

Bias cognitivi e gioco: il fenomeno della compulsività indotta

INTRODUZIONE

I giochi con vincite in denaro rappresentano una componente importante delle attività economiche in Italia. Nel corso degli anni, tale forma di consumo è riuscita a trasformare la propria immagine - superando la connotazione negativa che la caratterizzava - e a diventare socialmente accettata e legittimata. Molti giochi, in passato esercitati nell'ombra dell'illegalità, hanno assunto una veste pubblica e sono entrati a far parte del vivere quotidiano.

Sul piano normativo, i principi guida della regolamentazione del settore appaiono quelli della liberalizzazione e del sostegno della concorrenza, favorendo l'ingresso di nuovi operatori e ampliando la varietà dell'offerta. A seguito di tale processo, ha preso progressivamente forma un nuovo sistema dei giochi con vincita in denaro. Si tratta di un sistema tuttora in evoluzione e che ha trasformato il gioco pubblico in un vero e proprio fenomeno di massa, non più semplicemente tollerato ma sempre più esibito ed incentivato. I giochi hanno fatto così la loro comparsa in nuovi luoghi di fruizione - dalle tradizionali ricevitorie ai bar, ai supermercati, agli aeroporti, agli uffici postali, ai luoghi dedicati all'intrattenimento - moltiplicando le occasioni di consumo.

Anche il modello di avvicinamento del consumatore al gioco ha subito una forte evoluzione. Se, in passato, l'offerta prometteva la speranza di grandi vincite ottenute con piccole somme, oggi non solo soddisfa il bisogno di gioco latente, ma stimola essa stessa il gioco con modalità sempre più efficaci. Ne è un esempio il modello della lotteria istantanea (Gratta e Vinci) che, con le piccole e frequenti vincite immediatamente riscosse, convalida i comportamenti di gioco producendo nuova domanda.

Se il gioco, in quanto fenomeno di costume, è diventato una componente essenziale del PIL del Paese, generando un flusso rilevante di introiti per gli operatori del settore e l'Erario, l'incremento dei comportamenti problematici di gioco costituisce l'altra faccia della medaglia.

Tale evidenza ha sollevato nuove ed importanti questioni di carattere economico-sociale. Il processo di apertura del mercato verso forme di gioco nuove e facilmente accessibili non assume, infatti, importanza solo alla luce delle dinamiche di politica economica, ma anche e soprattutto della rilevanza sociale del fenomeno patologico. La linea di demarcazione tra l'aspetto ludico del gioco e quello degenerativo diventa, dunque, l'elemento chiave per comprendere il contributo del settore in termini di valore e disvalore sociale.

Il presente studio ha come obiettivo quello di offrire un contributo sulle modalità di funzionamento e sull'andamento del settore. In particolare, si cercherà di analizzare l'atteggiamento dei giocatori d'azzardo in termini di comportamento e vissuto del gioco, per comprendere il rapporto che intercorrono con lo stesso attraverso le loro valutazioni, convinzioni e reazioni emotive.

Nella prima parte viene analizzata la natura del fenomeno “gioco d’azzardo” e la sua evoluzione nei secoli, ponendo l’attenzione sulle caratteristiche del gioco stesso e sulle leggi che lo regolamentano. In Italia, oggi, il gioco d’azzardo rappresenta la terza industria dopo Fiat, Eni, con un giro d’affari sempre crescente e rappresenta la fonte la fonte di incremento della spesa pubblica che non ha subito alcuna crisi. A tal proposito sono state introdotte diverse norme a tutela dei giocatori al fine di ridurre al più possibile gli effetti causati dai comportamenti poco razionali degli stessi.

A tal proposito, nella seconda parte di questo lavoro, si è cercato di analizzare l’atteggiamento dei giocatori d’azzardo in termini di comportamento e vissuto del gioco, per comprendere il rapporto che intessono con lo stesso attraverso le loro valutazioni, convinzioni e reazioni emotive.

L’attenzione è stata rivolta in particolare a quelle che possono essere le “*distorsioni cognitive*” (“*bias cognitivi*”) che il soggetto utilizza per dare significato alla realtà, commettendo, quindi, degli errori di ragionamento e valutando i risultati degli eventi in maniera distorta. Tali distorsioni si manifestano nel giocatore in maniera più o meno accentuata anche a seconda del gioco che in un determinato momento si predilige. Con l’avvento delle nuove tecnologie, i nuovi giochi presenti sul mercato favoriscono ancora di più tali errori di ragionamento in quanto rispondono sempre di più ai desideri di guadagno e di gratificazione dei giocatori.

Nella parte finale di questo lavoro sono state analizzate le cause che spingono un soggetto che pur giocando d’azzardo non può essere considerato un giocatore patologico. Tra le tante cause figura il ruolo dello Stato con le sue politiche volte a favorire il gioco d’azzardo ma a prevenire l’incremento delle ludopatie; e la comunicazione pubblicitaria, che, premendo sul desiderio frequente dei giocatori di mirare a facili guadagni o a cambiare il proprio stile di vita, favoriscono sempre di più l’aumento di tale fenomeno.

A dimostrazione di ciò è stato elaborato uno studio su un gruppo di 166 partecipanti i quali erano divisi in giocatori patologici e giocatori non patologici e sono state analizzate le differenze di distorsioni cognitive tra i due gruppi in relazione alle loro preferenze di gioco.

Introduzione

1°CAPITOLO

GAMBLING: DA FENOMENO SOCIALE A DIPENDENZA

- 1.1 Il gioco d'azzardo: definizione
- 1.2 Le dimensioni del gioco d'azzardo in Italia tra cambiamento e innovazione
- 1.3 L'uomo, il gioco e l'azzardo
- 1.4 Gambling: aspetti patologici e sociali del fenomeno
- 1.5 Il quadro legislativo in Italia, Europa e U.S.A.
 - 1.5.1 La riserva legale
 - 1.5.2 La legislazione europea e negli U.S.A.
 - 1.5.3 Il sistema legislativo italiano: Il Decreto Balduzzi

2° CAPITOLO

IL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO

- 2.1 I nuovi giochi
 - 2.1.1 Il Bingo
 - 2.1.2 Le "Macchinette"
 - 2.1.3 Il gioco d'azzardo online
- 2.2 Identikit del giocatore d'azzardo patologico
- 2.3 Da giocatore sociale a giocatore patologico
- 2.4 Il gioco come oasi di gioia
- 2.5 La componente cognitiva dell'atteggiamento di gioco
 - 2.5.1 L'illusione del controllo
 - 2.5.2 La Gambler Fallacy
 - 2.5.3 La Quasi Vincita
 - 2.5.4 L'effetto *Overconfidence*

3° CAPITOLO

IL GIOCO D'AZZARDO PROBLEMatico: IL RUOLO DEI FATTORI COGNITIVI NEL GIOCATORE NON COMPULSIVO

- 3.1 Il giocatore sociale
- 3.2 Cause d'insorgenza del gioco d'azzardo patologico
- 3.3 Differenze di distorsioni cognitive tra il giocatore d'azzardo patologico (GAP) e il giocatore d'azzardo non - patologico (NGAP)
 - 3.3.1 Introduzione
 - 3.3.2 Metodo
 - 3.3.3 Risultati
 - 3.3.4 Discussione
 - 3.3.5 Conclusioni

Conclusioni

Bibliografia

1° CAPITOLO

1.1 IL GIOCO D'AZZARDO: DEFINIZIONE

Si definisce “gioco d’azzardo” 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 individuale¹.

Il termine “azzardo” deriva dal francese *hasard* e questo a sua volta dall’arabo *az – zah*, che significa dado, uno dei giochi d’azzardo storicamente più antichi.

Il codice penale all’articolo 721 li definisce come quei giochi “*nei quali si rincorre il fine di lucro e la vincita o la perdita è interamente o quasi interamente aleatoria*”.

I giochi d’azzardo rientrano nella categoria dei giochi di *alea* (dal latino “gioco dei dadi”)²: esso dunque, non è altro che una scommessa su ogni tipo di evento ad esito incerto dove il caso in grado variabile, determina l’esito stesso. (Bolen, Boyed, 1968).

Tre i criteri fondamentali che contraddistinguono il gioco d’azzardo:

- si scommettono denaro o altri oggetti di valore;
- la posta, una volta piazzata, non può essere ritirata;
- il risultato del gioco è basato sul caso.

Tali peculiarità ne fanno una realtà di grande diffusione e di sostanziale iniquità: il gioco d’azzardo è un’attività libera che consente alla persona di esaltare la realtà, nonché di credere in modo sano e nel rispetto della propria autonomia.

Per usare un’espressione ormai nota, il gioco d’azzardo è un “rifugio della mente” (Steiner, 1993): un’occasione per costruire una realtà parallela e alternativa alla realtà quotidiana; un luogo mentale, ma anche un luogo dalle precise dimensioni spazio-temporali, cui si ricorre per sentirsi libero dai vincoli della vita quotidiana, dalle fatiche, dai principi di realtà per convivere meglio, poi, con tutto questo. La scommessa è un rifugio della mente: la possibilità di inventare il proprio futuro, lo spazio immaginario in cui poter creare il mondo che si desidera. Un ricorso transitorio al rifugio consente di “medicare” l’Io, di rinforzarlo, di nutrirlo; permette di neutralizzare i disagi della vita quotidiana, di controllarli ed elaborarli.

¹ C. Guerreschi, “*Il gioco d’azzardo patologico. Liberati dal gioco e dalle nuove dipendenze*”, Roma, 2003

² ossia i giochi in cui vincere o perdere non è legato ad alcuna abilità o capacità del giocatore, ma soltanto al caso; giochi nei quali si “nega il lavoro, la pazienza, la destrezza, la qualificazione e conta solo l’avversità totale o fortuna assoluta”

Ma giocare d'azzardo può anche diventare un tunnel con dei prezzi altissimi da pagare, sia a livello individuale che sociale. Ciò succede quando si compie l'escalation che dal gioco occasionale porta al gioco problematico e poi a quello patologico. I confini sono molto labili, tuttavia si sono elaborate nella letteratura e nella pratica scientifica definizioni, test e scale di valutazione che danno orientamenti importanti in tal senso.

1.2 LE DIMENSIONI DEL GIOCO D'AZZARDO 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"³, 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 immagine⁴. 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'azzardo⁵.

Al contrario di quanto accaduto in Svizzera⁶, però, da noi riscontriamo su scala nazionale e locale

³ www.eurispes.it, "L'Italia in gioco", Rapporto Eurispes 2009.

⁴ 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.

⁵ 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.

⁶ 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 Psychiatrica Scandinavica*, 117, 2008, pp. 236-239

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 credito, 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 accesso⁷) sia qualitativi (giochi che presentano un potenziale dipendentogeno crescente); sempre più vengono immessi sul mercato giochi con carattere di maggiore addittività.

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, auto-organizzati 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 sociale⁸.

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, 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)⁹.

⁷ 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.

⁸ H.R. Lesieur, R. Klein, *Pathological Gambling Among High School Students*, *Addictive Behaviours* 12, 1987, pp. 129-135

⁹ 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%).

Quello appena trascorso è stato certamente un “lungo decennio” denso di innovazione per quel che 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 bassa¹⁰.

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.

¹⁰ Fonte: elaborazioni Censis Servizi su dati Istat. Cfr. *Gioco Ergo Sum*, Rapporto Censis 2009

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

Ad oggi circa 900 mila italiani (tra l'1,5 e il 3,8% della popolazione) è affetta dalla malattia del gioco d'azzardo e probabilmente molti di più grazie alle possibilità offerte da internet.

Se nel 2014 su 55.544 spazi di gioco d'azzardo su Internet sono state effettuate circa 49mila segnalazioni ai Monopoli, nei primi quattro mesi del 2015 su 2.227 siti monitorati ne sono stati segnalati ai Monopoli ben 2.210.

In linea con molti studi internazionali, la percentuale di giocatori patologici è stimato all'1,01 % della produzione adulta. L'incidenza dei giocatori patologici sul numero di giocatori è all'1,71 %.

La ricerca fa un distinguo per il gioco online: i giocatori patologici online sono lo 0,7% degli adulti connessi e il 9,7% dei giocatori online.

Oggi coloro che giocano:

- Sono prevalentemente maschi, 78% (82% online);
- Il 24% ha iniziato a giocare da più giovane (21% online);
- Il 31% ha uno o entrambi i genitori con problemi di gioco (52% online);
- La loro età media è di 45 anni (36 anni online);
- Il 9% è laureato (19% online), il 33% ha un diploma di scuola superiore (51% online), il 40% ha un diploma di scuola media (29% online), il 18% ha un diploma elementare (1% online);

- Il 28% è single (52% online), il 61% è sposato (il 41% online);
- Il 13% è casalinga (3% online), il 4% è studente (10% online), il 16% è pensionato (4% online);
- È onnivoro: è interessato a più di un tipo di gioco;
- È soggetto più di altri a valutazioni erranee sulle possibilità di vincere e controllare il gioco.

Uno dei dati più scioccanti è sicuramente quello riguardante il gioco da parte dei minori. L'indagine conoscitiva sulla condizione dell'infanzia e dell'adolescenza in Italia del 2012, condotta da Eurispes, ci informa che almeno un bambino su quattro risulta coinvolto all'interno del fenomeno del gioco d'azzardo. Il gioco preferito è il Gratta e Vinci, al quale il 33,7% dei bambini dice di aver giocato. L'11,4% ha giocato a Lotterie, e l'11,1% ha giocato al Bingo. Altro dato sconcertante è che il 7,8% dice di aver giocato al videopoker, mentre il 6,9% ha giocato a slot machine. Inoltre, per quanto riguarda il gioco d'azzardo online è solo l'82,9% dei bambini a non aver mai scommesso. Per quanto riguarda la fase adolescenziale, studi riportati dall'Anci in Camera dei Deputati¹¹ attestano un aumento dal 39% a oltre il 50% (periodo 2000-2009) degli studenti italiani che hanno giocato d'azzardo. La Relazione annuale al Parlamento sull'uso di sostanze stupefacenti e tossicodipendenze in Italia (DIPARTIMENTO ANTIDROGA, 2013) conferma questo *trend*, stimando che nell'anno 2013 circa 1.250.000 studenti abbiano partecipato ad almeno un gioco d'azzardo. Inoltre, un dato molto preoccupante è che tra gli studenti esiste una correlazione lineare tra il gioco d'azzardo e il consumo di sostanze stupefacenti. (Figura 1.4.)

¹¹ Indagine conoscitiva sugli aspetti sociali e sanitari della dipendenza dal gioco d'azzardo, seduta del 24 Aprile 2012

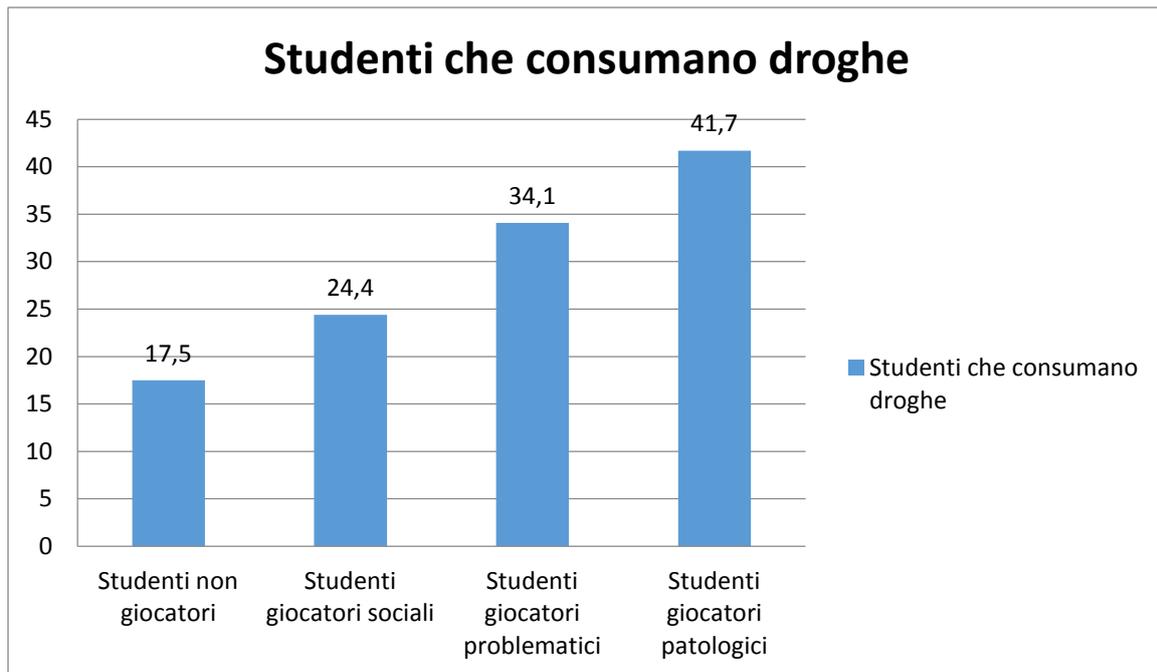


Figura 1.4. I dati sono tratti dalla relazione annuale al Parlamento 2013, sull'uso di sostanze stupefacenti e tossicodipendenze in Italia, a cura del Dipartimento Politiche Antidroga. I dati si riferiscono all'analisi svolta negli ultimi 12 mesi, negli studenti tra i 15-19 anni con gioco d'azzardo problematico o patologico, su un grande campione statisticamente rappresentativo di ben 34.483 mila soggetti.

In conclusione, sembra che il fenomeno del gioco d'azzardo in Italia abbia un ruolo piuttosto consistente e in continua crescita.

1.3 L'UOMO E IL GIOCO D'AZZARDO

Il filosofo Umberto Galimberti (2004) definisce il gioco d'azzardo come “un'attività spontanea, che possiede un aspetto gratificante in sé e non nel fine che raggiunge o produce”¹².

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”¹³. 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.

¹² U. Galimberti, *Dizionario di psicologia*, Ed. Garzanti, Torino, 2004

¹³ D.W. Winnicott, *Gioco e realtà*, Armando Editore, Roma, 1981

Sociologi, antropologi e psicologi hanno affrontato il tema del gioco, sottolineandone il valore estremamente positivo nello sviluppo sociale, culturale e psicologico dell'individuo.

Jean Piaget¹⁴ 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, Huizinga¹⁵ (1982) 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 interiore che la dimensione sociale¹⁶.

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 auto - affermarsi attraverso la sfida, permette di concedersi svago e sollievo in forma di auto - gratificazione. 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".

E' evidente che questa definizione di gioco esclude l'azzardo, in quanto attività alla quale potenzialmente si lega un "vantaggio" e un "interesse materiale".

Secondo Callois¹⁷, 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

¹⁴ J. Piaget, B. Inhelder, *La psicologia del bambino*, Einaudi, Torino, 1970.

¹⁵ J. Huizinga, *Homo ludens*, Einaudi, Torino 1982

¹⁶ Ivi. Il "faber" produce, manipola, costruisce, e il "ludens" interagisce, contratta, si confronta.

¹⁷ R. Callois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano, 1981

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, quindi, comporta solamente spostamenti di proprietà e non produzione di beni; di conseguenza esso sarebbe un’attività ludica a tutti gli effetti.

1.4 GAMBLING : ASPETTI PATOLOGICI E SOCIALI DEL FENOMENO

Freud, nella monografia “Dostoevskyj e il suo parricidio”, interpretò la coazione al gioco d’azzardo come una sorta di autopunizione in cui domina il bisogno di perdere, che servirebbe ad espiare i sensi di colpa innescati dal complesso edipico. Bergler, che si è ampiamente occupato del gioco d’azzardo in chiave psicopatologica, ha formulato una teoria la cui pietra miliare è proprio il concetto di “masochismo”. Il desiderio inconscio di perdere è infatti il tema su cui si è soffermato in “Psicologia del giocatore”. Tale desiderio viene definito come l’attitudine tipica di quelle persone che cercano inconsciamente l’umiliazione, la sconfitta ed il rifiuto. Un tale atteggiamento è da ricercare nei primi stadi dello sviluppo; infatti si riferisce a quel meccanismo difensivo operato dal bambino per fronteggiare l’ag-gressività ed il forte senso di colpa, originati dalle censure dei genitori e dalla loro imposizione del principio di realtà su quello del piacere. In questo modo il dolore, la punizione e la colpa vengono convertiti in piacere. Il bambino così, ricercherà sempre situazioni punitive e penalizzanti, anziché difendersene, e manterrà tale comportamento anche in età adulta. “È continuando a giocare, fino a perdere, che il giocatore può trarre la sua punizione”. Una caratteristica di personalità correlata ai problemi di gioco d’azzardo è sicuramente il “Sensation-Seeking”, ossia la tendenza a ricercare il rischio e le esperienze eccitanti. Secondo l’interpretazione di Zuckerman, il tratto di personalità SS è correlato alle differenze inter-individuali del sistema “*arousal*” (eccitazione), in particolare al suo livello basale di funzionamento ed al suo livello di reattività agli stimoli ambientali.

Zuckerman, ha approfondito lo studio di questa variabile psicologica elaborando la “ Sensation Seeking Scale”, un questionario a scelta forzata che permette di riconoscere le persone che hanno

maggior bisogno di stimolazioni. Precisa, inoltre, che l'aspetto più rilevante della dinamica SS è rappresentato dall'intensità dello stimolo, piuttosto che dal tipo di stimolo ricercato. L'intensità dello stimolo ricercato sarebbe, inoltre, proporzionale al deficit di gratificazione connesso all'insorgere del comportamento SS.

Solo nel 1980 il GAP viene introdotto come alterazione mentale tra i "Disturbi del controllo di Impulsi non Altrove Classificati", insieme alla Cleptomania, alla Piromania, ecc.

Il GAP viene considerato come una modalità compensativa di un ampio disagio sociale, più esplicitamente in alcuni contesti ne è dimostrata la funzione di possibile ammortizzatore della povertà e della mancanza di speranza. Esso si configura come un vero e proprio flagello sociale in quanto un giocatore influisce negativamente su almeno altre dieci persone che hanno un ruolo significativo nella vita.

Il giocatore può rimanere facilmente coinvolto in seri problemi personali, sociali e legali.

Dai dieci criteri proposti dal DSM¹⁸-IV-TR emerge che i giocatori patologici, sono consapevoli che il loro comportamento compromette, distrugge o danneggia:

- le loro relazioni personali: la rete degli amici si assottiglia e si logora sempre di più. Il giocatore poco per volta "usa" tutti gli amici che ha e si ritrova solo e senza possibilità di chiedere aiuto;
- le relazioni familiari: divorzi, problemi rispetto all'accudimento e alla tutela dei minori, situazioni economiche disastrose che non permettono di far fronte alle spese di sussistenza, perdita dell'abitazione o di tutti i risparmi della famiglia stretta e allargata;
- le relazioni lavorative: fallimento, perdita del posto di lavoro, assenze prolungate e non giustificate, diminuzione della produttività, incapacità di effettuare ricerca di lavoro in maniera adeguata, usura.

Un'altra similitudine è quella tra GAP e disturbi legati all'uso di sostanze. Il GAP fa parte delle New Addictions, nuove forme di dipendenza in cui non è implicato l'intervento di alcuna sostanza chimica. Le evidenze a favore del GAP come addiction sono:

- L'intenso desiderio dei giocatori come equivalente al "carving" provato dai tossico – dipendenti;
- La "tolleranza", con aumento della frequenza delle puntate e della quantità di denaro speso per ottenere l'eccitazione desiderata;
- La presenza di sintomi tipici di "astinenza", quali irritabilità, ansietà, insonnia, sudorazione, tremori, ecc.

¹⁸ Manuale Statistico Diagnostico dei Disturbi Mentali

Custer, ha elaborato uno schema che ci aiuta a comprendere l'evoluzione della "carriera del giocatore", inquadrando le diverse fasi di sviluppo.

La prima fase di incontro con il gioco è definita "**fase vincente**", caratterizzata da gioco occasionale e da vincite iniziali, che motivano a giocare in modo crescente, spesso grazie alla capacità del gioco di produrre piacere e alleviare stati di tensione.

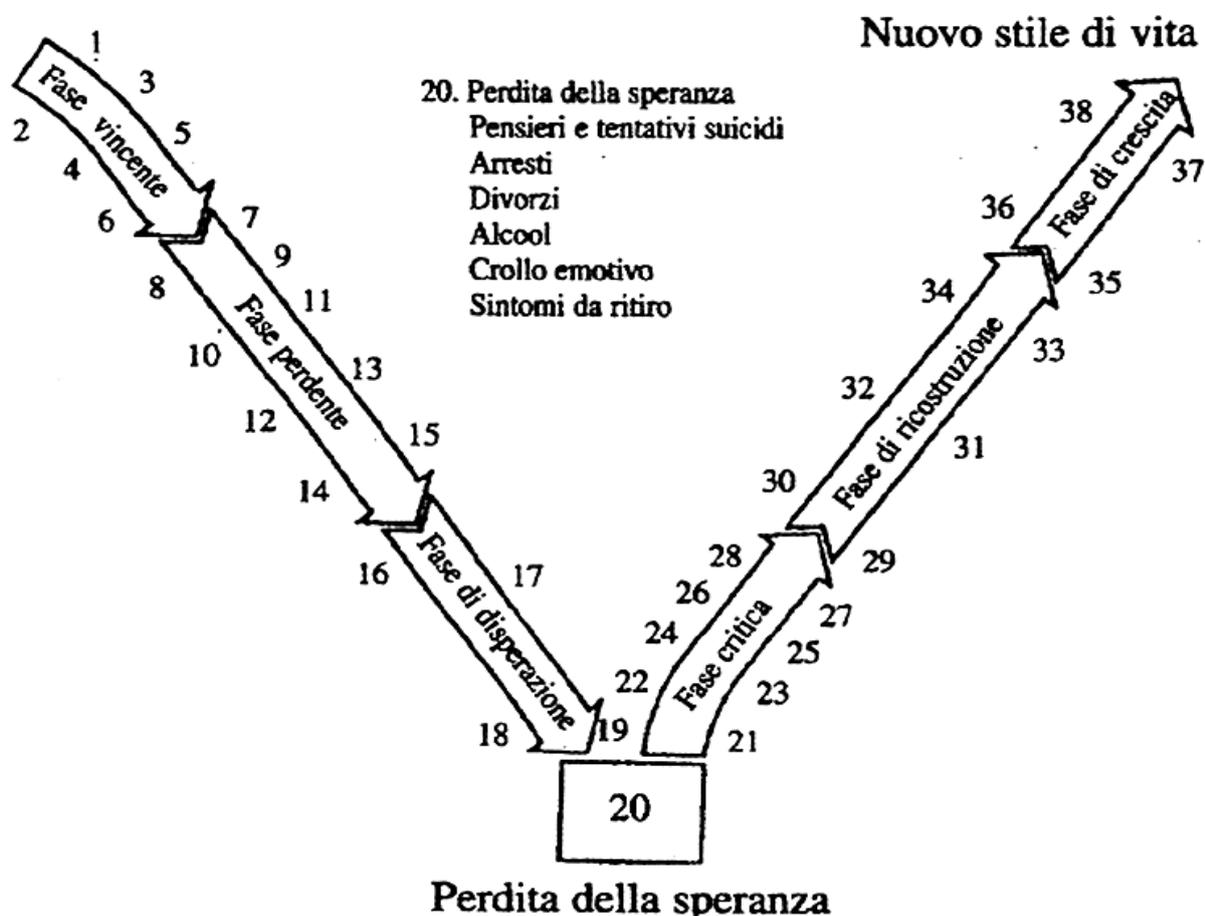
A questa fase, fa seguito la "**fase perdente**", connotata dal gioco solitario, dall'aumento del denaro investito nel gioco, dalla nascita di debiti, dalla crescita del pensiero relativo al gioco e del tempo speso a giocare.

Subentra la "**fase della disperazione**", in cui cresce ancora il tempo dedicato al gioco e l'isolamento sociale conseguente, con il degenerare dei problemi lavorativi/ scolastici e familiari che, talvolta, genera anche tentativi disperati di suicidio. L'atteggiamento esteriore del giocatore è di attribuzione della colpa a tutti, tranne che a se stesso; interiormente, invece, è in una situazione di estrema angoscia e avverte il bisogno di giocare per alleviare le sofferenze.

Solo dopo aver "toccato il fondo", il giocatore cerca di uscirne con l'aiuto di persone esterne, ed attraversa altre tre fasi: la "fase critica", in cui nasce il desiderio di aiuto, la speranza di uscire dal problema, nonché di ricucire debiti e problemi socio-familiari; la "**fase della ricostruzione**", in cui cominciano i miglioramenti nella vita familiare, nella capacità di pianificare nuovi obiettivi e nell'autostima; la "**fase della crescita**", in cui il soggetto sviluppa maggiore introspezione ed un nuovo stile di vita lontano dal gioco.

SCHEMA DI CUSTER

Le fasi del gioco patologico e della guarigione



- | | |
|--|--|
| 1. Gioco occasionale | 21. Sincero desiderio di aiuto |
| 2. Vincita frequente | 22. Speranza |
| 3. Eccitazione legata al gioco | 23. Realistico, smette di giocare |
| 4. Gioco più frequente | 24. Si prendono decisioni |
| 5. Aumenta l'ammontare della scommessa | 25. Si schiariscono le idee |
| 6. Grossa vincita | 26. Si torna a lavorare |
| 7. Gioco solitario | 27. Soluzione dei problemi |
| 8. Episodi di perdita prolungata | 28. Programmi di risarcimento |
| 9. Pensare solo al gioco | 29. Rapporti familiari: miglioramento |
| 10. Coperture, menzogne | 30. Si torna a rispettare se stessi |
| 11. Non si riesce a smettere di giocare | 31. Si sviluppano delle mete |
| 12. Irritabilità, agitazione, ritiro | 32. Più tempo con la famiglia |
| 13. Vita familiare infelice | 33. Minore impazienza |
| 14. Forti prestiti | 34. Maggior rilassatezza |
| 15. Incapacità di risarcire i debiti | 35. Diminuisce la preoccupazione legata al gioco |
| 16. Marcato aumento del tempo e del denaro dedicati al gioco | 36. Introspezione |
| 17. Alienazione dalla famiglia e dagli amici | 37. Comprensione per gli altri |
| 18. Panico | 38. Dare affetto agli altri |
| 19. Azioni illegali | |

1.5 IL QUADRO LEGISLATIVO IN ITALIA, EUROPA E USA

1.5.1 LA RISERVA LEGALE

Come in molti altri stati europei, anche nel nostro paese, per tutti gli aspetti che riguardano l'organizzazione e la gestione dell'attività di gioco vige un'espressa riserva legale accordata allo Stato, all'Amministrazione Autonoma dei Monopoli e a enti come il Coni e l'Unire. Aldilà della ricerca di una migliore allocazione delle risorse provenienti dal settore, questa impostazione trova la sua ragione d'essere nella tutela dell'ordine pubblico e della sicurezza dei cittadini di fronte al gioco e ai suoi potenziali effetti nocivi come la dipendenza.

Se da un lato lo Stato è interessato alla tutela del consumatore, è però innegabile l'obiettivo, sempre più presente negli ultimi anni, di raccogliere risorse finanziarie aggiuntive rispetto alle normali entrate tributarie.

In generale, per quanto riguarda l'esercizio dell'attività di gioco, i riservatari possono decidere se gestire in proprio o affidare in concessione a terzi l'organizzazione e la gestione dei giochi. La legge stabilisce il numero dei concessionari ai quali può essere affidata l'organizzazione dell'attività. La durata delle concessioni è invece stabilita di volta in volta nel contratto stipulato tra riservatario e concessionario, fatto salvo il rispetto delle norme antitrust¹⁹.

È possibile distinguere tra giochi la cui organizzazione è autorizzata esclusivamente a un operatore e giochi che invece possono essere offerti da diversi concessionari autorizzati. Avviene così che, ad esempio, l'organizzazione del Lotto e delle lotterie sia nazionali sia istantanee venga riservata a Lottomatica, mentre quella del Superenalotto a Sisal. Altri giochi, come il Totocalcio, il Totogol, Il Bingo, gli Skill Games e le scommesse sportive in generale possono essere offerti da più operatori, previo ottenimento della concessione²⁰.

Oltre allo Stato e ai concessionari, il sistema prevede un altro attore della filiera, ossia la rete di distributori sparsi lungo tutto il territorio nazionale in maniera strategica al fine di ottimizzare la raccolta di giocate.

È innegabile come questo sistema risulti piuttosto complesso e, data la sua rigidità, non facilmente accessibile da nuovi potenziali operatori se non attraverso la partecipazione a procedure di assegnazione di concessioni.

1.5.2 LA LEGISLAZIONE EUROPEA E NEGLI U.S.A.

Nonostante se ne discuta sempre insistentemente, l'Unione Europea non è ancora riuscita a

¹⁹ D.L. 04/07/2006 n.223

²⁰ I siti web dei principali operatori forniscono una panoramica piuttosto completa sui giochi disponibili per quanto riguarda la storia e le caratteristiche dell'offerta. Per ulteriori approfondimento vedi: www.lottomatica.it e www.sisal.it

regolamentare il gioco d'azzardo; a causa soprattutto delle forti resistenze da parte degli Stati membri che non vogliono veder messa in discussione la propria autonomia in tema di giochi²¹.

Il controllo delle istituzioni europee sulle politiche degli Stati è avvenuto grazie ai tempestivi interventi della Corte di Giustizia, e alle preventive notifiche dei progetti di legge che gli Stati stessi sono obbligati ad inviare alla Commissione, pena la non validità di tali norme.

Quasi tutti gli ordinamenti giuridici attribuiscono all'amministrazione pubblica la competenza esclusiva in materia di *gambling*. Essi riconoscono come lecito ed attribuiscono piena tutela giuridica solo al cosiddetto "gioco pubblico"; nel cui ambito rientrano esclusivamente i giochi organizzati, cioè caratterizzati dalla presenza di un organizzatore. L'organizzatore può rivestire anch'egli il ruolo di scommettitore oppure può essere un semplice intermediario. I giochi di questo tipo hanno la caratteristica fondamentale di essere assoggettati al controllo degli Stati, che si comportano di fatto da monopolisti.

Le ragioni di tale monopolio legale con riferimento ai giochi pubblici sono essenzialmente tre:

- contrasto dell'offerta di gioco illegale e dell'interferenza di infiltrazioni criminali;
- tutela dell'ordine pubblico e del buon costume, che potrebbero essere compromessi della pericolosità sociale insita nel gioco;
- redistribuzione in favore dell'intera comunità delle entrate derivanti dal gioco.

Gli Stati, quindi, perseguono principalmente lo scopo di garantire la regolarità e la moralità del gioco e di prevenire la sua possibile degenerazione criminale. In ambito comunitario, la Corte di Giustizia ha più volte esaminato il problema della legittimità dei limiti posti dagli ordinamenti nazionali, attraverso il sistema "concessorio", allo svolgimento delle attività in esame, specie con riferimento alla questione della loro compatibilità con i principi della libertà di stabilimento e di libera prestazione di servizi²². I pronunciamenti della Corte hanno stabilito che il monopolio in questione è ammissibile, ma solo per le esigenze sopra descritte.

Si è creato un delicato equilibrio tra i singoli Stati membri e l'UE, che trae origine da un duplice e contrastante interesse che gli Stati europei hanno dimostrato nei confronti dell'industria del gioco.

Solitamente, l'obiettivo dei Governi dovrebbe essere quello di proteggere i cittadini, assicurando che il gioco d'azzardo si realizzi all'interno di un ambiente sicuro e protetto, e che le persone che forniscono tali servizi siano integre e qualificate.

Queste esigenze si riflettono sulle leggi che sovente prevedono, dal lato dell'offerta, l'introduzione di regimi di autorizzazione per esercitare le attività legate al gioco d'azzardo: di conseguenza

²¹ A tal fine, la Commissione Europea si è recentemente occupata, con la pubblicazione del "libro verde" sul gioco d'azzardo, di raccogliere pareri sull'attuale situazione in Europa. Ciò al fine di proporre, ai singoli Stati, modelli legislativi il più possibile condivisi e compatibili con le regole dell'Unione Europea.

²² Artt. 43 e 49 del Trattato UE

l'industria del gioco risulta caratterizzata da numerose restrizioni che cancellano gli incentivi tipici di un mercato libero.

Dall'altro lato, nelle diverse procedure di infrazione aperte dalla Commissione Europea, questa ha sottolineato come gli Stati spesso siano incoerenti nei loro comportamenti: da un lato giustificano le restrizioni con l'esigenza di tutelare il consumatore, dall'altro sono i primi ad incoraggiare i cittadini a partecipare a giochi d'azzardo.

Il 24 marzo 2011 la Commissione Europea ha pubblicato il Libro Verde sul gioco d'azzardo on-line nel mercato interno al fine di avviare un'ampia consultazione pubblica su tutti i problemi di ordine pubblico e sugli aspetti relativi al mercato interno del rapido sviluppo dell'offerta di gioco d'azzardo on-line rivolta a cittadini situati nell'UE.

Di seguito alcuni cenni sulla normativa all'estero.

Regno Unito

Mercato libero per eccellenza e "patria" degli scommettitori, il Regno Unito è stato tra le prime grandi economie ad occuparsi del settore del *gambling online*. Nel settembre 2007 entrò in vigore una nuova disciplina del gioco; da allora tutte le forme di gioco digitale sono permesse a patto che l'operatore sia dotato di licenza e si attenga alla normativa del Paese²⁵. La tassa applicata sui profitti degli operatori è il 15%. Il Regno Unito è tra i maggiori licenziatari di *gambling* via Internet al mondo e vanta un'ampia offerta di giochi fruibili mediante TV.

Malta

Tra i più popolari Paesi al mondo nell'offerta di licenze per il settore del *gambling online*, Malta ha vissuto un vero e proprio *boom* del gioco; infatti, più di 150 operatori possiedono licenza maltese che uniti valgono il 10% del mercato mondiale e più del 95% del mercato europeo²³. Sono presenti 4 classi di tassazione, a seconda dell'attività svolta: casinò, giochi sportivi, marketing e promozione, gestione dei *server*. Ogni licenza ha durata di 5 anni e l'aliquota d'imposta è pari allo 0,5% del *turnover*.

Francia

Il mercato francese del gioco è stato a lungo un oligopolio gestito dalla lotteria *Francaise des Jeux* e dal PMU (monopolio *pari-mutuel* delle scommesse ippiche); gli altri giochi telematici a pagamento venivano considerati illegali, tanto che alcuni dirigenti di società estere proprietarie di

²³ AgicoScommesse, 2008

casinò *online* sono stati arrestati nel Paese per violazione della legge francese sul *gambling*²⁴. La minaccia di sanzioni da parte dell'Unione Europea ha spinto la Francia, negli ultimi anni, ad aprirsi nei confronti del gioco telematico. Nel 2008, sul modello di quanto avvenuto in Italia, si è pensato di creare un'Autorità di regolamentazione del gioco (ARJEL) e di concedere licenze per l'esercizio del *gambling online*. La svolta è avvenuta però il 13 maggio 2010, con la pubblicazione sulla Gazzetta Ufficiale francese del decreto riguardante la regolamentazione dei giochi e delle scommesse ippiche e sportive *online*. Il gioco ha preso il via l'8 giugno dello stesso anno, in concomitanza con l'avvio dei Mondiali di calcio in Sud Africa. All'inizio sono stati 11 gli operatori ad aggiudicarsi una licenza, ma il loro numero è salito velocemente nei mesi successivi. Dopo l'approvazione della nuova legge sul gioco *online*, la Francia si è impegnata per combattere l'offerta illegale da parte di operatori sprovvisti di licenza rilasciata dal Paese. Per fare questo, ARJEL ha ordinato il blocco dei flussi finanziari da e verso i siti illegali (sul modello attuato negli Stati Uniti) e ne ha richiesto l'oscuramento.

Nel corso del 2011, ARJEL ha raggiunto un accordo con il regolatore del gioco italiano, AAMS, con lo scopo di ottenere uno scambio costante di informazioni ed essere in condizione di identificare al meglio tutte le possibili frodi²⁵.

Spagna

Nel 2007 il governo centrale spagnolo ha presentato una proposta per la regolamentazione del *gambling online*. Essa prevedeva la possibilità di rilascio di concessioni per il gioco digitale a tutti gli operatori comunitari già riconosciuti, e la competenza delle autorità centrali in tema di tassazione dei proventi del gioco stesso. Per diversi anni lo Stato spagnolo è stato in una situazione di vuoto legislativo, anche se di fatto l'attività di gioco *online* era legalmente esercitata da imprese munite di licenze rilasciate da altri Paesi dell'Unione Europea. Nel maggio del 2011 è entrata in vigore la nuova "*Ley del Juego*" che regola il mercato del gioco su Internet e rivede la precedente normativa, apportando modifiche valide per tutte le Comunità Autonome. Con le nuove norme si stabilisce, tra le altre cose, un nuovo regime fiscale per le scommesse *online* e si introduce il sistema delle licenze per gli operatori che vogliono offrire gioco in Spagna. Il legislatore ha previsto un "periodo transitorio" per permettere alle imprese di regolare la propria posizione e richiedere la concessione²⁶. Tra le novità introdotte c'è anche l'impegno di fissare, nel futuro *Professional Sports Act*, le percentuali degli introiti dalle attività di gioco che torneranno al settore

²⁴ <http://www.jamma.it/news.php?extend.8805.9>.

²⁵ Anche in seguito al recente scandalo legato alle scommesse, che ha coinvolto il mondo del calcio italiano, l'AAMS ha infatti dimostrato di voler cooperare a fondo con i concessionari e le autorità competenti al fine di identificare al meglio tutti i movimenti irregolari legati ad avvenimenti oggetto di scommessa.

²⁶ AgicoScommesse, 2011.

dello sport, e la creazione della Commissione Nazionale del Gioco²⁷ (l'organismo di regolamentazione che nasce per assicurare il corretto funzionamento del mercato).

Germania

La Germania ha finora adottato un approccio molto restrittivo nei confronti di qualsiasi forma di gioco d'azzardo *online*. Con il Trattato Interstatale sul Gioco d'Azzardo (*Interstate Treaty on Gambling*), entrato in vigore all'inizio del mese di gennaio 2008, il Paese ha stabilito un drastico divieto di raccolta del gioco via Internet. La legge prevede: la proibizione alle compagnie di *gambling* estere di accettare scommesse dai cittadini tedeschi e il divieto di qualsiasi pubblicità di gioco d'azzardo *online*. La legge obbliga, inoltre, i *service providers* ad oscurare tutti i siti di gioco d'azzardo e a bloccare tutte le transazioni di denaro con essi. Questi provvedimenti sono stati oggetto di censura da parte della Commissione Europea perché appaiono contrari alle regole dei liberi scambi commerciali vigenti nell'Unione.

Nel mese di aprile 2011, la Germania ha notificato in Commissione Europea un nuovo trattato sui giochi che è attualmente sottoposto al vaglio dell'UE; il provvedimento mira a rivedere, per la prima volta, la precedente normativa sul gioco in vigore in Germania. Tra le misure da introdurre c'è l'emissione di sette concessioni per scommesse sportive ma, soprattutto, la regolamentazione di *casino games*, scommesse e lotterie telematiche. La regolamentazione nazionale del gioco via *Web* viene giustificata dal governo con la necessità di canalizzare l'offerta illegale verso quella lecita e, in questo modo, prevenire frodi e fenomeni di dipendenza.

Stati Uniti

È opinione ampiamente diffusa che la legislazione in materia di gioco d'azzardo negli Stati Uniti e in America sia più "permissivista", almeno rispetto ai paesi europei. La realtà è invece ben diversa. Sebbene, infatti, alcuni luoghi come il **Nevada** e l'**New Jersey**, stanno mettendo appunto delle norme che permettano di giocare direttamente dalla camera d'albergo, molti sono invece i luoghi dove l'azzardo è proibito, o la legislazione non tutela il giocatore. Tra questi, **Kentucky** dove se qualcuno perde anche solo cinque dollari in una scommessa può addirittura fare ricorso legalmente entro ben 5 anni dall'accaduto. Una legge decisamente ridicola se si pensa che se entro i primi sei mesi il perdente non fa causa allora può farlo al suo posto chiunque altro abbia assistito all'infrazione, ottenendo un rimborso pari a 3 volte la posta in palio. In **Oklahoma** non solo è

²⁷ AgiproNews, 2011.

vietato il gioco delle tre carte, ma addirittura è obbligo del capotreno fermare il mezzo e attendere l'arrivo delle forze dell'ordine se qualcuno è beccato a praticarlo su una delle carrozze.

Nell'**Iowa** non è consentito scommettere per più di 50 dollari, mentre nella Carolina del Sud è assolutamente vietato fare qualsiasi tipo di scommessa sulle elezioni politiche. In Canada hanno aggirato la legge che vietava di dare premi in denaro per i giochi di fortuna: sono così stati inseriti sui classici "gratta e vinci" dei piccoli test di abilità, in modo da svincolare il gioco dalla "fortuna" e legarlo alle abilità logiche.

Nel 2006, a seguito della sempre più crescente evoluzione dei giochi online, il Congresso degli Stati Uniti approvò un progetto di legge che mirava a eliminare il gioco d'azzardo online nel Paese, la *Unlawful Internet Gambling Enforcement Act* (UIGEA). La legge proibiva il *poker online*, le scommesse sportive ed i *casino games* ma escludeva dal divieto le lotterie e le scommesse ippiche *online*. Per attuare tale divieto, la normativa si rivolgeva alle banche USA e alle compagnie di carte di credito proibendo loro di trasferire fondi tra siti di *gambling* e giocatori residenti negli Stati Uniti. Negli anni successivi, l'UIGEA si è dimostrata incapace di dissuadere gli americani dal giocare via *Web*; essi hanno piuttosto aggirato il divieto attraverso transazioni finanziarie effettuate tramite processori di pagamento esteri. La legge ha, però, prodotto una significativa distorsione delle dinamiche competitive del settore; infatti solo una parte degli operatori di *gambling* si è attenuta ai disposizioni dell'UIGEA ed ha abbandonato il ricco mercato americano, pagando un prezzo molto alto in termini economici²⁸.

Negli anni, numerose iniziative si sono susseguite allo scopo di abbandonare l'approccio proibizionistico e di approvare una nuova legge sul *gambling online* che possa legalizzare e regolamentare il settore; dal momento che l'UIGEA non solo si è rivelata inefficace, ma ha anche sottratto preziose entrate alle casse del Paese. Va segnalato inoltre che il 10 giugno 2009, la Commissione Europea ha pubblicato una relazione nella quale si conclude che le leggi USA sul *gambling online* violano l'"Accordo Generale per il Commercio ed i Servizi" (GATS) della *World Trade Organization*, e si evidenziano le ingenti perdite nelle entrate e nelle quotazioni delle società europee che hanno dovuto abbandonare il mercato americano in seguito all'approvazione della nuova disciplina.

Il 15 aprile 2011 è una data destinata ad entrare nella storia del *poker online* USA come il cosiddetto "*black friday*". Quel giorno, infatti, il Dipartimento di Giustizia americano insieme all'FBI hanno posto sotto sequestro i domini di cinque operatori di poker (tra i quali i colossi

²⁸ Il mercato del poker online negli USA, prima che l'UIGEA venisse approvato, era dominato in termini di quota di mercato da PartyPoker, che si attenne alla nuova normativa e rinunciò al mercato statunitense. Ciò favorì l'ascesa in particolare di due operatori: FullTiltPoker e PokerStars (che continuarono ad accettare giocate da utenti americani costruendosi, negli anni, una forte leadership)

PokerStars, FullTiltPoker e AbsolutePoker) e 75 conti bancari da essi utilizzati per ricevere denaro ed eseguire operazioni bancarie. Sono stati spiccati mandati d'arresto per 11 *top managers* dei suddetti operatori; con l'accusa di frode bancaria, riciclaggio di denaro e violazione dell'UIGEA²⁹. Nel corso dello stesso anno si è ricominciato parlare di un progetto di legge per la regolamentazione del gioco *online*, che aprirebbe le frontiere degli Stati Uniti ai siti di gioco basati al di fuori del territorio del Paese permettendogli di ottenere regolari licenze e di pagare le tasse. Nel frattempo, alcuni Stati (Iowa, Florida e California) stanno cercando di far passare la propria legislazione in anticipo sulle leggi federali, mentre lo Stato di Washington ha già legalizzato il *gambling* telematico e dovrebbe dare il via al *poker online* entro la fine del 2011.

1.5.3 IL SISTEMA LEGISLATIVO ITALIANO

Tra il 2001 e il 2002³⁰, una serie di provvedimenti unifica le competenze in materia di giochi, inizialmente ripartite tra il Ministero delle Finanze, il Comitato Olimpico Nazionale Italiano (CONI) e l'Unione Nazionale per l'Incremento delle Razze Equine (UNIRE), affidandole all'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (AAMS). A quest'ultima sono affidate le funzioni di regolazione, indirizzo, coordinamento e controllo dell'intero comparto del gioco pubblico. Dal 1° dicembre 2012, in applicazione del decreto legge n.95 del 6 Luglio 2012 recante "*disposizioni urgenti per la revisione della spesa pubblica con invarianza dei servizi ai cittadini*", l'Agenzia delle Dogane ha incorporato AAMS, assumendo la nuova denominazione di Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM). L'ordinamento italiano prevede un regime di concessione caratterizzato da un doppio vincolo per l'esercizio dell'attività di gioco e scommessa. I due vincoli sono:

²⁹ Dalle prime notizie sulle indagini dell'Fbi sembra che queste poker room accettassero pagamenti da giocatori americani facendoli risultare come eseguiti da inesistenti commercianti online, violando così l'UIGEA. Molte banche americane sono state ingannate con miliardi di transazioni che credevano non derivare da gioco online ma da vendita di beni e servizi. Verso la fine del 2009, alcune banche hanno però iniziato a rilevare la frode e queste società hanno cambiato strategia, coinvolgendo piccole banche in difficoltà finanziarie che avrebbero effettuato i pagamenti online in cambio di milioni di dollari di investimenti.

³⁰ "*Nel 2001, con la legge 18 ottobre 2001, n. 383, si stabilì che tutte le funzioni statali in materia di organizzazione e gestione dei giochi, delle scommesse e dei concorsi a premi e le relative risorse, dovessero essere riordinate, con regolamento governativo, secondo i seguenti criteri: a) eliminazione di duplicazioni e sovrapposizioni di competenze; b) razionalizzazione dei sistemi informativi esistenti, con attribuzione delle funzioni medesime ad una struttura unitaria, preposta al 'governo' del settore, da individuare in un organismo pubblico esistente (articolo 12 del DPR n. 383/2001). In seguito, con il Decreto del Presidente della Repubblica 24 gennaio 2002, n. 33, fu previsto che le funzioni statali in materia di giochi di abilità, concorsi pronostici, ivi comprese la gestione delle relative entrate, già svolte dall'Agenzia delle Entrate, fossero esercitate dal Ministero dell'Economia e delle Finanze attraverso la struttura unitaria nazionale dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato - AAMS (articolo 1 del DPR n. 33/2002). Successivamente, la normativa da ultimo citata fu integrata dall'articolo 4 del decreto legge 8 luglio 2002, n. 138, convertito in legge 8 agosto 2002, n. 178, prevedendo che le funzioni relative ai giochi, alle scommesse ed ai concorsi pronostici connessi con le manifestazioni sportive fossero trasferite ad AAMS alla quale venivano così demandate le funzioni di regolazione, indirizzo, coordinamento e controllo dell'intero comparto del gioco pubblico.*" (SBORDONI, 2009)

- Il rilascio della concessione amministrativa da parte di AAMS;
- L'autorizzazione per pubblica sicurezza.

Le concessionarie sono imprese private che, a seguito di gara pubblica, ricevono da AAMS la concessione per la conduzione della rete telematica assicurandone l'operatività. La raccolta del fatturato di gioco è la somma delle spese e delle vincite dei giocatori di cui i riceventi concessione ne sono responsabili verso AAMS, concludendo a tale scopo distinti contratti con i gestori. I gestori distribuiscono, installano e amministrano la raccolta. Solitamente sono questi stessi soggetti a essere proprietari degli apparecchi da gioco, garantendone la conformità alla normativa vigente. Gli apparecchi, infine, sono consegnati agli esercenti che ne fanno richiesta, ai quali viene corrisposto un guadagno sulle giocate in cambio dello spazio e del collegamento degli apparecchi. Questo sistema così ramificato deriva dai numerosi interventi a cui nel corso degli anni si sono affiancate norme e direttive per il controllo e la gestione del sistema di gioco.

Come conseguenza dell'aumento di frodi e del dilagare delle scommesse clandestine, la legge 13 Dicembre 1989, n.401 (*"Interventi nel settore del giuoco e delle scommesse clandestini e tutela della correttezza nello svolgimento di manifestazioni sportive"*) introduce nuove fattispecie di reato per contrastare i suddetti fenomeni. In particolare, all'articolo 4 vengono disciplinati sotto il profilo penale i vari casi di esercizio abusivo delle scommesse, stabilendone le relative sanzioni.

Nell'ordinamento italiano il debito da gioco viene considerato un'obbligazione naturale, cioè un obbligo la cui fonte è tra i doveri morali e sociali, ma non giuridici (Codice Civile, articolo 2034). Posto che il gioco d'azzardo attiene alla tutela dell'ordine pubblico e della sicurezza,¹⁰ la Costituzione ne riserva la potestà legislativa esclusiva allo Stato (articolo 117 della Costituzione Italiana, comma 2, lettera H). Inoltre, all'articolo 1 del decreto legislativo 14 aprile 1948, n. 496 (*"Disciplina delle attività di giuoco"*) si legge che *"L'organizzazione e l'esercizio di giuochi di abilità e di concorsi pronostici, per i quali si corrisponda una ricompensa di qualsiasi natura e per la cui partecipazione sia richiesto il pagamento di una posta in denaro, sono riservati allo Stato."* Il gioco, quindi, è controllato e gestito dallo Stato, che può decidere in maniera autonoma gli interventi in materia. Con il regio decreto legge 27 aprile 1924, n. 636, (*"Che disciplina le case da giuoco"*) lo Stato italiano concede l'autorizzazione all'esercizio di giochi e scommesse ai Casinò di Campione d'Italia, Saint Vincent, Sanremo e Venezia. È lo Stato che decide a chi destinare tali concessioni: in questo caso l'esercizio della libera iniziativa economica dei privati è limitata.

Gli anni a cavallo tra la XV e la XVI legislatura vedono i primi tentativi di dar vita a una normativa che tuteli i giocatori da un mercato sempre più aggressivo ed in rapida crescita, come ad esempio il

disegno di legge Baio, presentato in Senato il 1 Agosto 2007, n.284 (“*Misure a sostegno di interventi contro le dipendenze comportamentali ed il gioco d'azzardo patologico*”), e il disegno di legge Binetti, presentato in Camera il 29 Aprile 2008, n.626 (“*Disposizioni per la cura e la prevenzione delle dipendenze comportamentali e del gioco d'azzardo patologico*”). Allo stesso tempo, la normativa italiana si arricchisce di interventi a favore della liberalizzazione del mercato del gioco. Tra i momenti più importanti va sicuramente ricordata l’emanazione del decreto legge 4 Luglio 2006, n.223 (“*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*”), noto anche come decreto Bersani. Il decreto Bersani, “*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*”³² introduce i cosiddetti *skill games*³³ online, ampliando ulteriormente l’offerta di gioco legale.

Lo sfruttamento del comparto giochi da parte del Ministero delle Finanze è continuo, lontano dal principio costituzionale di incoraggiamento e tutela del risparmio del cittadino “*in tutte le sue forme*”³¹. Sempre più frequentemente si mette mano al comparto fiscale dei giochi, incentivandone l’aumento del gettito erariale, e sottovalutandone le possibili ricadute negative a livello socioeconomico. Il caso del decreto legge 28 Aprile 2009, n.39 (“*Interventi urgenti in favore delle popolazioni colpite dagli eventi sismici nella regione Abruzzo nel mese di aprile 2009 e ulteriori interventi urgenti di protezione civile*”) noto come decreto Abruzzo, è emblematico. Al capo V (“*Disposizioni di carattere fiscale e di copertura finanziaria*”), l’articolo 12 dedica una corposa descrizione alla copertura delle spese di ricostruzione attraverso la riformulazione del comparto fiscale dei giochi, prevedendo un aumento del gettito erariale da questo derivante.

A questa condotta imprevedibile del governo fa da strano contraltare un sistema d’informazione mediatico assopito, se non accondiscendente. Il mercato pubblicitario si riempie di jingles martellanti e slogan ingannevoli³², e i titoli dei telegiornali sono aperti dall’incredibile nuovo jackpot del superenalotto. I quiz dove si vincono “gettoni d’oro” accompagnano i telegiornali nell’apertura della prima serata, orario in cui il livello di utenza televisiva è tra i più alti della giornata³³. Giornalisti e ricercatori rilevano un fenomeno in crescita, sindaci coraggiosi denunciano

³¹ Art. 47 Costituzione Italiana.

³² Come testimoniato dal Codacons in sede di indagine conoscitiva nella seduta del 7 Marzo 2012: “avanti il prossimo milionario”, “lascia stare le pecore, conta queste”, “l’erba del vicino ti sembrerà meno verde appena saremo milionari”, “anche l’intelligenza ha bisogno a volte di un aiutino”, “caro papà ti regalo un abbonamento al Superenalotto”, “guadagno facile e veloce”, “vincere a portata di mano”, “corri incontro alla fortuna”, “giocare è qualcosa di naturale”, “gioca facile”.

³³ Fonte dati Auditel, 2013.

il dilagare delle nuove sale giochi, operatori sanitari e medici denunciano l'aumento dei malati e la mancanza di risorse per curarli³⁴, ma in sostanza rimangono *vox clamantis in deserto*.

Il sistema mediatico *mainstream* è ancora lontano dal raccogliere gli indizi e completare il quadro, e le notizie appaiono come note di cronaca e niente di più. Tuttavia, è proprio in questo periodo che numerosi centri studio, associazioni, istituti di ricerca, amministrazioni comunali e regionali, iniziano a prendere coscienza della necessità di mettere in rete il *know how* e i dati accumulati negli anni. In questo modo si gettano le basi per l'istituzione di quella che potrà essere considerata una vera e propria *advocacy coalition*³⁵ a tutela dei giocatori. Lo sforzo congiunto di campagne educative a livello locale si accompagna all'espansione del mercato del gioco, e sempre più persone entrano in contatto con la parte non pubblicizzata del gioco d'azzardo: problemi famigliari, debiti da gioco, usura e criminalità.

Con l'ultima fase del Governo Berlusconi IV, la questione dei potenziali pericoli del gioco d'azzardo viene affrontata tramite la legge di stabilità 2011⁴³. Quest'ultima prevede l'adozione con decreto interdirigenziale dell'AAMS e del Ministero della salute, d'intesa con la Conferenza unificata, entro 60 giorni dalla data di entrata in vigore della legge stessa, linee d'azione per la prevenzione, il contrasto e il recupero di fenomeni di ludopatia conseguente a gioco compulsivo.

I termini "ludopatia", e "gioco compulsivo", vengono accusati da più parti di essere introdotti per mistificare e sminuire quello che sin dagli anni '80 viene riconosciuto dall'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) come gioco d'azzardo patologico (GAP)³⁶.

Il decreto legge 6 Luglio 2011, n.98 ("*Disposizioni urgenti per la stabilizzazione finanziaria*") ribadisce il divieto di partecipazione dei minori ai giochi pubblici con vincita in denaro. Inoltre, ai commi 21 e 22 dello stesso articolo, vengono specificate le relative sanzioni a carico dei titolari delle licenze o dei locali che contravvengono a tale divieto. Lo stesso decreto, "*ai fini del miglior conseguimento degli obiettivi di tutela del giocatore e di contrasto ai fenomeni di ludopatia connessi alle attività di gioco*", affida al Ministero dell'economia e delle finanze e

³⁴ Relazione annuale 2010 sulle attività del Settore Dipendenze Patologiche dell'Azienda USL di Modena. Così dal comunicato stampa: "Sono state in cura anche 62 persone per problemi legati al gioco d'azzardo, un gruppo in costante e forte aumento che rappresenta però la spia di un fenomeno che ha dimensioni molto consistenti"

³⁵ Per "advocacy coalition" si intende "un gruppo di attori provenienti da una serie di istituzioni pubbliche e private a tutti i livelli di governo che condividono un insieme di credenze di base (obiettivi di policy, percezioni causali, e altro) e che cercano di manipolare le regole, il budget e il personale delle istituzioni di governo per raggiungere nel tempo quegli obiettivi." (JENKINS-SMITH, SABATIER, 1993)

³⁶ Con il termine "ludopatia" si intende identificare la patologia del "gioco". In realtà, come spiegato nel cap. I, par.1.2, il "gioco" e il "gioco d'azzardo" non sono la stessa cosa. In tal merito, Maria Cristina Torchia, Redazione Consulenza Linguistica Accademia della Crusca: "(...) la ludopatia, intesa specificamente come gioco d'azzardo patologico, è stata inserita dal ministero della sanità nei livelli essenziali di assistenza sanitaria (i cosiddetti Lea). L'articolo 5 – intitolato Aggiornamento dei livelli essenziali di assistenza con particolare riferimento alle persone affette da malattie croniche, da malattie rare, nonché da ludopatia – stabilisce, al comma 2, l'equivalenza sinonimica. (...) Sembra quindi corretto segnalare le preoccupazioni di chi, occupandosi di questi problemi da clinico o specialista, percepisce l'uso di ludopatia, in luogo del tecnicismo appropriato, come ambiguo e potenzialmente fuorviante."

all'AAMS l'avvio *“di procedure di analisi e verifica dei comportamenti di gioco volti ad introdurre misure di prevenzione dei fenomeni ludopatici”*.

Il governo Monti, per composizione e derivazione si dimostra però più aperto e attento alle questioni del gioco d'azzardo. La precedente politica di liberalizzazione del gioco, incentrata sul reperimento di fondi per il bilancio statale, lascia ora spazio a considerazioni sul ruolo civile e sociale del governo. Ruolo importantissimo è quello delle associazioni e dei numerosi parlamentari che nel corso della legislatura tentano più volte di sollevare la questione, e che, con l'arrivo del nuovo governo, riescono ad ottenere più attenzione. In particolare, il Ministro della Salute Renato Balduzzi e il Ministro per la cooperazione internazionale e l'integrazione Andrea Riccardi dimostrano di essere vicini alla problematica del gioco patologico. In questo modo, la questione del GAP entra definitivamente nell'agenda istituzionale.

La delibera in XII Commissione (Affari sociali) della Camera dei Deputati dell'indagine conoscitiva relativa agli aspetti sociali e sanitari della dipendenza dal gioco d'azzardo si rivela essere il primo passo decisivo in tale direzione.

Il 22 Febbraio 2012, Giuseppe Palumbo, presidente della Commissione Affari Sociali della Camera dei Deputati, delibera lo svolgimento di un'indagine conoscitiva relativa agli aspetti sociali e sanitari della dipendenza dal gioco d'azzardo.

Gli obiettivi di tale indagine sono quelli di:

- studiare il fenomeno sotto gli aspetti di competenza della XII Commissione, al fine di avere un quadro chiaro e quanto più possibile esaustivo della problematica;
- acquisire dati obiettivi ed aggiornati per poter fornire al legislatore elementi informativi utili ai fini della predisposizione di iniziative legislative volte ad introdurre una normativa adeguata in materia; individuare l'incidenza del gioco sulle varie fasce della popolazione, con riferimento agli aspetti sociali e sanitari del fenomeno;
- individuare gli elementi della patologia della dipendenza da gioco e le sue possibili cure, anche al fine di indirizzare il Governo a valutare la possibilità di inserire nei LEA (*livelli essenziali di assistenza*) tale patologia.

L'indagine conoscitiva si avvale di ben 12 sedute, svoltesi dal 1 Marzo 2012 al 31 Luglio dello stesso anno, così come da delibera iniziale.⁴⁹ Le audizioni raccolgono materiale e contributi da parte di esperti e studiosi del settore, associazioni che operano nel contrasto alle dipendenze, concessionari e soggetti della filiera del gioco, le regioni e l'ANCI, e i Ministri direttamente interessati come il Ministro della Salute Renato Balduzzi e il Ministro per la cooperazione internazionale e l'integrazione Andrea Riccardi.

Le conclusioni dell'indagine raccolgono gran parte delle azioni suggerite da parte degli auditi e indicano come necessari tali interventi:

- L'imprescindibile introduzione del GAP all'interno dei LEA (livelli essenziali di assistenza) tramite norma, assicurando in questo modo il diritto alla cura di tale patologia;
- La destinazione di una percentuale delle entrate da gioco allo studio, alla prevenzione e alla cura del GAP e alla copertura dell'introduzione del GAP nei LEA;
- La disposizione di studi omogenei e fuori da conflitti d'interesse sull'incidenza e il costo del GAP nella società italiana;
- Una prevenzione primaria fatta di campagne di sensibilizzazione, particolarmente nelle scuole;
- Una prevenzione secondaria fatta di informazione al giocatore, anche non patologico, al fine di renderlo consapevole dei rischi del gioco e delle probabilità di vincita;
- Un sistema informatico integrato che non permetta forme di gioco patologico o minorile, attraverso l'accesso ai giochi tramite card o codice fiscale;
- La regolamentazione delle nuove autorizzazioni e la sospensione della proliferazione dei giochi più pericolosi come AWP e VLT;
- Maggiore trasparenza nelle procedure di concessione, attraverso più severi controlli per le società estere che approdano in Italia e più rigorose verifiche e accertamenti su tutti i soggetti della filiera del gioco, con eventuale esclusione dei soggetti con precedenti penali;
- La limitazione del riciclaggio tramite la tracciabilità dei flussi di gioco;
- Un riordino delle competenze tramite la promulgazione di una legge quadro in materia e la risoluzione dei conflitti istituzionali tra Comuni, Regioni e Stato;
- Una rimodulazione dell'imposizione fiscale nel campo delle scommesse, così da non incentivare la diffusione di determinati giochi.

Molte delle proposte avanzate dalle organizzazioni di ricerca e dalle associazioni vengono fatte proprie dai parlamentari, che ne portano avanti la richiesta in fase di conversione del decreto legge.

Per quanto riguarda *l'advocacy coalition* a tutela dei giocatori, si può dire che nasca in questo momento, a seguito dell'istituzione nel Giugno 2012 della campagna nazionale contro i rischi del gioco d'azzardo "Mettiamoci in Gioco"³⁷. La campagna, infatti, funge da catalizzatore trasversale

³⁷ Dal sito <<http://www.mettiamociingioco.org>>, "Mettiamoci in gioco – campagna nazionale contro i rischi del gioco d'azzardo è un'iniziativa nata nel 2012 per sensibilizzare l'opinione pubblica e le istituzioni sulle reali caratteristiche del gioco d'azzardo nel nostro paese e sulle sue conseguenze sociali, sanitarie ed economiche, avanzare proposte di regolamentazione del fenomeno, fornire dati e informazioni, catalizzare l'impegno di tanti soggetti che – a livello nazionale e locale – si mobilitano per gli stessi fini. La campagna è promossa da una pluralità di soggetti: istituzioni, organizzazioni di terzo settore, associazioni di consumatori, sindacati: ACLI, ADUSBEF, ALEA, ANCI, ANTEAS, ARCI, AUSER, Avviso Pubblico, CGIL, CISL, CNCA, CONAGGA, Federconsumatori, FeDerSerD, FICT, FITEL, Fondazione PIME, Gruppo Abele, InterCear, Libera, Scuola delle Buone Pratiche/Legautonomie-Terre di mezzo, Shaker – pensieri senza dimora, UISP."

per tutti quei parlamentari che al di fuori degli schemi partitici si sforzano di realizzare un cambiamento nel sistema di *governance* del gioco d'azzardo.

L'adozione del decreto Balduzzi costituisce, quindi, la risposta emergenziale ad un lungo iter di disposizioni che si susseguono nel tempo senza mai giungere a conclusione.

Tale decreto chiude una fase importante del lavoro di revisione della normativa sanitaria. Esso contiene due articoli specifici sul gioco d'azzardo (art. 5 del capo I e art.7 del capo II)³⁸.

Il decreto, mutato varie volte prima di diventare definitivo, tocca il tema del gioco d'azzardo su pubblicità, livelli essenziali di assistenza, tutela del patrimonio e su una serie di disposizioni che però riguardano solo le nuove concessioni.

L'articolo 5, comma 1, dispone che su decreto del Presidente del Consiglio dei ministri, in accordo con i ministri interessati, con la Conferenza Stato-Regioni e sentite le commissioni parlamentari competenti, entro il 31 dicembre 2012 dovevano essere aggiornati i livelli essenziali di assistenza (Lea), per assicurare a tutti i cittadini equità nell'accesso all'assistenza e qualità nelle cure. Tutto questo però «nel rispetto degli equilibri programmati di finanza pubblica», che significa che a oggi non vengono previste risorse economiche pubbliche per sostenere i servizi a cui sarà affidata la cura dei giocatori compulsivi.

Dopo l'inserimento nei Lea anche in Italia è stato formalmente riconosciuto ciò che l'Oms (Organizzazione mondiale della sanità) riconosce da anni: la patologia da gioco d'azzardo. Questo permette ai cittadini con questa forma di dipendenza di avere cure garantite dal sistema sanitario nazionale, di poter essere inseriti in strutture terapeutiche residenziali, e di poter usufruire dei benefici di legge che sino a oggi riguardavano solo i tossicodipendenti e gli alcolisti seguiti dai Sert delle Ausl.

Il comma 4 è inerente alle pubblicità e a un'informazione più corretta sul gioco d'azzardo, soprattutto per quanto riguarda i giovani. Vengono vietati i messaggi pubblicitari sulla televisione, la radio, nei teatri e nei cinema quando i programmi trasmessi sono rivolti ai minori e viene eliminata la precedente e vaga indicazione di programmi rivolti «prevalentemente ai giovani». Viene, inoltre, esteso il divieto anche alla mezz'ora precedente e successiva ai programmi sopra indicati e anche per la stampa quotidiana e periodica destinata ai minori. È chiaro l'intento di tutelare dalla pubblicità questa fascia di popolazione, anche se sarà complesso definire con esattezza quali siano i programmi rivolti ai minori e quali non lo siano. Probabilmente un divieto basato sulla fascia oraria protetta sarebbe stato più certo e tutelante per le giovani generazioni; è comunque un comma rilevante che farà chiarezza su temi che spesso hanno acceso forti dibattiti, come avvenuto pochi mesi fa nel caso delle pubblicità dei gratta e vinci trasmesse su Rai Yo Yo, il canale Rai

³⁸ Matteo Iori, *Dipendenza da gioco, cure garantite per legge*, Il Sole 24 Ore, novembre 2012

dedicato esclusivamente ai bambini. Sempre nel comma 4 vengono vietati i messaggi pubblicitari che abbiano «anche solo uno» dei seguenti elementi:

- a) incitamento al gioco o esaltazione della sua pratica;
- b) presenza di minori;
- c) assenza di indicazioni dei rischi di dipendenza o assenza di indicazioni che informino sulla reale probabilità di vincita.

Anche in questo caso si introducono per le pubblicità due concetti nuovi e importanti: l'obbligo di indicare il rischio che il gioco può comportare e l'esplicitazione delle reali probabilità di vincita.

Il decreto di conversione aggiunge anche il comma 4-bis che chiarisce in modo indiscutibile che la pubblicità deve indicare le reali percentuali e possibilità di vincita.

eventuali pubblicità che possano indurre l'acquirente a credere che «vincere sia facile», dovranno anche dire con chiarezza «quanto facile sia».

Nel comma 5 il Legislatore prosegue con norme finalizzate a rendere più consapevoli i giocatori. Le formule di avvertimento sul rischio di dipendenza e l'indicazione delle reali probabilità di vincita devono essere stampate anche sulle schedine e sui tagliandi, nonché nelle slot machine e nelle videolottery. Inoltre viene sancito che gli esercenti dei luoghi di gioco devono mettere a disposizione del materiale informativo specifico in cui siano evidenziati i rischi del gioco e i luoghi dei servizi pubblici o del privato sociale nei quali chiedere aiuto.

Il nuovo comma 5-bis assegna al ministero dell'Istruzione il compito di segnalare alle scuole primaria e secondaria la valenza del tema del gioco responsabile per poi promuovere all'interno degli istituti iniziative didattiche ad hoc sui rischi connessi all'abuso del gioco o a una sua errata percezione.

Nel comma 6 vengono indicate importanti sanzioni (fino a 500.000 euro), nel caso di violazione al comma 4, per «committenti del messaggio pubblicitario e per proprietari del mezzo con cui il messaggio pubblicitario è diffuso». Importante notare la sanzione irrogata anche per il proprietario del mezzo se il committente potrebbe mettere in conto eventuali multe pur di promuovere un gioco che gli porta grandi guadagni, difficilmente un proprietario di un giornale potrebbe permettersi lo stesso pensiero e questo dovrebbe essere una maggior garanzia di attenzione ai messaggi pubblicitari da trasmettere. Nel comma in esame sono anche previste sanzioni da 50.000 euro per il concessionario o per il titolare della sala che non rispettino le norme del comma 5.

Con il comma 8 vengono introdotte alcune attenzioni utili a ridurre il rischio che i minorenni giochino d'azzardo. Viene vietato loro l'ingresso nelle sale bingo, nelle sale per videolottery e nelle agenzie di scommessa. Il titolare del locale di gioco deve identificare i minori richiedendo loro un documento di identità.

Nel comma 9 vengono programmati, attraverso le Forze dell'ordine, almeno 10 mila controlli all'anno per contrastare il gioco minorile; i controlli riguardano i luoghi in cui sono installate slot machine o agenzie di scommesse, qualora questi siano in prossimità di scuole, chiese od ospedali.

Nel comma 10 che riguarda l'azzardo, si dà mandato ai Monopoli di Stato di pianificare un progressivo spostamento delle slot machine dai luoghi più vicini a scuole, chiese e ospedali.

Il decreto Balduzzi chiude una fase importante del lavoro di revisione della normativa sanitaria. Per quanto riguarda gli interventi in materia di gioco pubblico e gioco patologico, le disposizioni adottate possono essere considerate largamente insufficienti. In effetti, il testo approvato incide debolmente sulla grave questione del GAP, disponendo l'introduzione di parte delle norme previste tramite l'adozione di ulteriori provvedimenti, rimandando così nel tempo le deboli misure adottate.

L'art. 5 è piuttosto controverso, denotando delle manchevolezze sia in termini di efficienza sia di efficacia. Il primo punto è sollevato già in sede di esame in trattazione consultiva da parte del Comitato per la Legislazione, il quale mette in risalto come debba essere previsto l'adempimento di tale norma tramite decreto del Presidente del Consiglio dei ministri, su proposta e con il concerto, rispettivamente, del Ministro della salute e del Ministro dell'economia e delle finanze. Fissato al 31 Dicembre 2012, il termine per l'adozione di tale disposizione non viene rispettato e l'aggiornamento dei LEA sembra essere destinato a comparire come mero atto programmatico. Il secondo punto è messo in risalto dalla relazione tecnica del disegno di conversione ad opera del Servizio di Bilancio del Senato che chiarisce come "l'attuazione della disposizione non comporterà nuovi o maggiori oneri per la finanza pubblica in quanto l'operazione di aggiornamento dei livelli essenziali di assistenza (LEA) dovrà essere effettuata nel rispetto degli equilibri programmati di finanza pubblica e quindi con un approccio di tipo compensativo." In questo modo, l'inclusione effettiva del GAP nei LEA risulta essere bloccata da un doppio vincolo che l'articolo 5 del decreto Balduzzi non riesce a superare.

In fase di conversione viene emendato il comma 2bis³⁹, tramite il quale viene fissato il termine del 31 Maggio 2013 per l'adozione di disposizioni volte all'aggiornamento del nomenclatore tariffario.

L'aggiornamento del nomenclatore tariffario è fondamentale per l'applicazione effettiva dei LEA, in quanto è tramite il nomenclatore che vengono riportate le prestazioni specialistiche ambulatoriali. Anche in questo caso i termini vengono superati senza che alcun provvedimento sia stato intrapreso.

³⁹ Emendamento 5.21. I Relatori Barani e Turco.

2° CAPITOLO

2.1 I NUOVI GIOCHI D'AZZARDO

Con l'avvento delle tecnologie il fenomeno del gambling è sempre più frequente, questo grazie a due elementi fondamentali, che sono la disponibilità di giochi in più luoghi e la tendenza verso una modalità di gioco "in solitaria".

Tra le più recenti "mode" dell'azzardo troviamo il Bingo, le "macchinette" e il gioco d'azzardo online, tre giochi molto diversi in quanto a regole e strumenti ma accomunati da alcune caratteristiche importanti: il fatto di poter giocare ovunque ed in ogni momento della giornata, la velocità delle giocate, l'erogazione immediata del denaro vinto. La velocità e l'immediatezza, la comodità di accesso, l'individualità sono ingredienti che rendono questi giochi nuovi appetibili e rischiosi, tanto da essere definiti *hard* proprio per la loro pericolosità.

A questi si aggiunga il ritmo intenso della possibilità di gratificazioni, intorno alle quali si strutturano le dipendenze⁴⁰. Proprio queste caratteristiche portano il gioco alla portata di tutte le fasce della popolazione: adolescenti, famiglie, casalinghe e pensionati. Il gioco cioè non è più legato ai suoi contesti tradizionali, quali i casinò, le retro-stanze, etc. ma diventa disponibile per tutti, sempre, ovunque. Spesso in solitudine.

2.1.1 IL BINGO

Nato all'epoca dei Romani e diffusosi negli U.S.A. negli anni '20, è una specie di tombola giocata su novanta numeri, estratti a ritmo veloce, che appaiono su tabelloni luminosi, da collocare su cartelle a pagamento senza limiti di acquisto, predisposte e valide solo per una partita. Si fanno dieci partite ogni ora. La riscossione è immediata. Premi speciali e partite speciali arricchiscono l'offerta per il pubblico. Si gioca in sale autorizzate e con amplificazione e monitors sparsi, aperte tutti i giorni per otto ore, con servizi di ristorazione e baby parking.

Le somiglianze con la tombola (numeri estratti, cartelle) e alcune modalità e contesti del gioco (la sala grande, tante persone) lo fanno sembrare un gioco ad alto potenziale socializzante. Ma è una falsa impressione. La ripetitività e il ritmo veloce di estrazione lo rendono ipnotico e disorientante. I tempi sono di cinque minuti per una partita e tra una partita e l'altra non si superano i tre minuti. Tante partite corrispondono ovviamente ad altrettante "puntate" e unite al ritmo sopra ricordato non

⁴⁰ M. Croce, "Gioco d'azzardo e psicopatologia: la difficile inclusione", in G. Lavanco, *Psicologia del gioco d'azzardo*, cit., p. 162-3.

consentono di “metabolizzare” la frustrazione della sconfitta, ma anzi amplificano il desiderio della possibilità di “rifarsi”. Tuttavia l’attrazione economica, secondo alcune ricerche condotte negli U.S.A., non sembra essere quella principale: oltre alla vincita di denaro, i “sogni di gloria”, unite al senso della soddisfazione, il fatto che sia un modo per trascorrere il tempo libero ed ammazza la noia completano il quadro motivazionale della partecipazione.

Le vittime preferite delle sale Bingo, anche per la loro distribuzione sparsa ma dentro i contesti abitativi, sono disoccupati, casalinghe, pensionati e intere famiglie.

2.1.2 LE MACCHINETTE

Videopoker, slot-machines e fruit-machines sono tra i giochi più diffusi tra le macchine da gioco elettroniche, e sono, tra le forme di azzardo, quelle che creano maggiore dipendenza.

Le partite durano tra i sette e i tredici secondi e non richiedono nessuna interazione con altre persone.

Gli aspetti principali delle slot machine online stanno nei seguenti aspetti:

- il payout previsto dai casino si attesta al di sopra del 90% che rappresenta la soglia legale imposta per legge. Quindi le slot machine on line pagano più spesso e in misura maggiore rispetto alle slot machine terrestri;
- la varietà di tipologia, tematiche e categorie di slot machine sono molto più ampie on line rispetto a quelle terrestri. Con pochi click si può passare da una versione all’altra, scegliendo anche tra giochi bonus, jackpot fissi o progressivi, ecc;
- la presenza di promozioni bonus slot machine è un’altro aspetto che non può essere ignorato, in quanto accompagna solo il gioco alle slot machine online, aumentando il divertimento e la possibilità di ottenere combinazioni vincenti;
- la possibilità di poter provare la slot machine online in modo gratuito è un altro aspetto che porta dei punti a vantaggio delle slot machine virtuali.

Le normative di riferimento riguardo a questi giochi sono molto confuse ed in continuo cambiamento con leggi, decreti, circolari e regolamenti che si susseguono.

Per tale tipologia di giochi si sviluppa la dipendenza in meno di tre anni di gioco, mentre per gli altri giochi ci vogliono circa dieci - quindici anni.

In Italia ci sono circa 800.000 macchinette, e almeno 20.000 persone in cura.

Fattori predittivi della perdita di controllo del gioco sono l’impulsività, la depressione e gli stili di *coping* inadeguato. Autocondanna e rabbia sono i frutti psicologici di questa dipendenza, uniti alle caratteristiche drammatiche della dipendenza da GAP.

Le vittime sono uomini e donne di ogni età, e soprattutto la tipologia dei giocatori detta “per fuga” ossia quegli individui che sfuggono da una realtà che non li soddisfa, che si sottraggono ad una quotidianità che non vogliono vivere in modo consapevole e lucido, non tanto alla ricerca di emozioni forti, ma di un momento di trance ipnotica. Molta preoccupazione desta il potere di queste macchinette sugli adolescenti⁴¹.

2.1.3 IL GIOCO D’AZZARDO ON-LINE

La popolarità di internet ha incrementato di molto il mercato mondiale del gioco d’azzardo, che ha visto in questi anni una crescita impressionante.

Principali caratteristiche del gioco d'azzardo on-line sono:

- è facilmente accessibile tramite PC, Tablet e Telefonini, Social Network;
- Attrae molti giovani perché è una modalità di gioco anonima e semplice.
- Consente di procurarsi il denaro in modo semplice visto che attualmente sono in commercio le carte di credito pre-pagate.
- Sono creati in modo tale da essere accattivanti e attraenti.

Le ricerche ci informano che coloro che giocano on-line tendono a scommettere più denaro se paragonati a coloro che giocano off-line.

Tuttavia, ci sono dei pericoli, tra i quali:

- è difficile “beccare” una persona con problemi, se chiusa nelle mura di casa sua;
- è difficile garantire l’accesso solo a persone maggiorenni, non sempre i filtri sono sufficienti.
- è molto facile, per il giocatore, perdere il contatto con la realtà e giocare cifre importanti durante sessioni di gioco che possono durare anche diverse ore.
- il gioco si fa solitario e va quindi a perdere l’aspetto sociale!!! E, di conseguenza, giocare perde completamente il suo aspetto piacevole.

Tra i giochi più gettonati troviamo il poker, le scommesse, i casinò.

I giochi on-line sono il prodotto più pubblicizzato nella rete, in espansione con oltre 1500 siti attivi sul Web. 3,81 miliardi di dollari nel 2002 e 15,5 miliardi di dollari nel 2006: questo il giro d’affari.

L’accessibilità è di 24 ore su 24 per tutti i giorni dell’anno, direttamente da casa propria senza doversi spostare in luoghi specifici deputati al gioco. Si aggiunga a questi elementi il fatto che non c’è la percezione fisica della perdita del denaro, in quanto si paga on-line con le carte di credito.

Questa la miscela esplosiva che incrementa il rischio dello sviluppo di qualche forma di GAP per i

⁴¹ www.slotonline.it, *Vantaggi e caratteristiche delle slot machine online*, 2013

giocatori. Le problematiche sviluppate dai giocatori on-line in cura sono più serie rispetto a quelle di qualunque altro gioco. Aumentano il disagio psicologico, l'abuso delle sostanze, la depressione ed i comportamenti sessuali a rischio.

I giochi più "cliccati" del Web sono quelli classici del casinò e le scommesse sportive, ma vi è un'offerta vastissima a portata di "click".

Suoni e immagini raffinatissimi creano l'ambiente, oltre a privilegi e incentivi per i giocatori abituali (tavoli personali, possibilità di invito di altri gamblers, etc).

Pare difficile la regolamentazione e il controllo, e gli Stati si muovono secondo parametri che vanno dalla proibizione (perché in competizione con le lotterie di Stato) come U.S.A. e Svizzera, all'autorizzazione con controllo e tassazione, come Australia e Liechtenstein, alla moderazione con alcune concessioni, come la Liberia.

In Europa non vi sono leggi che vietino la costituzione di siti per l'azzardo virtuale.

Rispetto alle vittime del gioco on-line si sottolineano due categorie: coloro che hanno la possibilità di navigare sul luogo di lavoro, tanto che diverse aziende ricorrono a sistemi di monitoraggio di internet e stabiliscono regole rigide affinché i dipendenti non usino lo strumento a scopi personali e per il gioco; i minori, che potendo usufruire di carte di credito dall'età di undici anni, possono accedere ai siti data la carenza di regolamentazione e controllo d parte dei gestori dei siti stessi.

2.2 IDENTIKIT DEL GIOCATORE D'AZZARDO PATOLOGICO

"Il contrario del gioco non è ciò che è serio, bensì ciò che è reale". Con queste parole Sigmund Freud tratteggia il profilo psicologico dei giocatori d'azzardo, intuendo che dietro la patologia da gioco si nasconde una fitta rete di disturbi, un graduale distacco dalla realtà che direttamente o indirettamente crea problemi nella vita quotidiana.

Per delineare un identikit del giocatore problematico bisogna innanzitutto distinguere tra giocatori d'azzardo e giocatori patologici. Molte persone si dedicano ai giochi d'azzardo come semplici passatempo o li considerano un'occasione per socializzare e divertirsi. Il giocatore compulsivo, invece, non riesce ad limitare il suo comportamento, non gioca per il solo divertimento, ma ha un bisogno irrefrenabile e incontrollabile di soddisfare gli impulsi, spesso causati da problematiche psichiche.

Uno tra i più diffusi approcci nella letteratura a carattere sperimentale, postula l'esistenza di specifiche caratteristiche personologiche che si predispongono al gioco d'azzardo patologico. In particolare , le più rappresentate risultano essere "l'impulsività" e "la tendenza a ricercare sensazioni forti".

Esistono definizioni “ufficiali” del gioco patologico ed esistono scale per determinare la gravità 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.

Tra le caratteristiche che delineano il giocatore patologico si possono individuare almeno cinque su dieci :

- ha bisogno di giocare d’azzardo con quantità crescenti di denaro per raggiungere l’eccitazione desiderata;
- tenta ripetutamente con insuccesso di controllare, ridurre o interrompere il gioco d’azzardo;
- Gioca d’azzardo per sfuggire a problemi o per alleviare ad un umore disforico;
- Mente ai familiari, al terapeuta o ad altri per nascondere l’entità del proprio coinvolgimento nel gioco;
- Fa affidamento sugli altri per reperire denaro o per alleviare una situazione finanziaria disperata causata dal gioco d’azzardo.

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.

2.3 DA GIOCATORE SOCIALE A GIOCATORE PATOLOGICO

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*"⁴².

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. Le perdite al gioco pur essendo vissute con rammarico non diventano elemento di grosso affanno, in fondo il denaro puntato non era gran cosa in quanto la perdita non è mai superiore alle possibilità economiche del giocatore. In Italia, per esempio, una ricerca svolta sull'identikit del giocatore d'azzardo evidenzia che il 50% dei nostri connazionali lo considera come vizioso, il 25% uno che ha trovato il modo per rovinarsi, l'11,4% uno che sa divertirsi, il 7% uno che si permette un lusso e soltanto il 4.3% uno che ha trovato il modo per arricchirsi facilmente. 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.

I problemi nascono quando l'aspetto ludico diventa secondario rispetto all'impulso di giocare, al

⁴² 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.

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 dipendenza patologica quali tossicodipendenza o alcolismo⁴³.

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 proprie 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'individuo⁴⁴:

- **psicologico**: ossessione del gioco, senso di onnipotenza, presunzione, nervosismo, irritabilità, ansia, alterazioni del tono dell'umore, 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 SOGS⁴⁵ (*South Oaks Gambling Screen*)⁴⁶ 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".

⁴³L. Cancrini, "Tossicomani e giocatori: a proposito di temerari", *Ecologia della mente*, I, Il Pensiero Scientifico, 1998.

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

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.

Colui che diventa giocatore patologico, però, non è mai in grado di ammettere la sua patologia, ciò dovuto a diversi miti e credenze su cui il giocatore si culla.

Tali credenze possono essere riassunte in tal modo⁴⁷:

CREDEVO CHE	MA IN REALTA'
Se conosco le regole del gioco le probabilità di vincere aumentano	<i>Conoscere le regole del gioco in parte può aiutare ma, dal momento che non si possono controllare le carte che vengono distribuite, le probabilità sono sempre sfavorevoli</i>
Se annoti i risultati precedenti, puoi prevedere meglio i risultati futuri.	<i>Caratteristica tipica del gioco d'azzardo è che ogni evento è indipendente dal precedente. Ad esempio: ogni lancio del dado è un nuovo evento casuale che non ha nulla a che vedere con il lancio precedente e che neppure influirà su quello successivo. Un dado, infatti, ha sempre sei facce ed ognuna di queste ha sempre le stesse probabilità di uscire ad ogni lancio.</i>
Se stai perdendo non è importante, infatti, se insisti a giocare riuscirai a recuperare i	<i>E' un dato di fatto che, anche se occasionalmente puoi fare qualche vincita, quanto più tempo e quanto più denaro giochi, tanto più finirai col perdere.</i>

⁴⁶ Questionario basato sui criteri diagnostici riportati dal DSM III-R, in cui è necessario rispondere positivamente a cinque item su venti per essere riconosciuti giocatori patologici. Il SOGS viene impiegato nella maggior parte delle ricerche e fornisce diverse informazioni quali: il tipo di gioco privilegiato, la frequenza dell'attività di gioco, i mezzi per procurarsi il denaro necessario, etc. Inoltre dà indicazioni sulla relazione del giocatore con il suo ambiente, in particolare con quello lavorativo e familiare.

⁴⁷ GAMBLING - *Alcuni miti e false credenze sul gioco d'azzardo*. Università degli studi di Padova, Dipartimento di Psicologia dello Sviluppo e della Socializzazione

tuoi soldi.	
Se sei un tipo “fortunato” nella vita, lo sarai anche nel gioco.	<i>Molti giocatori credono di essere persone fortunate anche se continuano a perdere. Avere un portafortuna o fare qualche “rito” propiziatorio particolare non può influenzare in alcun modo il risultato del gioco.</i>
il gioco d'azzardo legale è sicuro.	<i>Anche se il gioco d'azzardo legale è più sicuro di quello illegale, riguardo al rispetto delle regole del gioco, ogni attività di gioco d'azzardo per sua natura ha sempre un elemento di rischio. Anche se il gioco d'azzardo legale è più sicuro di quello illegale, riguardo al rispetto delle regole del gioco, ogni attività di gioco d'azzardo per sua natura ha sempre un elemento di rischio.</i>
Le vincite e le perdite tendono ad alternarsi in modo ciclico	<i>Non esiste ciclicità nelle vincite e nelle perdite</i>

In tale contesto, i primi ad accorgersi dei segnali di tale patologia è proprio la rete familiare che, richiede per prima aiuto.

2.4 IL GIOCO COME OASI DI GIOIA

Caillois (1958) definisce il gioco come un’attività: *libera*, a cui il giocatore non può essere obbligato, ma che sceglie liberamente; *separata* dalla realtà quotidiana; *incerta* perché il giocatore possiede la libertà di inventare, senza determinare anticipatamente svolgimento e risultato; *improduttiva* perché non crea ricchezza né altri elementi nuovi, al massimo la ricchezza viene ridistribuita in maniera diversa tra i partecipanti; *regolata*, dato che si creano delle leggi nell’ambito dell’esperienza ludica ed infine *fittizia*, cioè accompagnata dalla consapevolezza di essere qualcosa di diverso dalla vita reale.

Il giocatore sociale ottiene attraverso il gioco una sorta di “fuga psichica” dalla realtà , un modo per uscire dalla routine, uno “spazio magico” (Huizinga, 1938) in cui può dare sfogo alla fantasia ed immaginare se stesso in diverse situazioni di vita.

Il gioco, quindi, molto più che rappresentare un fenomeno di apparenza, illusione, sogno e libera fantasia, è un’esperienza fondamentale di rapporto con la realtà, con noi stessi e un’occasione di sempre rinnovata elaborazione di questo rapporto. L’esperienza ludica infatti permette ed agevola l’attivazione di problematiche inconscie, la liberazione di contenuti rimossi e, attraverso la scarica

delle tensioni interne e la ristrutturazione attiva di contenuti di vissuto, costituisce non solo una forma naturale di difesa contro l'angoscia, ma anche un'esperienza maturativa dell'io.

In ambito terapeutico, a livello individuale o nel trattamento di gruppo, l'attività ludica diventa esperienza paradigmatica di padronanza della propria mente: i cosiddetti giochi introspettivi e di ruolo, vengono utilizzati per ridimensionare la portata ansiogena del contatto con la problematica psichica e introdurre il soggetto ad un diverso rapporto con il trattamento terapeutico e con se stesso

2.5 LA COMPONENTE COGNITIVA DELL'ATTEGGIAMENTO DI GIOCO

Diventata sempre più popolare dagli inizi degli anni Novanta, la scuola cognitiva, essenzialmente si interessa al modo in cui gli individui percepiscono la loro realtà ed i loro problemi legati al gioco.

Generalmente non pretende di rintracciare le cause di tale comportamento nella personalità del giocatore. Utilizzando questo approccio, si cerca di determinare quali siano le percezioni del giocatore circa il gioco. Secondo le teorie cognitiviste, il fattore principale che fa diventare patologico il gioco d'azzardo è il desiderio di guadagnare soldi. A questo, si accompagna la concezione erronea dell'andamento del gioco, che consiste in un'errata interpretazione del caso: il giocatore crede di poter prevenire alcune situazioni, casuali, in base a "calcoli" o a credenze erronee.

L'attenzione è rivolta in particolare a quelle che possono essere le "*distorsioni cognitive*" ("*bias cognitivi*") che il soggetto utilizza per dare significato alla realtà. Per *bias* si intende la predisposizione ad un errore sistematico di tipo cognitivo; indica un giudizio (o un pregiudizio) sviluppato sulla base dell'interpretazione delle informazioni in possesso, anche se non sempre logicamente connesse tra loro, che porta dunque ad un errore di valutazione.

Il giocatore d'azzardo commette quindi degli errori di ragionamento, valuta i risultati degli eventi in maniera distorta.

Le distorsioni cognitive più rappresentative sono:

- *L'illusione del controllo;*
- *La fallacia del giocatore* (o fallacia di Montecarlo);
- *La quasi vincita;*
- *L'effetto Overconfidence*
- ***Trends in number picking*** (Tendenze nei numeri): vengono individuate tendenze e "*leggi*" relativamente a distribuzioni casuali (errore tipico di chi pensa che i numeri "*ritardatari*" abbiano più probabilità di essere estratti, oppure che un numero appena estratto non sia probabile nelle estrazioni successive);

- *Correlazioni illusorie*: si rileva quando due eventi appartenenti a differenti domini della realtà vengono giudicati interdipendenti se si presentano in concomitanza (ad es. comprare un gratta e vinci fortunato e continuare a recarsi sempre nello stesso bar per acquistarne altri). E' anche alla base dei comportamenti ritualistici e scaramantici.
- *Vincite altrui*: un errore logico che distorce in maniera piuttosto diretta la stima delle probabilità si presenta quando venire a conoscenza delle vincite realizzate dagli altri (tramite mass media o esperienze più o meno dirette) fornisce la convinzione (**credenza**) che “vincere” sia un evento che capita regolarmente e che “*per vincere basta continuare a giocare*”.
- *Pregiudizi inerenti la memoria*: questo pregiudizio interpretativo permette ai giocatori di far riferimento (inconsapevolmente) più spesso alle proprie esperienze positive di gioco piuttosto che a quelle negative (dimenticate), facilitando la decisione di mantenere il proprio comportamento.

2.5.1 L'ILLUSIONE DEL CONTROLLO

Alcuni autori, nel cercare di capire i meccanismi che inducono alla perseveranza nel gioco d'azzardo, fanno appello al concetto di *illusione di controllo*⁴⁸.

Esso è definito come un'aspettativa di successo personale eccessivamente alta rispetto alle probabilità oggettive.

Langer è il primo ad occuparsi di questo fenomeno e a dimostrarne l'esistenza in alcuni soggetti.

Nelle situazioni in cui è richiesta abilità c'è un legame causale tra comportamento e risultato, il successo è quindi sotto il controllo del soggetto. Al contrario, nelle situazioni in cui è la fortuna ad avere il ruolo principale il soggetto non può controllare gli eventi, il risultato non è influenzato dalle sue azioni. Questa differenza, seppur elementare, non è però da tutti riconosciuta, tanto che alcuni individui percepiscono il coinvolgimento dell'abilità anche laddove è la fortuna a decidere le sorti, questo è il caso dei giocatori d'azzardo. Langer trova che l'illusione di controllo si manifesta maggiormente in presenza di quattro fattori relativi all'abilità: la competizione, la scelta, la familiarità col compito ed il coinvolgimento personale passivo o attivo. Gli effetti di ogni fattore sono provati con un esperimento; per esempio nel caso della competizione, Langer dimostra che anche in eventi aleatori in cui c'è competizione, è facile illudersi di poter controllare il risultato in base alle caratteristiche dell'avversario, come succede nelle dispute di abilità. In un altro esperimento due gruppi di persone vengono invitati a comprare un biglietto della lotteria, ma mentre il primo gruppo

⁴⁸ Langer, 1975

sceglie il biglietto, al secondo non viene data questa opportunità. Quando lo sperimentatore chiede ai soggetti a quale prezzo sarebbero disposti a rivendere il proprio biglietto, scopre che coloro che l'hanno scelto chiedono di più rispetto a agli altri, come se il fatto di averlo scelto personalmente avesse aumentato la probabilità che fosse quello vincente.

In un'altra ricerca Langer e Roth (1975) includono tra i fattori che favoriscono l'illusione di controllo, la sequenza dei risultati: successi o insuccessi costanti e consecutivi fanno pensare che il risultato è controllabile e dipende dall'abilità dell'uno o dell'altro avversario, mentre una sequenza alternata non sembra dipendere dalla capacità dei contendenti, ma piuttosto dal caso cosicché la situazione non può essere controllata.

L'illusione di controllo è una distorsione cognitiva, una griglia erronea che i giocatori d'azzardo assumono per interpretare la realtà. Essi pensano così di essere onnipotenti, sentono di poter controllare situazioni incontrollabili.

Con un esperimento, Ladouceur e Walker dimostrarono come i fattori cognitivi siano determinanti nello sviluppo e nel mantenimento del gioco problematico: ai soggetti dell'esperimento veniva chiesto di pensare ad alta voce mentre giocavano al black jack, alla roulette, al video-poker, alle slot-machine⁴⁹. I risultati evidenziarono che il 75% delle loro percezioni erano erronee e la maggior parte deriva dalla nozione di azzardo. Ciò porta i giocatori ad alimentare illusioni di controllo e favorisce l'idea che potessero predire i risultati di questi giochi.

Queste concezioni errate li spingevano inoltre a sviluppare delle strategie e a credere che la loro abilità avrebbe aumentato le possibilità di vincita.

2.5.2 LA FALLACIA DEL GIOCATORE

Tutti i giochi d'azzardo comportano, come condizione essenziale, l'indipendenza delle singole giocate (partite o estrazioni). Tuttavia, le ridotte conoscenze delle regole matematiche e, in particolare, delle leggi in materia di calcolo delle probabilità fanno sì che la gran parte dei giocatori sia portata a considerare che alcuni eventi assolutamente indipendenti si influenzino l'un l'altro. Così, di fronte a situazioni giudicate insolite, come l'uscita di 10 teste di fila nel lancio di una moneta, molte persone credono che questa sia truccata "a favore di testa" o che a breve vi è maggiore probabilità che inizierà ad uscire una serie di croci per ristabilire l'equilibrio. In realtà però, le probabilità sono ancora 50/50.

Come dicono gli statistici, i risultati in diversi lanci sono statisticamente indipendenti e la probabilità di ogni risultato è sempre del 50%.

⁴⁹ Robert Ladouceur et al, *Awareness of independence of events and erroneous perceptions while gambling*, Addictive Behaviors 29, 2004, 399-404

In relazione a questo, c'è anche un aspetto positivo del bias, che spesso alimenta il gioco d'azzardo. È quel senso che la nostra sorte infine cambierà e che la fortuna stia per arrivare. Analogamente, si tratta della stessa sensazione che abbiamo quando iniziamo un nuovo rapporto che ci porta a credere che sarà migliore di quello precedente.

Tali convinzioni derivano dall'idea che tutti gli eventi casuali debbano essere "casuali". Ciò porta ad un fraintendimento della natura dei risultati di lungo termine e a sottovalutare le possibilità che i numeri si ripetano o che si verifichino particolari modelli sequenziali. Questo mancato riconoscimento dell'indipendenza degli eventi è stato definito *fallacia di Montecarlo*⁵⁰ (o fallacia del giocatore d'azzardo) ed è stato interpretato alla luce dell'*euristica della rappresentatività*⁵¹ di Tverky e Kahneman.

L'assunto su cui si fonda tale euristica è che, quando viene chiesto di giudicare quale categoria rappresenta simbolicamente un evento o un oggetto, non si applicano analisi razionali, ma una semplice stima di somiglianza tra la categoria e l'oggetto stesso.

Analogamente, quando viene chiesto di stimare la probabilità di un evento, si tende a quantificare tale probabilità in base alla misura in cui l'evento si verifica in una popolazione simile. Questo meccanismo spiega l'aspettativa che una stringa casuale di numeri debba riflettere le caratteristiche della popolazione da cui vengono estratti o che la probabilità di vincita aumenti con il susseguirsi delle perdite.

Diverse ricerche hanno fornito evidenza empirica della fallacia di Montecarlo. Ad alcune persone sono stati presentati scenari ipotetici di un'estrazione della lotteria ed è stato chiesto loro di valutare la probabilità di vincere il jackpot a seguito di giocate precedenti in cui venivano indovinati zero, tre o sei numeri. I giocatori hanno attribuito una probabilità di vincita inferiore alla situazione in cui, nell'estrazione precedente, sia stata già indovinata la sestina vincente rispetto al caso in cui siano stati indovinati solo zero o tre numeri esatti.

Il presupposto alla base di tali ricerche è che una situazione insolita deve essere annullata dalla vittoria dei non favoriti. Se altri scommettitori danno per scontato che sia sempre meno piacevole che un altro favorito vincerà, la probabilità oggettiva sarà distorta, fornendo così l'opportunità per una buona scommessa.

Il valore di questa strategia dipende da due fattori: la forza della polarizzazione rappresentante e la conoscenza comune della strategia.

⁵⁰ L'uso del termine Monte Carlo fallacia proviene dal più famoso esempio di questo fenomeno, che si è verificato in un Casinò di Monte Carlo nel 1913. quando la palla è caduta in nero 26 volte di fila. Questo è stato un evento estremamente raro, anche se non più né meno comune di tutti gli altri 67.108.863 sequenze di 26 rosso o nero. Gamblers perso milioni di franchi di scommesse contro il nero, ragionando erroneamente che la striscia stava causando un "squilibrio" nella casualità della ruota, e che doveva essere seguita da una lunga striscia di colore rosso.

⁵¹ William J. Corney et al, *Gambling Behavior and Information Processing Biases*, University of Nevada, Las Vegas

La rappresentatività implica che la percezione di un giocatore vincente sulle slot machine, roulette e altri giochi d'azzardo possa essere manipolato.

Ad esempio, se l'uso di competenze per vincere sono altamente visibili, ciò può distorcere la credenza del giocatore d'azzardo sulle probabilità di successo. Inoltre, la spiegazioni causale per eventi casuali può aiutare a incoraggiare la partecipazione a giochi d'azzardo, aumentando la percezione di controllo personale sui risultati casuali. Questo può essere influenzata mediante l'uso di "sistemi" di gioco per i giochi puramente casuali. Esempi di situazioni che potrebbero favorire l'attività del gioco d'azzardo attraverso l'erronea credenza nel nesso di causalità sono la lista di numeri vincenti del giorno precedente e altre informazioni simili.

2.5.3 LA QUASI VINCITA

La quasi vincita (definita da Reid nel 1986 “*quasi perdita*”), riguarda quella distorsione cognitiva che induce a pensare che poiché si è andati vicini alla vincita in passato, la prossima volta si vincerà senz'altro. Tale distorsione, che implica una sovrastima della probabilità di vincere nel periodo immediatamente successivo ad una giocata, è legittima in presenza di giochi di abilità (si pensi, ad esempio, all'aver conseguito in un test di ammissione un punteggio vicino a quello di soglia), ma risulta completamente impropria nelle situazioni casuali in cui “l'essere andati vicini a vincere” in un periodo non ha alcun effetto sulla probabilità di vincere in quello successivo. Il caso tipico di quasi vincita è quello di un'estrazione della lotteria in cui i numeri vincenti si “avvicinano” a quelli scelti dal giocatore. Per esempio, l'aver scelto dei numeri che precedono (o seguono, o presentano le cifre poste in ordine invertito, eccetera) quelli della sestina vincente stimola nel giocatore la percezione di essere arrivato molto vicino alla vittoria e che, magari, la prossima volta sarà quella giusta. In sostanza, si tratta di normali perdite che, però, non vengono considerate tali dai giocatori, ma piuttosto come vincite sfiorate.

Studi di *neuroimaging* hanno dimostrato che le “sfiorate vincite” rafforzano il desiderio di giocare d'azzardo attraverso un coinvolgimento anomalo del circuito della ricompensa, nonostante l'oggettiva mancanza del rinforzo monetario in tali prove (Clark 2009). Studi successivi (Billieux J et al., 2012) hanno anche evidenziato che nei giocatori d'azzardo le reazioni delle aree cerebrali coinvolte nell'apprendimento in corrispondenza di una vittoria o di una quasi-vincita alle slot machine sono pressoché uguali.

Ciò sta a significare che la quasi-vincita, produce nei giocatori d'azzardo patologico la medesima attività sul sistema di gratificazione che produce un'effettiva vincita. In questi casi, i giocatori

riportano che poiché la quasi-vincita non è stata particolarmente gratificante, essi provano desiderio di continuare a giocare ancora.

Nello studio di De Ruiter e colleghi (2009), è stato dimostrato che i giocatori d'azzardo mostrano grave perseverazione comportamentale come risposta allo stimolo di gioco, associata a ridotta attivazione nella corteccia prefrontale ventro-laterale di destra in risposta sia alla perdita che al guadagno monetario. Il gioco d'azzardo patologico, dunque, è legato alla perseverazione comportamentale allo stimolo (compulsione) e alla diminuita sensibilità a ricompense e punizioni, come indicato dall'ipoattivazione della corteccia prefrontale ventro-laterale quando il denaro viene perso o guadagnato. Inoltre, l'integra capacità di pianificazione e la normale reattività frontostriatale dorsale indicano che questo deficit non è dovuto al ridotto funzionamento esecutivo.

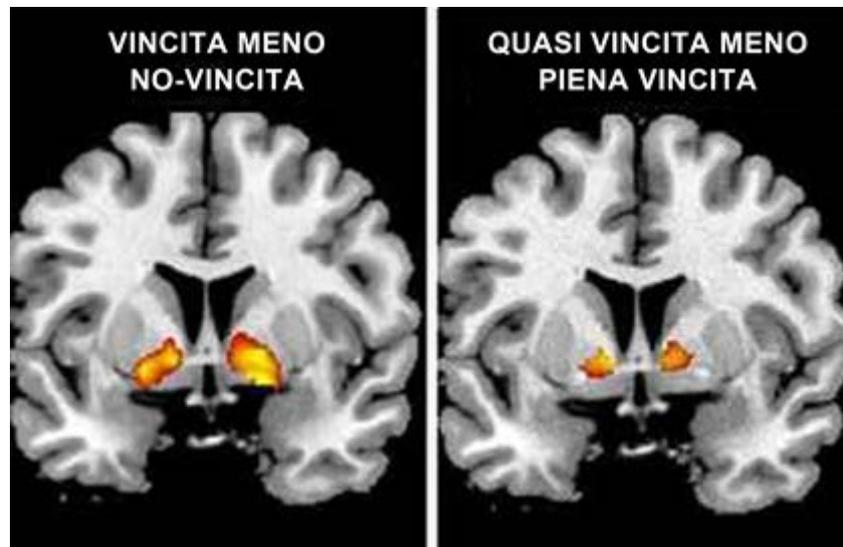


Figura 2 - Attivazione dell'insula nei casi di quasi-vincita e di vincita nei giocatori d'azzardo patologico. Billieux J et al., 2012.

La perseveranza nella risposta e l'iporesponsività prefrontale ventrale alla perdita monetaria potrebbero essere marcatori per i comportamenti disadattivi osservati sia nelle dipendenze da sostanze sia in quelle comportamentali. Questi risultati sono in linea con quelle teorie sulla dipendenza che postulano che una diminuita trasmissione dopaminergica preceda lo sviluppo di comportamenti di dipendenza e che l'uso ripetuto di droghe, o il gioco d'azzardo patologico, si traduca in un'ulteriore riduzione della trasmissione di dopamina, associata ad una diminuzione della sensibilità agli stimoli gratificanti.

Le quasi vincite sono state dimostrate empiricamente soprattutto nel gioco della lotteria (Reid, 1986) e in quello delle slot machine (Griffiths, 1991).

Lo scopo di tali studi è stato quello di fornire una dimostrazione controllata dell'effetto della quasi vincita sul gioco d'azzardo con una VLT (video lotteria).

È stato dimostrato che la presenza di quasi vittorie in una fase di perdite ripetute dovrebbe motivare i giocatori a giocare più partite.

È stato preso in esame campione composto da 98 persone che hanno risposto ad annunci pubblicitari sulle bacheche del Laval University⁵². Di questi, 21 volontari sono stati esclusi perché sono stati classificati come giocatori problematici o giocatori d'azzardo patologici probabile secondo la schermata di gioco South Oaks (punteggio di 3 o più). Altri tre partecipanti sono stati esclusi perché non sono riusciti ad essere presenti per la sperimentazione, e due sono stati esclusi a causa di problemi tecnici durante l'esperimento. Il resto dei partecipanti sono stati poi assegnati in modo casuale in due il gruppo di controllo (35 partecipanti: 21 femmine e 14 maschi), o il gruppo sperimentale (37 partecipanti: 18 femmine e 19 maschi). Di questi, 13 partecipanti, 5 nel gruppo di controllo e 8 nel gruppo sperimentale sono stati esclusi a causa della cessazione loro sessione di gioco prima di essere esposti alle condizioni sperimentali. Il campione finale quindi è composto da 30 partecipanti di controllo (19 femmine e 11 maschi) e 29 partecipanti sperimentali (13 femmine e 16 maschi). L'età variava 18-56 anni nel gruppo di controllo (mediana = 23 anni) e 20-44 anni nel gruppo sperimentale (mediana = 23 anni). La maggior parte dei partecipanti (23 in ciascun gruppo) scommesso meno di una volta alla settimana, mentre altri giocavano una volta alla settimana o più. 18 dei partecipanti nel gruppo di controllo e 20 partecipanti al gruppo sperimentale aveva giocato slot machine o VLT prima dello studio.

È stato elaborato un questionario di 20 domande somministrate via telefono, al fine di valutare la presenza di un comportamento problematico di gioco nell'ultimo anno. I partecipanti che sono stati accettati nello studio sono stati poi invitati al laboratorio dove sono stati testati individualmente.

Una volta in laboratorio, ai partecipanti è stato detto che lo scopo dell'esperimento era quello di valutare i comportamenti che si verificano durante il gioco d'azzardo su un videoterminale. Essi sono stati informati del fatto che gli obiettivi specifici dello studio sarebbero stati rivelati solo alla fine dell'esperimento per evitare distorsioni.

Il gioco utilizzato è stato un gioco linea chiamato "Lucky 8 Lines"? "(Versione 2.12). In questo gioco, i simboli appaiono sullo schermo, in una matrice 3 x 3. Ciascuno delle nove celle che appaiono ha un'identità virtuale indipendente. Ogni bobina virtuale è composta da nove simboli differenti.

⁵² R. Ladouceur, "Near Wins Prolong gambling on a Video Lottery Terminal", Journal of Gambling Studies, Vol. 19, 2003

Il giocatore può scommettere su ciascuna delle linee e colonne nonché sulle due diagonali della matrice. Vittorie si verificano quando tre simboli identici appaiono su una linea, quando 4 simboli identici appaiono negli angoli, quando tre o più sette appaiono ogni dove nella matrice.

La schermata mostra sempre il numero di crediti puntati e il numero di crediti lasciati in banca. Il software utilizzato per questo esperimento bypassava il generatore di numeri casuali del terminale, permettendo il controllo sui risultati dei giochi.

Al fine di massimizzare il controllo sulla presentazione di stimoli, la situazione di gioco è stata semplificata in modo che i partecipanti potevano solo giocare e vincere sulla linea centrale.

Sconosciuta ai giocatori, l'esperimento consisteva in due fasi. La prima fase era identica per entrambi i gruppi; nella fase due, solo i giocatori sperimentali sono stati esposti a quasi vincite. La fase 1 comprendeva le prime 48 prove durante le quali nove vittorie sono state distribuite in modo casuale. Tre simboli uguali sulla linea centrale hanno prodotto una vittoria. Se i giocatori hanno vinto, i crediti sono stati aggiunti alla banca; altrimenti, i crediti sono stati persi e partecipanti hanno continuato a giocare. I giocatori in entrambe le condizioni hanno vinto 48 crediti durante la fase 1 e alla fine hanno avuto la stessa quantità di quando avevano cominciato. Ci sono stati 12 quasi vincite nelle prime 48 prove. Una quasi vincita è stata definita con due simboli identici sui primi due rulli e uno diverso sul terzo rullo. Nella fase due, in cui ha avuto inizio il processo 49, non si sono verificate vincite per entrambi i gruppi, ed i giocatori hanno dovuto affrontare perdite ripetute. I giocatori fermati in momenti diversi durante la fase perdente, hanno sperimentato diverse proporzioni di quasi vincita. La variabile dipendente principale è stato il numero di partite giocate nella fase perdente.

Il gruppo sperimentale, infatti, ha giocato molte più partite rispetto al gruppo di controllo, dimostrando che le quasi vincite aumentano la persistenza di gioco d'azzardo.

Questi risultati suggeriscono che le quasi vincite possono aumentare la persistenza di gioco. Lo studio ha dimostrato l'esistenza di una specifica combinazione non vincente di maggiore persistenza per giocare mentre la variabile del rinforzo monetario è mantenuta costante.

Sebbene la definizione operativa di un quasi vincita può assumere forme diverse attraverso diversi giochi o anche all'interno dello stesso gioco (Del Fabbro & Winefield, 1999), è probabile che il meccanismo alla base dell'effetto dimostrato in questo esperimento è la stessa per qualsiasi tipo di vincita. L'aspettativa di vincita monetaria, quindi, risulta centrale nel comportamento di gioco⁵³.

Le quasi vincite possono essere concepiti come rinforzi condizionati (Skinner, 1953), come la frustrazione condizionata (Arnsel, 1992), o credenze come irrazionali (Langer, 1975; Reid, 1986; Walker, 1992). Sebbene il presente esperimento non mirava a confrontare queste spiegazioni, è

⁵³ Quando la prima e la seconda bobina mostrano simboli identici, l'aspettativa del giocatore di vincita è momentaneamente aumentata, il che può prolungare il gioco d'azzardo e aumentare le scommesse.

comunque interessante notare che le quasi vincite possono portare ad un aumento in termini di tempo di gioco trascorso e denaro puntato su un VLT. Inoltre, l'effetto di quasi vincita sottolinea il fallimento di base i giocatori d'azzardo a comprendere la natura casuale di giochi d'azzardo: essa viene percepita come un segno che una vera e propria vittoria è imminente, quando in realtà una prossima vittoria è un evento casuale, indipendente dall'abilità del giocatore d'azzardo o le loro possibilità reali di vincita (Ladouceur e Walker, 1996; Walker, 1992).

2.5.4 L'EFFETTO *OVERCONFIDENCE*

L'*overconfidence* si verifica quando il giocatore esprime una eccessiva fiducia nelle proprie capacità che non è giustificata da dati reali (ad es. ritenere di conoscere la "macchina" da slot, pensare di essere più bravi di altri nell'indovinare i numeri, il pensiero magico, credere di capire i meccanismi nascosti del gioco, avere strategie di gioco infallibili).

Con riferimento a tale bias, sempre più spesso la personalità del giocatore d'azzardo viene associata a quella dell'investitore patologico che carico di ottimismo rischia smodatamente, e i mercati finanziari vengono paragonati ai casinò: situazioni nelle quali è evidente una condizione di vizio e di dipendenza.

Le azioni di borsa allo stesso modo del gioco d'azzardo, infatti, sono delle vere e proprie scommesse, comprando un po' di azioni non si fa altro che partecipare alla proprietà di una società quotata in borsa e si scommette sul fatto che il valore di quest'ultima aumenti e sia in grado di creare sempre più profitti attraverso il lavoro dei suoi dipendenti e il core business dell'azienda. Come nella ludopatia, l'investitore che utilizza il trading in modo compulsivo non possiede una padronanza razionale dei comportamenti che adotta, ma si sente irrefrenabilmente spinto ad investire e a continuare a farlo anche in caso di perdite nell'illusione di poter ripristinare il controllo e recuperare le perdite.

Questo fallace senso di onnipotenza alimenta una sensazione di eccitazione della quale il trader dipendente non può più fare a meno e implica una sistematica sottovalutazione delle perdite e dei rischi e una sopravvalutazione delle proprie abilità e capacità.

Un esempio può dimostrare questo concetto: si simula la serie storica di un ipotetico indice di mercato, ottenuta partendo da un processo stocastico stabilito a priori; ad un gruppo di soggetti viene chiesto, partendo dal livello corrente dell'indice, di fornire un limite superiore ed uno inferiore, tali per cui nel 98% dei casi il valore dell'indice rimanga dopo un mese all'interno dell'intervallo individuato. Si generano poi 10.000 ipotetici valori dell'indice stesso e si verifica, per ogni soggetto, quante volte i processi stocastici simulati cadono nell'intervallo di confidenza

soggettivo. Se i giudizi di probabilità non fossero distorti, i valori simulati dovrebbero rientrare nell'intervallo di confidenza all'incirca nel 98% dei casi.

L'evidenza sperimentale mostra invece che l'intervallo di confidenza soggettivo assegnato alle proprie stime, cioè la probabilità di errore delle rispettive valutazioni, è generalmente troppo ristretto, in quanto contiene una frequenza di osservazioni ampiamente minore di quella teoricamente corretta, spesso attorno al 70-80% circa, invece che il 98%. Ciò significa che gli individui sono troppo confidenti, poiché sottostimano la variabilità del fenomeno e il loro intervallo di confidenza soggettivo è troppo piccolo. La naturale conseguenza dell'*overconfidence* è data dal fatto che gli eventi estremi accadono più frequentemente rispetto a quanto ci si immagina, cogliendo così gli operatori impreparati⁵⁴. L'eccessiva sicurezza nelle proprie capacità favorisce una sottostima dei rischi, che colpisce non solo gli investitori finanziariamente meno istruiti, ma anche i professionisti del settore.

L'euristica dell'*ancoraggio* può essere alla base del fenomeno dell'*overconfidence*, poiché, nel formulare le previsioni, gli investitori partono generalmente da un'ancora o da un punto di riferimento, costruendoci attorno un intervallo di confidenza; tuttavia, a causa dell'effetto "attrattivo" dell'ancora, gli aggiustamenti potrebbero essere molto contenuti, con il risultato di ottenere un intervallo di confidenza troppo stretto. Inoltre gli individui danno più peso alle proprie valutazioni personali di quanto non ne diano alle informazioni pubbliche.

L'*overconfidence* induce quindi gli investitori a trarre giudizi eccessivamente ottimistici nei confronti di eventi e probabilità, soprattutto per quanto riguarda la previsione di fenomeni incerti. A tal riguardo l'eccessiva sicurezza in se stessi sembra essere fortemente correlata con il grado di propensione al rischio: i soggetti maggiormente convinti delle proprie capacità tendono ad implementare progetti più rischiosi, soffrendo perciò anche perdite più ingenti.

Un'evidente conseguenza dell'*overconfidence* è l'eccessiva attività di *trading*, che porta molto spesso ad ottenere *performance* sub-ottimali. Teoricamente gli errori derivanti dall'*overconfidence* dovrebbero essere corretti nel tempo in seguito all'accumularsi di eventi negativi; in pratica ciò non avviene. Infatti, di fronte ad una perdita consistente, l'avversione al rammarico induce gli individui a giustificare lo sbaglio come una conseguenza di cause esterne; al contrario, quando le loro decisioni si rivelano *ex post* profittevoli, essi se ne attribuiscono totalmente il merito. In questo modo, grazie ai risultati positivi, la fiducia nelle proprie capacità aumenta più di quanto non diminuisca in seguito ad accadimenti negativi. I riscontri dell'esperienza confermano che l'*overconfidence* tende a crescere nel tempo⁵⁵.

⁵⁴ Rigoni U., *Finanza Comportamentale e Gestione del Risparmio*, 2006.

⁵⁵ Linciano N., *Errori Cognitivi e Instabilità delle Preferenze nelle Scelte di Investimento dei Risparmiatori Retail*, 2010

Questi comportamenti producono effetti significativi sui mercati finanziari, quali reazioni inizialmente esagerate all'arrivo di nuove informazioni, corrette da un'inversione di tendenza nei periodi successivi (*overreaction*); può tuttavia accadere che il mercato risponda subito con un segnale timido, seguito poi da un *trend* prolungato (*underreaction*).

Barberis, Shleifer e Vishny (1998)¹⁶ hanno proposto in un loro studio la formalizzazione di un modello di *underreaction* ed *overreaction*. Si prende in considerazione un mercato in cui, al periodo t , giunge l'informazione I_t , la quale può essere positiva (*Good*) o negativa (*Bad*). Nel caso di *underreaction* il valore atteso dei rendimenti futuri ottenuti in seguito ad una buona notizia è maggiore rispetto a quello registrato per una cattiva notizia; si ottiene quindi:

$$E(r_{t+1} | I_t = G) > E(r_{t+1} | I_t = B)$$

Invece, nel caso di *overreaction*, il valore atteso dei rendimenti che derivano da una serie di buone notizie è inferiore a quello che segue ad una serie di cattive notizie; si ottiene perciò:

$$E(r_{t+1} | I_t = G, I_{t-1} = \dots, G, I_{t-j} = G) > E(r_{t+1} | I_t = B, I_{t-1} = B, \dots, I_{t-j} = B)$$

2.6 DIFFERENZE COGNITIVE TRA IL GIOCATORI D'AZZARDO PATOLOGICO (GAP) E IL GOCATORE D'AZZARDO NON PATOLOGICO (NGAP)

Le Distorsioni cognitive svolgono un ruolo importante nello sviluppo e nel mantenimento del gioco d'azzardo patologico. Il presente studio esamina se la gravità dei problemi di gioco d'azzardo e la preferenza del giocatore ai giochi di abilità siano legati a due sotto-fattori delle distorsioni cognitive, come misurato dal GBQ (*Gamblers Belief Questionnaire*)⁵⁶:

- **la fortuna / la perseveranza**, che riflette la percezione di un individuo secondo cui il caso è a lui favorevole, e
- **l'illusione del controllo**, che riflette la percezione di un individuo che i suoi comportamenti influenzino la sorte all'occorrenza.

Wohl et al. hanno percepito elevati fattori di fortuna personale tra soggetti con livelli sub – clinici di gioco d'azzardo rispetto ai giocatori ricreativi. Sulla base di questi risultati, sembra probabile che i giocatori non-patologici e patologici differiscono tra loro per livello di distorsioni cognitive.

⁵⁶ Strumento di auto – valutazione utilizzato per rilevare le distorsioni cognitive dei giocatori d'azzardo. È composto da 21 elementi, che sono costruiti sulla base di teorie e prove empiriche di esperti. (Steenbergh et al. 2002)

I livelli di distorsioni cognitive sono stati ulteriormente trovati a variare in base anche al tipo di gioco. Cantinotti et al. si sono chiesti se le competenze e le conoscenze utilizzate dai giocatori d'azzardo in scommesse sportive sono reali o illusori. Alcuni ricercatori hanno suggerito che le competenze nelle scommesse e la conoscenza del gioco potrebbero essere utili quando si tratta di scommesse su eventi sportivi, ma altri studi hanno dimostrato che le competenze e le conoscenze dei giocatori d'azzardo non sono di aiuto per vincere denaro su corse di cavalli.

Toneatto et al. ha riferito che un maggior numero di distorsioni cognitive sono associate con giochi in cui si richiede la componente "abilità", come i giochi di carte e scommesse sportive .

I giocatori di questi giochi di abilità possono avere una maggiore percezione del controllo perché credono che le loro abilità possono influenzare l'esito del gioco. Quindi, l'elemento di abilità in grado di creare un falso senso di maggiore controllo sul gioco, che potrebbe a sua volta portare il giocatore a giocare più soldi e subire conseguenze negative nel corso del tempo.

Gli studi hanno dimostrato che i giocatori con diverse preferenze di gioco differiscono nella ricerca di sensazioni, tratti di personalità e funzionamento neurologico. Inoltre, Bonnaire ed altri hanno suggerito che coloro che preferiscono *giochi di abilità* giocano d'azzardo in primo luogo per l'eccitazione prodotta dal gioco, mentre quelli che preferiscono *giochi d'azzardo* cercano di evitare stati emotivi spiacevoli. Quindi, sembra che il gioco d'azzardo svolge diverse funzioni per diversi tipi di giocatori d'azzardo. Questo sottolinea ulteriormente la necessità di distinguere tra diversi tipi di giocatori nell'ambito delle indagini legate al gioco d'azzardo.

È stato effettuato uno studio su un totale di 166 partecipanti reclutati attraverso la distribuzione di questionari ad un ippodromo (n = 79) e fuori all'ippodromo, in centri commerciali dove sono presenti slot machine (n = 49).

Sulla base di punteggi elaborati dal SOGS-R (*South Oaks Gambling Screen*), i partecipanti sono stati divisi in due gruppi. I partecipanti con un punteggio SOGS-R pari o superiore a 5, sono stati classificati come probabili giocatori d'azzardo patologici, i partecipanti con un punteggio SOGS-R inferiore a 5, sono stati classificati come i giocatori d'azzardo non patologici.

Dei 166 partecipanti, 73 sono stati classificati come patologici e 93 partecipanti classificati come non patologici.

La preferenza per giochi d'azzardo, giochi di abilità base, o entrambi i giochi basati sull'azzardo e giochi basati sull'abilità basato, è stato elaborato un codice per ogni partecipante in base alla frequenza con cui essi hanno segnalato di giocare ai diversi giochi.

I partecipanti che hanno giocato solo con giochi d'azzardo, o che hanno giocato più frequentemente con giochi d'azzardo rispetto ad altri giochi sono stati inseriti nella categoria "chance".

I partecipanti che hanno giocato solo ai giochi di abilità o più frequentemente a questo tipo di giochi sono stati inseriti nella categoria "abilità".

I partecipanti che hanno giocato ad entrambi i tipi di giochi o con parità di frequenza vengono inseriti in entrambe le categorie.

Sono stati analizzati nel presente studio sei gruppi di partecipanti:

- **non giocatori patologici** con preferenza per giochi d'azzardo (n = 20);
- **non giocatori patologici** con preferenza per giochi di abilità (n = 40);
- **non giocatori patologici** con preferenza per entrambe le tipologie di gioco (n = 33);
- **giocatori patologici** con preferenza per giochi di abilità (n = 36);
- **giocatori patologici** con preferenza per giochi d'azzardo (n = 26);
- **giocatori patologici** con preferenza per entrambe le tipologie di gioco (n = 11)⁵⁷.

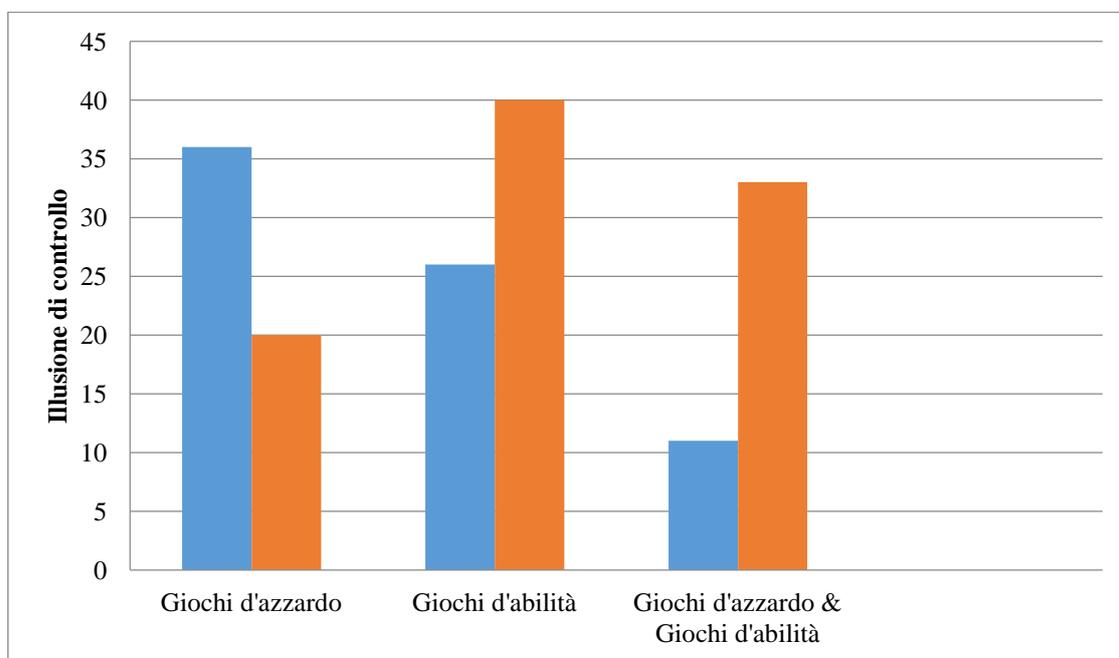


Figura 3 – Punteggio dell'illusione di controllo per i diversi gruppi di partecipanti

Lo scopo del presente studio è stato quello di indagare sulle differenze di distorsioni cognitive tra i giocatori patologici e i non patologici, e se la preferenza per giochi d'azzardo o giochi di abilità fosse legata a diversi gradi di distorsioni. I risultati hanno dimostrato che i giocatori d'azzardo patologici riportano maggiori distorsioni cognitive rispetto ai giocatori non patologici. I risultati hanno anche mostrato che la preferenza per i diversi tipi di gioco d'azzardo era legata a diversi gradi di illusione di controllo, in cui i giocatori che preferiscono i giochi di abilità o entrambi i giochi

⁵⁷ H. Myrseth et al., "Differences in Cognitive Distortions Between Pathological and Non-Pathological Gamblers with Preferences for Chance or Skill Games", 19 February 2010

hanno una maggiore illusione di controllo rispetto a giocatori d'azzardo con una preferenza per i giochi casuali. Questa scoperta supporta ulteriormente i risultati delle ricerche precedenti che affermano che maggiori livelli di distorsioni cognitive sono associati a giochi in cui le competenze sono percepite come una componente importante (Toneatto 1997).

Langer (1975) ha dimostrato in una serie di studi che la possibilità di fare delle scelte, mantiene il coinvolgimento attivo, e consente di accumulare esperienza in un gioco che tende ad aumentare la percezione del controllo personale. Egli sostiene che la gente diventa troppo sicuro di sé nelle loro capacità personali, e questa illusione di controllo produce aspettative eccessivamente ottimistiche di vincita. Afferma, inoltre, che vi è un elemento di fortuna in quasi ogni situazione di abilità e viceversa, e la mancanza di discriminazione tra eventi controllabili ed incontrollabili è attribuibile al fatto che i fattori abilità e fortuna sono così strettamente correlati.

Risultati simili sono stati trovati in uno studio con il gioco d'azzardo ippiche (Ladouceur et al. 1998), che ha dimostrato che gli scommettitori esperti erroneamente hanno percepito la capacità di fare previsioni migliori delle loro possibilità. Tuttavia, poiché le informazioni su punti di forza e di debolezza di ogni cavallo non ha portato le scommesse ad essere più efficaci, gli autori sostengono che invece ciò ha rafforzato la loro illusione di controllo (Cantinotti et al 2004;. Ladouceur et al., 1998).

Concludendo si può affermare che il problema del gioco d'azzardo è correlato positivamente al grado di distorsioni cognitive, ma ciò non consente di definire l'esistenza di un rapporto di causa – effetto tra le due cose in quanto non si può definire se un giocatore diviene patologico in seguito all'aumento di livello di distorsioni cognitive fin dall'inizio, oppure il gioco d'azzardo provoca eccessivamente un aumento di distorsioni cognitive.

3° CAPITOLO:

IL GIOCO D'AZZARDO PROBLEMatico: IL RUOLO DEI FATTORI COGNITIVI NEL GIOCATORE NON COMPULSIVO

3.1 IL GIOCATORE SOCIALE

Oggi giorno, l'offerta di gioco d'azzardo è così grande che è in pratica impossibile sfuggire a tutte le circostanze in cui sia possibile cimentarsi, considerando che alcune di esse, nel nostro come in altri Paesi, sono previste per cultura o tradizione. Tutti, quindi, almeno una volta nella vita hanno giocato d'azzardo; ciò non significa che chi gioca d'azzardo sia o diventerà un giocatore d'azzardo problematico, o addirittura patologico.

Cosa differenzia coloro che si cimentano nel gioco solo per svago e in modo controllato da chi invece finisce con il non poterne più fare a meno?

Il giocatore sociale, per quanto sia una persona soggetta alle lusinghe dell'*alea*, al fascino di guadagnare tutto in una sola volta, senza fatica, intuisce, senza oltrepassarlo, il labile confine tra semplice distensione, passatempo e morboso accanimento.

Le perdite al gioco, pur essendo vissute con ragionevole rammarico, non diventano motivo di affanno o disperazione: esse infatti, non sono mai troppo elevate, ne superano o compromettono la disponibilità economica del giocatore.

Elevato è il numero di giocatori sociali, categoria questa che comprende sia i *giocatori occasionali* che quelli *abituali*: l'80 % degli italiani infatti può essere considerato un giocatore occasionale, perché almeno una volta nella vita ha giocato d'azzardo, mentre il 20 % scommette in maniera abituale, con assurdità, spinto dal desiderio di compiere un "salto" economico (Lavano & Varveri, 2010).

Si tratta di una tipologia di giocatori che può interrompere il gioco quando lo desidera e fa maggiore affidamento sui dati di realtà piuttosto che su un irragionevole senso di onnipotenza, elemento, questo, che gli consente di capire lucidamente quando è il momento di smettere. Tale gruppo di giocatori è spinto verso il gioco da un semplice desiderio di rilassarsi, dall'incentivo del guadagno facile e senza fatica, dall'attrazione per il rischio. Per queste persone, comunque, il gioco non interferisce con la vita quotidiana e, per tale motivo, rappresenta la ricerca momentanea di un'esperienza appagante all'interno della routine quotidiana. Essi riescono a limitare le perdite e a fermarsi quando stanno vincendo; non mettono in gioco tutti loro stessi e si lasciano coinvolgere

emotivamente solo in parte. Quando si parla di gioco abituale, quindi, non si discute ancora di gioco problematico. Tuttavia, la presenza di fattori di rischio concomitanti può condurre il giocatore a sviluppare forme di disagio legate al gioco, che lo conducono verso la problematicità (Lavanco & Varveri, 2006,2010; Serpelloni, 2013).

3.2 CAUSE D'INSORGENZA DEL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO

Il confine tra gioco d'azzardo abituale e gioco d'azzardo patologico è molto sottile; in realtà la maggior parte dei giocatori si colloca in una posizione intermedia, oscillando tra il sociale e il patologico. Risulta più conveniente includere i giocatori in un gruppo eterogeneo, che si differenzia al suo interno per il grado di autocontrollo e per l'impiego delle distorsioni cognitive (illusione del controllo, fallacia del giocatore, conferma della propria esistenza⁵⁸, ecc). Cosa spinge, quindi, un giocatore sociale a diventare compulsivo? Oltre ai fattori di natura cognitiva, influiscono sui comportamenti del giocatore anche fattori di natura esterna alla persona, come le manovre economiche poste in essere dallo Stato o le influenze provocate da tutti gli strumenti di comunicazione oggi in uso.

Il ruolo dello Stato

Nel corso degli anni lo Stato ha agito per contenere le ludopatie ma allo stesso tempo massimizzare il potenziale economico del settore dei giochi, rendendo obbligatorio l'impegno degli operatori sul fronte della promozione del gioco responsabile.

Nonostante il codice penale vieta il cosiddetto "gioco" d'azzardo, nel corso degli anni, di deroga in deroga, legge dopo legge, politici e lobby hanno portato gli italiani a spendere in media 1.410 euro a testa tra videopoker, grattini, puntate online e altre scommesse con un andamento crescente a ritmi che non hanno ceduto alla crisi economica. Questo trend di crescita del gioco autorizzato nel nostro Paese è sicuramente attribuibile anche agli impulsi generati dalle manovre economiche. Si è passati da un sistema di "gioco" a frequenza di puntata contenuta, ma in cui si prospettavano grandi vincite, tipo la Lotteria Italia, il Totocalcio, il terno al Lotto, ecc, ad una diffusione pervasiva delle occasioni di "gioco", ma a bassa remuneratività e forte induzione alla dipendenza.

Dal 2002, inoltre, sono state promosse campagne di informazione per comunicare ai consumatori la presenza dei giochi legali, in contrapposizione a quelli illegali. L'obiettivo principale era quello di

⁵⁸ Grazie a stimoli cognitivi, emozionali e fisici che si sviluppano durante il gioco, il giocatore afferma il suo valore individuale grazie ai sentimenti di autoefficacia che nascono dall'usare la propria opportunità identitaria, in molti casi anche istituzionalmente legittimata.

affermare il ruolo dello Stato come gestore istituzionale dei giochi, l'unico in grado di garantire la trasparenza, la sicurezza e la liceità nella logica del divertimento e della socialità.

La ragione di tutto ciò sta nel fatto che il gioco d'azzardo legale contribuisce in modo rilevante alle entrate dello Stato. Esso consente allo Stato di incrementare con (relativamente) scarsa fatica le entrate erariali e di regolamentare un settore ad alto rischio di infiltrazione da parte della criminalità organizzata. A livello individuale, il gioco d'azzardo riveste un ruolo ludico e di intrattenimento per i giocatori, che comporta anche il piacere di fantasticare su possibili vincite di denaro. I vantaggi si accompagnano però a costi sociali che non possono essere minimizzati. Oltre al noto e gravoso problema delle ludopatie, i giochi di azzardo agiscono come un tasso regressivo aggravando le condizioni economiche delle famiglie più povere.

Esiste inoltre un aspetto etico - valoriale da non sottovalutare, riferito all'incentivazione di canali di mobilità sociale ascendente svincolati dal merito individuale e basati sulla pura fortuna. In altre parole, c'è da chiedersi se l'incoraggiamento di tali attività da parte dello Stato non contribuisca a diffondere una cultura in cui l'importanza del talento, dell'impegno e del lavoro venga sminuita. In tutto ciò lo Stato italiano sembra non aver avuto dubbi consentendo, attraverso Aams, campagne pubblicitarie massive e liberalizzando il settore del gioco d'azzardo⁵⁹. Da ciò si deduce che lo Stato dà, quindi, priorità ai vantaggi finanziari, al "far cassa", trascurando, tra i vari aspetti negativi, le ripercussioni sociali in termini di aumento della disuguaglianza.

La comunicazione promozionale

Che la grande vincita sia a portata di mano e possa risolvere ogni problema è il principale messaggio veicolato dalle campagne di promozione del gioco condotte dagli operatori del settore. 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.

⁵⁹ Il decreto legge 13/8/2011 all'articolo 2 comma 3 recita: "Il ministero dell'Economia e delle Finanze-Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato, [...] emana tutte le disposizioni in materia di giochi pubblici utili al fine di assicurare maggiori entrate, potendo tra l'altro introdurre nuovi giochi, indire nuove lotterie, anche a estrazione istantanea, adottare nuove modalità di gioco del Lotto, nonché dei giochi numerici a totalizzazione nazionale, variare l'assegnazione della percentuale della posta di gioco a montepremi ovvero a vincite in denaro, la misura del prelievo erariale unico, nonché la percentuale del compenso per le attività di gestione ovvero per quella dei punti vendita".

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 e 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.

Gli investimenti di marketing sono aumentati di pari passo con la prenotazione del gioco nella popolazione maggiorenne italiana ed oggi la promozione sullo stesso non conosce confini.

Le principali reti televisive ospitano spot aventi ad oggetto i giochi offerti nel canale fisico e in quello virtuale ormai con la stessa frequenza di quelle relative ad altri prodotti. Gli slogan sono i più vari, ma hanno tutti il comune obiettivo di stimolare la propensione al gioco con il richiamo alla semplicità della meccanica ed alla facilità di vincita. È frequente il ricorso a testimonial famosi, come personaggi comici del mondo dello spettacolo, la cui presenza evoca una sensazione di divertimento e di piacevolezza.

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.

Naturalmente, oltre alla pubblicità, nel circuito televisivo i messaggi sul gioco vengono comunicati in una molteplicità di forme. Al tradizionale appuntamento con le estrazioni in diretta dei numeri vincenti del lotto, si è affiancata la promozione di nuovi giochi. Nell’ambito di alcune trasmissioni dedicate al calcio, ad esempio, prima dell’inizio delle partite e durante gli intervalli delle stesse, vengono comunicate le quote associate alle scommesse relative agli eventi in corso.

Ma, le tradizionali modalità di promozione rappresentate dalla pubblicità in televisione, sulla stampa, mediante affissione nei luoghi pubblici e nei punti di fruizione dei giochi si arricchiscono di sempre nuove forme e nuovi mezzi.

A ciò si aggiungono le sponsorizzazioni, soprattutto di eventi sportivi. È il caso di Bwin, che sponsorizza il campionato italiano di calcio della Serie B. Quest’ultima, proprio per questa ragione, viene anche denominata ufficialmente Serie Bwin, moltiplicando l’impatto della comunicazione.

I progressi nel campo tecnologico offrono certamente un importante contributo all’innovazione promozionale. Sisal, ad esempio, ha installato nella propria rete di ricevitorie una business-tv (Sisal TV) che, mediante un canale satellitare criptato, trasmette in esclusiva messaggi promozionali e programmi d’intrattenimento, musica, rubriche, news e servizi al cittadino. I due canali a disposizione, Sisal Tv e Sisal Tv Sport, trasmettono in diretta gli eventi dedicati all’ippica e ai

maggiori eventi sportivi - commentati nei telegiornali di approfondimento – e dedicano ampio spazio al gioco del Superenalotto, alle promozioni, alla cronaca delle vincite e ai risultati delle estrazioni.

A dimostrazione dell'ormai affermata legittimazione sociale del gioco d'azzardo, appare sempre più frequente l'impiego dello stesso nell'ambito dei concorsi promozionali promossi dalle imprese operanti nei settori del largo consumo. Un esempio è rappresentato dal concorso a premi indetto dalla società di telefonia Vodafone, tra i quali figurava un pacchetto di Gratta & Vinci del valore di 1000 euro.

3.3 DIFFERENZE COGNITIVE TRA IL GIOCATORI D'AZZARDO PATOLOGICO (GAP) E IL GIOCATORE D'AZZARDO NON PATOLOGICO (NGAP)

3.3.1 INTRODUZIONE

Le Distorsioni cognitive svolgono un ruolo importante nello sviluppo e nel mantenimento del gioco d'azzardo patologico. Il presente studio esamina se tra i giocatori patologici e i giocatori non patologici esiste la stessa gravità di problemi di gioco d'azzardo in relazione alla preferenza del giocatore per giochi di abilità o giochi d'azzardo.

Per definizione i giochi d'azzardo con risultati casuali sono fuori il controllo del giocatore d'azzardo. Eppure, molti giocatori provano un falso senso di controllo personale tale da far sì che continuino a scommettere nonostante le perdite si accumulano.

Wohl et al. (2007) hanno percepito elevati fattori di fortuna personale tra soggetti con livelli sub-clinici di gioco d'azzardo rispetto ai giocatori ricreativi. Sulla base di questi risultati, sembra probabile che i giocatori non-patologici e patologici differiscono tra loro per livello di distorsioni cognitive.

I livelli di distorsioni cognitive sono stati ulteriormente trovati a variare in base anche al tipo di gioco. Cantinotti et al. (2004) si sono chiesti se le competenze e le conoscenze utilizzate dai giocatori d'azzardo in scommesse sportive sono reali o illusori. Alcuni ricercatori hanno suggerito che le competenze nelle scommesse e la conoscenza del gioco potrebbero essere utili quando si tratta di scommesse su eventi sportivi, ma altri studi hanno dimostrato che le competenze e le conoscenze dei giocatori d'azzardo non sono di aiuto per vincere denaro su corse di cavalli o sulle scommesse sportive hanno esaminato se gli scommettitori esperti di hockey potessero fare previsioni migliori sulla possibilità di ottenere guadagni monetari superiori rispetto ai giocatori casuali.

Il risultato ha mostrato che gli esperti non hanno prestazioni migliori rispetto a giocatori casuali in una serie di 18 selezioni di scommesse. Il tasso medio di restituzione esperti del 59,5% rispetto al 78,5 % per la selezione casuale. Essi, quindi, affermano che le cosiddette “competenze” degli scommettitori sono piuttosto una manifestazione della distorsione cognitiva dell’illusione del controllo.

La percezione errata del controllo sui risultati del gioco può spiegare perché una persona continua a giocare quando in realtà perde i soldi.

Toneatto et al. (1997) ha riferito che un maggior numero di distorsioni cognitive sono associate con giochi in cui si richiede la componente “abilità”, come i giochi di carte e scommesse sportive .

I giocatori di questi giochi di abilità possono avere una maggiore percezione del controllo perché credono che le loro abilità possono influenzare l'esito del gioco. Quindi, l'elemento di abilità in grado di creare un falso senso di maggiore controllo sul gioco, che potrebbe a sua volta portare il giocatore a giocare più soldi e subire conseguenze negative nel corso del tempo.

Gli studi hanno dimostrato che i giocatori con diverse preferenze di gioco differiscono nella ricerca di sensazioni, tratti di personalità e funzionamento neurologico. Inoltre, Bonnaire (2006) ed altri hanno suggerito che coloro che preferiscono *giochi di abilità* giocano d'azzardo in primo luogo per l'eccitazione prodotta dal gioco, mentre quelli che preferiscono *giochi d'azzardo* cercano di evitare stati emotivi spiacevoli. Quindi, sembra che il gioco d'azzardo svolge diverse funzioni per diversi tipi di giocatori d'azzardo. Questo sottolinea ulteriormente la necessità di distinguere tra diversi tipi di giocatori nell'ambito delle indagini legate al gioco d'azzardo. Come studi precedenti hanno suggerito, i giocatori che preferiscono giochi di abilità e i giocatori d'azzardo possono differire nel grado in cui sono titolari di distorsioni cognitive.

Lo scopo del presente studio è in primo luogo, quello di indagare se ci siano differenze di distorsioni cognitive tra i giocatori d'azzardo patologici e i giocatori d'azzardo non patologici.

In secondo luogo, l’obiettivo è quello di verificare se i giocatori con una preferenza per i giochi di abilità differiscono nel grado di distorsioni cognitive da giocatori con una preferenza per i giochi d'azzardo.

3.3.2 METODO

PARTECIPANTI E PROCEDURE

È stato effettuato uno studio su un totale di 166 partecipanti reclutati attraverso la distribuzione di questionari ad un ippodromo (n = 79) e fuori all’ippodromo, in centri commerciali dove sono

presenti slot machine (n = 49). Inoltre, i dati sono stati raccolti da un programma nazionale basato sull'assistenza telefonica per i giocatori con problemi in Norvegia.

Per garantire l'anonimato e per aumentare la probabilità che i giocatori in pista e i giocatori che giocano alle slot machine nei centri commerciali avrebbero compilato il questionario, i dati sul sesso e l'età non sono stati raccolti. Il campione consisteva di 7 femmine e 42 maschi con un'età media di 36,7 anni.

Sulla base di punteggi elaborati dal SOGS-R (*South Oaks Gambling Screen*), i partecipanti sono stati divisi in due gruppi. I partecipanti con un punteggio SOGS-R pari o superiore a 5, sono stati classificati come probabili giocatori d'azzardo patologici, i partecipanti con un punteggio SOGS-R inferiore a 5, sono stati classificati come i giocatori d'azzardo non patologici.

Dei 166 partecipanti, 73 sono stati classificati come patologici e 93 partecipanti classificati come non patologici.

La preferenza per giochi d'azzardo, giochi di abilità base, o entrambi i giochi basati sull'azzardo e giochi basati sull'abilità basato, è stato elaborato un codice per ogni partecipante in base alla frequenza con cui essi hanno segnalato di giocare ai diversi giochi.

I partecipanti che hanno giocato solo con giochi d'azzardo, o che hanno giocato più frequentemente con giochi d'azzardo rispetto ad altri giochi sono stati inseriti nella categoria "chance".

I partecipanti che hanno giocato solo ai giochi di abilità o più frequentemente a questo tipo di giochi sono stati inseriti nella categoria "abilità".

I partecipanti che hanno giocato ad entrambi i tipi di giochi o con parità di frequenza vengono inseriti in entrambe le categorie.

Sono stati analizzati nel presente studio sei gruppi di partecipanti:

- **non giocatori patologici** con preferenza per giochi d'azzardo (n = 20);
- **non giocatori patologici** con preferenza per giochi di abilità (n = 40);
- **non giocatori patologici** con preferenza per entrambe le tipologie di gioco (n = 33);
- **giocatori patologici** con preferenza per giochi di abilità (n = 36);
- **giocatori patologici** con preferenza per giochi d'azzardo (n = 26);
- **giocatori patologici** con preferenza per entrambe le tipologie di gioco (n = 11)⁶⁰.

STRUMENTI

Diversi sono gli strumenti disponibili per la diagnosi del disturbo da gioco d'azzardo patologico.

Tutti i test di personalità non sono in grado di individuare da soli un giocatore patologico, ma

⁶⁰ H. Myrseth et al., "Differences in Cognitive Distortions Between Pathological and Non-Pathological Gamblers with Preferences for Chance or Skill Games", 19 February 2010

possono essere di aiuto per aver un quadro completo della personalità dell'individuo e soprattutto per definire meglio il piano di trattamento.

Lo strumento più utilizzato è il SOGS – R (*South Oaks Gambling Screen*) – Revised. È uno strumento di screening composto da 16 termini che studiano il gioco d'azzardo patologico nel corso degli ultimi 3 mesi. I punteggi vanno da 0 a 20. Secondo Lesieur e Blume (1987), un punteggio di 5 punti o superiore serve per identificare i giocatori d'azzardo patologici probabili, e un punteggio di 3-4 indica il problema del gioco d'azzardo.

Altro elemento utilizzato è il GBQ (*Gamblers' Beliefs Questionnaire*; Stennbergh et al. 2002). È composto da 21 elementi che sono stati costruiti sulla base delle teorie e delle prove empiriche degli esperti. Ogni articolo è valutato su una scala da 1 a 7, che indica con quanta forza si è d'accordo/non d'accordo con ogni affermazione. Lo strumento è costituito da due sottoscale:

- **la fortuna / la perseveranza**, che riflette la percezione di un individuo secondo cui il caso è a lui favorevole, e
- **l'illusione del controllo**, che riflette la percezione di un individuo che i suoi comportamenti influenzino la sorte all'occorrenza.

I punteggi totali vanno da 21 a 147. La consistenza interna nel presente studio è stato

- 0.91 per fortuna/perseveranza; e
- 0.90 per l'illusione del controllo.

3.3.3. RISULTATI

Nello studio condotto avvalendosi del MANOVA test (*Multivariate Analysis of Variance*) sono stati divisi due fattori dove:

- GRUPPO (PGs vs NPGs⁶¹) e PREFERENZA (Possibilità vs Abilità vs entrambi) sono variabili indipendenti; e
- FORTUNA/PERSEVERANZA e ILLUSIONE DI CONTROLLO erano variabili dipendenti.

È stato trovato un significativo effetto provocato dal GRUPPO su FORTUNA/PERSEVERANZA e ILLUSIONE DI CONTROLLO, $F(2, 156) = 21.12, P < .001$.

Allo stesso tempo, è stato trovato un significativo effetto causato da PREFERENZA su FORTUNA/PERSEVERANZA e ILLUSIONE DI CONTROLLO, $F(4, 314) = 11.20, P < .001$.

Inoltre, è stato trovato un effetto significativo del GRUPPO su FORTUNA/PERSEVERANZA e ILLUSIONE DI CONTROLLO, $F(4, 314) = 2.80, P = 0.026$.

⁶¹ PGs : Pathological Gamblers; NPGs: Non Pathological Gamblers

Per indagare ulteriormente sulle interazioni esistenti tra la variabile FORTUNA/PERSEVERANZA e la variabile 2 x 3 (GRUPPO x PREFERENZA) è stata condotta un'ulteriore indagine utilizzando il sistema ANOVA test (Analysis of Variance) in cui è stato trovato un significativo effetto del GRUPPO su FORTUNA/PERSEVERANZA, $F(1, 157) = 42.21, P < .001, d = .96$

Il GRUPPO PGs ha ottenuto un punteggio superiore ($M = 46.13, SD = 18.80$) sulla scala FORTUNA/PERSEVERANZA rispetto al GRUPPO NPGs ($M = 30.10, SD = 14.20$).

Non è stato trovato alcun effetto significativo di PREFERENZA su

FORTUNA/PERSEVERANZA, tuttavia, è stata trovata un'interazione tra GRUPPO e PREFERENZA, $F(2, 157) = 4.18, P = .02$.

Bonferroni ha dimostrato che tra i partecipanti con una preferenza per i giochi d'azzardo, PGs ($M = 47.71, SD = 18.03$), i punteggi sono significativamente più alti su FORTUNA/PERSEVERANZA rispetto al NPGs ($M = 24.65, SD = 12.65$), $P < .001, d = 1.48$. (vedi Fig. I)

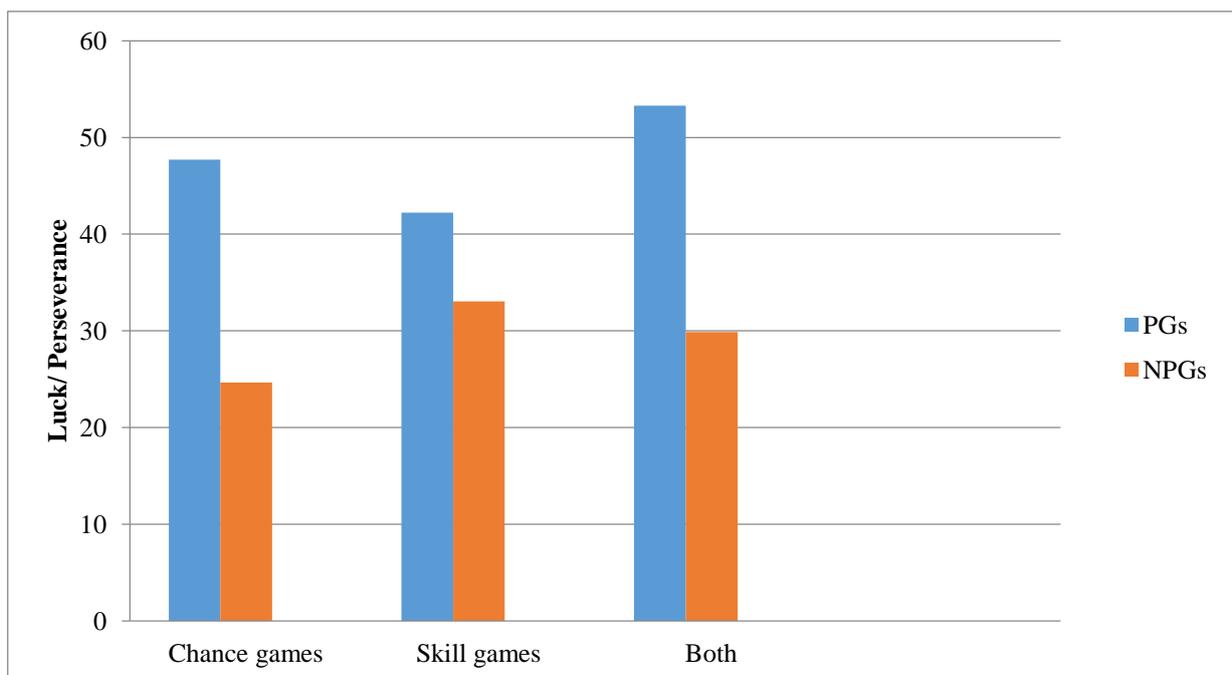


Fig. I Punteggi della variabile Fortuna/ Perseveranza per PGs e NPGs con preferenze sia per giochi d'azzardo, giochi di abilità o entrambi i giochi

Tra i partecipanti con una preferenza per giochi di abilità, non è stata trovata alcuna differenza significativa tra PGs e NPGs.

Tra i partecipanti con una preferenza per entrambi i giochi i PGs ($M = 53.27, SD = 19.06$) presentano punteggi significativamente più alti rispetto al NPGs ($M = 29.88, SD = 12.28$), $P = .001, d = 1.45$.

Per analizzare le interazioni tra la variabile 2x3 (GRUPPO x PREFERENZA) e la variabile dell'ILLUSIONE DI CONTROLLO è stato utilizzando il sistema ANOVA test. È stato rilevato un significativo effetto, $F(1, 157) = 13.37, P < .001, d = .25$, dove il gruppo PGs ha ottenuto un punteggio superiore di ILLUSIONE DEL CONTROLLO ($M = 30.58, SD = 11.97$) rispetto al gruppo NPGs ($M = 27, 40, SD = 13.22$).

È stato trovato un significativo effetto di preferenza riguardo all'ILLUSIONE DI CONTROLLO, $F(2, 157) = 17.86, P < .001$.

Gli studi fatti da Bonferroni hanno dimostrato che, dal punto di vista della sola variabile ILLUSIONE DI CONTROLLO, i partecipanti con una preferenza per i giochi d'azzardo hanno un punteggio significativamente inferiore ($M = 22.67, SD = 12.17$) rispetto ai partecipanti con preferenza per giochi di abilità ($M = 33.06, SD = 12.13$), $P < .001, d = -.86$, e i partecipanti con preferenza per entrambi i giochi ($M = 30.57, SD = 11.63$), $P = .002, d = -.66$.

In riferimento all'interazione individuata tra GRUPPO di PREFERENZA e ILLUSIONE DI CONTROLLO, $F(2, 157) = 5.22, P < .01$. gli studi di Bonferroni hanno dimostrato che tra i partecipanti con preferenza per i giochi d'azzardo, PGs ($M = 26.66, SD = 11.43$) i punteggi sono significativamente superiori ($M = 15.70, SD = 10.34$), $P = .012, d = 10.1$. rispetto ai NPGs. (vedi Fig. II)

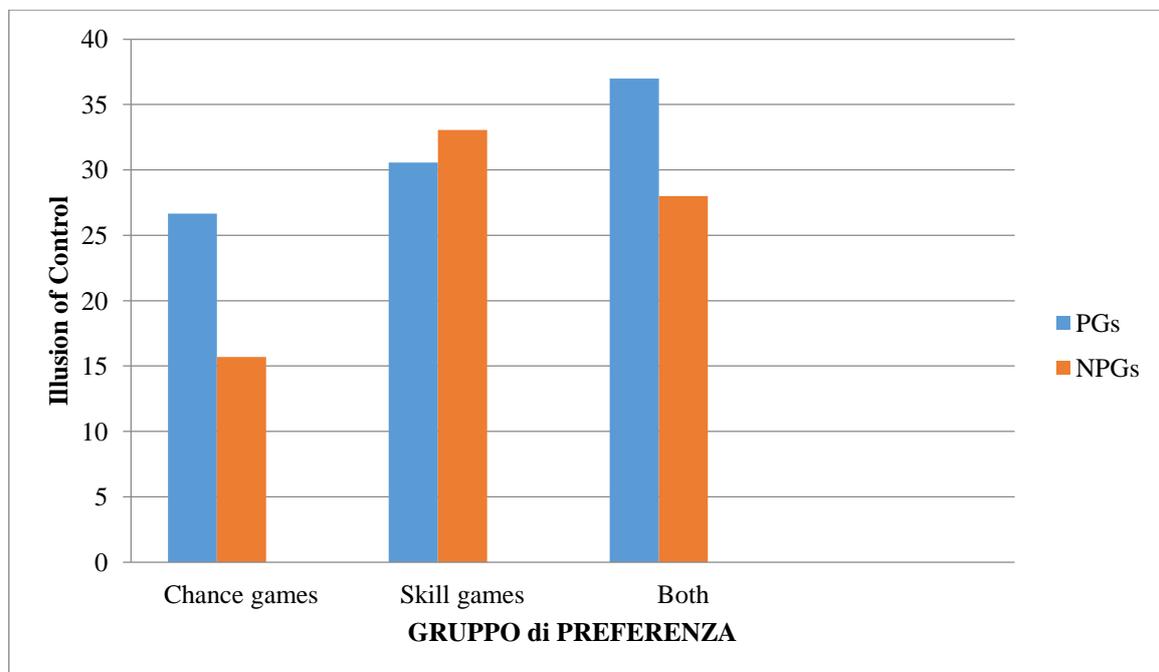


Fig. II Punteggi della variabile Illusione di Controllo per i PGs e NPGs con preferenza per i giochi d'azzardo, per i giochi di abilità e per entrambi i giochi

Come dimostra anche la figura sopra, tra i partecipanti con preferenza per i giochi d'azzardo non sono state trovate differenze significative tra PGs e NPGs. Allo stesso modo, tra i partecipanti con preferenza per entrambi i giochi non vi alcuna differenza significativa tra PGs e NPGs.

3.3.4 DISCUSSIONE

Lo scopo del presente studio è stato quello di indagare sulle differenze di distorsioni cognitive tra i giocatori patologici e i non patologici, e se la preferenza per giochi d'azzardo o giochi di abilità fosse legata a diversi gradi di distorsioni. I risultati hanno dimostrato che i giocatori d'azzardo patologici riportano maggiori distorsioni cognitive rispetto ai giocatori non patologici. I risultati hanno anche mostrato che la preferenza per i diversi tipi di gioco d'azzardo era legata a diversi gradi di illusione di controllo, in cui i giocatori che preferiscono i giochi di abilità o entrambi i giochi hanno una maggiore illusione di controllo rispetto a giocatori d'azzardo con una preferenza per i giochi casuali. Questa scoperta supporta ulteriormente i risultati delle ricerche precedenti che affermano che maggiori livelli di distorsioni cognitive sono associati a giochi in cui le competenze sono percepite come una componente importante (Toneatto 1997).

Langer (1975) ha dimostrato in una serie di studi che la possibilità di fare delle scelte, mantiene il coinvolgimento attivo, e consente di accumulare esperienza in un gioco che tende ad aumentare la percezione del controllo personale. Egli sostiene che la gente diventa troppo sicuro di sé nelle loro capacità personali, e questa illusione di controllo produce aspettative eccessivamente ottimistiche di vincita. Afferma, inoltre, che vi è un elemento di fortuna in quasi ogni situazione di abilità e viceversa, e la mancanza di discriminazione tra eventi controllabili ed incontrollabili è attribuibile al fatto che i fattori abilità e fortuna sono così strettamente correlati.

I giocatori d'azzardo in questo studio (siano essi patologici o non patologici), con una preferenza per i giochi d'azzardo hanno punteggi significativamente più bassi con riguardo al fattore dell'illusione di controllo rispetto a giocatori d'azzardo con preferenza per giochi di abilità o preferenza per entrambi i giochi. Si potrebbe ipotizzare che questo risultato riflette una maggiore illusione di controllo in giocatori con preferenza per i giochi di abilità.

Risultati simili sono stati trovati in uno studio con il gioco d'azzardo ippiche (Ladouceur et al. 1998), che ha dimostrato che gli scommettitori esperti erroneamente hanno percepito la capacità di fare previsioni migliori delle loro possibilità. Tuttavia, poiché le informazioni su punti di forza e di debolezza di ogni cavallo non ha portato le scommesse ad essere più efficaci, gli autori sostengono che invece ciò ha rafforzato la loro illusione di controllo (Cantinotti et al 2004; Ladouceur et al., 1998).

Il presente studio ha, inoltre, dimostrato che l'associazione tra gioco d'azzardo e grado di distorsioni cognitive non può essere lo stesso per i giocatori con diverse preferenze di gioco. Indipendentemente dalla preferenza di gioco, però, i giocatori patologici (PGs) hanno segnato punteggi elevati sia sul rapporto FORTUNA/PERSEVERANZA che sull'ILLUSIONE DEL CONTROLLO rispetto ai giocatori non patologici (NPGs).

Tuttavia, durante la definizione di preferenza per i diversi giochi in considerazione, non vi erano differenze tra PGs e NPGs con una maggiore considerazione per i giochi di abilità in FORTUNA/PERSEVERANZA o ILLUSIONE DI CONTROLLO.

Ciò indica che nei giochi con elementi di abilità, non ci sono differenze nei livelli di distorsioni cognitive tra PGs e NPGs. Canti notti et. al (2004) hanno sostenuto che i giocatori d'azzardo si basano su quando scommettono e le informazioni riguardo all'incidenza di altri fattori non fa che rafforzare la loro percezione di competenza e la loro illusione di controllo. Allo stesso modo la gravità del gioco d'azzardo e i gradi di distorsione sembrano essere correlati, consentendo di ipotizzare che i NPGs con preferenza per i giochi di abilità hanno aumentato il rischio di sviluppare problemi di gioco d'azzardo, in quanto riportano lo stesso livello di distorsioni cognitive dei PGs con preferenza per i giochi di abilità.

In questo studio, i giocatori d'azzardo con una preferenza per entrambi i giochi (d'azzardo e di abilità) avevano distorsioni cognitive a livello simile a giocatori d'azzardo con preferenza per giochi di abilità, piuttosto che i giocatori d'azzardo con una preferenza per i giochi d'azzardo.

I livelli di distorsioni cognitive erano diversi tra PGs e NPGs tra giocatori con una preferenza per entrambi i giochi, come è stato anche trovato per giocatori d'azzardo con preferenza per giochi d'azzardo.

È difficile interpretare questo risultato perché i giocatori di questo gruppo possono avere problemi di gioco d'azzardo in primo luogo con giochi d'azzardo, giochi di abilità, o entrambi. Studi futuri possono beneficiare di chiedere ai giocatori che i loro problemi di gioco d'azzardo sono specifici a un gioco, o più giochi.

PUNTI DI FORZA E LIMITI DELLO STUDIO

Il presente studio ha avuto una dimensione piuttosto grande del campione rispetto ad altri studi sui PG effettuati nel campo del gioco d'azzardo. Ciò ha reso possibile la differenziazione tra i diversi tipi di giochi, fattore che è mancato nel campo del gioco d'azzardo. Tuttavia, il campione di studio era un campione di convenienza; pertanto si deve usare cautela nel generalizzare i risultati di questo studio. Un altro limite di questo studio è che le informazioni demografiche sui partecipanti sono state fornite in misura limitata. Questo soprattutto per i partecipanti reclutati in pista, negli

ippodromi, nei centri scommesse, e nei centri commerciali. Al fine di raggiungere la maggior dimensione possibile del campione tra questi partecipanti, l'età e il sesso non è stato registrato per dare ai potenziali partecipanti un senso di anonimato.

Naturalmente, questo ha limitato il numero di fattori che possono essere controllati per l'analisi, e ha limitato la possibilità di confrontare i risultati attuali con ricerche precedenti e future.

Gli autori riconoscono che la mancanza di informazioni su questi partecipanti limita anche l'applicabilità dei risultati futuri, e suggeriscono che sono necessarie ulteriori ricerche per elaborare i risultati attuali.

IMPLICAZIONI E DIREZIONI FUTURE

I risultati di questo studio hanno dimostrato che il grado di problemi di gioco è correlata positivamente ai gradi di distorsioni cognitive. Tuttavia, vista la natura trasversale del campione di studio, risulta difficile trarre conclusioni sulle variabili causa/effetto; vale a dire definire se alcuni giocatori diventano PGs (giocatori patologici) in seguito all'aumento dei livelli delle distorsioni cognitive mostrate fin dall'inizio o se il gioco d'azzardo provoca eccessivamente un aumento di distorsioni cognitive.

Informazioni sulle determinanti causali del gioco d'azzardo patologico e il ruolo delle distorsioni cognitive in diversi tipi di giocatori d'azzardo potrebbero avere un impatto clinico importante per la progettazione di terapie e di metodi di prevenzione efficaci.

Misure come il GBQ potrebbero contribuire in modo significativo all'identificazione di distorsioni cognitive legate al gioco d'azzardo e può essere uno strumento utile nella terapia di giocatori patologici.

Come la gravità del gioco d'azzardo sembra essere correlato ai livelli di distorsioni cognitive, il targeting di tali distorsioni cognitive sembra essere importante per superare il fattore patologico.

3.3.5 CONCLUSIONI

Il presente studio sostiene che le proposte precedenti relative alle distorsioni cognitive sono processi fondamentali relativi al comportamento di gioco tali che una maggiore gravità dei problemi di gioco è stata associata con maggiori livelli di distorsioni cognitive. Maggiore illusione di controllo è stato trovato in giocatori d'azzardo che hanno preferenza per giochi di abilità rispetto a giocatori che prediligono giochi d'azzardo. Lo studio ha anche mostrato che le differenze nei livelli di distorsioni tra PGs e NPGs sono maggiori per i giocatori con preferenza per i giochi d'azzardo rispetto a giocatori con una preferenza a giochi di abilità. Questi risultati possono essere importanti per la

comprensione della diversità tra i giocatori e la preferenza del gioco d'azzardo, che può a sua volta essere importante per l'ulteriore sviluppo di un trattamento di gioco problematico.

CONCLUSIONI

Il mercato del gioco d'azzardo è un mercato che non va e non andrà mai in crisi, poiché possiede di per sé una solida tradizione e, oltre ad essere visto come un elemento ricreativo, ha assunto con gli anni un ruolo centrale nell'arricchimento o indebitamento delle persone che lo praticano.

Come rilevato, il continuo aumento di tale attività sta nel fatto che il giocatore non riconosce la pericolosità insita nel gioco stesso. A causa di una diffusa ignoranza su quello è il gioco d'azzardo e sugli attributi che lo qualificano, nonché le conseguenze negative che si generano nello sviluppo del comportamento di gioco.

Dagli studi effettuati dai diversi autori, è stato dimostrato che gli individui non agiscono in maniera razionale, ne sono in grado di acquisire ed elaborare correttamente le informazioni e gli stimoli che il contesto di gioco offre.

Ad oggi, diversi sono i fattori che influiscono sui comportamenti di gioco delle persone.

Oltre al ruolo dello Stato, ruolo fondamentale è da attribuire ai fattori cognitivi, i quali svolgono un ruolo fondamentale nelle scelte dei giocatori.

Quanto maggiori sono i livelli di distorsioni cognitive, tanto maggiore è la gravità dei problemi di gioco.

Tutto ciò è stato dimostrato nello studio effettuato in cui è stato esaminato se tra i giocatori patologici e non patologici esiste lo stesso livello di gravità di gioco o lo stesso livello di distorsioni, in relazione alla preferenza per giochi d'abilità o giochi d'azzardo.

È stato constatato che i giocatori con preferenza per i giochi di abilità presentavano punteggi superiori rispetto a chi prediligeva giochi d'azzardo. Da ciò si potrebbe ipotizzare che questo risultato riflette una maggiore illusione di controllo.

L'associazione tra gioco d'azzardo e grado di distorsione, inoltre, non può essere lo stesso per i giocatori con diverse preferenze di gioco in quanto i giocatori patologici presentavano un grado di illusione di controllo superiore ai giocatori non patologici.

È da notare che le differenze nei livelli di distorsioni cognitive tra giocatori patologici e giocatori non patologici sono maggiori per i giocatori con preferenza per i giochi d'azzardo rispetto a giocatori con una preferenza a giochi di abilità.

Risulta, quindi, difficile capire se alcuni giocatori diventano patologici in seguito all'aumento dei livelli di distorsioni mostrate sin dall'inizio o è il gioco d'azzardo a provocare un aumento delle distorsioni cognitive.

In tale contesto, quindi, oltre ad analizzare gli effetti che una elevata considerazione di sé o delle proprie capacità provoca sui modi di pensare e di agire del giocatore bisogna anche analizzare quali sono i costi e il dispendio di risorse che tale patologia comporta.

BIBLIOGRAFIA:

Elaborazioni Censis Servizi su dati Istat. Cfr. *Gioco Ergo Sum*, Rapporto Censis 2009

Manuale Statistico Diagnostico dei Disturbi Mentali

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 Psychiat.Scand.*, 117, 2008, pp. 236-239;

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

L.CANCRINI, “Tossicomani e giocatori: a proposito di temerari”, *Ecologia della mente*, I, II Pensiero Scientifico, 1998;

D. CAPITANUCCI, M. CROCE, M. REYNAUDO, R. ZERBETTO, *Il gioco d'azzardo in Italia. I dati e la ricerca*. V Gruppo Abele Periodici, Suppl. a Animazione Sociale 8-9, Torino, 2009;

W.J. COMERY et al, *Gambling Behavior and Information Processing Biases*, University of Nevada, Las Vegas;

M. CROCE, “Gioco d'azzardo e psicopatologia: la difficile inclusione”, in G. Lavanco, *Psicologia del gioco d'azzardo*, cit., p. 162-3;

M.G.DICKERSON, *La dipendenza da gioco*, Edizioni Gruppo Abele, Torino, 1993;

U. GALIMBERTI, *Dizionario di psicologia*, Ed. Garzanti, Torino, 2004;

C. GUERRESCHI, *“Il gioco d’azzardo patologico. Liberati dal gioco e dalle nuove dipendenze”*, Roma, 2003;

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

MATTEO IORI, *Dipendenza da gioco, cure garantite per legge*, Il Sole 24 Ore, novembre 2012;

R. LADOUCEUR et al, *Awareness of independence of events and erroneous perceptions while gambling*, *Addictive Behaviors* 29, 2004, 399-404;

R. LADOUCEUR, *“Near Wins Prolong gambling on a Video Lottery Terminal”*, *Journal of Gambling Studies*, Vol. 19, 2003;

LANGER, 1975;

G. LAVANCO , *“All’ombra del gioco: patologie e azzardo “socialmente consentito”*,2010.

LINCIANO N.,*Errori Cognitivi e Instabilità delle Preferenze nelle Scelte di Investimento dei Risparmiatori Retail*, 2010;

H.R. LESIEUR, R. KLEIN, *Pathological Gambling Among High School Students*, *Addictive Behaviours* 12, 1987, pp. 129-135;

H. MYRSETH et al., *“Differences in Cognitive Distortions Between Pathological and Non-Pathological Gamblers with Preferences for Chance or Skill Games”*, 19 February 2010;

R. PANI, R. BIOLCATI, *Le dipendenze senza droghe. Lo shopping compulsivo, Internet e il gioco d’azzardo*, Utet, Torino,2006, pp.166-167;

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

RIGONI U., *Finanza Comportamentale e Gestione del Risparmi*, 2006;

D.W. WINNICOTT, *Gioco e realtà*, Armando Editore, Roma, 1981;

SITOGRAFIA:

www.eurispes.it, *“L’Italia in gioco”*, Rapporto Eurispes 2009

www.jamma.it/news.php

www.ilsole24ore.it

www.lottomatica.it

www.mettiamociingioco.org

www.slotonline.it, *Vantaggi e caratteristiche delle slot machine online*, 2013