



ALEA

Bulletin

Associazione per lo studio del gioco d'azzardo
e dei comportamenti a rischio

XI

2/2023

ALEA è una associazione scientifica senza fini di lucro. La sua missione è studiare e promuovere interventi sul fenomeno del gioco d'azzardo e le sue ricadute personali, familiari e sociali, prima fra tutte lo sviluppo della patologia di dipendenza correlata (**Disturbo da Gioco D'Azzardo, DGA**). Promuove la formazione degli operatori, lo scambio scientifico e la diffusione di una cultura responsabile e prudente in tema di gioco d'azzardo

S O M M A R I O

- 3 Editoriale
di E. Serra
- 5 L'intervento di Alea sul decreto di riordino del gioco d'azzardo online
di M. Fiasco
- 15 Verso una azzardificazione dei mercati. Dal trading online allo sport
di M. Muzzi, A. Ravera, C. Celata
- 29 Perché molti giocatori d'azzardo problematici non richiedono un trattamento?
di G. Bellio
- 36 Recensione del libro "Memorie di un baro" di Sacha Guitry
di T. Carlevaro
- 38 Da Kerouac alla sala giochi. Recensione del libro "Azzardo" di Alessandra Mureddu
di M. Croce

Editoriale

Emilia Serra

Coordinatore della redazione del Bulletin

Negli ultimi mesi, Alea si è impegnata su tre fronti sostanziali:

- il rinnovo del Direttivo
- la ripresa dei lavori dell'Osservatorio Nazionale
- la presa di posizione rispetto al Decreto di riordino del gioco online.

Il 1° dicembre si è tenuta l'assemblea dei soci, che ha eletto il Presidente, il President elect e il nuovo Direttivo (i relativi nominativi sono pubblicati nel sito dell'associazione). Il programma presentato dal nuovo Direttivo, in continuità con quanto realizzato da quello precedente, è incentrato sulla prosecuzione dell'attività di studio e ricerca già avviata, la messa in atto di iniziative per aumentare il numero di soci, l'incremento della rappresentatività in tutte le regioni, la modificazione dello Statuto affinché l'Associazione possa chiedere l'iscrizione nell'elenco delle Società scientifiche presso il Ministero della Salute. Non si può che esprimere gratitudine ai soci del precedente Direttivo, per le energie e la passione profuse per la crescita dell'Associazione.

Nel gennaio scorso, con circa un anno di ritardo dalla scadenza del precedente mandato, è stato ricostituito presso il Ministero della Salute l'Osservatorio per il contrasto al gioco d'azzardo, che comprende un rappresentante Alea, ma anche altri soci, in rappresentanza di altri Enti. Nelle riunioni, finalizzate principalmente all'esame delle programmazioni Regionali per i Fondi GAP, Alea è stata tra i promotori della costituzione di un gruppo di lavoro per l'esame e la valutazione clinica degli effetti del decreto legislativo sui giochi a distanza (azzardo online).

Il primo articolo di questo numero del Bulletin, espone l'azione di Alea riguardo all'iter legislativo che ha portato all'emanazione del Dlgs n. 41/24 sul "riordino del settore dei giochi, a partire da quelli a distanza". Maurizio Fiasco descrive il ruolo di "sentinella" svolto dall'Associazione per richiamare l'attenzione della società civile, dei politici, dei clinici, delle associazioni, sugli importanti cambiamenti che il Decreto comporta in un settore in costante espansione; vengono parimenti argomentati i vantaggi per le società che lo gestiscono e le proposte avanzate da Alea per

ridurre i rischi gioco-correlati, nell'interesse preminente della tutela della salute dei cittadini.

Il lavoro di Muzzi, Ravera e Celata esplora "le motivazioni che hanno accelerato il passaggio da un'esperienza di gioco fisico all'online, fino ad arrivare ad un nuovo paradigma, in cui l'azzardo non è più solo un comportamento, ma diventa un frame culturale". Gli autori, partendo dalla considerazione di eventi storici recenti che hanno influenzato l'economia, i comportamenti di investimento e l'interazione uomo-macchina, considerano le forme più recenti assunte dall'azzardo, come il trading online, proponendo l'assunzione di un approccio di prevenzione ambientale che coinvolga operatori sanitari, comunità ed Enti locali.

L'articolo di Bellio evidenzia la molteplicità di barriere che ostacolano la richiesta di trattamento da parte dei giocatori problematici e delle loro famiglie e suggerisce come il contrasto a tali barriere vada affrontato con una strategia sistemica, che coinvolga gli operatori dei servizi, altri attori sociali e risorse dedicate. In letteratura sono da tempo presenti

studi che rilevano come il numero di soggetti in effettivo trattamento sia di gran lunga inferiore a quello dei soggetti che avrebbero bisogno di essere trattati, per cui si può considerare errata la narrazione che considera come soggetti patologici solo quelli in carico ai servizi, al fine di minimizzare i danni gioco-correlati.

Completano questo numero due recensioni: Carlevaro e Croce invitano alla lettura di due libri, un romanzo ed un racconto biografico, che descrivendo gli ambienti del gioco d'azzardo (e la concezione di azzardo sottostante), evidenziano le differenze tra la dimensione elitaria che esso aveva nel secolo scorso e la dimensione popolare "normalizzata" che caratterizza l'attuale azzardo di massa.

Vogliamo scusarci i lettori per il ritardo nella pubblicazione del Bulletin, e gli autori che hanno atteso a lungo la pubblicazione del loro contributo; confido che i cospicui impegni sostenuti dall'associazione siano una motivazione sufficiente per avere la loro bonaria comprensione. Buona lettura!

Il decreto di riordino del gioco d'azzardo on-line: Alea rompe il silenzio

Maurizio Fiasco

Presidente di Alea

Appena conclusa l'assemblea statutaria di Alea a dicembre, e al giro di boa del nuovo anno, con il consiglio direttivo abbiamo rilevato che, nel silenzio generale, il Governo stava approvando delle nuove norme sul gioco d'azzardo online. Ci appariva subito sconcertante che quasi nessun osservatore, eccetto le società del gambling, avesse interpretato l'impianto di un provvedimento che pur era finalizzato a condizionare per un lungo periodo, nell'ordine, le politiche istituzionali, il ruolo dei servizi sociosanitari per le dipendenze, la ricerca scientifica di settore ed infine, non meno importante, la possibilità di critica dell'opinione pubblica. Neppure si era imposto all'attenzione critica il dato sul consuntivo 2023 sul consumo, con il valore *monstre* di 149 miliardi di euro, relativi al flusso

monetario nella macchina del gambling. Quasi centocinquanta miliardi di denaro, correlati a un equivalente in tempo sociale di vita necessario per spenderli¹, dovevano suonare come un *alert* circa le conseguenze di nuove regole sul piano clinico, come su quello sociale ed economico. Andiamo con ordine, ma prima sottolineiamo che è toccato proprio alla nostra associazione scientifica assumere l'onere di risvegliare un *monde en sommeil*. Dunque, ai primi di gennaio al Consiglio dei Ministri era pervenuta dal MEF un "Relazione tecnica al Decreto legislativo sul riordino dei giochi, a partire da quelli a distanza", chiusa in scrittura normativa alla vigilia dell'Epifania. Si trattava di un atto legislativo che il Parlamento aveva delegato al governo, nel compendio del riordino di tante materie fiscali.

¹ In base alla suddivisione nelle oltre cinquanta modalità di offerta di "giochi", già dal 2012 era stato possibile convertire le procedure materiali di spendita del denaro in corrispondente tempo fisico occorrente per eseguirle da parte delle persone coinvolte. In un calcolo bilanciato tra le modalità accessibili nella rete distributiva territoriale e quelle da remoto, all'aumento delle

seconde corrisponde un più contenuto assorbimento, per ogni singola puntata, di tempo. Il gioco digitale, infatti, avviene ad altissima frequenza, sicché tra il 2012 (prima misurazione) e il 2022 (ultima ponderazione possibile) all'aumento monetario pari al 53,5 per cento corrisponde un assorbimento complessivo di tempo sociale di vita lievitato di "solo" 22,5 punti.

Con tale procedura – la legge delega – l’Esecutivo ha potestà di modificare le norme senza bisogno di altro che di un passaggio meramente formale alle Camere. Dopo che queste abbiano rilasciato, tramite le commissioni di merito, un semplice parere “non vincolante”, si salta l’ostacolo di una legge ordinaria, risparmiando un relativo dibattito nelle assemblee elettive, il fastidio di emendamenti, il voto finale in aula, eccetera.

Va ricordato, intanto, che tale operazione era già stata tentata nel 2014-2015, ma era stata bloccata. Anche allora il governo aveva ricevuto la delega, in forza della quale i Monopoli e il MEF redigevano quindi un testo di circa 150 articoli. L’operazione non approdò a nulla, per le critiche in seno al Parlamento, per la contrarietà delle Regioni e dei Comuni, per i rilievi di merito delle associazioni scientifiche e le opposizioni del Terzo settore. *Signa temporum*: dieci anni dopo, il silenzio.

Notavamo dunque che stavolta è toccato ad Alea provocare l’attenzione sul merito del decreto legislativo, in coerenza con la missione scientifica (ed etica) dell’associazione. Naturalmente proseguiremo anche con il secondo round, che riguarderà l’altra componente dell’universo dei giochi d’azzardo, cioè la congerie di installazioni, locali, punti di vendita in funzione *sul territorio fisico*.

Ebbene, il 16 gennaio – appena il tempo di studiare con cura la struttura e le implicazioni

del decreto legislativo sull’online – il Direttivo approvava una risoluzione che compendava analisi, osservazioni critiche e proposte coerenti e molto dettagliate. Dopo una prima circolazione nell’ambiente degli addetti ai lavori, atteso invano un risveglio di attenzione, Alea decideva di prendere l’iniziativa. A Roma, nella sede della Federazione Nazionale della Stampa (FNSI) convocavamo una conferenza stampa per presentare il documento e per una discussione pubblica. Il testo era inviato anche ai singoli parlamentari e ai gruppi delle commissioni di Camera e Senato, invitandoli anche a partecipare all’incontro nella mattinata del 13 febbraio. Ebbene, la conferenza stampa-dibattito riscuoteva notevole successo di partecipazione, vi prendevano parte anche network di enti locali come Avviso Pubblico, cartelli di associazioni come Mettiamoci in gioco, rappresentanze delle Caritas, del Terzo settore, del movimento consumista, delle confederazioni sindacali.

A condividere il merito e il metodo del documento di Alea, intervenivano due rappresentanti del Parlamento, il senatore Lorenzo Basso e il deputato Paolo Ciani. E in effetti vi sono stati dei seguiti, con le audizioni in commissione parlamentare, sia di Alea che degli altri enti. Le loro critiche e proposte non sono state accolte, nemmeno in minima parte: *ma restano agli atti, comunque*. Eccone gli

elementi principali, non senza aver prima ricordato i dati di fatto essenziali.

Dall'anno 2021 l'online ha superato in volume di puntate l'azzardo sul territorio

Partiamo da una prima informazione. Qual è la consistenza dei “giochi a distanza”, come i Monopoli li etichettano? Grazie a una progettazione industriale e a una pianificata diffusione tra la popolazione, il compendio dell'azzardo online ha conseguito un risultato di consumo sorprendente: oltre 73 miliardi di euro, nel 2022, per quindi traguardare gli 85, in base alle proiezioni, per l'anno 2023.

Ripercorriamo brevemente le tappe dell'ascesa, che ha raggiunto la prevalenza nel panorama generale del fatturato industriale del gambling. Il boom si è manifestato in Italia anche negli ultimi dieci anni, dopo che casinò “a distanza”, scommesse via web e altre forme si erano affacciate all'inizio del XXI secolo. Un raffronto tra il consuntivo più recente, relativo al 2023, e la situazione qual si presentava alla vigilia della pandemia da Covid-19, cioè nell'anno intero 2019, rivela immediatamente la galoppata delle puntate nei canali digitali. Quattro anni prima, l'azzardo praticato “a distanza” aveva raggiunto un volume di transazioni, vale a dire un flusso di puntate di denaro, pari a 34 miliardi di euro. Si era peraltro verificato un effetto cumulativo e non sostitutivo delle modalità con supporto fisico sul

territorio: anche l'offerta complessiva si dilatava grazie agli accessi da remoto al gambling, che non rimpiazzavano la frequentazione di sale dedicate nei quartieri o gli apparecchi automatici nei bar e in altri locali.

Notevole il sempre più massiccio coinvolgimento della popolazione, stando alla corsa all'apertura dei conti di gioco online. L'ultimo dato “certificato” disponibile - quello per l'anno 2022 - indica la registrazione di uno stock di 17 milioni e 265 mila conti attivi del gioco d'azzardo online, dei quali oltre 4 milioni sopravvenuti nel corso dell'anno. Da notare che quasi uno su quattro è riconducibile a un giovane di età compresa tra i 18 e i 24 anni d'età. Appena dopo la cessazione delle restrizioni per la pandemia, il report dei Monopoli espone questa evidenza. Al risultato ha contribuito anche l'alfabetizzazione digitale della popolazione, che nei lunghi mesi del “confinamento a casa” ha raggiunto quanti fino ad allora erano refrattari all'impiego di collegamenti via web per tante incombenze della quotidianità (certificati medici, acquisti di prodotti, pagamenti, ecc.). Insomma, si è nettamente ridotto il *digital divide*, con varie ricadute, compreso un target più largo dei giocatori d'azzardo online.

Con le tecnologie digitali e con lo sviluppo dei supporti a questa forma di gioco con applicazioni sullo smartphone, milioni e milioni di persone hanno potuto entrare e quindi

permanere in una esperienza, in precedenza, a loro sconosciuta. Di qui il balzo impressionante, ovviamente non solo e non tanto per le dimensioni monetarie. Più la pratica si diffonde, più si diffondono le patologie. Una tale, essenziale, evidenza del rischio “gioco digitale”, infatti, era stata già fornita nell’indagine epidemiologica dell’Istituto Superiore di Sanità, conclusa nel 2018: ben una persona adulta ogni quattro, tra le praticanti i giochi online, presentava allora un profilo di *problematic gambler*². Confrontando la "distribuzione percentuale dei profili di rischio dei giocatori d’azzardo online vs giocatori che hanno praticato gioco d’azzardo esclusivamente in luogo fisico", l’Istituto Superiore di Sanità rilevava che più di un praticante ogni quattro (25,8 per cento) era inquadrabile come "problematico", a fronte del valore del valore di 7,3 punti percentuali tra quelli avvezzi al gambling "esclusivamente in luogo fisico"³. Nei sei anni successivi all’indagine ISS, il volume delle transazioni "a distanza" si è moltiplicato per tre.

In conclusione, se osserviamo l’andamento del lungo periodo tra l’anno 2012 e l’anno

2022, il volume del gioco online è aumentato del 423 per cento. Non solo: alle somme ufficiali vanno aggiunte quelle non calcolabili perché ‘in nero’, che inevitabilmente sfuggono al controllo amministrativo adottando due modalità: la prima, alterando le apparecchiature e i software in uso in punti di raccolta pur formalmente dotati di concessione statale; la seconda, con il flusso delle puntate di denaro in canali totalmente “illegali”. Insomma, a voler esser completi nell’indicare i tratti principale dell’architettura del gambling industriale di massa, è necessario cumulare le quantità del flusso “registrato” (quello che i Monopoli denominano “gioco legale”) con le quantità delle puntate nei canali delinquenziali e, infine, con il denaro e il tempo assorbiti da una componente “in grigio”, vale a dire da sistemi tecnologici e installazioni che dispongono della concessione statale come mera schermatura, che però viene manipolata con manomissioni sia hardware sia software. La seconda e la terza modalità sono una nicchia limitata?

Non proprio, se si prende doverosamente in considerazione quel che riferisce la

² In base a consolidati strumenti diagnostici, come ad esempio il Problem Gambling Severity Index (PGSI), sviluppato in Canada nel 1999 e aggiornato nel 2003, si valutano Problem gamblers quei giocatori cui il gioco d’azzardo è una pratica “with negative consequences and a possible loss of control”. Cfr: "Problem Gambling Severity Index - Final Report", June 2023, Ipsos UK.

³ Istituto Superiore di Sanità, “Gioco d’azzardo in Italia: ricerca, formazione e informazione”: risultati di un progetto integrato. A cura di Roberta Pacifici, Luisa Mastrobattista, Adele Minutillo, Claudia Mortali, Centro Nazionale Dipendenze e Doping, Rapporti ISTISAN 19/28, pag. 48.

Commissione bicamerale antimafia nei documenti approvati nella XVI, nella XVII e nella XVIII Legislatura del Parlamento. Andiamo diretti alla conclusione da trarne: lo Stato non riesce a contrastare almeno un 30 per cento di gioco d'azzardo praticato in spregio alle sue leggi. Avendo dilatato l'offerta "legale" di oltre 13 volte dall'inizio del secolo, autorizzando le attività di 98 mila punti "fisici" di raccolta di puntate, attribuendo oltre cento concessioni per casinò online e scommesse, che a loro volta moltiplicano i canali d'accesso tramite portali Internet e applicazioni per dispositivi mobili.

Conseguenze prevedibili del "riordino" dell'online

In questo scenario, s'inserisce il decreto legislativo, detto "di riordino", che a rigore avrebbe dovuto riguardare gli aspetti fiscali e il regime delle concessioni governative per i distinti giochi con denaro accessibili dalla rete informatica. Il provvedimento è andato oltre, fino ad invadere i campi della salute e del welfare. Senza che dal canto loro, i dicasteri e le commissioni parlamentari competenti su sanità, sicurezza sociale, politiche educative e per la famiglia si facessero valere, nemmeno "battendo un colpo" rivolto al Ministero dell'Economia e delle Finanze. Il MEF si autoassegnava così la governance dell'intero sistema, servendosi del braccio secolare dell'Agenzia dei Monopoli.

Veniamo quindi al merito e alle conseguenze prevedibili della normativa pubblicata in Gazzetta Ufficiale il 3 aprile scorso, dopo una procedura dai tempi molto veloci e una discussione parlamentare strettamente contingente: con l'esclusione completa delle commissioni di merito per la Salute, la sicurezza sociale, gli affari interni, le politiche per la famiglia e per l'istruzione. Bilancio e Finanze, come accennato, hanno avvocato a sé tutto. Nel passaggio per il parere delle commissioni Bilancio e Finanze delle due Camere il testo, salvo alcune questioni tecniche, è rimasto invariato, se non peggiorato dalla raccomandazione ad autorizzare le scommesse 'a liquidità condivisa', ossia scommesse con quotazioni concordate tra società dell'azzardo di più Paesi dell'Unione europea, dunque scommesse transnazionali.

Non solo. Vi è una questione formale per possibili profili di sconfinamento dall'ambito di materie esplicitamente delegate. All'articolo 24 ("Disposizioni di coordinamento e abrogazioni"), infatti, si postula un successivo provvedimento (per l'appunto, in forza dell'atto delegato) che individui "le norme statali di rango primario e secondario, nonché le disposizioni statali di natura amministrativa generale, che sono o restano abrogate in ragione della loro incompatibilità con quelle del presente decreto". Anche dopo la pubblicazione in Gazzetta Ufficiale, la disposizione è molto

opinabile, giacché *introduce surrettiziamente funzioni di delega che non sono previste nell'articolo 15 della legge n. 111 del 2023. Ma ancora, e con maggiore scorrettezza, la disposizione va a compromettere competenze e attribuzioni – alcune nella struttura stessa dello Stato-ordinamento, quali salute e sicurezza pubblica - non modificabili se non con legge costituzionale.* Per il resto continua il silenzio del Ministero della Salute, insieme a quelli del Lavoro e delle Politiche sociali, dell'Istruzione, del Dipartimento per le politiche della famiglia.

Un altro aspetto controverso del decreto appena approvato è quello riguardante la pubblicità. Ricordiamo che con il decreto-legge n. 87 del 2018 (convertito nella legge 9 agosto 2018, n. 96) è stato introdotto un divieto assoluto per la pubblicità di giochi e scommesse, ivi incluse le sponsorizzazioni e le forme di pubblicità indiretta. Ora si aprono nuovi scenari. *Avverrà, sotto mentite spoglie, il rilancio della pubblicità, con l'invito a giocare “con responsabilità” e a “evitare eccessi” che creano dipendenza. Com'è ben noto alle società di marketing, le espressioni corredate dalla voce ‘responsabile’, per consumi notoriamente correlati a danni alla persona, si risolvono in un abbassamento di allarme psicologico (c'è un modo responsabile per fumare?) e dunque in una via di fuga dall'inibizione.*

La pubblicità rientra dalla finestra con questa nota: “promozione, comunicazione e diffusione di messaggi a soli fini sociali, funzionali alla diffusione del gioco sicuro e responsabile... che riportano il marchio del concessionario”. *Sarà obbligatorio dare evidenza al marchio di chi offre il gioco d'azzardo.* Uno psicoterapeuta direbbe che si tratta di *ingiunzione a doppio vincolo*. Ma un pubblicitario vi vedrebbe il colpo di genio: la semantica di sicurezza, responsabilità, tutela, protezione accostate all'immagine di chi fomenta una condotta che, per sua natura, causa insicurezza, perdita di senso del valore del denaro, irresponsabilità nella condotta, patologia sistemica.

Il messaggio “a soli fini sociali” oggi rende molto di più di quel che il concessionario possa ottenere dalla pubblicità commerciale, dove è esplicito il fine di lucro che persegue la compagnia che reclamizza un “prodotto”. Questi messaggi permettono invece di abbattere le residue remore di diffidenza, davanti all'accountability di chi raccoglie e intasca il reddito del giocatore.

Detto in modo diretto: le società dell'azzardo non hanno affatto bisogno della pubblicità commerciale per aumentare il loro fatturato. Ci pensa già, e in abbondanza di efficacia, l'epidemia di *addiction*. È il fattore “dipendenza” a spingere a risultati di business crescenti. Lo documentano, del resto, i dati del

periodo successivo all'introduzione del divieto assoluto di pubblicità e sponsorizzazione di qualsiasi tipo. Tra il 2019 (entrata in vigore della norma) e il 2022 il volume complessivo dei giochi d'azzardo "in concessione" è aumentato di ben 25,5 miliardi di euro. E avrebbe segnato numeri ancora più ragguardevoli, se non vi fosse stata la pandemia da Covid-19.

Nell'anno in corso, i primi segnali parlano già di un ulteriore incremento. Dunque, si direbbe, che esigenza ha l'industria del gioco d'azzardo di ritornare alla pubblicità? I concessionari dell'azzardo non ne hanno affatto bisogno, per il successo commerciale che si traduce in fatturato: aumenta senza sosta proprio per effetto della dipendenza, a prescindere dal rinforzo con spot, cartelloni ed esibizione di testimonial televisivi. Ormai divenuto un comportamento di massa e con una platea di milioni di persone in condizioni di disturbo da gioco d'azzardo o di dipendenza, il business galoppa senza bisogno del sostegno di spot, cartelloni e testimonial. Severa, cronicizzata, moderata... la *gambling addiction* affonda le radici in una popolazione che abitualmente punta denaro o è comunque in condizioni di abitudinarietà.

Il fine del marketing: ridare una reputazione positiva alle società dell'azzardo

E allora, si dirà, perché spendere questi soldi per le campagne di marketing? Perché

l'obiettivo è, in verità, di tutt'altra natura. È quello di mettere a disposizione una risorsa immateriale che in questi anni è venuta meno o, meglio, si è nettamente ristretta: *la reputazione positiva del gioco d'azzardo e delle relative società for business*. Se si scava nell'opinione pubblica, si rileva infatti che il comportamento di spendere soldi per scommesse, lotterie, eccetera, è sempre più considerato come un disvalore sociale. E questo vale certamente per le famiglie, tante, che ne subiscono le conseguenze ma l'indignazione sta lievitando anche nel senso comune della popolazione. Il paese reale ha una nozione decisamente squalificante del gioco d'azzardo, quantunque "pubblico", quantunque "ammesso in Italia". Ecco svelato a cosa serve la pubblicità.

Quanto all'evocato profilo di 'gioco responsabile' (traduzione incompleta di *Responsible Gambling*, ovvero senza la qualificazione "d'azzardo"), esso è oggetto di crescenti critiche da parte dei terapeuti e in generale dei clinici che sono impegnati nelle cure delle persone in stato di dipendenza. Insomma, hanno lasciato aperto, senza alcun controllore, il casello per l'autostrada della pubblicità al gioco d'azzardo. Con una serie di artifici, il marchio dei concessionari sarà presente ovunque, all'ombra di un ingannevole richiamo al 'gioco responsabile'.

Ancora un altro aspetto contraddittorio: il concetto di “salute del giocatore” (chi parlerebbe di “salute del fumatore”?). La salute è salute del cittadino, dunque salute pubblica, e riguarda chi gioca d’azzardo, ma ancor più i suoi familiari e la sua cerchia di rapporti importanti. Ogni giocatore in addiction provoca conseguenze pesanti in almeno 6-8 persone (familiari, colleghi, partner ecc.).

Riguardava l’azzardo online ma, con il decreto legislativo, si compiva un duplice strappo anche per l’azzardo sul territorio delle città. Il primo è la *ventilata partecipazione delle Regioni e dei Comuni ai ricavi erariali, criterio da formalizzare nel successivo decreto per i giochi distribuiti nelle strade e nelle piazze delle città*. Qui il ricatto è evidente: se tu, Comune, emani dei regolamenti restrittivi (per orari e luoghi interdetti) all’azzardo, allora devi accettare una riduzione di trasferimenti dello Stato. Cala la saracinesca sulla stagione delle ordinanze dei sindaci e delle leggi regionali che si avviò dopo il 2012, cioè dopo il decreto Balduzzi.

Insomma, un cambio di orientamento – dopo 12 anni! – dell’Anci e della Conferenza delle Regioni circa il trasferimento a loro di parte del gettito fiscale dell’azzardo. Si erano sempre detti contrari per non essere condizionati nell’emanare leggi e regolamenti sulla materia, qualora comportassero restrizioni di orari, di spazi ecc. E così ridimensionano le loro

stesse leggi, approvate con entusiasmo e all’unanimità, dopo il decreto Balduzzi del 2012. *La seconda assurdità è l’istituzione di una Consulta sui giochi pubblici. Per fare cosa? Per ‘concertare’ e negoziare quel che è indisponibile allo scambio: la salute da rendere compatibile con il fatturato delle società dell’azzardo.* Consulta ‘sui giochi pubblici’ creata apposta per controbilanciare i pareri – in scienza e coscienza – dei clinici presso il ministero della Salute, ovvero nell’Osservatorio istituito per legge.

Le proposte di Alea

La connessione tra la condizione di sofferenza psichica e dei problemi clinici correlati nella persona con gioco problematico, ovvero con Disturbo da gioco d’azzardo, è necessario che sia presa in considerazione per la regolazione normativa.

A questo proposito si indicano alcune misure per ridurre il rischio, come primo passo per adottare una sequenza logica istituzionale che muova dalla priorità del diritto costituzionale alla salute (art. 32 della Costituzione) cui seguono i criteri per l’esercizio del monopolio dello Stato come “monopolio fiscale” e, in base a tali parametri, l’autorizzazione all’attività economica di distribuzione dei giochi pubblici (d’azzardo).

1. La prima richiesta è di rallentare la frequenza di ogni singola operazione

- contingentandola a non risultare inferiore almeno a minuti tre.
2. La seconda richiesta è l'interruzione della partecipazione al terminale di gioco ogni 30 minuti, con una franchigia di tempo pari ad almeno altri 30 minuti.
 3. La soppressione integrale di alcune modalità di gioco d'azzardo online quali:
 - a. Le scommesse tra privati che funzionano come volano per lo stesso gioco d'azzardo illegale.
 - b. Le scommesse su singole scomposizioni degli eventi sportivi durante il loro svolgimento.
 4. Codificare per tutte le modalità di gioco d'azzardo, sia online sia fisico, la non partecipazione a nessuna quota delle entrate statali e/o del margine privato da parte di ogni e qualsivoglia pubblica amministrazione locale, del servizio sanitario nazionale, del terzo settore accreditato nel sistema di sicurezza sociale e delle prestazioni sanitarie, delle scuole e delle associazioni di volontariato.
 5. La rigorosa attuazione del dispositivo normativo del divieto assoluto di pubblicità, come disposto dalla legge di conversione del decreto dignità nel 2018. Conseguentemente, riforma della delibera antinamica dell'AGCOM che nel 2019 considerò lecita, sotto forma di esposizione dell'offerta commerciale, la quotazione delle scommesse prima e anche mentre sono in corso gli eventi sportivi.
 6. Attribuzione della governance primaria al Ministero della Salute che, in base a comprovate evidenze scientifiche dell'Istituto Superiore di Sanità e previo parere consultivo dell'Osservatorio nazionale per il contrasto al gioco d'azzardo, indichi la compatibilità. Vanno garantiti modi certi – vale a dire coerenti con l'intangibilità della salute pubblica e della integrità della persona – le determinate modalità di esercizio dei giochi pubblici.
 7. Conseguentemente eliminare dal decreto legislativo la istituenda “Consulta nazionale dei giochi pubblici”, sia per l'inaccettabile duplicazione di organismi sia per l'interferenza che avrebbe con le attribuzioni istituzionali fissate per legge e svolte dal ministero della Salute, per il tramite dell'Osservatorio per il contrasto al gioco d'azzardo.
 8. Accoglimento integrale dal Ministero dell'Economia e delle Finanze, nelle direttive generali annuali dei ministeri della Salute, delle raccomandazioni che la Direzione generale di prevenzione sanitaria, nella sua funzione di Presidenza dell'Osservatorio per il contrasto al gioco d'azzardo, ha trasmesso con la relazione del 2 dicembre 2022 dell'Osservatorio nazionale sulla materia.

9. Poiché le vittime dell'usura qualificate come persone fisiche non hanno riconoscimento del diritto d'accesso alle provvidenze dell'articolo 14 della legge 108 del 1996, si chiede la eliminazione di tale inleggibilità. La vittima dell'usura, per la sua condizione di dipendenza patologica da gioco d'azzardo, quando si risolve a collaborare con la giustizia denunciando la parte attiva del reato d'usura, attualmente non beneficia, come invece le vittime di usura esercitanti attività economica, della misura premiale dello Stato. Misura peraltro disponibile, con ottimi risultati, da trent'anni per le vittime imprenditoriali di usura ed estorsione.
10. Escludere per legge ogni forma di erogazione di risorse finanziarie – al di fuori degli ordinari trasferimenti previsti in sede di bilancio o di provvedimenti di assestamento/variazione – derivanti allo Stato e/o ai soggetti privati concessionari agli enti locali e agli enti non profit convenzionati o accreditati con la Pubblica Amministrazione. Questa clausola è fondamentale per evitare ogni e qualsivoglia conflitto di interesse, anche potenziale, nella collaborazione tra amministrazioni centrali dello Stato, enti locali ed enti del terzo settore nella prevenzione e nell'assistenza.
11. Spetta al Ministro della Salute, di concerto con il dicastero del Welfare e avvalendosi anche del Dipartimento delle Politiche Antidroga, definire obiettivi annuali da perseguire nella prevenzione e nella riabilitazione del Disturbo da gioco d'azzardo.
12. Il Governo recepisca e proceda all'attuazione conseguente di quanto disposto dal ministero della Salute con i decreti del ministro del luglio 2021 e con la relazione conclusiva dell'Osservatorio nazionale per il contrasto al gioco d'azzardo il 2 dicembre 2022.

Intanto è finalmente avvenuto l'insediamento dell'Osservatorio per il contrasto al gioco d'azzardo, presso il Ministero della Salute.

Il ritardo è stato di dodici mesi dalla scadenza del precedente mandato. Subito è stato chiesto l'esame e la valutazione clinica degli effetti della nuova "regolazione". Si spera che l'elaborato che compendierà le analisi, poiché redatto in ragione dell'esclusivo interesse pubblico per la tutela della salute dei cittadini, aiuti la comprensione dei rischi e, dunque, favorisca un ripensamento alla luce delle osservazioni di chi opera nel Servizio Sanitario e nelle reti di welfare del territorio.

Verso una “azzardificazione” dei mercati.

Dal trading online allo sport

M. Muzzi

Educatore professionale, consulente presso l'UOC Promozione della Salute dell'ATS Città Metropolitana di Milano per l'attuazione del Piano Operativo Locale GAP

A. Ravera

Educatrice professionale, consulente presso il Ser.D nella Casa di Reclusione di Milano-Opera dell'ASST Santi Paolo e Carlo

C. Celata

Direttore della UO a valenza regionale "Promozione della Salute" della UO Prevenzione di DG Welfare di Regione Lombardia

Gli anni appena trascorsi hanno rappresentato una dura messa alla prova della resistenza del tessuto socio-sanitario a livello mondiale, l'emergenza sindemica Covid-19 ha profondamente mutato il contesto esterno imponendo drastiche modifiche ed adattamenti al nostro modo di vivere la quotidianità e i nostri comportamenti, di cui ancora oggi se ne vedono gli effetti. Si assiste ad un incremento esponenziale delle disuguaglianze: gli eventi esterni, infatti, che si tratti di conflitti, inflazione o di una pandemia, hanno maggiore effetto su coloro che sono più svantaggiati (Marmot e Bell, 2009).

Le crisi globali fanno emergere un quadro in cui il gioco d'azzardo, sotto varie forme, svolge un ruolo sempre più centrale. In questo articolo, si esplorano le motivazioni che hanno accelerato il passaggio da un'esperienza

di gioco d'azzardo fisico all'online, fino ad arrivare ad un nuovo paradigma, in cui l'azzardo non è più solo un comportamento, ma diventa un frame culturale che permea diversi aspetti della vita quotidiana come lo sport e interagendo con i mercati finanziari e le attività di trading. Viene dunque proposta un'analisi dell'interazione tra il gioco d'azzardo, la tecnologia e il cambiamento culturale, mettendo in luce le implicazioni per il lavoro preventivo nelle dipendenze patologiche. Per comprendere l'attuale crisi sociale, economica, culturale e di salute è utile ripercorrere alcuni passaggi storici che hanno influenzato e quindi configurato l'oggi, utilizzando questi come chiave di lettura e interpretazione del presente.

La crisi globale e le sue ripercussioni sull'economia italiana, è iniziata nel corso del 2009 quando il Prodotto Interno Lordo è diminuito

drasticamente, portando con sé una crisi di liquidità, un crescente clima di sfiducia e l'aggravarsi del debito pubblico. Questo periodo ha visto l'esplosione della bolla immobiliare e finanziaria, che ha causato la perdita di molte imprese e posti di lavoro. Nonostante gli sforzi per riportare l'economia italiana sulla strada della ripresa, la crisi ha continuato ad avere ripercussioni negative sul paese. Negli ultimi anni, con la pandemia globale del 2020, l'Italia ha dovuto affrontare altre difficoltà che hanno ulteriormente ostacolato la ripresa economica. Inoltre, si aggiunge la drammatica situazione di guerra tra Russia e Ucraina che ha portato a rincari delle materie energetiche che in pochi mesi ha travolto anche il nostro Paese con conseguenze evidenti: aumento dei prezzi, blocco delle produzioni, rincari nelle bollette, mancanza di materie prime. Questa situazione ha creato ulteriori sfide per l'economia italiana e ha evidenziato la necessità di investimenti in infrastrutture tecnologiche e innovative per migliorare la competitività del paese.

Le aspettative future percepite sono preoccupanti, ci si aspetta una nuova depressione economica (Open Evidence, 2020), c'è un allarme sulla salute mentale e sulla fatica comportamentale (WHO, 2020) e una progressiva accentuazione delle disuguaglianze esistenti. La paura diffusa, o se vogliamo l'ansia sociale di perdere qualcosa, di essere tagliati fuori, è

una leva psicologica importante per cambiare i nostri comportamenti e che spinge al gioco d'azzardo, all'acquisto ed all'uso compulsivo di tecnologia. Come riconosciuto dall'Istituto Superiore di Sanità, la necessità di evitare la diffusione del contagio attraverso la limitazione degli spostamenti e il distanziamento sociale all'interno dei locali di rivendita aperti, le restrizioni e l'isolamento sociale hanno portato dei cambiamenti anche nelle abitudini di gioco d'azzardo degli italiani e delle famiglie che si trovano a dover affrontare problemi legati al Disturbo da Gioco d'Azzardo (DGA), il quale sempre più si caratterizza come un problema di salute pubblica multilivello e multifattoriale.

L'osservatorio offerto dalle attività territoriali di prevenzione attivate dalla UC Promozione della Salute dell'ATS Città Metropolitana di Milano ha permesso di ipotizzare che l'industria dell'azzardo si fosse spostata dal fisico all'online e diversi studi e ricerche si sono susseguite nel tentativo di delineare e quantificare questo spostamento. L'Agenzia delle Accise, Dogane e dei Monopoli, infatti, vede nel 2020 un calo del 47,20% dell'azzardo fisico e un incremento del 35,25% dell'azzardo online rispetto al 2019. Inoltre, a causa delle chiusure del gioco fisico imposte per limitare la diffusione del Covid-19, il volume complessivo di denaro giocato in Italia nel 2020 è calato del

20%, attestandosi su un valore di 88,38 miliardi di euro (ADM, 2021).

Ciò nonostante, rispetto al gioco online si è assistito a livello nazionale ad un netto incremento del giocato pari nel 2020 a 49,2 miliardi, superando per la prima volta il dato relativo alle giocate su rete fisica. La crescita dei volumi di gioco online per l'anno 2020 è confermato anche dai dati riguardanti il numero di conti di gioco aperti, con una media nazionale di +72% rispetto al 2019¹.

Questi numeri allarmanti testimoniano non solo un netto spostamento del comportamento di gioco d'azzardo da quello in presenza a quello online, ma anche un massiccio investimento economico da parte dell'industria in questo settore. La sindemia ha infatti agito da potente acceleratore di processi culturali già in essere all'interno delle società; uno di questi è sicuramente il passaggio di alcune nostre abitudini comportamentali dalla presenza all'online, visibili nei nostri ambienti di lavoro, quanto nelle nostre relazioni della vita privata. Considerando il fenomeno dello smart working, l'intensivo utilizzo degli smartphone che nel 2020 in Italia ha visto circa 36,5 milioni di utenti, con una penetrazione del 60,8% nella

popolazione², l'elevata frequenza di accesso alla rete, l'utilizzo delle videochiamate e la diffusione dei messaggi audio, si evince come, se già prima della pandemia il digitale costituiva una componente importante della vita quotidiana, esso assume un ruolo ancora più centrale e si connota come parte integrante della vita delle persone. E ancora, un'indagine condotta nel 2020 dall'agenzia di ricerche di mercato Doxa in collaborazione con il Politecnico di Milano ha rivelato che, a causa della pandemia, nonostante le misure di limitazione alla mobilità, lo smartphone si è confermato il mezzo preferito per navigare online. Gli italiani che si connettono via Mobile raggiungono i 35,1 milioni a dicembre 2020, pari all'87% della popolazione Internet e con un incremento di 1,5 milioni rispetto a un anno prima (+4,5%). Inoltre, in media si trascorrono 77 ore al mese online da device mobili (+29% rispetto a dicembre 2019), pari all'83% del tempo speso a navigare su Internet.³ Si conferma come il digitale rappresenti una frontiera sempre più rilevante nella vita quotidiana *sia per le funzioni essenziali (lavoro, affettività, approvvigionamento di beni primari) e sia per un vasto territorio delle bad habits: da drinking a smoking, da taking*

¹ Dati da Report GAP 2021- UOC Promozione della Salute di ATS Città Metropolitana di Milano.

² Report "Digital 2020- Italy" di Hootsuite e We Are Social.

³ <https://www.bva-doxa.com/nel-2020-italiani-a-casa-con-in-mano-lo-smartphone/>

*drugs a gambling, da sexual misconduct a swearing*⁴.

Anche i cambiamenti nel fenomeno dell'azzardo, quindi, sono strettamente connessi all'aumento esponenziale dell'utilizzo del digitale. Il rapporto tra uomo e macchina è proprio ciò che caratterizza entrambe. Grazie all'utilizzo delle neuroscienze, l'industria dell'azzardo ha studiato a fondo questo rapporto negli ultimi decenni, analizzando i suoi meccanismi e funzionamenti. Le competenze acquisite da tali studi hanno consentito al digitale di diventare sempre più presente e indispensabile nella quotidianità, attraverso l'implementazione di una "user experience" e un "engagement" sempre più sofisticati e pensati per l'utente. Parallelamente, i dispositivi digitali sono diventati sempre più "user-friendly" e adatti a soddisfare le esigenze di tutti. I rapporti tra uomo-tecnologia-sistema dei bisogni primari e secondari caratterizzati da un *always on*, ci ha portato non solo ad una maggior familiarizzazione con il digitale, ma anche a garantire la sopravvivenza, a mantenere i legami sociali, a trovare nuove strategie e modalità di lavoro più smart, fino ad avere una eccessiva fiducia nella tecnologia quasi come l'uso di questa fosse un imperativo categorico per tutti.

Il rapporto tra l'uomo e i video è un tema che sta suscitando sempre maggiore interesse nella comunità scientifica, anche a livello neurochimico. Secondo alcuni studiosi, come il neurologo italiano Calderoni, l'uso dei video può influenzare il nostro cervello in modi sottili ma significativi. Nonostante non si possa negare che le tecnologie stimolino la creatività, la capacità di risolvere i problemi e migliorare la memoria a breve termine (Kühn e Gallinat, 2014), l'uso e l'esposizione eccessivi possono alterare l'equilibrio delle sostanze chimiche nel nostro cervello, come la dopamina e la serotonina, che sono responsabili del nostro benessere emotivo. In particolare, potrebbe portare ad una riduzione della produzione di queste sostanze, causando una diminuzione della felicità e del benessere emotivo. (Calderoni, 2014).

L'eccessiva fiducia, probabilmente, è da ricondursi ai recenti studi, i quali hanno evidenziato come l'interazione con le macchine possa influenzare il rilascio di ossitocina, un ormone legato all'empatia e alla fidelizzazione (Lee et al., 2005). In particolare, l'empatia nei confronti della macchina può essere sviluppata attraverso un processo di antropomorfizzazione, ovvero l'attribuzione di caratteristiche umane alla macchina (Epley et al., 2007).

⁴ Cit. Fiasco M., La convergenza Gambling – Gaming, ALEA BULLETIN IX, 1/2021.

Tale processo può portare ad una maggiore familiarità e conforto nell'interazione con le macchine, ma anche ad una maggiore propensione a fidelizzarsi ad esse con conseguenti effetti negativi sulla salute mentale e fisica, tra cui l'obesità, l'insonnia e l'ansia (Rideout, Foehr, e Roberts, 2010).

La pandemia, insieme alla forte digitalizzazione, ha inoltre fortemente influito sull'utilizzo del contante, riducendone l'impiego come mezzo di pagamento (Panetta, 2021). Come dimostrato dalla letteratura economica, le aspettative riguardanti le realizzazioni future personali e l'andamento dell'economia nel suo complesso svolgono un ruolo centrale nella determinazione delle decisioni economiche di consumatori, aziende ed investitori e quindi nella coordinazione dell'economia stessa. Le aspettative sono uno dei principali meccanismi di coordinamento dell'economia (Simon, 1995; Lucas et al., 1971; Muth, 1961). Oggi questo meccanismo si è rotto a causa dell'incertezza radicale che genera paura e aspettative pessimiste e nello stesso tempo è proprio ciò che spinge a giocare d'azzardo come se ci fosse una promessa illusoria di vincite importanti e una rimonta improbabile come risoluzione di tutti i problemi. È la preoccupazione per il futuro ciò che permette la corsa verso la liquidità e all'aumento della stessa, come sostiene la teoria finanziaria

“della preferenza per la liquidità” (Atkeson, 2020).

In un momento di incertezza economica e di turbolenza dei mercati, gli investitori, le aziende e i cittadini, infatti, tendono a cercare di proteggere il proprio capitale da eventuali perdite, ad aumentare la liquidità, in modo da poter far fronte ad eventuali difficoltà finanziarie in futuro. In particolare, durante la pandemia COVID-19 molte imprese, per esempio, hanno aumentato la loro liquidità per far fronte alla riduzione della domanda e alle difficoltà di accesso al credito. Inoltre, quasi fosse una contraddizione, è necessario esplicitare quanto la situazione economica causata dal lockdown, per quanto abbia inizialmente subito un preoccupante calo, ha poi invece visto aumentare esponenzialmente i conti correnti. Le politiche economiche della BCE e della FED, insieme alla chiusura generalizzata con conseguente impossibilità di spendere denaro, hanno portato al risparmio e all'accantonamento di migliaia di euro nei nostri portafogli come rifugio per fronteggiare momenti difficili come quello in atto da marzo 2020.

Un altro aspetto economico da tener presente è il tasso di inflazione che attualmente ha raggiunto il 5,5% (ISTAT, 2023), ma si prevede che nei prossimi mesi potrebbe aumentare considerevolmente.

Si ritiene che tutti questi fenomeni, in particolare la liquidità risparmiata e l'aumento dell'inflazione, possano essere due dei pattern principali che portano nuovi e diversificati investimenti nel mercato azionario e delle criptovalute. Oltre al fatto che molti operatori di gioco d'azzardo online hanno incrementato la possibilità di scommettere su vari strumenti finanziari, come ad esempio i CFD (Contratti per Differenza) o le opzioni binarie, permettendo di speculare sui movimenti dei mercati finanziari e offrendo addirittura analisi di mercato e notizie economiche in tempo reale così da illudere i giocatori di prendere decisioni informate sulle proprie scommesse finanziarie. Il giocare d'azzardo, dunque, si connota sempre di più per la sua essenza di investimento finanziario speculativo, accessibile a tutti e ad alto rischio di perdita del capitale investito (Caroni, 2020).

È in questo scenario che si è venuta a creare una condizione ideale per fidelizzare e allargare il portafoglio clienti, aumentare i ricavi e raffinare le tecniche di vendita e di usabilità, prendendo spesso spunto dall'industria dell'azzardo. È il caso, per esempio, delle nuove aziende che si sono inserite nel mercato costituite da app di brokeraggio, o le meglio conosciute piattaforme di trading online.

Nonostante l'azzardo e il trading prevedano l'investimento di denaro per ottenere un guadagno, la natura di questo è molto diversa. Se il primo si riferisce ad un'attività il cui risultato è basato principalmente sul caso e in cui il giocatore non ha alcun controllo sulle probabilità di vincita, il secondo dipende anche dalla competenza e dalla conoscenza di chi investe. Che si tratti di azzardo o di trading, il rischio è quello di perdere denaro, al di là che esso sia intrinseco all'attività stessa, come nel gioco, oppure che sia correlato alle decisioni di investimento del trader.

Negli USA, durante il Super Bowl del 2021, un'applicazione di trading online senza commissioni, largamente diffusa, ha trasmesso una pubblicità che ha raggiunto in diretta milioni di persone e il cui claim conclusivo recitava: "You don't need to become an investor, you were born one"⁵. Questo spot, appellandosi a tutti gli adulti in qualità di investitori, ben rappresenta il contesto ricco di cambiamenti sopra descritto e certifica il cambio culturale in atto: il mercato azionario è alla portata di un *click* sul proprio smartphone, always available e soprattutto "per tutti", senza la necessità di possedere specifiche competenze.

Non molto diverso, il messaggio diffuso in Europa da una piattaforma leader mondiale di

⁵ [We are all investors | Robinhood](#)

social trading che offre investimenti in azioni e in criptovalute e trading con differenti asset: “Fai trading come Luca!”⁶. Esso utilizza la tecnica del ricorso alla maggioranza, fa leva sulla normalizzazione di un comportamento e sottolinea come tutto sia facile, come non serva avere conoscenze nella finanza per poter guadagnare denaro investendo. Anche l’Italia, che vanta purtroppo di essere il quarto Paese al mondo per volume di gioco d’azzardo (Economist, 2016), si è resa protagonista di alcuni significativi esempi pubblicitari su questo tema in contesti calcistici. Nella serie A italiana, ogni qual volta viene utilizzato il VAR, avvalendosi dell’ausilio di filmati e di tecnologie che consentono di rivedere più volte l’azione, a velocità variabile, da diverse angolature, con possibilità di ingrandimento e gestione delle immagini, appare sullo schermo la pubblicità di una app di scambio e trading di criptovalute; oppure ancora si pensi allo Sponsor ufficiale di una squadra di calcio della serie A, che risulta essere un’azienda fintech globale che fornisce servizi di trading online in contratti per differenza.

Si può notare come il mondo sportivo stia diventato sempre più il palcoscenico di investimenti pubblicitari di queste nuove società. Un articolo di Auer e colleghi (2018) ha

esaminato le caratteristiche dei giocatori d’azzardo online e dei trader online, rilevando che entrambi i gruppi hanno un alto tasso di partecipazione a giochi d’azzardo e scommesse sportive. Non dovrebbe risultare difficile, inoltre, riscontrare una correlazione con l’industria dell’azzardo nel target a cui tali pubblicità sono rivolti, nella profilazione dei clienti, nella comunicazione dei messaggi e nel marketing. Inoltre, diversi sono gli aspetti comuni di questi due mondi, di interesse particolare: l’accessibilità e l’esperienza che l’utente vive.

Proprio come nell’architettura dell’azzardo (Leone, 2020) anche queste aziende di trading utilizzano strumenti propri della gamification: la registrazione è veloce e gratuita, le schermate cambiano colore in base alle prestazioni, il sistema di ricompensa è secondo rinforzi ad intermittenza, i bonus di benvenuto etc.

I trader che utilizzano un ambiente di trading online con un’interfaccia più complessa e coinvolgente, che propone grafici e strumenti di analisi tecnica, sono più propensi a sviluppare comportamenti di gioco d’azzardo rispetto ai trader che utilizzano un ambiente di trading online meno coinvolgente (Collazzoni et al., 2021).

⁶ Etoro ADV campagna pubblicitaria spot - Voce Enrico Vaioli

Le conseguenze di una rivoluzione che va verso la gamification, insieme ad una sempre maggiore overconfidence del trading online, la normalizzazione di alcuni dei comportamenti di azzardo, l'incertezza causata dal Covid con conseguenze sul nostro modo di prendere decisioni più emotive, una supposta innata conoscenza dell'investimento, il bisogno di gratificazioni immediate e lo sviluppo di distorsioni cognitive, hanno portato il mondo della finanza ad una irresponsabilità culturale che, per usare le parole di Charlie Munger⁷, *incoraggia il gioco d'azzardo sui mercati azionari, fatto da persone che hanno la mentalità degli scommettitori.*⁸

Questa dichiarazione avviene a seguito di quanto accaduto in una Azienda di rivenditori di videogiochi⁹, caso che permette di introdurre un altro aspetto ancora alla riflessione, ovvero l'utilizzo dei social media nella creazione di community di investitori che coordinandosi tra loro sono in grado di influenzare le dinamiche dei mercati finanziari. L'esempio di questo, tra i più famosi, è il gruppo che si è formato su Reddit¹⁰, all'interno del forum denominato Wallstreetbets che ad oggi conta

milioni di utenti e che, inviando messaggi di invito ad acquistare delle azioni, ha guidato il prezzo di queste ad oltre il 400% di guadagno ma con successive perdite devastanti. I meme che apparivano scherzavano sul mercato azionario facendo sembrare gli investimenti come un gioco o ancora come una vera e propria scommessa.

Parallelamente, nel mondo delle crypto meme (per esempio Dogecoin), le regole finanziarie hanno smesso di funzionare per lasciare spazio al gambling. La criptovaluta diventa estremamente popolare grazie a vere proprie azioni strategiche di marketing, pensate per attrarre investitori. Infatti, personaggi famosi hanno influenzato il mercato esprimendo interesse per tale moneta twittandola per scherzo e causandone rialzi vertiginosi, salvo poi annunciare in diretta TV che era tutto un gioco e facendone crollare il valore in pochi secondi. Il caso in questione permette di portare al ragionamento un altro elemento importante: la volatilità dell'esperienza, ovvero la potenziale variazione di prezzo degli strumenti finanziari. Nelle criptovalute, a differenza della maggioranza delle azioni quotate sui

⁷ Vicepresidente della Berkshire Hathaway, holding statunitense tra le più grandi al mondo.

⁸ <https://it.marketscreener.com/notizie/ultimo/Charlie-Munger-avverte-della-frenesia-del-mercato-disap-prova-la-mentalita-del-gioco-d-azzardo-b-32529609/>

⁹ <https://economiepertutti.bancaditalia.it/notizie/il-caso-gamestop-una-lezione-per-tutti-gli-investitori-fai-da-te/>

¹⁰ Social network i cui milioni di iscritti si scambiano opinioni e consigli su temi di varia natura, tra cui non mancano "imperdibili" occasioni di investimento in borsa.

principali indici mondiali, la volatilità è altissima e questo significa che si può guadagnare o perdere in pochi secondi molto denaro. Inoltre, il mercato delle criptovalute è attivo h 24 a differenza di quello azionario, che ha degli orari di apertura e chiusura. Queste due caratteristiche producono effetti adrenalinici molto simili a quelli del gambling, avvicinando la persona all'esperienza dell'azzardo e predisponendola ad investire, con il rischio di sviluppare una dipendenza da gioco d'azzardo.

Sembra evidente, dunque, che anche nell'ambito della prevenzione delle dipendenze patologiche sia necessario fare i conti con questo nuovo mondo tecnologico come cornice e setting d'intervento importante. In realtà, quando viene ribadito il ruolo ed il compito dei professionisti dell'educazione nell'era digitale, non ci riferiamo ad una nuova sfida educativa. Forse, anche le così dette "nuove" tecnologie fanno riferimento alle problematiche di sempre della Prevenzione che si trova ad agire in assenza di un problema conclamato, di una domanda esplicita e di una struttura pensata ad hoc. Ecco che il mondo della prevenzione, insieme agli operatori sociosanitari addetti ai lavori la cui mission è la Promozione della Salute, sono chiamati sempre più a conoscere, abitare e soprattutto presidiare questi "non luoghi". Promuovere Salute in ottica preventiva è dunque ancora una volta intesa come educare l'"utente che non c'è" all'utilizzo

degli strumenti necessari per fare delle scelte per sé e la propria salute (Folgheraiter F., 2000).

Il fenomeno dell'azzardo si sta già tramutando: assume nuove forme, per questo è necessario iniziare a "comprendere questi bias degli investitori: cosa sono, come ci influenzano e cosa possiamo fare per evitarli" (Sarwari Das, 2021). Ancora oltre: il gioco d'azzardo si continua a evolvere nella storia e tali cambiamenti repentini sembrano non permettere alle Politiche di Prevenzione di prendere avvio. Paradossalmente si promuovono azioni preventive sempre troppo in ritardo, perché ciò su cui si lavora in ottica preventiva sta già scomparendo lasciando spazio a qualcosa di nuovo. Per esempio, il mondo della Prevenzione inizia a ora ad accorgersi che è necessario includere e presidiare il mondo dell'online nonostante sia un fenomeno già ventennale. È come se ci fosse sempre un *bias* temporale che non permette alla Prevenzione di capire i fenomeni, leggere in prospettiva quali cambiamenti avverranno, occupandosi invece di fenomeni per così dire già esplosi, già problematici.

Se l'azzardo si è spostato da fenomeno fisico a online, ora invece è in atto un ulteriore cambiamento: esso non si caratterizza più tanto come un'azione o un comportamento, ma come una delle chiavi interpretative della realtà che ci circonda e che viviamo.

L'azzardo diventa *frame* della nostra esperienza quotidiana, dal mondo dello sport, alla sfera degli investimenti, come abbiamo visto poco sopra, e addirittura di tutto il nostro modo di concepire la vita e del significato che attribuiamo ai nostri comportamenti. È possibile intercettare questo cambio di interpretazione della realtà, oltre che negli esempi riportati, nei nostri comportamenti quotidiani come il fare la spesa “a punti”, il parcheggiare l'auto con tagliandi “gratta e sosta”, quando usiamo internet, nelle pubblicità dove il gioco d'azzardo non è più neppure menzionato o non è l'oggetto diretto di marketing ma viene utilizzato come richiamo forte e attrattivo. Il giocare d'azzardo nella società di oggi non è più solo un comportamento, ma diventa contenuto, addirittura da non agire più direttamente, ma da guardare online.

Le politiche possono avere un ruolo importante nella prevenzione di questo fenomeno culturale, riducendo al minimo i fattori di rischio e sviluppando e promuovendo competenze protettive. Gli addetti i lavori dovrebbero operare in questa prospettiva, tenendo conto che l'azzardo non è più solo un fenomeno fisico oppure online su cui agire, ma è diventato paradigma, categoria su cui costruire e instaurare politiche di prevenzione locale e nello stesso tempo lavorare su un piano sistemico.

Proprio per le caratteristiche multilivello e multifattoriali del fenomeno dell'azzardo, la letteratura individua come prioritario lo sviluppo e il progressivo rafforzamento di approcci di “prevenzione ambientale”, rivolgendosi a tutti i soggetti, le amministrazioni, le organizzazioni e gli ambienti coinvolti nei processi di prevenzione, al fine di creare strategicamente una coerenza comunicativa, di messaggio, di comportamento preventivo e di azioni di contrasto all'azzardo. Le principali azioni preventive (Clark et al., 2009; McComb & Sabiston, 2010; Blinn-Pike et al., 2010; Shead, 2010; Shaffer & Kidman, 2010; Potenza et al., 2011; Ariyabuddhipongs, 2011; Slutske et al., 2012; Rahman et al., 2012; Todirita & Lupu, 2013; Jimenez-Murcia et al., 2012; Caillon et al., 2012; Larimer et al., 2012), quindi, dovrebbero mirare a modificare le scelte delle persone in relazione ai singoli fattori di rischio, tenendo conto che per un'azione efficace è necessario agire sia sull'individuo ma anche sugli stimoli e sul contesto socio-ambientale (Serpelloni, 2013). È da considerare, infatti, che gli individui entrano in contatto con l'offerta di gioco influenzati da un insieme complesso di fattori propri dell'ambiente circostante quali, per esempio, i regolamenti applicati (a livello nazionale, regionale e locale), il clima e l'ambiente di apprendimento, la normalizzazione e accettazione sociale dell'esperienza nella comunità

in cui vivono, i messaggi pubblicitari diretti o indiretti ai quali sono esposti, la disponibilità di altri consumi (in particolare di alcolici e fumo di tabacco) che possono accompagnare l'esperienza di gioco d'azzardo stesso, ecc.

Proprio per queste caratteristiche quali-quantitative, è sempre più necessario mettere in campo azioni sistemiche, integrate e coerenti ma soprattutto intersettoriali che permettano di adottare strategie di prevenzione che rivolgano l'azione verso la comunità locale, la condivisione e formalizzazione di forme esplicite di regolamentazione, la progressiva sensibilizzazione di tutti gli attori in campo, l'attivazione di comunità attraverso specifici processi partecipati. La comunità è intesa come luogo o contesto geografico oltre che comunità di persone che interagiscono fra loro, ed è per questo cruciale il ruolo dell'Ente locale quale catalizzatore. In questo quadro è fondamentale l'ingaggio e l'alleanza fra Servizio Sanitario Regionale ed Enti locali, Comuni in primis, nella costruzione di un sistema integrato di interventi e azioni sul territorio attentamente governati perché siano sinergici e coerenti, con un approccio intersettoriale.

La complessità descritta richiede un lavoro di sistema che metta insieme competenze, che sia multiprofessionale e multidisciplinare. Gli interventi dovrebbero essere basati su un approccio integrato e multiforme, che tenga conto delle molteplici dimensioni del

problema e che agisca su più livelli perché più efficace nel ridurre il comportamento di gioco d'azzardo problematico rispetto a interventi specifici di un solo livello, ed infine che siano basati sulle evidenze.

Bibliografia

- ADM-Agenzia delle Accise, Dogane e dei Monopoli, *Libro Blu*, 2021.
- Ariyabuddhiphongs V. (2011). Before, during and after measures to reduce gambling harm. *Addiction*. 106/1, 12-13; discussion, 13-4.
- Atkeson, A. (2020). *The economics of pandemics*. National Bureau of Economic Research.
- Auer, M., Griffiths, M.D., & Thalheimer, R. (2018). Implementation of voluntary self-exclusion programs in German gambling facilities. *Journal of Gambling Studies*, 34/1, 233-246.
- Blinn-Pike L., Worthy S.L., & Jonkman J.N. (2010). Adolescent gambling: a review of an emerging field of research. *Journal of Adolescent Health*. 47/3:(223-236).
- Caillon J., et al. (2012). Le jeu pathologique à l'adolescence. *Archives de Pédiatrie*. 19/2, 173-179.
- Calderoni, S. (2014). *La chimica della felicità: come il cervello crea le emozioni*. Rizzoli. Milano.
- Calderoni, S. (2014). *Tecnologie digitali e benessere*. Il Mulino. Bologna.
- Caroni U. (2020). Gambling con Covid-19: mercato dell'azzardo, giocatori, impoverimento e indebitamento durante e dopo il lockdown, *Alea Bulletin VIII*, n.3.

- Clark L. et al. (2009). Gambling Near-Misses Enhance Motivation to Gamble and Recruit Win-Related Brain Circuitry. *Neuron*, 61/3, 481–490.
- Collazzoni, A., et al. (2021). Problematic online sports betting among Italian college students: the impact of social isolation and the role of altruism. *BMC public health*, 21/1, 1-11.
- Epley, N., Waytz, A., & Cacioppo, J. T. (2007). On seeing human: A three-factor theory of anthropomorphism. *Psychological Review*, 114/4, 864-886.
- Fiasco M. (2021), La convergenza Gambling – Gaming, *Alea Bulletin IX*, n.1.
- Folgheraiter F. (2000). *L'utente che non c'è. Lavoro di rete e empowerment nei servizi alla persona*, Erickson, Trento.
- Jimenez-Murcia S, et al. (2012). Does exposure and response prevention improve the results of group cognitive-behavioural therapy for male slot machine pathological gamblers? *British Journal of Clinical Psychology*, 51/1:(54-71).
- Krossbakken, E., et al. (2018). The effectiveness of a parental guide for prevention of problematic video gaming in children: A public health randomized controlled intervention study. *Journal of Behavioral Addictions*, 7/1, 52-61.
- Kühn, S., & Gallinat, J. (2014). Quantitative meta-analysis on state and trait aspects of auditory verbal hallucinations in schizophrenia. *Schizophrenia Bulletin*, 40/4, 1128-1137.
- Larimer ME, et al. (2012). Brief motivational feedback and cognitive behavioral interventions for prevention of disordered gambling: a randomized clinical trial. *Addiction*, 107/6, 1148-1158.
- Lee, H. R., Kim, J. G., & Jeong, Y. H. (2005). Empathy effect on human-robot interaction: A study on the effect of a robot's emotion expression on users. *Proceedings of the 2005 IEEE International Workshop on Robot and Human Interactive Communication*, 347-352.
- Leone M. (2020). *L'architettura dell'azzardo. Manuale per progettare le dipendenze*. Mimesis Edizioni. Milano.
- Lucas, R. E., Jr., & Prescott, E. C. (1971). Investment under uncertainty. *Econometrica*, 39/5, 659-681.
- Marmot M.G., & Bell R. (2009), How will the financial crisis affect health? *British Medical Journal*, 338: b1314.
- McMahon N., et.al. (2019). Effects of prevention and harm reduction interventions on gambling behaviours and gambling related harm: An umbrella review. *Addictive Behaviours*, 90, 380-388.
- McComb J.L., Sabiston C.M. (2010). Family influences on adolescent gambling behavior: a review of the literature. *Journal of Gambling Studies*, 26/4, 503-520.
- Muth, J. F. (1961). Rational expectations and the theory of price movements. *Econometrica*, 29/3, 315-335.
- Potenza MN, et al. (2011). Correlates of at-risk/problem internet gambling in adolescents. *Journal of American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*. 50/2, 150-159.
- Rahman A.S., et al. (2012). The relationship between age of gambling onset and adolescent problematic gambling severity. *Journal of Psychiatric Research*, 46/5,675-83

Rideout, V. J., Foehr, U. G., & Roberts, D. F. (2010). *Generation M2: media in the lives of 8-to 18-year-olds*. Henry J. Kaiser Family Foundation, Menlo Park, Ca.

Schull N.D. (2017). *Architetture dell'azzardo. Progettare la dipendenza*, Sossella Editore, Roma, Ed. Ital., 2017.

Serpelloni G. (2013). *Gambling. Gioco d'azzardo problematico e patologico: inquadramento generale, meccanismi fisiopatologici, vulnerabilità, evidenze scientifiche per la prevenzione, cura e riabilitazione*. Dipartimento Politiche Antidroga, Presidenza del Consiglio dei Ministri, Roma.

Shaffer H.J., & Kidman R. (2010). Gioco d'azzardo patologico e sistema sanitario. In: Grant JE & Potenza MN (Eds), *Il Gioco d'azzardo patologico*, Springer-Verlag Italia, Milano, Ed. Ital, 2010.

Shead NW, Derevensky JL, Gupta R. (2010). Risk and protective factors associated with youth problem gambling. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*. 22/1, 3-38.

Slutske W.S., et al. (2012). Undercontrolled Temperament at Age 3 Predicts Disordered Gambling at Age 32: A Longitudinal Study of a Complete Birth Cohort. *Psychological Science*, 23/5, 510-516.

Simon, H. (1955). A behavioral model of rational choice. *The Quarterly Journal of Economics*, 69/1, 99-118.

Todirita IR, Lupu V. (2013). Gambling Prevention Program Among Children. *Journal of Gambling Studies*, 29/1, 161-169.

Vandewater, E.A., Shim, M.S., & Caplovitz, A.G. (2004). Linking obesity and activity level with

children's television and video game use. *Journal of adolescence*, 27/1, 71-85.

Velasco V., et al. (2021). Prevention and Harm Reduction Interventions for Adult Gambling at the Local Level: An Umbrella Review of Empirical Evidence. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 18/18, 9484.

Sitografia

Istituto Superiore di Sanità – ISS, Gioco d'azzardo e COVID-19. <https://www.epicentro.iss.it/coronavirus/sars-cov-2-dipendenze-gioco-azzardo>.

(data di accesso 10 gennaio 2024).

Open Evidence (2020). <https://open-evidence.com/2023/02/15/longitudinal-study-on-the-effects-of-covid-19-and-lockdown-in-italy-spain-andunited-kingdom/> (data di accesso 10 gennaio

2024).

Panetta F. (2021). <https://www.ecb.europa.eu/press/key/date/2021/html/ecb.sp210615~05b32c4e55.it.html> (data di accesso 10 gennaio 2024).

European Central Bank - Study on the payment attitudes of consumers in the euro area (SPACE).

Reperibile in: [https://www.ecb.europa.eu/pub/pdf/other/ecb.spacere-](https://www.ecb.europa.eu/pub/pdf/other/ecb.spacereport202012~bb2038bbb6.it.pdf)

[port202012~bb2038bbb6.it.pdf](https://www.ecb.europa.eu/pub/pdf/other/ecb.spacereport202012~bb2038bbb6.it.pdf) (data di accesso 10 gennaio 2024).

Il caso Gamestop: una lezione per tutti gli investitori fai da te. [https://economiepertutti.bancaditalia.it/notizie/il-caso-gamestop-una-lezione-per-](https://economiepertutti.bancaditalia.it/notizie/il-caso-gamestop-una-lezione-per-tutti-gli-investitori-fai-da-te/)

[tutti-gli-investitori-fai-da-te/](https://economiepertutti.bancaditalia.it/notizie/il-caso-gamestop-una-lezione-per-tutti-gli-investitori-fai-da-te/) (data di accesso 10

gennaio 2024).

<https://datareportal.com/reports/digital-2020-italy> (data di accesso 10 gennaio 2024).



<https://www.economist.com/graphic-detail/2017/02/09/the-worlds-biggest-gamblers>

(data di accesso 10 gennaio 2024).

<https://www.morning-star.ca/ca/news/212542/whos-influenced-by-behavioral-biases-everyone.aspx>

(data di accesso 10 gennaio 2024).

<https://www.bva-doxa.com/nel-2020-italiani-a-casa-ma-con-in-mano-lo-smartphone/> (data di accesso 10 gennaio 2024).

Perché molti giocatori d'azzardo problematici non chiedono un trattamento?

Graziano Bellio,

Psichiatra psicoterapeuta

Nel campo delle dipendenze esiste una rilevante discrepanza tra la diffusione di alcuni consumi problematici nella popolazione e l'effettiva richiesta di aiuto. Questa sproporzione si osserva anche nel caso del gioco d'azzardo problematico. Vari studi hanno infatti evidenziato che solamente il 5-15% dei giocatori problematici richiede un trattamento (Suurvali et al., 2009). Una recente metanalisi (Bijker et al., 2022) ha stimato che la prevalenza di giocatori correntemente in trattamento si attesta sullo 0.14% della popolazione generale, corrispondente a meno di un decimo della stima di prevalenza a livello internazionale (Gabellini et al., 2023). Stratificando i soggetti secondo le fasce di punteggio di gravità del PGSI, la richiesta di aiuto si manifesterebbe più frequentemente nei soggetti con gioco problematico conclamato (20.63%), in misura molto minore nei giocatori “a rischio moderato” (3.73%), e in misura minima nei

giocatori “a basso rischio” (0.27%) (Bijker et al., 2022). Si tenga presente che, a dispetto delle denominazioni ufficiali utilizzate dal PGSI, in realtà le risposte positive agli item esprimono la presenza di comportamenti sintomatici o di conseguenze dannose piuttosto che di rischi (Bellio, 2021).

Per quanto riguarda il nostro Paese, i pochi dati a disposizione vanno nella stessa direzione. In Piemonte, ad esempio, si stima che i giocatori in carico ai servizi pubblici nel 2019 fossero il 2% degli effettivi giocatori problematici e a rischio moderato presenti nel territorio¹ (Rolando et al., 2023).

In Veneto una analoga stima ha rapportato il numero di pazienti in carico ai servizi pubblici nel 2017 (n. 1831) alla prevalenza di giocatori problematici (0.8%) nella macroregione del Nord-Est secondo la ricerca epidemiologica dell'Istituto Superiore di Sanità (ISS, 2019). I giocatori in carico ai Dipartimenti per le

¹ La percentuale è particolarmente bassa avendo incluso nel rapporto i giocatori a rischio moderato anziché i soli problematici.

Dipendenze sono risultati pari al 4.5% dell'utenza potenziale (GRV-GAP, 2018). Sembra quindi che anche i dati italiani supportino l'esistenza di forti barriere in grado di ritardare e/o dissuadere la stragrande maggioranza di giocatori patologici dal chiedere aiuto ai servizi sanitari². D'altro canto, la conoscenza delle barriere al trattamento offrirebbe elementi di riflessione agli operatori su quali azioni potrebbero essere intraprese per minimizzare questo fenomeno e incrementare il tasso di richiesta di cure.

Le barriere al trattamento più frequenti

Alcuni ritengono opportuno distinguere le barriere in gruppi, ad esempio ambientali, personali, relative ai servizi, situazionali... Va tuttavia considerato che alcune assumono una valenza trasversale, possono influenzarsi reciprocamente, o essere considerate secondarie ad altre. Lo *stigma* è ritenuto la più importante barriera alla ricerca di un trattamento: la sua presenza e le conseguenze psicologiche e relazionali sono riconosciute come preminenti in molti studi (Suurvali et al., 2009; Rolando et al., 2023). Lo stigma è primariamente un fattore culturale, una condanna morale attraverso cui la comunità locale esprime una

valutazione complessivamente negativa verso chi gioca d'azzardo o, ancor peggio, ha ecceduto. Il gioco d'azzardo è considerato comunemente un vizio, un comportamento disdicevole alimentato dal desiderio di ottenere denaro e vantaggi in modo irresponsabile, senza sforzo e dedizione personale. Lo stigma è più una connotazione della persona che non del comportamento in sé³. Ancor più pesante è lo stigma che colpisce il giocatore che ha perduto i freni inibitori e l'autocontrollo tanto da dissipare le risorse familiari per soddisfare le proprie esigenze. La perdita del controllo è giudicata un segno di debolezza di carattere e di mancanza di volontà. Di conseguenza la perdita di denaro e l'indebitamento diventano la punizione della indegnità morale del soggetto. Da notare che lo stigma è un problema anche per lo stesso sistema di produzione dell'azzardo che non a caso è costantemente impegnato nel finanziare iniziative culturali, artistiche, filantropiche e sportive, con lo scopo di provvedere a promuovere una immagine positiva di sé, di responsabilità sociale. D'altro canto, il suo sforzo autoassolutorio non può che incentrarsi sulla sottolineatura delle responsabilità individuali dei soggetti che

² Purtroppo non abbiamo dati affidabili sul flusso di giocatori d'azzardo problematici verso le risorse professionali private, verso il privato sociale non incardinato nei Dipartimenti Dipendenze, o i gruppi territoriali di autoaiuto. Per tale motivo qui saranno ignorati.

³ Il gioco d'azzardo è comunque un fenomeno articolato in più forme, alcune delle quali sono socialmente più tollerate di altre (ad esempio il Lotto e il Gratta e Vinci), tanto che spesso non vengono nemmeno considerate azzardo vero e proprio.

giocano: da qui le teorie sul cosiddetto gioco responsabile (Blaszczynski et al., 2004).

La disapprovazione sociale viene introiettata anche dalla famiglia e dal giocatore stesso attraverso una auto-stigmatizzazione che porta con sé sentimenti di *vergogna* profonda e *senso di colpa*. Per tale motivo non solo il giocatore tiene nascosto il comportamento di gioco, ma pure gli altri componenti del nucleo familiare evitano che i problemi azzardo correlati vengano resi noti al di fuori dei confini della famiglia. È facile comprendere, quindi, come per tutto il nucleo lo stigma e i sentimenti secondari di vergogna e colpa rappresentino non solo una potente barriera alla richiesta di aiuto, ma anche una fonte di rischio suicidario (Marionneau & Nikkinen, 2022). La disapprovazione sociale del giocatore problematico, tanto più se indebitato, contribuisce a generare sentimenti di debolezza, incapacità, inefficienza, cui a volte il soggetto contrappone *orgoglio* e indisponibilità ad ammettere le cose come stanno. Ed è ben noto che nascondimento e menzogna sono comportamenti sintomatici praticamente universali tra i giocatori d'azzardo problematici (Avanzi et al., 2018). Quando la richiesta d'aiuto viene finalmente espressa, essa è molto spesso frutto di una situazione ormai critica e non più tollerabile. Non è raro che la famiglia sia al corrente del gioco eccessivo del congiunto da parecchi mesi o anni prima che venga deciso di

ricorrere a un aiuto specialistico, con conseguente accumulo di problemi che sarebbe stato evitato con una richiesta più tempestiva. Lo stigma si contrappone alla concezione dell'azzardo eccessivo come un problema di salute pubblica, e contribuisce ad alimentare conseguenze negative e ritardi nelle decisioni.

È interessante notare che lo stigma coinvolge anche lo stesso Servizio Dipendenze (SerD) e gli operatori che vi lavorano. Nel caso del SerD, lo stigma più potente riguarda la tossicodipendenza, equiparata a una forma di devianza sociale di tipo criminale. I giocatori d'azzardo problematici e le loro famiglie spesso esprimono ritrosia o rifiuto a presentarsi nello stesso servizio frequentato dai tossicodipendenti, temendo di essere connotati socialmente in modo ancor più negativo. A uno sguardo esterno sembra una sorta di guerra tra poveri, una gara a difendersi da uno "stigma più stigmatizzante" del proprio. In effetti è frequente osservare il tentativo, da parte degli operatori dei SerD, di ovviare a questa barriera separando fisicamente (ad esempio in sedi differenti) o funzionalmente (ad esempio dedicando fasce orarie esclusive) i giocatori dai tossicodipendenti; ciò però comporta la conferma implicita, da parte dello stesso SerD, dello stigma nei confronti dei tossicodipendenti. Una sorta di effetto boomerang che rende molto difficile trovare una soluzione soddisfacente.

La *carente o assente coscienza di malattia* rappresenta un'ulteriore barriera al trattamento. Suurvali et al. (2009) sostengono che tale fattore è probabilmente sottostimato in molti studi poiché i soggetti coinvolti sono prevalentemente giocatori in trattamento o che comunque riconoscono di avere/aver avuto un problema con l'azzardo. La consapevolezza non è un fenomeno tutto o nulla: esistono senz'altro soggetti che negano decisamente che il loro comportamento di gioco sia problematico o comunque incontrollato, tuttavia molti, pur avendo raggiunto questa consapevolezza di base, sono convinti di poter smettere quando vogliono, di poter alla fine controllare il proprio comportamento di gioco, di riuscire a sistemare le cose o di voler aggiustare le cose in autonomia. In altri termini, la consapevolezza del problema chiama in causa non solamente il superamento delle negazioni, ma anche una valutazione sufficientemente corretta della gravità della situazione e delle proprie capacità di farvi fronte. Ne consegue che di frequente il giocatore viene indotto a richiedere un trattamento a causa di un episodio critico e della percezione di "aver toccato il fondo".

Come in ogni altra dipendenza, la *resistenza a smettere* rappresenta un potente impedimento a cercare aiuto. Gli operatori dei servizi per le dipendenze in prima istanza solitamente offrono programmi che mirano all'ottenimento

dell'astinenza. Se ciò sta perdendo popolarità nel campo delle dipendenze chimiche a favore di strategie di riduzione del danno, ancor più appare poco sensato nel caso delle dipendenze comportamentali, specie quando coinvolgono comportamenti del tutto normali (giocare, navigare su Internet, fare acquisti, lavorare, avere una vita sessuale, eccetera). Alcuni Autori (si veda ad esempio: Ladouceur, 2005; Ladouceur et al, 2009) da tempo sostengono che l'offerta del controllo comportamentale come obiettivo terapeutico favorirebbe l'adesione al trattamento da parte di chi ha perplessità sull'abbandono completo dell'azzardo. D'altro canto, diversi soggetti che avevano scelto come obiettivo il controllo, nel corso del trattamento hanno optato per l'astinenza. Sembra evidente che un unico obiettivo terapeutico non sia adatto per tutte le condizioni cliniche, anche se abbiamo limitate conoscenze relativamente agli elementi che potrebbero far preferire l'uno o l'altro.

Un ulteriore gruppo di barriere ha a che fare con la *manca di informazioni* sulle risorse territoriali per il trattamento, sulle modalità di contatto, eventuali costi, sulle tipologie di terapie disponibili, le metodologie e la qualità delle prestazioni professionali. Nonostante i servizi pubblici investano risorse nel pubblicizzare i propri interventi in svariati modi, è frequente incontrare persone che ancora ignorano che l'azzardo patologico sia di

competenza sanitaria e che le cure vengano offerte, gratuitamente e con accesso diretto, in modo capillare da parte degli oltre 500 SerD italiani. Purtroppo, anche i Medici di Medicina Generale e altre figure chiave del territorio spesso non conoscono adeguatamente le prestazioni offerte dal SerD. È altrettanto ignorata la presenza di gruppi di auto-mutuoaiuto territoriali, come ad esempio Giocatori Anonimi e Gam-Anon. Talora lo stigma che colpisce i Servizi contribuisce alla convinzione che i SerD erogino prestazioni di bassa qualità o che non siano in grado di difendere adeguatamente la privacy, per cui la mera conoscenza della loro esistenza potrebbe non essere sufficiente a convincere un giocatore o un familiare a rivolgersi ad essi.

Benché i SerD siano diffusi in tutto il territorio nazionale, in condizioni oggettivamente o soggettivamente disagiate potrebbe essere impegnativo raggiungerli. Soprattutto potrebbe essere difficile mantenere una adeguata frequenza durante le fasi più intensive del trattamento, quando al giocatore e/o ai familiari viene richiesto di presenziare a colloqui almeno settimanalmente. Il *costo* dei trasporti e l'*impegno temporale* (in termini di durata e orari) potrebbero diventare significativi.

Altre barriere rilevanti potrebbero essere definitive come *situazionali*: ci riferiamo in particolare alla presenza di un *ambiente familiare*

non supportante o decisamente conflittuale. Inoltre, la delega totale della gestione economica al coniuge che diventerà giocatore/trice probabilmente ritarderà l'emersione del problema e aggraverà la perdita economica. Analogamente, una sudditanza psicologica del familiare nei confronti del partner che gioca renderà improbabile una pressione verso il trattamento. La *cultura familiare* rispetto al gioco d'azzardo può rendere più o meno probabile che il giocatore si senta spinto verso una richiesta di aiuto. È infatti noto che i giocatori patologici presentano spesso familiarità per gioco d'azzardo. Vanno altresì considerati ulteriori fenomeni situazionali quali il decorso intermittente del disturbo, l'autolimitazione dell'azzardo, nonché l'ampia disponibilità economica.

Infine, non vanno dimenticate le differenze di genere (Brandt & Wöhr, 2017). Le donne che giocano eccessivamente possono incontrare specifiche barriere al trattamento, oppure le medesime dei maschi, ad esempio lo stigma, che tuttavia sembrano avere un impatto differenze e più pesante sulle donne. Secondo i dati dell'Istituto Superiore di Sanità (ISS, 2019) il rapporto maschi-femmine di chi gioca d'azzardo era di 1,5/1, ovvero su 10 giocatori 6 erano maschi e 4 donne. Il rapporto tra i sessi nei giocatori problematici risultava molto simile, 1,4/1. Se confrontiamo questo dato con quanto si osserva nei servizi, possiamo

constatare una differenza macroscopica del ricorso alle cure da parte delle donne. Ad esempio, in Veneto, nel 2017, il rapporto maschi-femmine dei pazienti in trattamento era di 5/1 (GRV-GAP, 2018). Il dato sembra grossolanamente in linea (anzi migliore) con quanto riportato in altri Paesi europei (Brandt & Wöhr, 2017). Molti Autori ritengono che gli ambienti di cura per i giocatori d'azzardo siano troppo *male-oriented* e quindi poco attrattivi verso le donne. Le differenze di genere relative alle barriere al trattamento meriterebbero un approfondimento specificamente dedicato che però va oltre gli obiettivi di questo lavoro.

In conclusione, lo studio delle barriere al trattamento è cruciale per poter rispondere sempre meglio ai bisogni di salute della popolazione. Ai fattori riconosciuti come universali, vanno aggiunti eventuali impedimenti particolari presenti nella cultura locale e nel territorio. Naturalmente il contrasto alle barriere non va inteso come responsabilità unica degli operatori dei servizi e richiede sia il coinvolgimento di altri attori sociali che la mobilitazione di risorse dedicate. Gli operatori dovrebbero progettare una strategia sistemica, ampia e pluriennale, raccogliendo dati sui costi e sull'efficacia delle misure intraprese, con l'obiettivo di mettere a punto azioni a carattere permanente.

Bibliografia

- Avanzi, M., Bassi, A., Capitanucci, D., Mazza, P., Sani-Pezzatti, A.M., & Smaniotto, R. (2018). Pinnocchio e noi. Come affrontare le menzogne del gioco d'azzardo. And-in-Carta, Varese.
- Blaszczynski, A., Ladouceur, R., & Shaffer, H. J. (2004). A science-based framework for responsible gambling: the Reno model. *Journal of gambling studies*, 20(3), 301–317.
- Bellio, G. (2021). Facciamo chiarezza sul Canadian Problem Gambling Index-CPGI. Consultato il 20.12.2023 in: <https://www.azzardoinfo.org/facciamo-chiarrezza-sul-canadian-problem-gambling-index-cpgi>
- Brandt L., & Wöhr A. (2017). Factors Influencing Treatment-Seeking Behavior in Female Pathological Gamblers. In: Bowden-Jones H. & Prever F. (a cura di), *Gambling Disorder in Women*. Routledge, Abingdon.
- Bijker, R., Booth, N., Merkouris, S. S., Dowling, N. A., & Rodda, S. N. (2022). Global prevalence of help-seeking for problem gambling: A systematic review and meta-analysis. *Addiction*, 117(12), 2972–2985.
- Gabellini, E., Lucchini, F., & Gattoni, M. E. (2023). Prevalence of Problem Gambling: A Meta-analysis of Recent Empirical Research (2016-2022). *Journal of gambling studies*, 39(3), 1027–1057.
- GRV-GAP-Gruppo di Ricerca Veneto sul Gioco d'Azzardo Patologico (2018). Giocatori in carico ai dipartimenti per le dipendenze della regione Veneto. Report non pubblicato, Castelfranco Veneto.
- ISS - Istituto Superiore di Sanità (2019). Gioco d'azzardo in Italia: ricerca, formazione e informazione: risultati di un progetto integrato. Roberta

Pacifici, Luisa Mastrobattista, Adele Minutillo, & Claudia Mortali (A cura di). *Rapporti ISTISAN*, 19/28, Roma.

Ladouceur, R. (2005). Controlled gambling for pathological gamblers. *Journal of gambling studies*, 21(1), 49–59.

Ladouceur, R., Lachance, S., & Fournier, P. M. (2009). Is control a viable goal in the treatment of pathological gambling?. *Behaviour research and therapy*, 47(3), 189–197.

Marionneau, V., & Nikkinen, J. (2022). Gambling-related suicides and suicidality: A systematic

review of qualitative evidence. *Frontiers in psychiatry*, 13, 980303.

Rolando, S., Ferrari, C., & Beccaria, F. (2023). "To me, it was Just a Vice". Stigma and Other Barriers to Gambling Treatment in Piedmont, Italy. *Journal of gambling studies*, 39(4), 1909–1925.

Suurvali, H., Cordingley, J., Hodgins, D. C., & Cunningham, J. (2009). Barriers to seeking help for gambling problems: a review of the empirical literature. *Journal of gambling studies*, 25(3), 407–424.

Recensione del libro

“Memorie di un baro” di Sacha Guitry

Adelphi, Milano, 2022, ed. orig., 1936

Tazio Carlevaro

Psichiatra, psicoterapeuta, già Direttore del Settore settentrionale della Psichiatria pubblica
nel Cantone del Ticino – Bellinzona, Svizzera

Si tratta dell'unico romanzo di questo autore francese, ancora molto noto, nato nel 1885 e morto nel 1957. Nasce in una famiglia da decenni attiva nel teatro: chi come attore, chi come autore. Guitry diventa un prolifico scrittore di commedie (ancora sulle scene), e regista sceneggiatore di molti film. Quest'unico romanzo (“Mémoires d'un tricheur”), apparso in lingua francese nel 1935, è stato riproposto in forma di film nel 1936. L'edizione italiana moderna, dal titolo “Memorie di un baro”, è apparsa presso Adelphi nel 2022.

Sacha Guitry non è un baro. È uno scrittore. Che scrive sul gioco d'azzardo e sui bari. Il lettore non sia ingenuo. Non creda all'autobiografia che ci scodella inizialmente. Non c'è nulla di vero. Ma serve a costruire un destino complesso, che tratta del mondo del gioco d'azzardo, come si svolgeva negli anni '30 in Francia, mondo che Guitry, probabilmente, ha conosciuto bene. Si tratta di ambienti elitari, dove i poveri diavoli vi si potevano intrufolare solo come croupier o come bari. Le sue acute

osservazioni sui giocatori non sempre valgono per i nostri tempi, perché le possibilità e le circostanze del gioco d'azzardo non sono più le stesse.

Guitry ha una teoria molto personale circa il gioco d'azzardo. Il dio del gioco è il fato, ossia il caso. È lui che decide a chi va il denaro in palio. Ha due competitori: i giocatori e i casinò. I giocatori immaginano dei mezzi per capire che cosa voglia il dio fato, al fine di contrastarlo, o di piegarlo ai propri desideri. I casinò, a loro volta, elaborano regolamenti per limitare i poteri del dio fato.

Due sono i punti su cui batte e ribatte. Sul Casinò di Monte-Carlo, una specie di torta alla panna in un paese inconsistente, e l'accanimento dei bari, che però svolgono una funzione provvidenziale.

Non sono dei ladri, sostiene. I ladri sottraggono denaro a persone sostanzialmente oneste. I bari, invece, si appropriano del denaro di chi vuole sfidare o sedurre il caso (*le hasard*),

per presunzione o per imprudenza. Il baro entra nel gioco e scombina le regole del Casinò, ed anche i maldestri tentativi dei giocatori. Ambedue, secondo lui, vogliono illecitamente piegare la volontà del fato. Il baro che vince compie il suo fine metafisico: “Io baro – e quindi *il fato sono io*”. Una bella sfida.

Non sono sicuro che la posizione etica di Guitry, uno scrittore brillante, sia generalmente condivisa. Guitry ama le sfide, e cerca i paradossi. Forse il suo giudizio rappresenta una sfida al nostro usuale buon senso.

Guitry racconta di avere odiato il gioco d’azzardo e i giocatori. Gente malata, scrive. Poi (magari per esperienza personale) si rende conto che il gioco ha una funzione ansiolitica

e antidepressiva. Un farmaco che, però, se preso in dosi eccessive, può far peggiorare il malessere di base. Non va, quindi, proibito.

In fondo, i bari lo affascinano. Descrive parecchi metodi per barare, una sorta di sfida verso le misure del Casinò e la competenza dei croupier. Ma suggerisco al lettore di oggi di non provarci, se non dopo avere chiesto un consiglio competente ad un croupier di lunga esperienza. State attenti: alcuni sono metodi illegali.

Un libro molto divertente, che a suo modo utilizza l’immoralità per ristabilire l’equilibrio morale. Cosa che si può fare solo grazie all’umorismo. Buona lettura!

Da Kerouac alla sala giochi

Recensione del libro “Azzardo” di Alessandra Mureddu

Einaudi, Torino, 2023

Mauro Croce

Prof. a contratto “Psicologia della Devianza e Criminalità, Università degli Studi della Valle d’Aosta.
Corso di Laurea in Scienze e Tecniche Psicologiche

È il 2000, e tra indifferenza, negazione, sottovalutazione, i danni, le conseguenze e gli effetti collaterali della diffusione di gioco d’azzardo cominciano a farsi vedere già da qualche anno in Italia. Gli operatori e gli studiosi più attenti segnalano da tempo i rischi e le problematicità e cercano, con i pochi mezzi a disposizione, di porvi riparo. Nel tentativo di unire le forze e costituire una associazione tra operatori impegnati nel fronte dell’azzardo, nasce Alea con la finalità di socializzare esperienze, ricerche, studi, progetti, strategie. In questa prospettiva viene organizzato il primo congresso internazionale sul gioco d’azzardo a Forte dei Marmi. Nella collana “Traveller”, Feltrinelli pubblica “I giocatori, Viaggio nell’Europa dei casinò” di Nanni Delbecchi. Dal punto di vista letterario, è forse ancora possibile immaginare una narrazione romantica del gioco d’azzardo. Si tratta di un viaggio di due amici tra i casinò d’Europa. Un’avventura on the road tra Kerouac e Dostoevsky dove le mitiche cattedrali del tavolo verde, Sanremo, Montecarlo, Montreux, Baden

Baden, Marienbad etc, sono lo scenario di un’amicizia e di una sfida alla ricerca del “colpo grosso” che potrà permettere di volare sino a Las Vegas e partecipare ai campionati del mondo di poker. Roulette, chemin de fer, black jack e anche slot machine sono le tappe di questa odissea costellata di incontri, avventure, delusioni e considerazioni. Un mondo frequentato non solo dalle “*tradizionali vecchiette, ma anche giovani donne, ragazzi e distinti signori di mezza età. Tutti quanti all’opera di buona lena e nel loro aspetto non si notava proprio niente di dissoluto, controllavano il video e schiacciavano i pulsanti, rapidi e compunti, come se avessero avuto di fronte non una mangiasoldi elettronica ma il loro computer aziendale. Buffo quanto il gioco assomigli al lavoro, di cui è in realtà l’esatto contrario*”. In Olanda, i due amici incontreranno una brochure degli *Holland Casino* che si propone di spiegare ai giocatori quale sottile linea di confine passi “*tra il gioco inteso come divertimento e il gioco inteso come problema psicologico, o addirittura*

come patologia”. Si tratta di *“Stabilire una cifra ben precisa prima di iniziare a giocare, non superarla per nessun motivo; andare al casinò con una nutrita compagnia e comunque non da soli; non trattenersi per troppo tempo allo stesso tavolo, cambiare spesso tipo di gioco, eccetera, eccetera”*. Ovvio il commento dei due: *“Sarebbe facile obiettare che se uno fosse davvero capace di seguire questi consigli per filo e per segno, non si vede perché dovrebbe perdere il suo tempo annoiandosi al casinò”*. E quale l’effetto invece nell’apprendere le fasi di Custer? *”mi sembra vicino al secondo stadio, the losing phase”*. *“Mi dispiace per te, ma io sono in pieno nel primo stadio, the winning phase, e l’ho appena dimostrato con il mio colore di quadri”*. Il libro è ricco di citazioni di grandi scrittori, alcuni dei quali pervasi dal “demone del gioco” tra cui Tommaso Landolfi che, come bene ne scriverà Calvino, ben sapeva di queste cose. *“Qualcosa di masochistico e di atavico, che senza dubbio utilizza largamente un’altra passione originaria, quella dello squallore. Un senso voluttuoso che soltanto per sperimentarlo varrebbe la pena di perdere al gioco”*.

Sono passati poco più di venti anni. Il mondo dell’azzardo si è radicalmente trasformato. Non è più possibile pensarne nemmeno dal punto di vista letterario una curvatura romantica, di viaggio, di avventura, di sfida, di amicizia complice con il caso. Già nel 2003 Dal

Lago e Quadrelli osservavano come dalle macchinette non nasca nessuna epica. *“Se bische e club potevano essere considerati ‘piccoli teatri sociali’, in cui i giocatori cercano sia spasmi del sé, emozioni legate all’azzardo, sia il riconoscimento del proprio valore sociale, il mondo del toto nero e del lotto clandestino sfrutta la socialità di quartiere e quanto di magico vi sopravvive; il video poker, che è oggi l’azzardo di massa per eccellenza, non comporta invece alcuna socialità ma un’ossessiva relazione tra sé e sé, o tra sé e il “destino”, con la mediazione della macchina”* (Dal Lago, Quadrelli, 2003). E questo cambiamento, questo abbruttimento, questo sprofondamento, lo esprime in misura straordinariamente intensa e drammatica “Azzardo” di Alessandra Mureddu uscito per i tipi di Einaudi proprio nel 2023. Si tratta di una storia vera. E’ il racconto di Alessandra, una donna di quarantuno anni con una laurea, un buon lavoro, un corpo attraente ed un compagno che la lascia per il suo rifiuto di mettere su famiglia. Insomma, una storia di vita normale. Forse anche un po’ banale. Non abbiamo a che fare con sofferenze, storie di emarginazione, abbandoni, crisi, patologie, violenze, traumi e così via. Vi è però un problema: il padre che gioca d’azzardo. Anzi nelle relazioni degli “specialisti” (il virgolettato è nostro) la diagnosi - ahinoi! - è quella di “affetto da ludopatia” (sic). E la madre che *“sospettava tradizioni ormai improbabili e sospirava sollievo*

di fronte alla realtà” lo apprenderà da Alessandra. Nulla che ci stupisca. Quante volte come clinici abbiamo registrato quanto sospetti per assenze, silenzi, bugie, distrazioni, sbalzi d’umore, mancanza di denaro portino il coniuge a sospettare tradimenti e lo scoprire che si tratti “solo” di gioco d’azzardo sia una rassicurazione. Un sollievo. Alessandra vuole però aiutare il padre ad uscire da questa trappola. E come? *“Con lui ne parlai, presi solo a guardarlo da brutto muso, dandogli ad intendere, secondo la perversa triangolazione di cui eravamo attori inconsapevoli, che non ero come mamma, che l’avrei tenuto d’occhio”*. Con lui - e dietro di lui - entra quindi nel labirinto delle sale gioco. Un mondo senza finestre, con il buio rotto dal bagliore dei monitor ed il suono delle macchinette che vanno a banconote e pulsanti. Macchinette che in ufficio dove lavora (tragica coincidenza: una concessionaria di giochi) le definiscono “più performanti”. Scendiamo quindi con lei in un mondo parallelo e sotterraneo alla vita “di superficie”. *“Copie che siedono fianco a fianco incantate dallo schermo”* (...) *“gruppi di ragazzi giovanissimi. E uomini soli, come mio padre”*. La moquette attutisce i passi del personale in divisa che offre da bere ai giocatori. Il trillo continuo e ossessivo delle macchine ipnotizza. Ci troviamo in un mondo dove non c’è tempo da perdere *“un tutti contro tutti alla ricerca della combinazione vincente, ciò che sta fuori dal monitor non esiste”*. Un mondo dove trovare

pace: *“Sono finalmente in pace, non c’è più stanchezza, nessun pensiero mi tormenta, devo solo guardare lo schermo ed aspettare”* (...) *“in sala non esistono stagioni, c’è un tempo immobile che scorre velocissimo”*. Ad Alessandra viene poi spiegato come ad ogni sala giochi venga abbinata una profumazione, in modo che il giocatore riconosca l’odore e si senta a casa. Una profumazione che sarebbe poi diffusa anche all’esterno per invogliarlo ad entrare. Vi sono poi piccoli altoparlanti nascosti nel controsoffitto che riproducono il suono dei bonus, in modo che il giocatore immagini che altre macchine stiano pagando e si senta spronato a continuare. Ma Alessandra commenta come saperlo non serva a niente, *“continuo a giocare perché non posso fare diversamente, non posso scegliere.”* Già nel 1995 Simon Gottschalck aveva colto come nei luoghi dell’azzardo non esistesse uno spazio che separa gli ambiti di quotidianità, sogno, realtà, immaginario, e tutto diventi emozione/possibilità/ripetizione/presente. Luoghi, non luoghi, extralughi che godono di extraterritorialità: *“ci si accende una sigaretta a dispetto del divieto (perché a noi è consentito comunque fumare)”*. E da Alessandra apprendiamo non solo i riti e le scaramanzie di questi mondi (*“nessuno abbandona una macchina che ha appena pagato”*), ma anche la relazione che si instaura tra giocatore e macchina. A quali bisogni questa possa rispondere e, in un certo senso, quali bisogni riesca a creare.

“La macchina è mia amica, mi dà tutto quello che voglio. La trovo nei giorni di festa, nelle ore difficili e in quelle in cui sono serena. Toccarla, accarezzarne i contorni, pigiarne i tasti è un piacere che si rinnova ogni volta. La macchina mi accoglie sempre, che io sia spetinata, struccata, vestita male, non chiede ragione del mio umore, non mi tradisce mai”. Con la macchina si ha una sintonia ma questa non è sempre immediata. Ed allora se ne cerca un'altra, ed un'altra ancora. Finalmente si trova quella giusta, le si parla, la si incoraggia a darti l'eccitazione: *“il motivo per cui l'hai cercata”*. L'inguine freme, la pancia si scalda. Altre volte invece ci si trova con le lacrime agli occhi per la delusione di essere stati abbandonati. Ma in fondo *“Le volte che ho imprecato, le ho poi chiesto scusa”*. Lontano dalle macchine però non ci si sente più onnipotenti. *“Torno a farmi lacerare dal pensiero dei soldi. Non voglio più saperne del gioco, ingaggio con me stessa una lotta silenziosa, sogno di non subire tra le tempie il richiamo della macchina”*. E così, nel tentativo di salvare il padre, ci si trova intrappolati in una dipendenza sorda e lancinante. Debiti, ori di famiglia rubati e svenduti ai *“Compro oro”*. I capelli si imbiancano, umiliazioni ed un corpo che sparisce sotto una tunica nera di cui non ci si cura e con la percezione di averlo dimenticato su una sedia e di non averlo abitato. La psicoterapia, l'incontro con i Giocatori Anonimi, l'inizio di un percorso di cambiamento.

Forse i Dodici Passi del programma di recupero saranno la salvezza? Gli incontri, le relazioni con gli altri del gruppo e le ricadute non mancheranno, così come la scoperta della malattia neurodegenerativa del padre. Un libro importante per cogliere, lontano da stereotipi, psicopatologicizzazioni o letture romantiche, la realtà attuale del gioco d'azzardo. Ed anche la conferma di come molte ricerche di tipo qualitativo (osservazione partecipante, diari, interviste nel profondo, etc) riescano a comprendere e indicare cambiamenti spesso sono sottili ed altrimenti impercettibili con altri strumenti di analisi. Si pensi ad esempio alla pionieristica ricerca di Zola del 1964 ed allo straordinario libro di Dow Schüll (2015).

Bibliografia

- Dal Lago, A., Quadrelli, E. (2003). *La città e le ombre. Crimini, criminali, cittadini*. Feltrinelli, Milano.
- Delbecchi N. (2000). *I giocatori, Viaggio nell'Europa dei casinò*. Feltrinelli, Milano.
- Dow Schüll N. (2015). *Architetture dell'azzardo*. Sossella Editore, Bologna.
- Gottshalk S. (1995). *Ethnographic Fragments in Post Modern Spaces*. *Journal of Contemporary Ethnography*, 24/2, 195-228.
- Zola I.K. (1964). *Observations on Gambling on a Lower-Class Setting*. In Becker H.S. (Ed.), *The Other SIDE. Perspectives on Deviance*, Free Press, Glencoe



ALEA

Collabora con il *Bulletin!*

Tutti i soci di Alea sono invitati a proporre propri contributi con argomenti relativi alle seguenti 3 macro-aree: Gioco d'Azzardo, Comportamenti a Rischio, Dipendenze Comportamentali.

I lavori dovranno essere conformi alle norme redazionali pubblicate nella sezione ALEA Bulletin del sito www.gambling.it.

La responsabilità dei testi pubblicati è degli autori. Il comitato di redazione si riserva il diritto di richiedere agli autori di apportare modifiche ai contenuti e alla forma dei testi al fine di adattarli allo stile e alle finalità della pubblicazione e della Associazione stessa.

**I lavori dovranno essere inviati all'indirizzo mail:
aleabulletin@gmail.com**



Comitato di redazione

Graziano Bellio
Silvia Cabrini
Mauro Croce
Claudio Dalpiaz
Simonetta Fraccaro
Emilia Serra

Presidenza ALEA

E-mail: presidenza.alea@gmail.com

www.gambling.it

Per non ricevere più il Bulletin, scrivere a: newsletter@gambling.it



ALEA Bulletin è una pubblicazione culturale e scientifica di ALEA con licenza Creative Commons
Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 3.0 Unported.