continue perdite, attraverso ad esempio le notizie di vincite favolose.

In “Nuovi media e scommesse sportive. Le scommesse online una prima analisi del fenomeno” ha esaminato gli aspetti pratici e in parte giuridici e sociali del fenomeno del “gioco on-line” per avere gli elementi per una migliore comprensione dei problemi connessi al fenomeno. Si deve infatti rilevare che alcuni aspetti dei tentativi di regolamentazione del gioco on-line hanno sollevato problemi di ordine più generale che attengono alla regolamentazione della stessa attività di comunicazione tramite Internet. La pratica di filtrare i siti web è diventata consuetudine pericolosa che può avere riflessi sulla libertà di espressione e di navigazione. Per dare efficacia alla censura occorrerebbero evidentemente mezzi tecnologici molto sofisticati e soprattutto accordi tra le legislazioni nazionali tali che i provvedimenti possano acquisire efficacia giuridica in tutte le nazioni e in tutti territori di competenza. Inoltre, impedire con la forza ad un cittadino italiano di raggiungere un sito estero perché potrebbe usarlo per scommettere fuori dai confini nazionali, è una operazione di censura vana. Già adesso è possibile, utilizzando i moltissimi proxy server posti fuori dal confine nazionale, collegarsi facilmente ed impunemente ai siti di scommessa censurati.

In “La patologia del gioco d'azzardo nell'età moderna l'informazione come cura” Il problema del gioco d'azzardo patologico si inserisce in un contesto che abbraccia molti mali, la cui analisi porta a concludere come il gioco d'azzardo non si possa curare, non essendoci medicine o interventi chirurgici che aiutino ad allontanarsi da esso. La proposta dell'autore riguarda una vera e sana prevenzione, attraverso i caratteri che contraddistinguono il nostro paese come società e come nazione, ma ancor prima attraverso le radici della nostra appartenenza ad una cultura contadina o nobile, una

cultura del sud o una del nord; l'importante è non cadere nelle idee errate di far parte di una globalizzazione dei mali che nascono fuori dai nostri contesti abituali, riflettendosi su di noi attraverso i media e le varie manifestazioni tecnologiche della comunicazione.

In "Il fascino del gioco d'azzardo: tra divertimento di massa e forme di dipendenza" si spiega che la dipendenza da gioco è favorita dall'interazione di una serie di fattori legati alla persona (biologici, psicologici, fasi evolutive), al contesto microsociale (famiglia e ambiente di vita) e macrosociale (momento storico, culturale, economico) e all'incontro con l'attività di gioco. Si manifesta nella forma di una dipendenza, le cui conseguenze possono investire il giocatore a più livelli (individuale, familiare, sociale), impattando su più sfere della sua esistenza: psicologica, sanitaria, relazionale, economica, legale e lavorativa. Sarebbe opportuno intervenire a tre livelli: legale, ricerca e terapeutico.

In "Come comunicare il gioco in Italia. Il caso Snai" il punto nodale è focalizzato proprio sulla contraddittorietà fra il dire e il fare, che oggi purtroppo investe la comunicazione istituzionale del gioco, una comunicazione centrata sulla perenne lotta tra il guadagno e la morale. L'unico modo per contrastare la pericolosità del gioco d'azzardo, sarebbe quello di informare obbiettivamente il potenziale giocatore sui reali contenuti tecnici dei vari giochi. Questa scelta di comunicazione però non sempre viene seguita con decisione. Se da una parte potrebbe ridurre le derive patologiche dell'uso perverso dei vari giochi, dall'altra rischia di intaccarne i proventi economici. Mentre da una parte il mercato del gioco si espande, moltiplicando l'offerta ludica e comunicativa, e arrivando al giocatore attraverso tutti gli strumenti e i media possibili, dall'altra manca ancora l'attenzione al problema (anche comunicativo) della "dipendenza dal gioco", che è sempre più presente tra i giocatori.

In "Gioco d'azzardo e diritto penale" l'approccio alla patologia è legale. Si sostiene che uno Stato sociale di diritto abbia dei doveri solidaristici nei confronti dei cittadini, così come è vero che talora i risvolti del gioco d'azzardo possono assumere contorni tragici, tuttavia la legittimazione dell'intervento penale in questo settore appare molto discutibile. Va, infatti, sottolineato come lo Stato stesso, con l'autorizzazione di bische e l'organizzazione di lotterie, sembra aver superato l'impostazione secondo la quale il gioco d'azzardo deve essere considerato un fenomeno socialmente intollerabile, essendo chiaro che l'attività ivi lecitamente svolta corrisponde in tutto e per tutto a quella vietata. E' indiscutibile che nel gioco d'azzardo siano presenti elementi di pericolosità ed è per questo che urge un investimento delle istituzioni nell'ambito della prevenzione e del contenimento delle forme inadeguate di gioco, nonché in quello della sensibilizzazione ai rischi derivanti da un coinvolgimento smisurato nelle attività d'azzardo. Quello di cui ci sarebbe bisogno sono, quindi, iniziative volte a favorire la diffusione di una filosofia del gioco responsabile,

che cerchi di limitare le possibili manifestazioni dannose del gioco.

In “Analisi economico-finanziaria del gioco del lotto e di altri giochi pubblici” è stato analizzato il fenomeno del gioco del lotto in Italia, sia dal punto di vista economico che tributario. Si è potuto constatare che esso viene gestito dal Ministero delle Finanze sotto la forma di monopolio fiscale. Sono stati analizzati i vantaggi e gli svantaggi che possono derivare dalla gestione di una certa attività in forma monopolistica. Si è constatato che comunque le entrate derivanti da questa particolare forma di esazione fiscale sono tutt’altro che irrilevanti e che al contrario hanno avuto, in tempi recentissimi, una vera e propria esplosione. Esistono delle contraddizioni legislative inerenti il gioco del lotto, contraddizioni che probabilmente scaturiscono dalla necessità di mantenere in vita un monopolio che è ancora in grado di garantire un utile cospicuo. E’ stato, inoltre, osservato come anche i giochi d’azzardo pubblici possono avere delle conseguenze negative per la popolazione, poiché talvolta possono portare ad una forma di dipendenza simile a quella causata da prodotti notoriamente dannosi come alcol e fumo, e che quindi probabilmente è necessaria una revisione della legislazione in materia.

Questo excursus ha evidenziato l’attenzione crescente nei riguardi del gioco d’azzardo patologico e della sua diffusione. I diversi approcci riconoscono il cedimento nella tenuta simbolica dei valori e di riferimenti etici, sociale e civili la causa principale del dilagare della patologia. Quella del gioco è una dimensione specifica, un’evasione senza sostanze da vivere nella solitudine di un mondo parallelo che rapisce e fa sognare; in virtù di queste sensazioni appare evidente il perché i giocatori patologici preferiscano giochi quali slotmachines e videopoker, caratterizzati da round veloci, da riscossione immediata e in cui viene escluso del tutto o quasi l’elemento della socialità, rispetto a giochi più lenti, come Lotto e Superenalotto, preferiti invece dai giocatori occasionali. Elemento comune ai diversi lavori è il riconoscimento dell’attività di prevenzione come passo fondamentale e decisivo per arginare la diffusione del gioco d’azzardo patologico. Spetterebbe agli amministratori della salute pubblica, ai politici e alla famiglia lavorare per promuovere un rinnovamento etico profondo che sostenga l’importanza di legami sociali significativi rispetto al consumo solitario del “prodotto”. Viene spesso indicata come proposta d’intervento al problema la realizzazioni di adeguate campagne d’informazione; lo Stato e i mass media sono considerati, infatti, complici poiché stimolano la gente a continuare a giocare, nonostante le continue perdite, attraverso ad esempio la notizia di vincite favolose. E’ indiscutibile che nel gioco d’azzardo siano presenti elementi di pericolosità ed è per questo che si ritiene sempre più urgente un investimento da parte delle istituzioni nell’ambito della prevenzione e del contenimento delle forme inadeguate di gioco, nonché in quello della sensibilizzazione ai rischi derivanti da un coinvolgimento smisurato nelle attività d’azzardo.

E' auspicata una regolamentazione legislativa di tutte le attività di gioco d'azzardo attualmente presenti in Italia e un maggiore impegno verso la realizzazione di iniziative volte a favorire la diffusione di una filosofia del gioco responsabile: il proibizionismo, invece, non è mai considerato come una soluzione efficace. E' doveroso sottolineare come il crescente interesse nei confronti del gioco d'azzardo patologico vada di pari passo a un'eccessiva teorizzazione del problema e a un ricorso massiccio ai dati bibliografici con collaterale carenza di indagini sul territorio e conseguente insufficienza nello studio del fenomeno e del suo radicamento. Evidentemente, il riconoscimento della necessità di indagare la problematica (dimostrata dal considerevole aumento negli ultimi due anni di studi ad esso dedicati) non è ancora supportata da un impianto scientifico in grado di supportare tali studi, il fatto stesso che il termine "ludopatia" sia pochissimo in uso ne è un'ulteriore dimostrazione.



## Analisi media

L'attenzione dedicata dalla stampa e dall'informazione online al gioco d'azzardo, affrontato se pur in diversa misura nelle sue varie sfaccettature e problematiche, è sicuramente un ulteriore e importante elemento per valutare la rilevanza attribuita al fenomeno. La rilevanza mediatica è un aspetto fondamentale soprattutto per provare a stabilire il grado di radicamento del problema nell'opinione pubblica. In primis è necessario però sottolineare che la selezione di quanto viene riportato dall'informazione passa per la notiziabilità. La notiziabilità è l'attitudine di un avvenimento ad essere trasformato in notizia, indica il raggiungimento da parte di un fatto o di un avvenimento dei criteri minimi necessari alla sua pubblicazione o diffusione e si manifesta in termini di:

- Rilevanza in un dato ambito;
- Interesse suscitato nel pubblico.

La notiziabilità può essere raggiunta in base alla sua rilevanza storica, sociale, scientifica del fatto, in base al valore pubblico di una vicenda, ma anche in base all'interesse che suscita nell'opinione pubblica. Si evince, quindi, che quanto riportato in termini giornalistici sul gioco d'azzardo non rappresenta uno specchio fedele di questa realtà ma piuttosto si tratta di una lente di ingrandimento su episodi di cronaca ad esso correlati (i più eclatanti) e su un'attività di inchiesta che lega il fenomeno alla vita personale e sociale delle persone. Tra gli episodi di cronaca particolarmente rilevanti per l'analisi del gioco d'azzardo patologico e delle sue conseguenze sul tessuto sociale troviamo una serie di articoli ben rappresentativi del dramma che investe chi ne è coinvolto. Di seguito alcuni esempi:

Il Gazzettino ed. Treviso -7 luglio 2010: un professionista cinquantenne trevigiano felicemente sposato, con tre figli e gratificato da una vita agiata perde in una sola notte, vinto dalla voglia di mettere a segno la vincita più grossa della sua vita, centinaia di migliaia di euro tra slot machines e roulette, disponibilità economica ottenuta quella sera stessa con la firma dell'atto di vendita della villa di famiglia. Una drammatica vicenda che lo ha portato ad essere allontanato dalla sua famiglia;

La Repubblica ed. Napoli -3 giugno 2010: un invalido all'80 per cento rapina il titolare di un bar nel quale si era giocato la pensione al videopoker;

Corriere del Veneto -6 maggio 2010: un uomo riduce in fin di vita un anziano lasciandolo disidratato, denutrito e privo delle cure mediche necessarie per appropriarsi dei soldi della pensione da giocare al Casinò di Venezia;

Il Giornale di Vicenza – 5 maggio 2010: condannato l'amministratore della Spavit per bancarotta

fraudolenta patrimoniale e documentale della sua società. Aveva distratto liquidi dalla ditta (250 mila euro) per pagare i debiti di gioco;

Corriere Adriatico ed. Macerata – 18 aprile 2010: dilapida un mese di stipendio in slot machines e videopoker, non sa come giustificare la perdita del denaro e denuncia di essere stato vittima di una rapina;

La nazione – 1 aprile 2010: il caso della donna finita in ospedale per la slot machines, non riusciva a fermarsi in preda a una forte tensione emotiva e dominata da un impulso irrefrenabile che le impediva di smettere di inserire monete nella macchinetta. Caso di perdita del controllo degli impulsi a causa della dipendenza:

L'unione Sarda – 11 marzo 2010: a causa della febbre del gioco d'azzardo un impiegato perde 200 mila euro in 20 anni, casa, lavoro e famiglia e diventa "barbone";

Corriere Fiorentino – 11 giugno 2010: consigliere comunale col vizio del gioco rapina le Poste per ripagare i debiti di gioco causati dalle scommesse sui cavalli;

Il Secolo XIX – 6 aprile 2010: costituita ad Albenga un'organizzazione non lucrativa di utilità sociale (ONLUS) formalmente destinata all'elevazione culturale dei propri associati che in realtà gestiva un locale per le scommesse on line non autorizzate ed il gioco d'azzardo;

La repubblica ed. Genova – 16 giugno 2010: sorpresi dalla Guardia di Finanza e denunciati 20 giocatori vip intercettati al tavolo del "poker Texas Hold' em".

Gran parte degli episodi di cronaca legati al gioco e portati alla ribalta dall'informazione sono indubbiamente quelli legati alle operazioni di sequestri, perquisizioni e denunce ad opera delle forze dell'ordine e ai lavori di indagine svolti dalle Procure. Di seguito alcuni esempi:

Giornale di Sicilia – 21 gennaio 2010: scommesse on line, tre denunce a Corleone;

Adnkronos – 28 gennaio 2010: videopoker, in puglia 13 arresti e 18 denunce;

Agenzia Dire – 8 febbraio 2010: a Linate 56 denunce per gioco non autorizzato in un circolo privato;

Adnkronos – 19 aprile 2010: a Firenze sequestrati 6 apparecchi per agevolazione di gioco d'azzardo illegale,

IrpiniaNews – 11 maggio 2010: a Montoro la Guardia di Finanza sequestra 4 slot machines;

Romagna Oggi – 11 maggio 2010: a Forlì stipendi gettati nei videopoker illegali. Sigilli ad una sala giochi;

LeccePrima – 17 aprile 2010: a Nardò 6 esercizi commercianti, tra bar e circoli, perlustrati, 101 persone identificate, 5 videopoker sequestrati, multe per 32 mila euro;

San benedetto oggi – 7 luglio 2009: tra San Benedetto ed Ascoli sequestrati 24 apparecchi slot machines, denunciati 8 titolari e sanzioni amministrative per 45 mila euro;

Arezzo web – 14 gennaio 2009: bisca clandestina in un appartamento di Firenze; la Guardia di Finanza denuncia 5 persone e sequestra oltre 8 mila euro;

Asca – 3 febbraio 2009: truffa online, sgomita un'organizzazione attiva in diverse città del nord e sequestrati oltre 75 mila euro;

Il resto del Carlino ed. Modena: 2 giugno 2010: videopoker modificati, barista nei guai;

La Città di Salerno – 20 giugno 2010: scommesse clandestine a Scafati, denunciate 6 persone.

Il dato più rilevante emerso dall'analisi della rassegna stampa è senza dubbio la crescente attenzione che l'informazione ha dedicato al gioco d'azzardo come fenomeno sociale e come problema in forte espansione nel nostro paese. Ciò è avvenuto principalmente attraverso un approccio non più legato esclusivamente al racconto di cronaca ma piuttosto improntato ad una sempre crescente sensibilizzazione al problema. Ne sono una dimostrazione l'incremento delle indagini giornalistiche volte a identificare chi è maggiormente coinvolto dal gioco d'azzardo e quali sono le cause che ne alimentano la dipendenza; in questa direzione vanno anche una serie di articoli tesi a promuovere la nascita di associazioni che offrono assistenza ai soggetti affetti da "gioco d'azzardo patologico" e articoli che pubblicizzano appuntamenti, incontri e convegni a tema ad esso dedicati. Di seguito alcuni esempi: La Repubblica ed. Palermo – 9 giugno 2010: Al via un progetto per contrastare la dipendenza da scommesse. Il gioco come una malattia; "L'età media si abbassa";

L'Eco di Bergamo – 20 maggio 2010: Il gioco d'azzardo la nuova droga degli adolescenti. A Bergamo il 46% dei ragazzi ha puntato soldi almeno una volta;

Affari italiani – 3 maggio 2010: Quando gli adolescenti si mettono in gioco. D'azzardo;

La Nazione – 1 maggio 2010: Gioco, una febbre da adolescenti, “L’azzardo come una droga”;

Libertà – 1 maggio 2010: Gioco D’azzardo, un ragazzo su dieci a rischio patologico;

Quotidianonet.com – 30 aprile 2010: Gioco d’azzardo, passione pericolosa per mezzo milione di minorenni;

Agenzia Dire – 30 aprile 2010: Giovani d’azzardo, fra i 15-19 anni, uno su due ha giocato almeno una volta;

La Stampa – 24 aprile 2010: La febbre del gioco nuova malattia degli studenti. E’ il 10% dei minorenni a giocare in modo assiduo;

Adnkronos – 8 marzo 2010: Giochi, Polizia: sempre più giovani nella rete dell’azzardo on line.

City – 3 marzo 2010: Gioco d’azzardo, piaga soprattutto per i giovani.

La Città di Salerno – 1 maggio 2010: Il fascino del gioco d’azzardo conquista i giovani italiani.

Il Giorno ed. Varese – 22 giugno 2010: Donne e febbre del gioco, convegno sulla patologia;

La nazione ed. Grosseto – 7 maggio 2010: A Grosseto giornata di sensibilizzazione sul gioco d’azzardo patologico;

La Stampa ed. Biella – 7 aprile 2010: Sindrome da gioco compulsivo. Apre in città un centro di aiuto;

Modena2000 – 16 aprile 2010: “Quando giocare non è più un gioco” se ne parla al museo della Bilancia di Campogallinao;

Adnkronos -7 aprile 2010: Cagliari, convegno sul gioco d’azzardo patologico; Questo incremento dell’attenzione è fortemente giustificato dal dato che vede coinvolto un numero sempre maggiore di ragazzi e adolescenti. Gli articoli a loro dedicati sono, infatti, numerosissimi e indicherebbero proprio le “fasce giovani” come i maggiori giocatori d’azzardo. Come però è stato esplicitato all’inizio di questo percorso l’analisi della rassegna stampa non può essere considerata un dato statistico attendibile; è infatti comprensibile che il coinvolgimento di ragazzi giovanissimi renda un episodio più “notiziabile”.

L’informazione, inoltre, si approccia al gioco d’azzardo anche in termini territoriali: testate ed edizioni locali dedicano spazi di indagine rappresentativi delle realtà locali riportando soprattutto

iniziative e proposte politiche da parte di comuni, province e regioni. Ne emerge l'esigenza da parte delle istituzioni di arginare con misure restrittive, nell'ambito delle proprie competenze, il dilagare del fenomeno al fine di tutelare le famiglie e soprattutto le fasce più giovani della popolazione. Di seguito alcuni esempi:

Il Mattino di Padova – 18 giugno 2010: Limiti al gioco d'azzardo. Dettate regole ferree contro gli abusi, multa di 150 euro. (Ordinanza predisposta dall'assessore alle Attività produttive Alfredo Bedin per limitare l'abuso del gioco alle slot machines nei locali pubblici e nelle sale del territorio comunale. Regole tese a stabilire gli orari di funzionamento delle macchinette e dei giorni di chiusura. Multe a partire da 150 euro per chi sgarra).

La Nazione ed. Umbria – 6 giugno 2010: Niente videopoker nei Centri sociali. Lo stop arriva dal sindaco Ansideri.

La Provincia di Varese – 5 giugno 2010: Giro di vite a bar e sale giochi. Orario mini e posteggi ai clienti. (L'amministrazione comunale di Varese mette paletti all'apertura di nuove attività. Niente sale gioco se mancano le condizioni necessarie: parcheggi sufficienti, per dipendenti e clienti, e minimo disturbo della quiete pubblica). Corriere.it – 14 aprile 2010: Nel livornese, Collesalveti, sale giochi aperte solo dopo le 12 per bloccare la fuga da scuola.

Corriere dell'Alto Adige – 29 aprile 2010: Frena, "L'azzardo vicino alle scuole, scelta pericolosa". (Frena, segretario provinciale PD a favore della battaglia intrapresa da abitanti e dirigenti scolastici di Bolzano contro la presenza di macchinette per il gioco d'azzardo nei locali prospicienti la scuola)

Mattinodipadova.it – 21 aprile 2010: Scatta il pugno di ferro contro l'azzardo. Ecco le nuove regole. (A Padova l'amministrazione comunale cala il pugno di ferro, con l'approvazione in consiglio del regolamento sulle sale giochi, voluto dall'assessore al Commercio Marta Dalla Vecchia: non potranno essere aperte sale giochi a meno di 500 metri da scuole, centri civici, impianti sportivi e parrocchie e via la parola "casinò" dalle insegne, e nei bar o altri luoghi pubblici le macchinette mangiasoldi devono essere installate in locali separati e ben controllabili. Una macchinetta ogni 30 metri quadrati al massimo, parcheggi obbligatori per le sale giochi e richiesta del documento ai ragazzi).

La Nuova di Venezia: -17 maggio 2010: San Stino. Nuovo regolamento. Bar e slot machines scatta la linea dura. (Approvato il regolamento voluto dall'assessore al Commercio Patrizio Crosariol per l'installazione di apparecchi da gioco con le regole che ogni barista deve rispettare per tenere nel suo locale le slot machines. Previste multe che partono da 100 sino a 309 euro. Aree di sommini-

strazione separate da quelle riservate al gioco, impossibilità di aprire sale giochi vicino alla chiesa e alle scuole).

Giochi.it – 29 aprile 2010: Empoli, guerra al gioco d'azzardo. Ora anche un regolamento ad hoc. (Sale giochi ubicate a 250 metri da scuole, caserme, ospedali, cimiteri, chiese, luoghi religiosi, case di cura o altri luoghi destinati all'accoglienza di persone per finalità educative o socio-assistenziali, dai luoghi di interesse turistico; esclusiva ubicazione al pian terreno; divieto di utilizzo degli apparecchi per i minorenni; divieto di utilizzo per il termine "casinò"; esposizione nei locali di materiale sul gioco responsabile; regolamentazione dell'orario di apertura delle sale giochi).

La Nazione ed. Prato – 17 aprile 2010: Educazione, progetto della provincia per una sessantina di ragazzi dei circoli. ("Altri stili", iniziativa promossa dalla provincia di Prato in tre ambiti di intervento tra cui la socializzazione attraverso il gioco contro la proliferazione di slot e giochi d'azzardo).

Adnkronos – 26 aprile 2010: Santori (Pdl) su gioco d'azzardo, sollecitate restrizioni per sale giochi. (La commissione Sicurezza del Comune di Roma sollecita il Dipartimento Attività economico produttive affinché rediga un regolamento per il rilascio di autorizzazioni per l'apertura di sale giochi).

La Nazione ed. Empoli – 7 aprile 2010: Dipendenze, l'assessore Torrigiani in guerra con i videopoker.

Alto Adige – 20 giugno 2010: Sel "Sale giochi lontane dalle scuole". (A Bolzano il consigliere Guido Margheri, Sel, deposita una mozione per limitare la diffusione del gioco d'azzardo attraverso una regolamentazione; la proposta suggerisce di ubicare le sale gioco al pianterreno, di dividere gli apparecchi in cui si vincono soldi il documento auspica l'inasprimento delle sanzioni, la sottoscrizione di una carta etica sul gioco responsabile, un'adeguata formazione e certificazione per i gestori, lezioni per gli studenti e la limitazione del battage pubblicitario).

ItalianiInformazione.com – 25 aprile 2010: Il Gratta e vinci come le sigarette "nuoce alla salute". Presentato un disegno di legge del Pd. (A palazzo Madama il Pd presenta un disegno di legge per l'etichettatura dei biglietti delle lotterie istantanee, messaggi un po' minacciosi per evitare che ci si possa rovinare nella speranza di grattare il numero giusto).

La Tribuna di Treviso – 24 maggio 2010: Rubinato (Pd), stop al gioco d'azzardo. (L'onorevole Rubinato chiede misure restrittive nei confronti del gioco d'azzardo, sollecitando il governo ad adempiere agli obblighi comunitari mettendo in atto interventi necessari a contrastare l'illegalità, l'usura

e il riciclaggio in questo campo.

Giornale di Reggio – 15 febbraio 2009: La Provincia farà una campagna contro la dipendenza dal gioco. Lo ha detto l'assessore alla Sicurezza sociale di Palazzo Allende. (A Reggio Emilia l'assessorato alla Sicurezza della Provincia lancia una campagna di sensibilizzazione sui rischi del gioco d'azzardo e su come chiedere aiuto in caso di dipendenza patologica).

Varese Notizie -9 febbraio 2010: Il Comune di Malnate scende in campo contro la dipendenza dal gioco d'azzardo. (Il Comune prende parte ad alcuni bandi regionali presentando dei progetti che mettono al centro della dipendenza da gioco la prevenzione e i giovani).

(Gli articoli riportati in questa sintesi sono stati selezionati come rappresentativi della raccolta dati effettuata come rassegna stampa).

## Convegni, seminari e congressi

Il crescente interesse nei confronti delle problematiche generate dal gioco d'azzardo patologico trova un'ulteriore conferma dal proliferare di numerosi eventi ad esso dedicati. Convegni e seminari si rivolgono sia ai professionisti dei diversi ambiti coinvolti che ai cittadini, trovando sempre maggiore spazio sul nostro territorio a sottolineare la presa di coscienza sulla pericolosità del fenomeno, sull'importanza di sensibilizzare la gente e l'opinione pubblica nei confronti di esso, tracciando percorsi di indagine e confronti aventi come obiettivo il raggiungimento di concrete possibilità di intervento. Le tematiche principalmente trattate nel corso di questi eventi riguardano, in primis, il riconoscimento del gioco d'azzardo come malattia e dipendenza, attraverso le quali è stato spesso posto l'accento sulle inevitabili conseguenze che si estendono alla famiglia del giocatore d'azzardo. Le amministrazioni ma soprattutto le associazioni, a seconda della loro specificità, si sono occupate del tema affrontando nel dettaglio determinati ambiti come nel caso di Varese, dove la Consulta Femminile Provinciale ha centrato il dibattito sulla percentuale crescente di donne vittime del gioco d'azzardo patologico o come a Roma e Milano dove rispettivamente Business International e Bwin e Gioco Digitale si sono occupate del mercato del gioco online. In primo piano è sempre posta la necessità di attuare politiche pubbliche e sociali di intervento nel settore, proporzionali al costante aumento di proposte di gioco d'azzardo e al numero sempre maggiore di persone coinvolte, sulla base di analisi e ricerche serie su patologia, problematicità e rischi sociali connessi.

CAMPOFORMIDO (UD) 12-10-2008 -LA TERAPIA DI GRUPPO NELLA DIPENDENZA  
DA GIOCO D'AZZARDO PRIMA, DURANTE E DOPO UN LUNGO PERCORSO  
TERAPEUTICO. VALUTAZIONI DI PSICOTERAPEUTI E RIFLESSIONI  
DI EX GIOCATORI D'AZZARDO E LORO FAMILIARI

Convegno organizzato da A.GIT.A., Associazione degli ex giocatori d'azzardo e delle loro famiglie-  
Campofornido Tematiche trattate: "Quindici anni di ipotesi, sperimentazioni, cambiamenti presso il  
Centro di Terapia per gli ex giocatori d'azzardo e i loro familiari di Campofornido"; "Esposizione della  
ricerca sperimentale: l'espressione delle emozioni e la comunicazione affettiva dei giocatori d'azzardo  
e familiari in trattamento presso il Centro di Campofornido"; "Gruppi terapeutici multifamiliari  
e intervento di rete. L'esperienza "integrata" del Dipartimento delle Dipendenze della ASL8 e dell'As-  
sociazione "Mirimettoingiochi" di Arezzo; "Deontologia, terapia, responsabilità pubbliche nell'azzardo  
di massa";



Nel corso del convegno è stata presentata la seconda edizione del libro di Silvia Mazzocchi “Mi gioco la vita”.

VARESE 13-12-2008 -AUTO AIUTO E TERAPIA PER I GIOCATORI D’AZZARDO E LE LORO  
FAMIGLIE: ESPERIENZE E PROSPETTIVE IN ITALIA

Convegno organizzato da A.N.D. (Azzardo e Nuove Dipendenze), CoNaGGA (Coordinamento Nazionale Gruppi Giocatori d’Azzardo), G.A.T. (Gruppo Azzardo Ticino), A.M.A. (Associazione Mutuo Aiuto), ALEA, GLT (Gruppo di Lavoro sul Territorio) Centro d’incontro ONLUS, Ass. Self-Help S. Giacomo di Verona. In collaborazione con CESVOV e con il patrocinio di Regione Lombardia, Provincia di Varese, ASL Varese, Comune Varese, Comune Campoformido (UD), Comune Samarate (VA), Comune Ispra (VA), SIP. Dip. (Società Italiana Psichiatria Dipendenze), ERIT-Italia (Federazione degli Operatori delle Dipendenze), Consulta Nazionale Antiusura, Fondazione San Bernardino Onlus, Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie -Regione Lombardia, S.I.I.Pa.C. (Società Italiana di Intervento sulle Patologie Compulsive), Consulta delle Famiglie del Comune di Varese.

Tematiche trattate: GIOCO D’AZZARDO: IMPATTO SULLE FAMIGLIE, NUOVE POVERTA’ E USURA (“Esiti della ricerca nazionale del Conagga sul gioco d’azzardo”; “Azzardo e cultura consumistica”; “Il Paese dei balocchi”. Profilo del casinò capitalism italiano”; “Gioco d’azzardo e gioco criminale: le relazioni pericolose”; “Quali politiche sociali per il gioco di azzardo: il ruolo del servizio sociale e del volontariato nel supporto alla famiglia”); GIOCO D’AZZARDO PATOLOGICO: TECNICHE CLINICHE, PREVENTIVE, ESPERIENZE E RISPOSTE D’AIUTO (“Gioco d’azzardo patologico e disregolazione affettiva”; “Dieci gruppi terapeutici per ex giocatori d’azzardo e loro familiari: dal sintomo al dopo terapia. L’esperienza di Campoformido”; “Gruppi di auto mutuo aiuto per il gioco d’azzardo patologico: l’esperienza del Self Help di Verona”; “Esperienze di aiuto, ascolto, e accompagnamento per prevenire l’indebitamento dei giocatori”; “Vecchie e nuove vie nella prevenzione del gioco patologico nel Ticino”; “Analisi quantitativo/qualitativa del progetto “Educazione alla Legalità” per il Comune di Roma”) E’ stato, inoltre, presentato “RIENNE VA PLUS”, uno spettacolo nato con l’idea di raccontare la storia di un giocatore d’azzardo patologico. Rappresentazione di come, attraverso le varie fasi del gioco, Alessandro precipita in modo sempre più drammatico nella sua dipendenza, trascinando con sé anche la sua famiglia. Nel corso del convegno è stato approvato un *documento di riflessione e stimolo* per proposte politiche di intervento sul problema della dipendenza da gioco d’azzardo, di seguito ne riportiamo i contenuti: “Il

CONAGGA è il Coordinamento Nazionale Gruppi per Giocatori d'Azzardo; è costituito da Enti diffusi su tutto il territorio nazionale (da Salerno a Trento) che da anni si occupano di interventi sulla dipendenza da gioco d'azzardo attraverso attività di cura – prevenzione -informazione – trattamento. Nei propri anni di attività gli Enti aderenti al Coordinamento hanno avuto in trattamento 1911 persone con problemi inerenti il gioco d'azzardo (su 3273 richieste di aiuto) e ogni mese gestiscono 104 gruppi di trattamento per giocatori e loro familiari.

#### ALCUNI DATI SUL GIOCO D'AZZARDO

L'Italia, alla fine del 2004, si collocava al terzo posto fra i paesi che giocano di più al mondo, preceduta solo da Giappone e Regno Unito; già allora il mercato italiano rappresentava il 9% di quello mondiale e analizzando la spesa pro-capite, l'Italia già nel 2004 aveva il primato mondiale con oltre 500 euro a persona. Nel 2008 la spesa procapite è salita a oltre 790 euro annui per ogni italiano e in Regioni quali Sicilia, Campania, Sardegna e Abruzzo le famiglie investono in gioco d'azzardo il 6,5% del proprio reddito. -A fronte di un'evidente contrazione dei consumi familiari negli ultimi anni, cresce la voglia di giocare nella speranza del colpo di fortuna; la spesa in Italia per il gioco d'azzardo passa dai 14,3 miliardi di euro incassati nel 2000, ai 18 del 2002, ai 23,1 raccolti nel 2004, ai 28 nel 2005, ai 35,2 miliardi di euro nel 2006, ai 42,2 miliardi nel 2007, agli oltre 47,5 miliardi del 2008.

Come fatturato quella dei giochi d'azzardo è la 3° industria in Italia dopo Eni e Fiat.

La maggior causa di ricorso a debiti e/o usura in Italia è da attribuire all'azzardo. -A fronte di un maggiore volume di gioco in Italia di 12,2 miliardi di euro dal 2004 al 2006, le entrate per l'erario sono diminuite da 7,3 a 6,7 miliardi di euro.

#### QUANTI E CHI SONO I GIOCATORI PATOLOGICI

Da sempre il gioco d'azzardo è diffusissimo in Italia ma coinvolge maggiormente determinate categorie di persone: le fasce più deboli. Nel gioco investe di più chi ha un reddito inferiore: giocano il 47% degli indigenti, il 56% degli appartenenti al ceto medio-basso, il 66% dei disoccupati. Gioco d'azzardo non significa per forza gioco patologico; la stragrande maggioranza dei giocatori non ha nessun problema, ma le ricerche internazionali condotte per accertare il numero di giocatori patologici stimano dall'1 al 3% (a seconda che siano calcolati sull'arco della vita o sull'ultimo anno) la popolazione vittima del gioco patologico: in Italia ciò equivale a 700.000 persone in "età di gioco" . E' interessante notare che le ricerche esistenti, fatte in Inghilterra, Spagna, Nuova Zelanda, Canada, USA, riportano in modo concorde tutte gli stessi risultati percentuali. In aggiunta, tutte le ricerche dimostrano che la maggior quantità di giochi a disposizione (sia come numero che in termini di possibilità di accesso temporale) è direttamente proporzionale ad un aumento del numero di popo-

lazione che perde il controllo del gioco e che diviene giocatore problematico o patologico. In Italia scarseggiano ricerche che indaghino in modo sistematico questi fenomeni.

#### POLITICA E GIOCO D'AZZARDO

Il trend di crescita del gioco autorizzato nel nostro Paese è sicuramente attribuibile anche agli impulsi generati dalle manovre economiche. Non c'è stato anno, infatti, in cui l'Esecutivo non abbia introdotto nuove offerte di gioco d'azzardo pubblico. Nel 1997 vengono introdotte la doppia giocata di Lotto e Superenalotto e le Sale scommesse; nel 1999 investitura ufficiale per il Bingo; nel 2003 spazio in Finanziaria alle Slot machine, nella Finanziaria 2005, ecco introdotte la terza giocata del Lotto, le scommesse Big Match, le scommesse on line, nel 2006 i nuovi corner e punti gioco per le scommesse. Si è passati dalle 3 occasioni di gioco autorizzato alla settimana degli inizi del '90 (totocalcio, lotto e scommesse ippiche), alle oltre 20 occasioni di gioco attuali (15 possibilità settimanali, più gratta e vinci, sale bingo (242), slot machine (con circa 200.000 apparecchi diffusi in tutto il territorio nazionale), sale scommesse (1.400), poker on line...). Con il Decreto Bersani la proposta di giochi è aumentata ulteriormente: con l'art.38 viene modificata la disciplina vigente del settore dei giochi da intrattenimento: è costituita una rete strutturata di punti vendita, è offerta la possibilità di poter installare nelle sale Bingo apparecchi di intrattenimento per i giochi su base ippica, (istituendo altri 16.300 nuovi punti in cui è possibile giocare d'azzardo), si allarga ulteriormente la possibilità di giocare e scommettere anche con il poker on line.

#### ENTRATE PER L'ERARIO, ATTIVITA' DI PREVENZIONE E GOVERNO DEL SISTEMA

Al di là di incamerare i miliardi di euro che provengono dal gioco, lo Stato non ha fatto praticamente nulla. L'attenzione alle conseguenze negative che possono derivare dall'ampliamento del fenomeno del gioco d'azzardo, ha prodotto soltanto l'approvazione da parte del Senato del precedente Governo di un ordine del giorno che impegnava il Governo a "destinare parte dei proventi derivanti dalla raccolta conseguente ai giochi e alle scommesse ad appositi capitoli di spesa dello stato di previsione del Ministero dell'Istruzione per la realizzazione di campagne di informazione e di educazione dei giovani". In concreto questo fondo di 100.000 Lo Stato nel tempo ha dato piena autonomia all'Amministrazione Autonoma Monopoli di Stato che, da un punto di vista aziendale, ha dato ottimi risultati aumentando costantemente le entrate da gioco d'azzardo e promuovendosi attraverso ottime campagne di marketing per le quali ha stanziato un budget di 21 milioni di euro anche per l'anno 2007 (abbiamo visto su tutti i mass media la campagna che ci ricorda che: "I giochi di AAMS finanziano lo sport, l'ippica e l'arte. Meriterebbero un monumento"...); ma purtroppo ciò che col tempo parrebbe essere accaduto (con l'aziendalizzazione dei Monopoli di Stato) è che è stata relegata sullo sfondo la costruzione, finalizzata e dotata di obiettivi chiari, di una politica

sul gioco pubblico in Italia che non solo si occupi di tutelare il profitto economico ed erariale, ma anche di valutare gli impatti negativi conseguenti ad un incremento di investimenti dei cittadini in tali ambiti di spesa nei termini socioeconomici più ampi (ad esempio, sottraendo denaro ad altre tipologie di consumi meno effimeri e valutando l'incidenza di fenomeni patologici e criminali correlati). Al momento parrebbe che le politiche sul gioco pubblico in Italia siano frammentarie e in mano agli operatori economici del settore (AAMS in testa) piuttosto che al Governo, cui invece spetta l'armonizzazione di tutti gli aspetti di questo fenomeno complesso.

#### DOMANDE

Perché per alcol e sigarette, anch'essi Monopolio di Stato, si attuano campagne informative e di prevenzione, e per il gioco d'azzardo non si pensa neppure a favorire la conoscenza dei rischi e la trasparenza delle informazioni? Perché la stessa attenzione con la quale si promuove il gioco, non viene posta anche sul fatto che in Italia sono quasi completamente assenti dei servizi gratuiti predisposti per la cura di quelle persone che sviluppano una dipendenza dal gioco d'azzardo? Perché le plusvalenze derivanti dal gioco d'azzardo di stato vanno a finanziare ogni sorta di iniziativa (da quelle benefiche a quelle commerciali, sino – di recente – a quelle salvifiche per altri settori legati alle scommesse, quali l'ippica) e non si adotta a riguardo un approccio di responsabilità sociale di impresa, coprendo con parte dei proventi e con le vincite non riscosse interventi specifici clinici e preventivi del gioco d'azzardo patologico?

#### PROPOSTE OPERATIVE

Riprendendo molte delle proposte già espresse dal documento di ALEA del 2000, riteniamo utile sottolineare alcune azioni operative su cui si potrebbe intervenire:

- recepire l'indicazione dell'Organizzazione Mondiale della Sanità che vede nel gioco d'azzardo compulsivo una forma morbosa chiaramente identificata e che, in assenza di misure idonee d'informazione e prevenzione, può rappresentare, a causa della sua diffusione, un'autentica malattia sociale;
- consentire ai giocatori d'azzardo patologici e ai loro familiari (oggi abbandonati a se stessi), il diritto alla cura, come già sottolineato dall'articolo 32 della Costituzione, parificando ciò che già vige nel campo delle dipendenze anche a questo tipo di patologia: diritto alla cura, diritto al mantenimento del posto di lavoro, diritto di usufruire dei benefici di legge, diritto a una parificazione tributaria e fiscale
- promuovere iniziative di sensibilizzazione ai rischi collegati al gioco d'azzardo attraverso campagne di informazione alla cittadinanza;
- emanare un atto di indirizzo che sostenga le iniziative a livello regionale per la messa in atto di

misure di prevenzione, cura e riabilitazione della patologia collegata al gioco;

- avviare studi e ricerche di carattere epidemiologico per monitorare la diffusione delle forme di gioco problematico e patologico in Italia (condotte da enti “senza conflitti di interessi” ad esempio Regioni o Università);
- avviare iniziative sperimentali di prevenzione del gioco d’azzardo tra i giovani e di trattamento e cura per chi risulta già dipendente dal gioco;
- promuovere, di concerto con i gestori delle attività di gioco, iniziative di formazione per gli esercenti mirate alla prevenzione degli eccessi nel gioco d’azzardo;
- limitare i messaggi pubblicitari e di marketing sul gioco d’azzardo e garantire forme di reale e corretta informazione per il pubblico;
- promuovere la formulazione di una legge quadro sul gioco d’azzardo cui concorrano i ministeri interessati: della Salute e delle Politiche Sociali, dell’Economia e Finanze, dell’Interno, della Gioventù nonché la consultazione con gli enti del Terzo settore che si sono occupati del fenomeno sino a questo momento, affinché lo Stato recuperi il governo e la programmazione politica sulle attività di gioco d’azzardo ora gestite e progettate in toto dall’Amministrazione Autonoma dei Monopoli cui, riteniamo, non dovrebbero competere anche queste attività di programmazione.

#### RISORSE ECONOMICHE DEDICATE

Si potrebbe attuare una politica simile a quella della Svizzera che prevede che una parte degli introiti dal gioco d’azzardo siano utilizzati per attività di ricerca/prevenzione/cura sul tema stesso (la Svizzera prevede l’investimento del 5% degli introiti da gioco, in Italia basterebbe un decimo di questa percentuale...); in aggiunta, si potrebbe pensare di utilizzare una parte dei premi non riscossi (che sono spesso cifre ragguardevoli).

#### CONCLUSIONI

Non siamo assolutamente contro il gioco d’azzardo o a favore di politiche di simil-proibizionismo, pensiamo però che al costante aumento di proposte di gioco d’azzardo (così come sta avvenendo costantemente negli ultimi anni), debba corrispondere un’analisi di ricerca seria su patologia, problematicità e rischi sociali connessi al gioco attuabile solo attraverso la formulazione di chiare politiche pubbliche nel settore dei giochi d’azzardo.”

MACERATA 16-04-2009 -GAME OVER: CONVEGNO SUL GIOCO D’AZZARDO PATOLOGICO

Convegno organizzato da l’Assessorato Provinciale alle Politiche Sociali con la collaborazione dei Dipartimenti Dipendenze Patologiche dell’ASUR e dell’Associazione GLATAD onlus.

L’iniziativa fa fronte ad un grave problema che si sta sempre più diffondendo e manifestando, come

è testimoniato anche da frequenti episodi, riportati dalla stampa, che vedono coinvolte, nel commettere reati, persone ossessionate dal gioco e fortemente indebitate per questo motivo. La giornata del 16 aprile chiude la prima fase del progetto “GAMEOVER-prevenzione ed interventi nel campo del gioco d’azzardo patologico”, promosso dalla Provincia di Macerata e avviato nel 2007, per comprendere e rispondere in modo adeguato a questa che è una nuova forma di dipendenza. Questa prima fase ha visto i Dipartimenti Dipendenze Patologiche ASUR della nostra provincia impegnati in attività di formazione rivolte agli operatori dei servizi pubblici ed il GLATAD nell’osservare e studiare da vicino questo fenomeno nel territorio. Questo lavoro di ricerca dati ha portato il GLATAD a contattare istituzioni, associazioni di categoria, servizi pubblici, i giocatori e le loro famiglie. Tematiche trattate: “Aspetti psicologici e sociali del gioco d’azzardo”; “Giochi d’azzardo o relazioni d’amore”; “Le esperienze e i risultati del progetto Gameover”; “l’esperienza dei gruppi di auto-mutuo aiuto”; “Presentazione di uno sportello di orientamento e consulenza, realizzato dalla provincia di Macerata tramite il GLATAD, al quale i giocatori e le famiglie, possono rivolgersi per chiedere aiuto”

RIMINI 23-05-2009 -DA PASSATEMPO A DIPENDENZA: VIAGGIO TRA LE NUOVE DROGHE  
Convegno organizzato dall’Assessorato alle Politiche sociali della Provincia di Rimini. Una giornata di lavoro e di studio dedicata alle potenziali patologie legate alle nuove forme di “addiction” tra cui la ludopatia. Con il proliferare delle offerte ludiche cresce il rischio di “ammalarsi” di gioco d’azzardo, sempre più insidioso il gambling on line, si stima che il 6 per cento della popolazione adulta sia già dipendente dalla rete, un dato suscettibile di rapido incremento considerata la diffusione di un ventaglio sempre più ricco di intrattenimenti telematici in denaro. Tematiche trattate: “Le dipendenze socialmente incentivate”; “Quando il gioco diventa un problema”; “La compulsione negli acquisti: tra problema individuale e questione sociale”; “Internet Addiction Disorder”; “Illustrazione del modello di presa in carico e di cura del Ser.T. di Rimini per questo tipo di dipendenze”.

Intervento di Cesare Guerreschi presidente del Siipac (Società Italiana di Intervento sulle Patologie Compulsive e il gioco d’azzardo patologico): “Il computer fa ormai parte della vita di tutti, giovani e giovanissimi lo usano soprattutto per giocare, lo Stato dovrebbe essere garante della tutela dei minori e colmare un buco legislativo attraverso una regolamentazione in difesa delle fasce deboli. In tempi brevi si avrà il trasferimento di tutti i giochi sulla piattaforma virtuale, è su questo terreno che va monitorata la patologia che nasce dal rapporto tra l’uomo e il computer”.

MODENA 26.11.2009 -QUANDO IL GIOCO NON È PIÙ DIVERTIMENTO, LA DIPENDENZA

#### DA GIOCO D'AZZARDO A MODENA E I RISULTATI DI 7 ANNI DI INTERVENTO

Convegno organizzato dall'associazione Centro sociale papa Giovanni XXIII con il patrocinio di Fondazione Cassa di Risparmio di Modena e del Comune di Modena. L'obiettivo del convegno è stato quello di prendere in considerazione da più punti di vista il fenomeno economico-sociale dell'azzardo, attraverso la presentazione dell'esperienza della Papa Giovanni che da oltre 7 anni interviene su questo tema sul territorio locale. Tematiche trattate: "Amministrazione locale e dipendenza dal gioco d'azzardo"; "Il gioco d'azzardo: da fenomeno economico-sociale a dipendenza"; "Il gruppo modenese per dipendenti da gioco azzardo, analisi dei primi 7 anni di intervento: numeri, problemi e risultati"; "Salute Mentale – Dipendenze Patologiche"; "I servizi dell'ASL di Modena per il Gioco d' Azzardo Patologico"; "L'emendamento alla finanziaria: perché lo Stato si faccia carico delle patologie da gioco"; "Partecipante al gruppo per giocatori: Il mio problema con il gioco d'azzardo";

#### SALERNO 11-12-2009 -X CONVEGNO NAZIONALE SUL GIOCO D'AZZARDO

Convegno nazionale organizzato dal Coordinamento Nazionale Gruppi per Giocatori d'Azzardo (CONAGGA) insieme all'associazione "Famiglie in gioco", affiancata dall'associazione "Gruppo Logos Onlus" nella promozione dell'auto-mutuo-aiuto, nella sensibilizzazione della popolazione sulle problematiche della dipendenza dal gioco e nel trattamento della stessa. Tematiche trattate: "Il gioco d'azzardo -l'evoluzione di massa e la multidimensionalità dei problemi"; "il gioco di massa tra profitti e costi sociali ed economici"; "Il Sud e la cultura del gioco nell'attuale congiuntura economica"; "usura e illegalità nell'azzardo di massa -problemi e ipotesi di intervento"; "Prevenzione, controllo, riabilitazione dal gioco d'azzardo -aspetti educativi, sociali e giuridici"; "Verso una prevenzione di comunità -problemi e proposte"; "Esperienze di prevenzione in ambito educativo"; "Giustizia e riabilitazione - un'esperienza pilota"; "Terapia auto mutuo aiuto e altri programmi di comunità nell'approccio ai problemi legati all'azzardo".

*Rilevanti i numeri che riguardano il CONAGGA: 4372 contatti per richieste di aiuto, 2271 persone aiutate tramite gruppi settimanali e colloqui individuali, 111 gruppi di aiuto al mese, 18 città (da Catanzaro a Trento) nelle quali gli enti appartenenti al Coordinamento effettuano i loro servizi di aiuto per la dipendenza da gioco e quasi sempre in modo pressoché gratuito, visto che la dipendenza da gioco, per lo stato italiano, non è ancora una dipendenza "ufficiale" nella quale investire risorse.*

#### PALERMO 12-12-2009 - GIOCO D'AZZARDO E FAMIGLIA

Seminario organizzato dall'Associazione Don Sturzo con l'alto patrocinio della Presidenza della

Regione Siciliana e del Comune di Palermo. In collaborazione con: Regione Siciliana, Comune di Palermo, Università di Palermo, Cattedra di Psicologia di Comunità, Associazioni Onlus: Empowerment Sociale, Puntocom. Tematiche trattate: Il gioco oggi: oltre l'homo ludens; L'Italia che gioca; Come cambiano i giochi, come cambiano i giocatori; Le nuove dipendenze tra piacere e disagio; Azzardo e usura: rischi e possibilità di intervento; Chi e come: rispondere al gioco patologico; Costretti a giocare: il giocatore compulsivo; Disponibilità e caratteristiche dei servizi sul territorio; Il fascino delle nuove dipendenze. Sintesi: Il gioco d'azzardo richiama immagini contraddittorie di divertimento e di preoccupazione.

Queste ultime sono relative non solo all'ambito della morale o della legalità, ma anche all'ambito clinico, in relazione ai sempre più diffusi casi di patologia da gioco, i quali evidenziano gravi situazioni di compromissione, di escalation, di compulsività e di vera e propria dipendenza con pesanti costi sociali. Ma è anche vero che il gioco è un'occupazione frivola e libera dai vincoli della vita reale, che pone tutti i giocatori, grandi e piccoli, sullo stesso piano. L'esperienza ludica diviene, quindi, un momento indispensabile della vita umana traducendosi in una dimensione capace di rapimento, di elargire gioia e liberare l'uomo dalla ripetitività dell'esistenza. Questa importanza del gioco, nel nostro secolo in particolare, è sostenuta e formalizzata soprattutto da Eugen Fink nel suo saggio *Oasi della gioia* (1986), in cui scrive: «Il gioco rassomiglia a un'oasi di gioia, raggiunta nel deserto del nostro tendere e della nostra tantalica ricerca. Il gioco ci rapisce. Giocando siamo per un po' liberati dall'ingranaggio della vita, come trasferiti su un altro mondo dove la vita appare più leggera, più aerea, più felice». Il gioco, insomma, risveglia il nostro desiderio di onnipotenza che di solito deve fare i conti con una quantità di fattori incontrollabili. Il gioco si scopre, in tal modo, un'"isola di perfezione" nella quale regna una regola, rispettata da tutti, che non favorisce né danneggia nessuno. Giocare equivale a interrompere la routine, prendersi una pausa e un alleggerimento del peso dell'esistenza. Ma parlare di "oasi della gioia" se, da una parte, ci dà l'idea del fatto che il gioco è divertimento, dall'altra può indurci in errore sulla sua natura. L'esperienza ludica è, a volte, talmente coinvolgente da non avere nulla in comune con un'isola di gioia, il gioco da magico può diventare "demoniaco". Così giocare assume una doppia valenza: ci si lascia attraversare da una dimensione attraente quanto instabile e ci si espone al rischio di trovarsi immersi in un clima "incandescente" che è tipico del gioco d'azzardo. Troppo spesso si ha del gioco d'azzardo una visione elitaria, estrema, dostoevskijana e relativa a mondi "lontani e diversi" che, proprio perché lontani e diversi, magari, ci affascinavano ma sostanzialmente ci lasciavano indifferenti. Ora, invece, più semplicemente e più spesso, sono persone come noi che si giocano uno stipendio al bar



vicino casa. Quando parliamo di gioco d'azzardo dimentichiamo che si tratta di scommesse, cioè di occasioni in cui i soggetti coinvolti sfidano non solo la razionalità ma anche il destino irrazionale e "scommettono" – si tratta, nei fatti, di un "pensiero magico" – di prevedere il futuro sapendo in anticipo cosa accadrà di un evento (gara sportiva, estrazione, carte). Magia, spirito demoniaco, autoerezione a dio vivente, sono solo alcuni degli aspetti che possono aiutarci a comprendere la particolarità del gioco d'azzardo tramite scommesse, rispetto a più pericolose ma, per fortuna, meno diffuse forme di "giocarsi la vita": si pensi all'ordalia e alle condotte ordaliche, o ai comportamenti a rischio. A Huizinga, autore del primo classico contemporaneo sul gioco, si dà il merito di aver analizzato molte caratteristiche dell'esperienza ludica. Si ritiene che egli abbia compiuto una sorta di rivoluzione copernicana nello studio del gioco; sin dall'introduzione al suo saggio *Homo ludens* (1982), sostiene che nel corso della storia, l'uomo, oltre a essere definito sapiens è stato descritto anche come faber, cioè come uomo produttore. Secondo l'antropologo olandese, chi considera il gioco come un'attività secondaria se non inutile commette un grave errore di giudizio, poiché ogni attività umana e ogni aspetto della vita può essere ricondotto al gioco: «ogni azione umana appare un mero gioco». Il gioco non viene più inteso come un semplice antagonista del lavoro o un elemento secondario della cultura; ad esso viene attribuito un ruolo fondamentale nello sviluppo della civiltà come primo "operatore culturale". Il gioco diviene una vera e propria forma di cultura. Roger Callois, nota che l'analisi di Huizinga, secondo cui il gioco è un'azione «situata al di fuori della vita consueta», escludeva completamente i giochi d'azzardo (bische, casinò, lotterie, corse dei cavalli) che invece costituiscono una parte importante nella vita economica degli individui e degli Stati. Callois fornisce una fondamentale classificazione ludica (ndr, vedi anche a pag. 13), in *I giochi e gli uomini* (1981), ne distingue quattro tipologie: giochi di Agon (competizione), giochi di Mimicry (imitazione), giochi di Alea (rischio) e, per finire, giochi di Ilinx (vertigine). Immagina che essi si trovino in una grande piattaforma ruotante che permette loro diverse combinazioni e quindi infinite varietà di giochi. «(...) se i giochi di competizione, o di Agon, sono una rivendicazione del merito e della responsabilità personale, quelli di rischio, o di Alea, sono un'abdicazione della volontà e un abbandono al destino». Particolare attenzione egli attribuisce a queste tipologie di giochi: in quelli di Agon è presente la padronanza del sé, l'affidamento alle proprie capacità e responsabilità; mentre in quelli di Alea l'individuo assume un ruolo di passività e la sua stessa soggettività scompare quasi del tutto dinanzi alla "cecità della sorte". L'Alea rappresenta la negazione del lavoro, della pazienza, della qualificazione personale e appare come «un'insolente derisione del merito» proprio perché reca al giocatore fortunato infinitamente più di quanto gli può procurare il lavoro e la fatica. Agon e Alea esprimono entrambi atteggiamenti opposti e simmetrici, pur obbedendo a una stessa legge: la

creazione artificiale fra i giocatori di un'uguaglianza assoluta che nella realtà è negata agli uomini. Secondo Callois, in tutti «i giochi non si tratta di vincere su un avversario, ma sul destino». Da quest'affermazione si evidenzia il valore del Fato che governa da protagonista indiscusso su tutti i giochi. Nell'era multimediale il gioco d'azzardo cambia faccia e, naturalmente, nomi: comprende il videopoker, leslot machines e il gioco d'azzardo virtuale (casinò virtuali, aste on line). In realtà, il gioco d'azzardo è un modo di cui dispone l'uomo per poter «gareggiare con il proprio destino», nell'illusione di controllarlo, anche solo nell'intervallo di una scommessa. Per quanto un individuo non si dichiari un "giocatore", difficilmente rimane impassibile di fronte alla tensione che avvolge la mente di chi attende l'esito della propria sorte. La gente gioca perché ciò è insito nella sua stessa natura; comunque, quasi tutte le teorie generali sul gioco d'azzardo si riferiscono a qualche forma d'insoddisfazione o di privazione personale.

#### COIRA (SVIZZERA) 18-02-2010 -QUANDO IL GIOCO D'AZZARDO DIVENTA UNA DIPENDENZA

Convegno organizzato dall'Ufficio cantonale del servizio sociale in cui sono state presentate cifre attuali e tendenze e discussi i temi dell'individuazione precoce e della prevenzione. Le conseguenze per chi è colpito dalla dipendenza dal gioco possono essere rilevanti. Oltre alla rovina finanziaria, la dipendenza dal gioco può portare anche all'emarginazione sociale, alla disgregazione della propria famiglia e alla perdita del posto di lavoro. Gli esperti hanno riassunto i fatti e le cifre più recenti e mostrato che il numero di coloro che sono colpiti dalla dipendenza dal gioco è notevolmente aumentato a causa di internet. Per via del gioco in internet, la dipendenza si manifesta sempre più tra le proprie quattro mura, i giocatori infatti non hanno più bisogno di incontrarsi in un luogo pubblico. La presenza di una necessità d'agire nell'ambito della dipendenza dal gioco d'azzardo è evidenziata dal fatto che i Cantoni della Svizzera orientale stanno considerevolmente potenziando la prevenzione in questo settore. I Cantoni di San Gallo, Appenzello Esterno, Appenzello Interno, Glarona, Grigioni e Turgovia hanno elaborato un programma comune per la prevenzione e la lotta alla dipendenza dal gioco. Sono ad esempio stati attivati un sito web ([www.sos-spielsucht.ch](http://www.sos-spielsucht.ch)) e una linea telefonica di consulenza (0800 040 080 `begin_of_the_skype_highlighting` 0800 040 080 `end_of_the_skype_highlighting`). Gli interessati e i loro familiari possono così ottenere importanti informazioni relative alla dipendenza dal gioco. I servizi regionali sono inoltre stati sensibilizzati e formati su questo tema, affinché possano offrire la relativa consulenza e procedere a un triage. La dipendenza dal gioco d'azzardo si differenzia poco dagli altri comportamenti di dipendenza. Una

volta che la dipendenza si è completamente sviluppata, gli interessati incentrano tutta la loro vita unicamente sul gioco d'azzardo. Tutto il resto viene trascurato.

Nel corso del convegno si sono tenuti quattro diversi workshop, dedicati ai temi: “Fil rouge per la consulenza in materia di gioco d'azzardo” , “Giochi d'azzardo in internet”, “Risanamento debiti: opportunità o utopia?” e “Lavoro di consulenza ai familiari”.

#### CAGLIARI 09-04-2010 -SE NON GIOCHI VINCI

Il Convegno promosso dall'assessorato provinciale alla Pubblica istruzione per sensibilizzare i cittadini, in particolare il mondo della scuola, sul pericolo dipendenza del gioco d'azzardo

Tematiche trattate: "Gioco d'azzardo: gioco, vizio, malattia: istruzioni per l'uso"; "Gioco d'azzardo come rischio sociale"; "Dipendenza digitale"

#### PARABIAGO 04-05-2010 -IL PERICOLO DEL GIOCO D'AZZARDO

Convegno organizzato dal Lions Club Parabiago e dall'associazione onlus "Vinciamo il gioco". Incontrano finalizzato alla sensibilizzazione della popolazione sui pericoli del gioco d'azzardo, illustrando le problematiche connesse alla dipendenza da gioco d'azzardo con l'utilità di informare e sensibilizzare l'opinione pubblica sull'estensione e la gravità di tale patologia, che ha un effetto devastante sulla psiche, sul fisico e altera le relazioni familiari. Un problema che è diventato ormai una piaga sociale. Relatori: il presidente dell'associazione "Vinciamo il gioco" Roberto Pezzoli (che ricopre anche il ruolo di Officer distrettuale Lions nel comitato "Gioco d'azzardo"), relatori qualificati e alcuni ex giocatori patologici che racconteranno la loro personale esperienza.

#### ROMA 27-05-2010 -IL MERCATO DEL GIOCO ONLINE: TRA REALTÀ E FUTURO

Convegno organizzato da Business International. Tematiche trattate: "Scenario del mercato del gioco online in Europa: verso un modello unico europeo?"; "La differenza tra "gioco terrestre" e "gioco on line". La nuova disciplina dei giochi di abilità a distanza"; "Il ruolo di SOGEI e le soluzioni tecnologiche a supporto del gioco online"; "Le scommesse on line. Analisi del mercato e prospettive per le imprese"; "Il Futuro del Mercato alla luce del nuovo decreto sui giochi a distanza"; "Il Sessione: Il ripristino del Decreto Telematico del 27 giugno 2007"; "L'assetto organizzativo e le modalità di distribuzione del gioco telematico: il divieto di intermediazione, il ruolo delle Agenzie, Negozi e Corner; "L'apertura del mercato italiano agli operatori esteri. Benchmark di confronto"; "Un settore sul quale investire?"; "Il ruolo dei sistemi di pagamento elettronici nel settore del gioco a distanza"; "I Sistemi di pagamento: dall'online al mobile"; "La multicanalità nel settore del gaming: l'esperienza di Cogetech tra onlineoffline"; "Il gaming tra media e mobile: lo spettacolo del gaming".

Interventi del parlamentare europeo Salvatore Iacolino, Vice Presidente della Commissione Libertà Civili, Giustizia e Affari Interni dell'Unione Europea, che ha informato della volontà degli organi che rappresenta di creare una normativa unica che abbracci tutti i Paesi della UE: "Ci stiamo attivando per redigere un libro verde sul gioco online a tutela dei minori, cercando di elevare gli

standard di protezione. E' un progetto a livello comunitario, una sorta di documento di intendimenti tra gli Stati membri per definire un quadro normativo che riduca le differenze tra i singoli Paesi. Non si tratta di un processo semplice visto che in alcuni paesi il poker viene considerato gioco d'azzardo, in altri no".

RHO 10/11-06-2010 -PREVENZIONE TRA IL DIRE E IL FARE -ANALISI E CONTRIBUTI PER  
UNA STRATEGIA PREVENTIVA ALLE DIPENDENZE".

Convegno organizzato da SER.CO.P., il Consorzio dei Comuni del Rhodense per i Servizi alla Persona creato per una gestione associata dei Servizi Sociali dai 9 Comuni del Rhodense ( Rho, Arese, Cornaredo, Lainate, Pero, Pogliano Milanese, Pregnana Milanese, Settimo Milanese e Vanzago); Regione Lombardia ASL Milano 1 e il Piano Sociale di Zona. Hanno contribuito all'organizzazione anche la Cooperativa Lotta contro l'Emarginazione, A77 Cooperativa Sociale e Comunità Nuova Onlus. Durante le due giornate di studio e di dibattito sono state affrontate le diverse situazioni che determinano situazioni di dipendenza, dalle tossicodipendenze al gioco d'azzardo. Tematiche trattate: "Presentazione dei dati dell'osservatorio 2009/ricerca sociale"; "Linee guida regionali e indirizzi europei"; "Abitudini al consumo e tossicodipendenze, sfide della prevenzione"; "La valutazione dell'impatto dei progetti: uop"; "Introduzione. i dati in gioco: le dimensioni del fenomeno del gioco d'azzardo. Milano, dati epidemiologici e aspetti neurobiologici"; "Gioco d'azzardo: area trattamentale e prevenzione. l'offerta attuale dei servizi territoriali"; "Azioni preventive".

Intervento dell'Assessore con delega alle politiche sociali, ai servizi alla persona e alle pari opportunità Carolina Pellegrini: «Prevenzione -Tra il dire e il fare" rappresenta il frutto di una forte collaborazione tra il Piano Sociale di Zona e l'ASL. Va messo in evidenza anche il fatto che la Regione Lombardia abbia investito molto nell'area Prevenzione. Questo "agorà" a tema è un primo momento di confronto organizzato sul nostro territorio: non si tratta solo di rendere note delle informazioni, comunque utili e basilari per costruirvi intorno strategie e progetti, ma soprattutto di confrontarsi per poi agire concretamente. In questo caso, abbiamo bisogno di definire strategie di prevenzione alle dipendenze, che aumentano e si diversificano anche sul nostro territorio. L'analisi, ad esempio, dei dati e degli aspetti neurobiologici del gioco d'azzardo va in questa direzione: troppo spesso si sottovaluta la portata di questo fenomeno, che colpisce anche i giovani e che va arginato subito, prima che crei patologie di difficile gestione. Questa volta, per la prima volta, oltre a fare il punto della situazione -ciò che abbiamo fatto e che stiamo facendo -, ci troviamo di fronte, purtroppo, a questa nuova forma di dipendenza, che si sta diffondendo moltissimo. Al Convegno parteciperanno qualificati relatori, tecnici di grande rilevanza, che potranno aiutarci a definire meglio tante situazioni che caratterizzano la nostra zona.».

Convegno organizzato dalla Consulta Femminile Provinciale in collaborazione con AND sulla dipendenza dal gioco d'azzardo come fenomeno in crescita che colpisce il 3% della popolazione italiana e in misura crescente le donne. Tematiche trattate: "Perchè si gioca e come si smette. Dimensioni del fenomeno ed opportunità di cura in provincia di Varese"; "Il mercato dei giochi leciti: all'arrembaggio delle donne?"; "Quando a giocare in modo eccessivo sono le donne: storie di azzardo femminile"; "l'altra faccia del problema: che accade alle mogli dei giocatori patologici?"; "L'anello debole della catena: essere figli in una famiglia con un problema di gioco"; "La protezione giuridica nelle famiglie vittime d'azzardo: mai più... comunione dei beni!"; "Il progetto dei LIONS sulla dipendenza da gioco"; "I media: quale ruolo "giocano" nel gioco?".

RENDE (CS) 29-06-2010 -VINCI SE NON GIOCHI: LA DIPENDENZA DA GIOCO D'AZZARDO  
Convegno organizzato da Aipsi (Associazione Italiana Di Psicoterapia Strategica Integrata TeAttività della Guardia di Finanza nel settore dei giochi e delle scommesse). Tematiche trattate: Sconfitti dal gioco: quando giocare diventa patologia; Il gioco responsabile: realtà ed esperienza nel Ser.T di Cosenza; Il senso del gioco d'azzardo nelle società postmoderne;  
Gioco d'azzardo, lotto, scommesse: statistiche e probabilità di vincita. Il "banco" non perde mai; Serial killer e gioco d'azzardo; Insert coin: il gioco ricomincia; Azzardo e cambiamento: il progetto del Centro Reggino di Solidarietà per il recupero dei giocatori d'azzardo; Usura -Azzardo: aspetti educativi ed interventi di aiuto; La percezione del rischio; L'intervento e il trattamento. Obiettivo: acquisizioni di competenze e strumenti psichiatrici per il trattamento del gioco d'azzardo patologico come disturbo ossessivo-compulsivo.

MILANO 30-06-2010 -GIOCO PROBLEMATICO, LA RETE "INTRAPPOLA" MA NON TROPPO  
Convegno promosso da Bwin e Gioco Digitale. Un incontro teso ad analizzare le diverse dimensioni del gioco per denaro (offline e online), favorendo la comprensione di quelle condizioni che possono indurre manifestazioni problematiche o patologiche. Diversi contributi provenienti dall'ambito clinico e da quello della ricerca sono stati raccolti con l'intenzione di fornire materiali e spunti utili per una riflessione scientificamente fondata sui comportamenti di gioco. Da questa ricerca emerge, contrariamente a quanto ritenuto da più parti, che i giocatori online, pur avendo più facilità di accesso e di fruizione verso un'ampia offerta di giochi, non sono maggiormente esposti al rischio di sviluppare ludopatie rispetto ai giocatori tradizionali. Non solo, la presenza di comportamenti "anomali" è più facilmente e rapidamente

individuabile online, così come è rintracciabile il giocatore stesso che li adotta. Le forme di limitazione previste dalle normative e direttamente dagli stessi provider possono inoltre bloccare per tempo situazioni di comportamento ludopatico. L'individuazione della linea di confine tra normalità, rischio e patologia rappresenta il filo conduttore dell'intero convegno, che dedica un ampio spazio alle strategie di prevenzione e ai modelli di trattamento delle ludopatie. Sulle prime si è incentrata la presentazione di Mag Associati, che ha illustrato la normativa italiana, proponendo una comparazione con la regolamentazione di altri mercati europei. Sui secondi sono intervenuti alcuni dei principali esperti italiani di dipendenze patologiche: il professor Luigi Cancrini, supervisore scientifico dell'Associazione Saman, il professor Mauro Croce, vice-presidente dell'Associazione Alea e la dottoressa Annalisa Pistuddi, psicoterapeuta del progetto Giocaresponsabile di FederSerd.

#### BIBLIOGRAFIA TESTI ANALIZZATI

Mazzocchi S., *Mi gioco la vita*, Baldini Castoldi Dalai, Milano, 2005. Margaron H., *Il Labirinto della dipendenza*, Il Pensiero Scientifico Editore, Roma, 1997. Guerreschi C., *Il gioco d'azzardo patologico*, Campomarzo editrice, Bologna, 2003. Guerreschi C., *Il gioco d'azzardo e gli adolescenti*, Campomarzo editrice, Bologna, 2006. Guerreschi C., *Giocati dal gioco*, San paolo, Milano 2000. Croce M. - Zerbetto R., *Il gioco & l'azzardo*, FrancoAngeli, Milano, 2001. Guerreschi C., *New addiction*, San Paolo, Milano, 2005. Cancrini L. - La Rosa C., *Il vaso di pandora*, Carrocci, Roma 2008. Freud S., *Opere*, Bollati Borincheri, Torino, 1978. Lavanco G – Varveri L., *Psicologia del gioco d'azzardo e della scommessa*, Carrocci Faber, Roma, 2006. Cantelmi T – Del miglio C – Talli M. -D'Andrea A., *La mente in internet*, Piccin, Padova, 2000.

## IL POTERE DELLA PUBBLICITÀ

La pubblicità, servendosi dei media quali suoi veicoli, si rivela nel mondo contemporaneo forza pervasiva e potente che influisce sulla mentalità e il comportamento. Nella società attuale la pubblicità influisce profondamente su come la gente vede la vita, il mondo e se stessa, soprattutto per quanto riguarda i suoi valori e i suoi criteri di giudizio e di comportamento. La pubblicità ha due scopi fondamentali: informare e persuadere; e, sebbene questi scopi siano distinguibili, molto spesso sono contemporaneamente presenti. La pubblicità non è la stessa cosa del *marketing* (il complesso delle funzioni commerciali coinvolte nel trasferimento di beni dai produttori ai consumatori) o delle *relazioni pubbliche* (lo sforzo sistematico di creare nel pubblico un'impressione favorevole o una "immagine" di certe persone, gruppi o enti). In molti casi essa è tuttavia una tecnica o uno strumento utilizzato da uno dei due o da entrambi. L'efficacia della pubblicità, oggi più che ieri, si manifesta tanto di più quanto il messaggio risulta essere seducente: un desiderio, un sogno, una fantasia. Così facendo essa tende a reclamizzare oggetti di un desiderio spesso irraggiungibile, facendosi portavoce di un sistema di valori che si basa sui sogni, generando quell'infelicità tipica di chi sviluppa la coscienza di volere ciò che non può avere. La pubblicità, si caratterizza per il fatto che l'emittente del messaggio pubblicitario non mira solo a trasmettere al destinatario della comunicazione dati, informazioni, idee, sensazioni, visioni del mondo, né soltanto a provocare reazioni, siano esse di adesione o repulsione, che appartengano al puro ambito dell'intelligenza, razionale od emotiva; ma ha per scopo di convincere il destinatario della comunicazione a fare o non fare qualcosa. Infatti la pubblicità è strumento di persuasione, oltre che di comunicazione, e la finalità persuasiva attiene a specifici comportamenti del destinatario della comunicazione. Nella pubblicità è determinante suscitare attenzione, farsi conoscere, entrare nella memoria, farsi comprendere, creare un'opinione: subito dopo inizieranno a strutturarsi i sentimenti, le convinzioni, gli atteggiamenti e i desideri, che spingono all'acquisto o all'utilizzo di un determinato prodotto. Un espediente molto usato in pubblicità consiste nella reiterazione del messaggio, dando luogo a quello che in psicologia viene chiamato effetto di mera esposizione, che contribuisce a rendere più familiare, e quindi più accettabile, il messaggio proposto.

Altri espedienti riguardano la fonte emittente, cioè fanno appello all'autorevolezza e alla credibilità di chi veicola il messaggio. Spesso questa via persuasiva è supportata da un certo livello di expertise, cioè una costruzione fittizia di professionalità nell'emittente (anche se in questo caso, onestamente, si rasenta l'inganno). Anche la struttura stessa del messaggio offre importanti appigli per veicolare la persuasione. La vividezza del messaggio, innanzitutto, in cui la costruzione del discorso, i colori,



i suoni, concorrono a rendere il messaggio più facilmente percepibile. L'ordine degli argomenti, dove gli studi effettuati sulla memoria e sul livello di attenzione hanno evidenziato due importanti effetti utili a questo proposito: di fronte a una serie di informazioni contigue, le persone tendono a ricordare meglio le prime (effetto primacy) e le ultime (effetto recency), mentre quelle poste nella parte centrale dell'esposizione vengono meno facilmente registrate nel ricordo. Le inquadrature, ad esempio: l'equilibrio degli oggetti, dei colori, il rapporto tra figure in primo piano e lo sfondo sono importanti dal punto di vista estetico e possono suggerire tranquillità o stravolgimento a seconda che queste regole di composizione siano state rispettate o sovvertite.

Un volto in primo piano determina una maggiore partecipazione emotiva da parte dello spettatore; un campo medio permette di focalizzarsi sulle relazioni tra i personaggi, sulla comunicazione mimico-gestuale tra di essi; il campo lungo, infine, ci darà una visione globale della scena e servirà, tra l'altro, ad introdurci nella storia o ad accompagnarci verso la sua conclusione.

La pubblicità viene spesso ambientata all'interno di situazioni sociali come un gruppo d'amici che s'incontra (sono giovani, belli, ricchi, eleganti, allegri e felici) oppure in atmosfere raffinate ed esotiche (a volte trasgressive). Come se ciò che viene pubblicizzato favorisca gli incontri, amplifichi la capacità di comunicare con gli altri, doni prestigio e sex-appeal, sciolga la timidezza, renda più sicuro e felice. Grazie al prodotto pubblicizzato il fruitore può "assaporare" un piacere "allargato" (la socialità, la sessualità, il potere..), altrimenti irraggiungibile e negato. Spesso, inoltre, viene usato nelle campagne pubblicitarie un testimonial famoso che garantisce per la qualità del prodotto.

## Gioco d'azzardo e pubblicità

Il settore dei giochi sta acquisendo in Italia sempre maggiore importanza, dal punto di vista economico, sociale e comunicativo. Il punto di vista comunicativo costituisce il filo conduttore che lega mercato economico e contesto sociale. L'informazione obiettiva sui contenuti tecnici dei vari giochi dovrebbe essere un modo per contrastare la rischiosità del gioco d'azzardo.

A fronte di piccole scommesse, la possibilità di grandi o comunque possibili vincite è da sempre allettante; se aggiungiamo strategie comunicative di marketing, studiate per far leva solo sulla vincita, aumenta la difficoltà che il consumatore rinunci alla scommessa. Sempre più, purtroppo, oggi, si assiste a delle pubblicità che, anziché promuovere un'adeguata cultura del gioco che ne valorizzi le potenzialità senza sottovalutarne le componenti di rischio, trasmettono ai consumatori un messaggio subdolo e fuorviante inneggiante il gioco, con la promessa di grosse e facili vincite utilizzando spesso anche immagini di personaggi famosi. La tendenza è quella di far apparire il gioco come semplice intrattenimento che tra l'altro garantisce facili guadagni, omettendo di indicare e adeguatamente segnalare tutte le componenti di rischio di dipendenza, scientificamente comprovate e conseguenza del gioco stesso.

Durante le pubblicità sui vari giochi si pone enfasi solo ed esclusivamente sulla vincita, il gioco perde, così, la sua "eventualità" e acquisisce certezza, con "sottovalutazione" della somma che si paga per scommettere. Tutto ciò è molto grave se si tiene conto che la stragrande maggioranza dei giocatori intravede nel gioco una potenziale fonte di guadagno. Un giocatore ben informato sulle possibilità di vittoria e di sconfitta è meno disposto a rischiare somme di denaro che potrebbero compromettere se stesso e il bilancio familiare: la piena consapevolezza di quello che si sta facendo è il miglior antidoto contro ogni forma di eccesso.

I messaggi che promettono vincite sono in grado di far sentire "potente" chi scommette, non tenendo in considerazione la componente "fortuna", dando al giocatore l'illusione di controllare l'incontrollabile. Ecco dunque perché le pubblicità, sul gioco, così come sono oggi concepite, e oramai troppo insistenti, possono essere pericolose: "danno l'idea di un semplice passatempo per di più remunerativo, senza informare sulle reali probabilità di vincere". Anzi alludono alla semplicità ed alla frequenza della vincita, confondendo volutamente la facilità della giocata con quella della vincita (es. "*ti piace vincere facile?*", messaggio televisivo, radiofonico e su carta stampata del "Gratta e Vinci"). Un dato da tener presente è che tra i comportamenti dei giocatori patologici, quelli che meglio ne illustrano l'irrazionalità del pensiero e delle scelte sono l'illusione di controllo e la fallacia di Montecarlo. Il primo fenomeno può essere definito come "una aspettativa di successo personale

erroneamente alta rispetto a quanto l'obiettivo possa garantire", mentre la fallacia di Montecarlo si verifica quando il giocatore tende a sopravvalutare la propria probabilità di successo in seguito a una sequenza di previsioni inesatte o di scommesse perse. Il giocatore patologico ad esempio stima la propria probabilità di vincere come bassa quando gioca subito dopo una scommessa vinta!

C'è da tener presente, inoltre, che le nuove tecnologie hanno permesso al mondo del gioco e delle scommesse di avvicinarsi sempre più al giocatore, invertendo una tendenza centenaria ed entrando direttamente nelle case di tutti i cittadini. La nostra stessa casa è diventata un'agenzia di accettazione poiché le puntate possono essere effettuate anche attraverso PC, cellulare, tv satellitare e digitale 24 ore su 24. Oggi è la scommessa ad andare verso il giocatore e non più il giocatore ad andare verso di essa. Il problema, inoltre, come già detto, risulta essere molto aggravato dalla falsità di alcuni messaggi pubblicitari che, inizialmente, ad esempio, parlano di gioco virtuale, senza nessun tipo di investimento economico, ma che poi rivelano la proprio finalità speculativa. Con uno specchietto per le allodole, magari un bonus di 20/30 euro, i giovani infatti vengono attirati nella rete del gioco, da cui non riescono più ad uscire, perdendo spesso grandi somme. E non è da sottovalutare nemmeno l'eccessiva enfasi posta nello stereotipo del vincente, che con una puntata coraggiosa riesce a cambiare in un batter d'occhio la propria vita.

Pokestar, ad esempio, in uno dei suoi spot, utilizza tre super star della nazionale inglese di rugby, mostrando una partita disputata in un campo di Rugby giocata con carte giganti e chips enormi da maneggiare, un lavoro che solo 3 super uomini potevano fare... in un altro spot uno slogan recita: "il lavoro che tutti sognano con 50.000,00 euro di stipendio, viene mostrata una sedia vuota con la scritta il posto è libero".

Recenti spot pubblicitari, in favore del gioco d'azzardo, hanno come protagonisti giovani scommettitori della Snai e sembrano rivolti ad un target giovanile. Una di esse fa esplicito riferimento alla serotonina, neurotrasmettitore universalmente associato alla felicità. L'emozione legata al gioco viene espressa da una donna, le cui fattezze sono nascoste da un trattamento grafico molto colorato e accattivante, ad opera del noto fotografo Oliviero Toscani, che descrive appunto la soddisfazione ed il piacere del gioco. Lo spot associa l'attività del gioco d'azzardo ad effetti positivi ed alla felicità... senza informare in alcun modo sui rischi legati a tale attività e ignorando che, nell'ultimo periodo, sono sempre più divulgate le notizie di drammi personali e familiari legati ad esso. Altro spot fa leva su uno dei bisogni primari: "l'amore". Esordisce con un'accattivante frase: "io ho trovato il fidanzato alla Snai" e ha come protagonista una ragazza molto giovane... che sembra rinforzare l'idea di uno spot rivolto ai giovani. Addirittura il gioco come modo di cui disporre nell'illusione di trovare l'amore!

Nella forma patologica, il gioco d'azzardo è un disturbo classificato dall'Associazione Psichiatrica

Americana tra i “Disturbi del controllo degli impulsi”, con forti affinità e similitudini, soprattutto con l’abuso di sostanze e le dipendenze, nonché con i Disturbi Ossessivo Compulsivi. I giocatori compulsivi (o patologici) sono individui che, nel tempo, sviluppano una progressiva quanto cronica incapacità di resistere all’impulso di giocare. E di questo bisognerebbe tener conto.

## Publicità e legislazione

*Tutela Decreto Legislativo 2 agosto 2007, n. 146*

*Se la pubblicità di un gioco non si limita a far credere all'individuo una certa cosa ... ma addirittura fornisce informazioni esagerate o non del tutto veritiere, il consumatore può essere indotto a compiere un'azione da informazioni mendaci.*

### **D.L. 2/08/2007, n. 145, art. 6**

*È considerata ingannevole la pubblicità che, riguardando prodotti suscettibili di porre in pericolo la salute e la sicurezza dei soggetti che essa raggiunge, omette di darne notizia in modo tale da indurre tali soggetti a trascurare le normali regole di prudenza e vigilanza.*

### **D.L. 2/08/2007, n. 146 Art . 23./Art . 26.**

*Sono considerate in ogni caso ingannevoli le seguenti pratiche commerciali:*

*r) Affermare che alcuni prodotti possono facilitare la vincita in giochi basati sulla sorte*

*Sono considerate in ogni caso aggressive le seguenti pratiche commerciali:*

*h) Lasciare intendere, contrariamente al vero, che il consumatore abbia già vinto, vincerà o potrà vincere compiendo una determinata azione, un premio o una vincita equivalente, mentre in effetti non esiste alcun premio né vincita equivalente ... oppure che qualsiasi azione volta a reclamare il premio o altra vincita equivalente è subordinata al versamento di denaro o al sostenimento di costi da parte del consumatore.*

## Un approccio etico e trasparente

Il G.A.P. è al giorno d'oggi ormai una triste realtà: la comunicazione sui giochi dovrebbe puntare alla massima trasparenza sia su offerte ed attrattive, sia sui potenziali pericoli economici e di dipendenza. C'è poca attenzione al giocatore, mai pienamente informato di rischi e possibilità. Una buona comunicazione del gioco dovrebbe invece mettersi nei panni del giocatore. Finora, invece, la comunicazione del comparto ludico in Italia sembra celare, sotto l'apparenza di sensibilizzazione al cittadino, un puro tentativo commerciale, in cui c'è veramente poca attenzione al giocatore, che è chiamato a sapersi tutelare con il proprio buon senso.