



ALEA



BULLETIN

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

VOLUME 3, NUMERO 1

ANNO 2015

ALEA è una associazione scientifica senza fini di lucro che riunisce i maggiori studiosi italiani sul gioco d'azzardo. 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 (Gioco D'azzardo Patologico). Promuove la formazione degli operatori, lo scambio scientifico e la diffusione di una cultura responsabile e prudente in tema di gioco d'azzardo.

SOMMARIO:

Editoriale di D. Capitanucci e G. Bellio	1
La dipendenza da gioco d'azzardo: una dipendenza provocata ad arte. Di Daniela Capitanucci, Maurizio Avanzi, Tazio Carlevaro	3
How the Internet is Changing Gambling... Gainsbury et al. Di Graziano Bellio	5
Eventi: L'azzardo al femminile: Seminario AND & ALEA, giugno 2015, Milano.	7
Vignetta	8
Libro: Addiction by design; Natasha Dow Schull	9
Libro: Giocati dall'azzardo, mafie, illusioni e nuove povertà; Maria Cristina Perilli	9
I prossimi appuntamenti in Agenda	10

Dal deserto dei tartari, all'assalto alla diligenza. Quattro anni di evoluzioni attorno al gioco d'azzardo in Italia, tra scientismo, inciuci e approssimazione. Di D. Capitanucci e G. Bellio



Tra poche settimane i soci di Alea saranno chiamati a votare per il rinnovo della dirigenza della Società: presidente, president-elect (che subentrerà al primo dopo due anni), consiglio direttivo ed esecutivo. A conclusione del nostro tandem alla presidenza, che ha lavorato assieme agli altri colleghi con unità di intenti e condivisione dei programmi, vorremmo tracciare un piccolo bilancio della rivoluzione copernicana che apparentemente si è impadronita del mondo dei giochi d'azzardo in questi quattro anni trascorsi in modo intenso e veloce. Molti i profili coinvolti: quello politico, dei servizi, dell'offerta dei giochi.

Il **versante politico** ha visto sostanzialmente schierarsi più fronti contrapposti: da un lato, il fronte parlamentare dove, a parte infruttuosi tentativi di azioni microcorporative, le lobby dell'azzardo hanno continuato a spadroneggiare. Nulla si è finora modificato in modo sostanziale nonostante siano passati ben tre orientamenti governativi: di centro-destra, tecnico e adesso di centro-sinistra. Ma anche è stato costituito un gruppo interparlamentare che parrebbe avere purtroppo inciso poco all'atto pratico. Dapprima sono fioccate proposte di legge che altro non hanno fatto se non intasare le varie commissioni e sottocommissioni, senza produrre risultato alcuno. E' stata successivamente operata una riunificazione delle proposte in un testo unico che anche dopo le dichiarazioni di intenti positive da parte della Presidente della Camera, ancora sta percorrendo gli infiniti e infidi meandri della legiferazione italiana.

E' stato promulgato il decreto Balduzzi, portatore di poche luci e molte ombre: una occasione mancata, una legge incompleta, come già abbiamo altrove segnalato in modo molto dettagliato. E quindi per lo più di scarsa utilità, se non per aver affermato per la prima volta l'esistenza di una entità nosografica chiamata gioco d'azzardo patologico (GAP). Parliamo della "esistenza" legale ovviamente, visto che noi operatori quel disturbo lo conosciamo fin troppo bene e da fin troppo tempo. Con il decreto Balduzzi la cura non viene ancora pienamente garantita perché

se da un lato prevede di inserire il GAP nei livelli essenziali di assistenza, dall'altro non stabilisce alcun finanziamento aggiuntivo. Non era quindi chiaro per Balduzzi con quali risorse i servizi avrebbero potuto far fronte ad un impegno significativo: già oggi in diversi servizi tossicodipendenze i giocatori patologici rappresentano un gruppo di utenza assai numeroso, per nulla marginale.

Non è stato sfruttato neppure nulla delle potenzialità della legislazione vigente, a partire da certi articoli della Costituzione che sono rimasti lettera morta nel bailamme di nuove proposte, ma che fortunatamente sono stati ricordati dalla Corte Costituzionale nella storica sentenza 300/2011 che almeno ha legittimato numerose azioni sui territori.

La politica locale (Comuni e Regioni) ha fatto fiorire in modo esponenziale una serie di iniziative: dalle ordinanze restrittive o regolamenti ad hoc, con vincoli su distanze tra luoghi di gioco e luoghi sensibili oppure limitazioni sugli orari di funzionamento in particolare di slot machine e affini, sino alle leggi anti azzardo che la maggior parte delle Regioni italiane, ma ahimè non tutte, ha ormai adottato. In alcuni casi sono stati stanziati fondi, anche parecchi come è stato in Lombardia, sottraendoli tuttavia ad altri capitoli dell'area sociosanitaria, e questo non è certamente quanto si auspicava. I costi dell'azzardo, come da tempo andiamo ripetendo, si abbattano anche su chi non gioca, e questo ne è un esempio.

Molto recentemente, parliamo della Legge di Stabilità 2015, è stato deciso di assegnare 49 milioni di euro all'anno per la prevenzione, cura, riabilitazione del GAP, più un altro milione per lo sviluppo e installazione di sistemi software di allerta per il giocatore che inizia a giocare eccessivamente. Il problema è che questo denaro, al di là di come concretamente sarà utilizzato, viene ricavato dal fondo sanitario nazionale e quindi non rappresenta una risorsa aggiuntiva: semplicemente viene distolto da altre finalità. Come a dire che l'azzardo (nelle sue tre componenti, Stato, industria, consumatore) non deve finanziare le soluzioni ai danni che provoca: è denaro che non va toccato. Paga la fiscalità gene-

Dal deserto dei tartari, all'assalto alla diligenza. Quattro anni di evoluzioni attorno al gioco d'azzardo in Italia, tra scientismo, inciuci e approssimazione. Di D. Capitanucci e G. Bellio

rale, ovvero Pantalone. Ma per non lamentarci sempre accogliamo con favore il provvedimento con cui la stessa legge finalmente trasferisce l'osservatorio sui giochi d'azzardo, previsto da Balduzzi, dal Ministero dell'Economia e Finanze al Ministero della Salute.

Un'altra anomala curiosità ha a che vedere con la incapacità (o impossibilità?) di riuscire a far salire per la via politica le voci dal basso all'alto, dal locale al nazionale, ogni amministratore attraverso i canali del proprio partito. Si vedono amministratori locali, dai Comuni alla Regione, protestare contro il tal decreto quando sarebbe sufficiente che riuscissero a farsi tramite con i politici dei propri gruppi di partito che siedono a palazzo delle istanze che vengono dal territorio, a sensibilizzarli adeguatamente sulla realtà che si osserva attorno alle sale giochi e ai bar di paese diventati ormai casinò tascabili.

In questi anni sono scomparsi dalla scena personaggi che avevano alzato i toni contro l'azzardo. Ricordiamo il Colonnello della Guardia di Finanza Umberto Rapetto già mandato 'al confino' in Telecom tempo addietro, dopo avere scopercchiato l'irregolarità fiscale per molti milioni di euro delle maggiori concessionarie di gioco d'azzardo in relazione ad una questione di mancato collegamento al sistema di controllo in rete. Si sono eclissati Raffaele Ferrara che per un breve periodo era stato direttore generale dell'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato e che è passato ad altro incarico poco dopo il famoso scivolone televisivo in cui apertamente auspicava per i propri figli attività che non fossero il gioco d'azzardo legale, il quale invece va molto bene per i figli nostri. E ancora, il Senatore Raffaele Lauro che del contrasto all'azzardo ne aveva fatto una battaglia personale e che non è stato più iscritto tra i candidati alle ultime elezioni.

Con l'arrivo del denaro sono comparsi anche i "Nuovi Esperti". Un mare di "studiosi", provenienti dai servizi pubblici, dalle università, dal privato sociale, che - forse in gran segreto - hanno maturato esperienze cliniche pluriennali che li hanno fatti scegliere come consulenti in gruppi di lavoro o destinatari di fondi specifici. I Nuovi Esperti si riconoscono per il fatto che le sanno tutte, snocciolano dati su ogni aspetto dei problemi gambling-correlati, che baldanzosamente chiamano "ludopatia" (utilizzando fonti che solo loro conoscono), hanno sempre una soluzione chiara-e-chissà-perchè-nessuno-ci-ha-pensato-prima, non conoscono il significato di parole come "non è noto", "bisognerebbe studiare meglio il problema", e soprattutto "i dati disponibili sono insufficienti". Essi infine sono telegenici e di bell'aspetto. Tra questi vi è anche una sotto categoria particolarmente insidiosa che si è affacciata nel panorama scientifico già anni addietro: sono i "Nuovi Esperti Direttamente Sponsorizzati", in modo più o meno trasparente, dall'industria

del gioco d'azzardo. Sono coloro che hanno prodotto studi e ricerche scientifiche, help line e web-site, campagne di prevenzione e quant'altro originando dal finanziamento di grandi concessionarie. Nessun problema - dicono - perché le cose accadono in modo limpido e sotto gli occhi di tutti: basta dichiarare il conflitto di interessi per superarlo. Come a dire che se faccio le corna a mia moglie in modo palese non potrà poi dire che ho cercato di ingannarla. Ma non è che invece attraverso le partnership realizzate tra industriali dell'azzardo e organismi consolidati che godono di accreditata credibilità in vari ambiti si è fatto un regalo, appunto, agli industriali? I quali però in fin dei conti si accontentano di poco, ad esempio dell'occultamento della parola "azzardo" dal lessico autorizzato per trattare l'argomento.

La presenza dei Nuovi Esperti è molto importante perché assicura che i nuovi finanziamenti in arrivo avranno subito destinatari affidabili ed efficienti. C'è da scommetterci!

E il mondo dei giochi? Evolve in un ambiente di crescente ostilità sociale, sapendo di poter contare su un consenso politico generalizzato e senza colore, visto che il denaro fa comodo a tutti, conservatori o progressisti. In una epoca dove l'etica è relativa e l'apparire è fondamentale, l'industria cerca nuove alleanze con i Nuovi Esperti, oppure con quei tecnici che sono convinti che il fine giustifica i mezzi, in barba a quel che viene postulato in teoria come "gioco responsabile": dove cioè lo Stato non si trova in un conflitto di interessi come accade da noi, ma funga da mediatore tra economia e salute cercando soluzioni di mediazione. L'industria da un lato cerca di rifarsi la faccia attraverso operazioni estetiche legittimate da tecnici orientati alla (ir)realpolitik, dall'altro si sta muovendo anche su altri fronti, spostando il business in paesi meno ostili o verso mercati più floridi e meno inquinati, vale a dire altri territori da aggredire, come alcuni paesi dell'est, e altri media da esplorare e potenziare, come Internet e l'online.

Chi non ha la storia in mente, chi è entrato in questo complesso mondo solo da qualche anno, probabilmente avrà avuto l'impressione che i movimenti di rigetto della società iniziati tre anni fa abbiano innescato grandi cambiamenti, e forse avrà anche pensato d'aver vinto qualche battaglia.

A noi che siamo vecchi, quanto meno di storia del mondo dell'azzardo di stato, pare invece che sopra tutto e tutti stia drammaticamente aleggiando l'ombra del gattopardo: "Se vogliamo che tutto rimanga come è, bisogna che tutto cambi".

Un grazie a tutti per averci accompagnati lungo questi quattro anni e per aver continuato a dare vigore e slancio alla nostra Società.

Daniela Capitanucci - Presidente ALEA

Graziano Bellio - Past President ALEA

La dipendenza da gioco d'azzardo: una dipendenza provocata ad arte.

Di Daniela Capitanucci, Maurizio Avanzi, Tazio Carlevaro

Il lavoro della Dow Schüll, già visto nello scorso numero del *bulletin*, merita di essere ripreso e approfondito. Qui vogliamo ripercorrerne i passaggi salienti, che commenteremo ed integreremo con qualche altro lavoro a supporto dei dati esposti dall'antropologa americana.

L'abitudine può diventare una dipendenza, e una dipendenza assume una funzione economica

Nir Eyal, nel suo testo *Hooked*, afferma: "Se bene usata, la programmazione delle abitudini dei consumatori può migliorare la vita consentendo intrattenimento e persino favorendo routine salutari. Ma se usata in malo modo, l'abitudine può convertirsi in dispendiose dipendenze". L'intersezione tra psicologia, neuroscienze, tecnologia e business dà luogo oggi alle nuove frontiere del design che parte dall'esperienza dell'utilizzatore, e che arriva al "Behavior design and habit formation", una sorta di "economia comportamentale". Un campo in cui ha il suo ruolo anche il gioco d'azzardo.

Il nostro legislatore ha introdotto le slot machine tra gli apparecchi da intrattenimento, quasi come se si trattasse di flipper. Non c'è pericolo: vi giocano le vecchiette al bar, e la grafica ricorda i videogiochi che piacciono ai bambini nelle sale giochi. Anche la facilità di gioco e il fatto che le poste siano contenute fanno perdere di vista la strabiliante entità del giro di affari che ruota attorno ad esse. Nel 2013, oltre la metà (56%) degli 85 miliardi di euro di raccolta fatta dal comparto del gioco d'azzardo legale in Italia, comprese le VLT, deriva dagli apparecchi da gioco.

Giochi "leggeri", dipendenza "pesante"

Le macchine da gioco vengono presentate come una modalità di gioco "leggera". Eppure, per quanto legali, sono considerate dai ricercatori del settore tutt'altro che innocue. Una sorta di trappola. Natasha Dow Schüll fa notare che i media le hanno chiamate "il crack del gioco d'azzardo", "l'eroina elettronica", "il ceppo più virulento di gioco d'azzardo nella storia", che "nessun'altra forma di gioco d'azzardo manipola così abilmente la mente umana tanto quanto queste macchine", che "il video-gambling è il congegno generatore di dipendenza". Un approccio sensazionalistico, un allarme mediatico, ma secondo la ricercatrice vi è un fondo di verità. Sviluppano una dipendenza nell'arco di un anno invece che in 3,5 anni come mediamente accade per gli altri giochi d'azzardo. E rendono bene. Da un 30% ad un ragguardevole 60% dei proventi dei Casinò americani deriva dal gioco su macchine da gioco da parte di giocatori problematici e patologici. Tre sarebbero le ragioni principali che giustificano la velocità con cui le persone divengono dipendenti alle macchine elettroniche: la velocità del gioco, la caratteristica di essere un gioco solitario e la possibilità di rigiocare senza smettere.

La "bolla" in cui la dipendenza mette le radici

La Dow Schüll è un'antropologa. Come tale, si è addentrata nel tema analizzando l'esperienza descritta dal giocatore attraverso quella che i giocatori chiamano "the zone". È un termine di difficile traduzione. I nostri pazienti ci parlano tuttavia di qualcosa di simile. La chiamano "la bolla", intendendo quella condizione in cui sperimentano una sorta di *stato mentale dissociativo*, in cui sono così concentrati sul gioco d'azzardo da far sì che scivolino via le pressioni derivanti dalla vita quotidiana e le attese sociali nei loro confronti. "Quando sei con la macchina, ti senti isolato e solo con lei", ha confidato un giocatore alla Dow Schüll nel corso della sua ricerca. Ma lo abbiamo sentito dire anche dai nostri pazienti. A differenza di altri tipi di giochi d'azzardo le slot machine

rimuovono le interferenze dovute alla presenza di altri giocatori. Così contribuiscono a meglio strutturare la "bolla" del giocatore. Vengono allora meno il senso di socialità, la percezione dello spazio e del tempo, e il senso del valore del denaro.

I giocatori non giocano per vincere, se non all'inizio

Sebbene l'attesa di vincita sia probabilmente un'esca iniziale, non sembra che sia ciò che poi trattiene i giocatori nella morsa del gioco. La scoperta contro-intuitiva della Dow Schüll dopo anni di osservazione sul campo è stata quella che i giocatori già "arruolati" al gioco non lo fanno più per vincere, ma per rimanere nel gioco. È una constatazione che sembra attenuare il legame diretto della patologia da gioco d'azzardo con una scarsa conoscenza delle leggi probabilistiche. Ridimensiona quindi in parte le aspettative di efficacia legate ad una prevenzione che passi attraverso un'educazione dei giovani fondata sul presupposto che le persone si accostino a tali giochi perché vogliono vincere. Dow Schüll distingue quindi tra "hook" e "hold". La *big win* precoce e l'*attesa di vincita* fanno parte dell'aggancio ("hook") iniziale. Ma una volta che l'interazione con questi congegni diventa ripetitiva, gradatamente, l'esperienza di vincita diviene meno significativa. Subentra l'esperienza della "bolla", che "aggancia" il giocatore. In altri termini, il motivo per cui si continua a giocare non è lo stesso per cui si è iniziato. Se il giocatore è costretto ad interrompere il gioco, cosa che accadeva quando le macchine dovevano essere ricaricate, persino una grossa vincita viene percepita come disturbante. Spezzare la sequenza del gioco è fastidioso, tanto quanto lo è il fracasso che annuncia una vincita. Perché espellono il giocatore dalla sua "bolla", facendolo ripiombare in un mondo sociale che lo vede e gli parla.

I progettisti di macchine elettroniche hanno imparato presto la lezione, adeguando le macchine ad essere più discrete, ad esempio "conservando" dei *bonus* e consentendo ai giocatori di continuare a giocare senza doversi interrompere.

La ricerca della sensazione del "flow"

L'industria del gioco afferma ufficialmente che ha come obiettivo di generare divertimento e svago grazie ai suoi prodotti. Ma i progettisti di macchine elettroniche intervistati dalla Dow Schüll hanno a volte riconosciuto che "i nostri migliori clienti non sono tanto interessati all'intrattenimento, quanto a sentirsi totalmente assorbiti da un ritmo, fino a diventare parte". Mihaly Csikszentmihalyi ha reso popolare il termine di «flow» (*flusso*) per descrivere gli stati di assorbimento in cui l'attenzione è così strettamente focalizzata su un'attività che il senso del tempo svanisce, insieme ai problemi e alle preoccupazioni della vita di ogni giorno. Il «flow» offrirebbe una *via di fuga* dal caos quotidiano. Csikszentmihalyi ha individuato quattro «presupposti» del flow: (1) in ogni momento l'attività deve avere un qualche obiettivo; (2) le regole per raggiungere tale obiettivo devono essere chiare; (3) l'attività deve fornire un feedback immediato in modo che uno abbia la certezza di sapere a che punto si trovi; (4) i compiti dell'attività devono essere abbinati a competenze operative, in modo da conferire un sentimento di controllo unito ad una sfida. Le macchine di gioco possiedono ognuna di queste proprietà: ad ogni mano o giro presentano ai giocatori un piccolo obiettivo; le regole sono limitate e ben definite; le scommesse sono decise ed effettuate in una manciata di secondi, dando ai giocatori un *feedback* immediato sulle loro azioni.

Continua...

La dipendenza da gioco d'azzardo: una dipendenza provocata ad arte.

Di Daniela Capitanucci, Maurizio Avanzi, Tazio Carlevaro

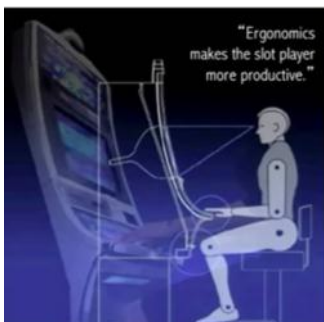
Time On Device: la spesa in denaro in proporzione al tempo di gioco

Un altro aspetto caro all'industria del gioco d'azzardo viene confidenzialmente chiamato T.O.D. (Time On Device), ossia *il tempo trascorso davanti alla macchina*. È un concetto strettamente collegato al concetto di produttività. Nell'industria del gioco d'azzardo la produttività corrisponde a quanto un cliente gioca, punta o scommette in un dato intervallo di tempo. "Aumentare la produttività" significa facilitare l'attività di gioco in modo che i clienti giochino più in fretta, più a lungo, e con puntate più consistenti.

I progettisti di macchine hanno individuati molti modi per raggiungere tali obiettivi. Si può facilitare l'inserimento di denaro nella macchina - Ad esempio con l'uso di carte di credito, o con carte fedeltà, o con l'accettazione diretta di banconote, o con qualsiasi altro mezzo che lo velocizzi. Serve a ridurre la capacità del cliente di mentalizzare il consumo del suo denaro. Anche l'utilizzo della macchina deve essere veloce. Non più leve da tirare, ma pulsanti da premere con un solo dito. Dow Schüll riporta l'intervista di un rappresentante della Bally, una delle maggiori case costruttrici di macchinette al mondo. "Una *slot machine* è uno strumento che divora i soldi a gran velocità. Ogni giocata non deve durare più di tre secondi e mezzo". Ciò significa 1200 giocate ogni ora. I pulsanti aiutano anche a risparmiare le energie del giocatore: un'altra preoccupazione dell'industria. Persino gli sgabelli vengono studiati e pubblicizzati per la loro capacità di prolungare il tempo trascorso davanti alla macchina, grazie alla loro concezione ergonomica, in grado di ridurre i formicolii e l'intorpidimento che possono insorgere. La struttura ergonomica della macchina da gioco è un altro tema centrale dell'industria.

La trappola della slot machine è stata progettata in modo scientifico

La Dow Schüll riferisce di un convegno di settore (il *Global Gaming Expo*) durante il quale, nella sessione denominata "Costruire una migliore trappola per topi: la scienza dell'ergonomia", un relatore sottolineava quanto fosse importante per la produttività una posizione ottimale del corpo, con le braccia appoggiate, che possano giocare senza dovere

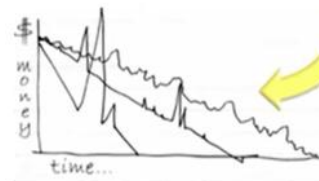


essere sollevate, e l'allineamento degli occhi allo schermo (vedi figura). Anche altre caratteristiche della macchina sono state progettate per offrire al giocatore quello che quest'ultimo vuole vedere, sentire e sperimentare. Tutti questi aspetti sono finalizzati a creare un'esperienza sensoriale continua che contribuisca a mantenere il giocatore

nella "bolla", impedendogli di uscire. Un ruolo determinante lo hanno i programmi computerizzati che governano la macchina da gioco. La Dow Schüll afferma che è la matematica a trattenere i giocatori. Si riferisce alle sequenze di rinforzo messe a punto da Skinner nella teoria del condizionamento operante, che ritroviamo nella programmazione dei *pay-out* delle macchine da gioco. Skinner accompagnava i filmati che chiarivano il funzionamento della sua Skinner-Box con filmati che riproducevano giocatori davanti alle slot machine.

La Dow Schüll afferma che vi sono programmi di rinforzo orientati a quelli che chiamiamo i "giocatori di fuga", ossia a coloro che giocano

per continuare a giocare e non badare al proprio malessere, e programmi di rinforzo orientati ai giocatori d'azione, ossia ai giocatori che cercano l'emozione forte della vincita. Ad ogni giocatore, il suo strumento di "hold". La Dow Schüll osserva che nell'arco degli ultimi decenni il mercato si sia orientato sempre più verso i giocatori di fuga. L'intento è sempre di farlo entrare in un circuito che lo porti inesorabilmente a dare fondo ai suoi denari in di un periodo di tempo prolungato e graduale. È dunque indispensabile che il periodo passato di fronte all'apparecchio si allunghi il più possibile. Le slot multilinee di nuova generazione contribuiscono a raggiungere questo obiettivo (Figura sopra).



La morale della tecnica

Natasha Dow Schüll ama spesso concludere le sue relazioni citando Alexis Madrigal: "I tecnici che progettano queste macchine dovrebbero porsi un obiettivo diverso: ossia combattere la follia che porta a circoli viziosi e a comportamenti compulsivi da cui è difficile uscire. Scommetto che anche chi progetta slot-machine conosca l'esistenza della "bolla". Per questo nutro la speranza che possano decidere di smettere di progettare trappole". C'è però una frase di Bob Stupak, Amministratore Delegato del Las Vegas Stratosphere, che rivela una realtà ben più triste: "Quando poso 50 slot machine, mi pare d'aver posato 50 trappole per topi. Devi fare qualcosa per catturare un topo. Il nostro compito è di **prelevare quanto più denaro è possibile dai nostri clienti**".



Daniela Capitanucci, Maurizio Avanzi, Tazio Carlevaro

Bibliografia e referenze

¹ Natasha Dow Schüll, "Addiction by design. Machine Gambling in Las Vegas", Princeton University Press, 2012. Di particolare interesse la sintetica presentazione fatta da lei stessa in occasione dell' "Habit Summit. The next frontier of engagement" (Stanford University, CA., 25.03.2014, "The dark side of habit" https://www.youtube.com/watch?v=akOHEBY_UJY).

² Nyr Eyal, "Hooked: how to build habit-forming products" (2014, ed. Portfolio, ISBN 1591847788 - ISBN13: 9781591847786). Il volume viene presentato dall'autore stesso come una guida per costruire abitudini al consumo di prodotti durature nel tempo in modo che le persone non se ne possano più separare. <http://www.nirandfar.com>

³ Non è un concetto del tutto nuovo nel campo delle dipendenze. Si ricordi ad esempio il modello neurobiologico di Koob G.F. e Le Moal M. (2001. Neurobiological theories of addiction. Londra Academic Press, 377-428) sulle dipendenze da sostanze, in cui si sostiene che l'impulsiva ricerca del rinforzo positivo (il piacere) con lo svilupparsi della dipendenza viene progressivamente sostituita dalla compulsione ad evitare l'astinenza e quindi dal rinforzo negativo. Tuttavia, qui siamo di fronte ad un processo che sebbene sembri iniziare in modo similare (l'impulsiva ricerca della vincita), si trasforma invece nel piacere fine a se stesso di restare nella "bolla".

⁴ Vd. Natasha Dow Schüll, 2012, p.166-7

⁵ Alexis Madrigal, "Powering the Dream: The History and Promise of Green Technology", Da Capo Press, Cambridge, 2011

⁶ Vd. Natasha Dow Schüll, 2012, p.29

How the Internet is Changing Gambling: Findings from an Australian Prevalence Survey.

Gainsbury SM, Russell A, Hing N, Wood R, Lubman D, Blaszczynski A. Di Graziano Bellio

RECENSIONE

L'impatto delle tecnologie digitali e della comunicazione mobile sul gioco d'azzardo è materia di ampia discussione tra gli esperti. Il fenomeno del gioco d'azzardo è solo uno degli aspetti in via di trasformazione che più in generale interessano l'intero campo dell'esistenza umana nelle società avanzate. Le nuove tecnologie e la rete Internet possono sia rendere più accessibile l'azzardo che trasformare il modo tradizionale di scommettere in qualcosa di totalmente nuovo (Bellio e Croce, 2014). Molti sostengono che il gioco online sta progressivamente soppiantando il gambling nei tradizionali punti gioco del territorio. Sally Gainsbury, valente collaboratrice di Blaszczynski alla University of Sydney ed esperta di Internet gambling, è la prima firmataria di un recentissimo lavoro che compara il gioco online con il gioco territoriale (land-based).

L'ultima indagine epidemiologica condotta sulla popolazione generale australiana risaliva al 1998/9 e aveva rilevato che l'82% degli adulti aveva giocato nel corso degli ultimi 12 mesi. I giochi più popolari erano risultati le lotterie (60%), i gratta e vinci (46%), gli apparecchi elettronici (39%) e le corse (24%). Solo lo 0.6% degli australiani riferivano di giocare su Internet. Nel 2001 fu approvata una legge che legalizzava parzialmente il gioco online, consentendo solamente le scommesse e le

lotterie. In ogni caso l'attività di gambling online viene di fatto resa disponibile attraverso innumerevoli siti off-shore che non rispondono alla giurisdizione australiana. Nel 2010 la Productivity Commission stimava che i giocatori online oscillassero tra lo 0.1 e 4.3% della popolazione adulta. Questi ed altri dati depongono per un rapida crescita della popolarità del gambling online, seppur rimanga ancora una forma d'azzardo nettamente minoritaria rispetto al gioco territoriale. Alla crescita costante dell'Internet gambling si contrappone la recente flessione della spesa per le forme tradizionali di azzardo, tanto da chiedersi se non sia in corso un processo che porterà il gambling online a soppiantare quello territoriale. In realtà i dati attuali a livello internazionale negano che il gioco online stia provocando aumenti significativi della diffusione dell'azzardo e rivelano al contrario che la maggior parte di chi gioca online lo fa anche nei punti gioco territoriali. Comunque le ricerche fin qui condotte hanno rilevato che i giocatori online appartengono ad un sottogruppo specifico: giovani, maschi, occupati, con maggiore scolarità e con possibilità di accesso ad Internet.

Su queste premesse il gruppo di Blaszczynski e Gainsbury ha condotto nel 2011 una indagine telefonica su un ampio campione rappresentativo della popolazione generale australiana. Lo studio ha reclutato 15.006 soggetti di ambo i sessi, maggiori di 18 anni, di cui 9.598 hanno dichiarato di aver giocato d'azzardo negli ultimi 12 mesi. L'intervista completa è stata somministrata a tutti i giocatori che nell'ultimo anno avevano giocato almeno una volta online (849 soggetti), e a un adeguato campione di giocatori tradizionali (1.161 soggetti) da comparare con i primi.

I dati rilevati sono stati opportunamente pesati sulla base dell'ultimo censimento allo scopo di poter generalizzare i risultati come rappresentativi della popolazione generale adulta australiana.

Risultati

Il 64.3% degli australiani ha giocato d'azzardo nell'ultimo anno, in particolare lotterie (43.2%), gratta e vinci (31.5), scommesse su cavalli e cani (22.4%), slot-machine (19.4%), scommesse sportive (13.3%). Inferiore al 10% la partecipazione alle altre forme di gioco. Il gioco online ha interessato l'8.1% dei giocatori; i giochi preferiti sono stati le lotterie (67.6%), le scommesse su cavali e cani (64.2%), le scommesse sportive (54%), i gratta e vinci (52%), le slot-machine (43%), giochi da casinò e da tavolo (28.6%), il poker (19.9%), il keno (18.5%). Inferiore al 10% la partecipazione alle altre forme di gioco. Due su tre giochi online più popolari coincidono con quelli giocati tradizionalmente. Inoltre i giocatori online si rivelano in proporzione più frequentemente coinvolti dei giocatori tradizionali in diverse forme di azzardo.

L'atteggiamento dei giocatori online si mostra differente da quello di chi frequenta giochi territoriali: essi sembrano infatti più orientati a ritenere che i benefici derivati dal gioco riescano in una certa misura compensare i danni, e parallelamente risultano meno convinti che i danni possano di gran lunga oltrepassare i benefici. A fronte di un atteggiamento complessivamente meno sfavorevole nei confronti del gambling da parte dei giocatori online, la maggioranza dei giocatori intervistati ritiene in ogni caso che l'azzardo comporti più danno che benefici.

Sempre confrontando i giocatori online con quelli tradizionali, emerge una maggior proporzione di maschi, con età media inferiore, di stato civile single o conviventi, di scolarità più bassa, impiegati o studenti a tempo pieno. Il 2.9% dei giocatori online si considera giocatore professionista, contro lo 0.4% dei giocatori tradizionali.

Tra i giocatori online, il 52.4% ha riferito di preferire questa modalità di gioco a quella tradizionale o per via telefonica, accedendo alla rete in larga maggioranza per mezzo del computer mentre solamente il 9.4% usa lo smartphone e il 2.5% il tablet. Il 17.2% ritiene che l'uso della carta di credito abbia incrementato la propria spesa, mentre il 9.6% riferisce che il gambling online abbia interferito con i ritmi del sonno e il 3.5% con i ritmi dell'alimentazione. Infine i giocatori online si mostrano in più larga proporzione coinvolti in più forme di gioco e con una spesa maggiore per l'azzardo.

Le conclusioni degli Autori

Quello presentato è il primo studio su un campione rappresentativo della popolazione australiana dal 1999. Rispetto ad allora, la prevalenza di gioco d'azzardo negli ultimi 12 mesi ha avuto una riduzione significativa: la riduzione di popolarità ha riguardato ogni tipologia di gioco ad eccezione delle scommesse sportive la cui partecipazione è più che raddoppiata. Il gioco online risulta aumentato, come si poteva prevedere, e chi preferisce questa modalità sembra essere maggiormente coinvolto nel gambling: gioca più frequentemente, a più tipi di giochi, e spende di più. Non è chiarito tuttavia se il maggiore coinvolgimento dipenda dalla facilità di accesso e la maggior convenienza del gioco online, oppure se i giocatori già inizialmente più coinvolti si rivolgono al gioco su Internet. A supporto di questa ultima ipotesi c'è un atteggiamento verso l'azzardo più favorevole proprio da parte dei giocatori online. Il fatto che più giocatori online rispetto a quelli tradizionali si ritengano giocatori professionisti potrebbe essere legato alla maggiore convenienza economica che esiste nel gioco online. Poiché la maggior parte dei giocatori tradi-

Articolo originale: Gainsbury SM, Russell A, Hing N, Wood R, Lubman D, Blaszczynski A. *Journal of Gambling Studies* (2015), 31/1:1-15.

How the Internet is Changing Gambling: Findings from an Australian Prevalence Survey.

Gainsbury SM, Russell A, Hing N, Wood R, Lubman D, Blaszczynski A. Di Graziano Bellio

zionali ha comunque disponibilità dell'accesso a Internet, sembra si possa concludere che la accessibilità alla rete non rappresenti una sufficiente motivazione ad iniziare a giocare online. Viste anche le peculiarità del profilo dei giocatori su Internet, si può ritenere che essi rappresentino una specifica sottopopolazione di giocatori d'azzardo. In ogni caso due quinti dei giocatori online hanno dichiarato la propria preferenza per il gioco tradizionale, sottolineando ancora una volta che la maggior convenienza e la accessibilità non sono gli unici elementi motivanti e che il gioco territoriale ha un suo specifico mercato.

Le limitazioni dello studio sono soprattutto due: la prima riguarda la rappresentatività statistica del campione per la quale si è dovuto ricorrere ad una pesatura dei dati. La seconda è dovuta alla modalità di reclutamento del campione, basata sulla estrazione casuale di numeri telefonici fissi. Ciò ha escluso i possessori di soli telefoni mobili, potendo questo rappresentare una fonte di sottostima del gioco online.

COMMENTO: A CIASCUNO IL SUO (GIOCO D'AZZARDO)

Noi Italiani possiamo innanzi tutto consolarci: se nella trendy Australia è stato condotto uno studio di prevalenza sulla popolazione generale a distanza di 12 anni dal precedente, noi che possiamo contare su almeno tre ricerche fatte tra il 2008 e 2010 siamo autorizzati a restar tranquilli almeno fino al 2020.

Il lavoro di Gainsbury e colleghi in apparenza non è particolarmente informativo, e di fatto ripete alcune cose già sentite altrove, come ad esempio che nella popolazione esiste un fenomeno di assuefazione (ma potremmo chiamarlo anche di assestamento) alla presenza del gioco d'azzardo nella comunità. A fronte del diffondersi di questi nuovi prodotti, si assiste dapprima ad un aumento progressivo della prevalenza dei giocatori cui segue una riduzione e stabilizzazione, sia sotto forma di spesa che di numero di giocatori. I colleghi australiani, empiristi nella pura tradizione anglosassone, sono giustamente andati a verificare se le cose stessero effettivamente in questo modo, numeri alla mano.

L'osservazione e la misurazione dei fenomeni sono attività conoscitive che permettono di ottenere dati sui quali poter programmare interventi e/o fare previsioni sulla evoluzione futura. Ciò è di particolare rilievo per un fenomeno nuovo, in piena evoluzione, e per certi versi ancora misterioso quale il gambling online e le sue contaminazioni con le incredibili possibilità offerte da tecnologie sempre nuove (Bellio e Croce, 2014). Attorno al gioco d'azzardo online si concentrano le preoccupazioni di molti operatori che vedono in questa forma nuova di gambling un notevole rischio: la caratteristica induzione di stati dissociativi tipici del gioco elettronico si assommerebbero alla accessibilità enormemente aumentata, alla possibilità di giocare a più giochi contemporaneamente, al maggiore payout che prolunga di molto la possibilità di giocare e incrementa l'assorbimento, il rischio di aggirare le protezioni verso la minore età, e infine il fatto che tale forma di gambling è particolarmente appetibile per i giovani. L'aspettativa logica che nasce da questi presupposti è che dal gioco online possa emergere una più rilevante problematicità.

Tuttavia i dati empirici di Gainsbury e Colleghi sembra ci stiano raccontando un'altra storia: certamente il gioco online porta con sé i propri problemi specifici, ma l'incremento della sua popolarità non è stata quella marea montante, quello tsunami che alcuni avevano profe-

tizzato e tuttora stanno annunciando: finora solo l'8% dei giocatori d'azzardo australiani hanno giocato almeno una volta via Internet e di questi quasi la metà ha dichiarato di NON preferire questa forma di gioco. I dati ci dicono inoltre che sebbene vi siano elementi di problematicità prevalenti in chi gioca d'azzardo online, ad esempio il coinvolgimento maggiore in più tipologie di giochi, questo riguarda sia i giochi online che quelli territoriali. Una conferma di questo risultato viene da un altro recentissimo lavoro dello stesso gruppo (Blaszczynski, Russell, Gainsbury e Hing, 2015): il maggiore coinvolgimento nel gambling si esprime nel giocare sia online, sia ai giochi tradizionali territoriali. Questi soggetti avrebbero maggiori livelli di gravità e di sofferenza mentale. Invece il gioco online esclusivo non sarebbe associato a maggiori rischi, forse perché questi giocatori sarebbero in grado di mantenere livelli più accettabili di coinvolgimento, di consumo alcolico, e di perdite economiche. Oppure, concludono gli Autori, il gioco online potrebbe offrire maggiori livelli di protezione del giocatore attraverso sistemi di controllo e politiche di gioco responsabile.

Il risultato di questi studi sorprende e mette in dubbio che Internet sia di per sé una fonte di maggiori problemi per chi gioca a soldi. Sembra invece che i problemi siano appannaggio di un gruppo di giocatori accaniti che si coinvolgono in molte attività di gioco, sia online che territoriali. In ogni caso i motivi della minore problematicità del gioco online esclusivo non sono ancora chiari.

Da ultimo questo studio dimostra in modo inequivocabile che il gioco d'azzardo territoriale è destinato a interpretare un ruolo fondamentale nell'offerta complessiva dell'azzardo ancora per molto tempo a venire. Questa è la situazione attuale in un Paese, come l'Australia, dove la legislazione sul gambling online sembra più conservativa che da noi. Dato che le tecnologie digitali applicate alla rete sono in piena evoluzione, è sempre possibile che qualche nuova diavoleria cambi la situazione in modo significativo.

Sul piano metodologico possiamo concludere che è sempre utile andare a verificare come stiano effettivamente le cose nella realtà, anche se a prima vista sembra sia un lavoro inutile. Pensare di conoscere la realtà che sta dietro ai fenomeni solo perché i relativi presupposti appaiono logici e verosimili conduce spesso ad errori clamorosi e sottrae il piacere di fare nuove scoperte. L'ipotesi che il gioco su Internet sia di per sé più rischioso di quello territoriale non è al momento dimostrata.

L'attenzione sui rapporti tra gambling e Internet va comunque tenuta d'occhio da noi operatori: le potenzialità industriali future sono rilevanti, così come preoccupano le contaminazioni tra mondi apparentemente distanti come i videogiochi e i social network da una parte e il gambling dall'altra. E sapere che un ragazzino di 8 anni può giocare alle slot, seppure senza puntare denaro, è comunque cosa che inquieta.

Graziano Bellio

Bibliografia

Bellio G, Croce M (2014): I nuovi orizzonti dell'azzardo: il gambling online, in: Bellio, Croce (eds), *Manuale sul gioco d'azzardo*, Franco Angeli Editore, Milano.

Blaszczynski A, Russell A, Gainsbury S e Hing N(2015): Mental Health and Online, Land-Based and Mixed Gamblers. *Journal of Gambling Studies*, Published online 06 march 2015.

POKER di DONNE L'azzardo al femminile: Esperienze europee a confronto

Seminario AND & ALEA Milano, presso Caritas Ambrosiana 5 giugno 2015

In Italia il fenomeno del gioco d'azzardo femminile è in continuo aumento, supportato da una profonda crisi economica e da un incremento massiccio dell'offerta di giochi e della pubblicità con questo specifico target.

Il panorama dell'azzardo italiano è inoltre in costante evoluzione nelle proposte di gioco e vede un accesso delle donne più giovani anche al settore on line.

Tuttavia, in Italia come e più che nel resto del mondo, l'azzardo femminile è **sottostimato, poco studiato** e il suo **impatto** sulla società grandemente **sottovalutato**.

Ecco perché, dopo alcuni anni di lavoro clinico specifico in questo settore, il gruppo di lavoro di And, coordinato da Fulvia Prever ha portato in Europa la propria esperienza, allargando quindi i confini del confronto e della ricerca e della clinica, e di questo lavoro si colgono adesso i primi frutti.

In questo seminario, fortemente connotato da una **collaborazione internazionale**, verranno toccati temi di inquadramento generale del problema, in Italia e nel mondo, e importanti filoni specifici quali quelli della difficoltà delle giocatrici nella richiesta d'aiuto, della compliance al trattamento, del significato dell'azzardo femminile, degli strumenti clinici innovativi più idonei al trattamento.

Il seminario è rivolto sia agli operatori del settore dipendenze con una buona esperienza nello specifico del GAP che anche agli operatori dei servizi per la famiglia che si occupano della salute delle donne.

Propedeutico al seminario può essere la lettura del capitolo "Il gioco al femminile" del recentissimo Manuale sul gioco d'azzardo (Bellio, Croce, 2014).

Dott.ssa Fulvia Prever

Iscrizione obbligatoria, gratuito (fino ad esaurimento posti): capitanucci@andinrete.it
 Accreditato presso l'Ordine Assistenti Sociali regione Lombardia.



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

POKER DI DONNE
 L'azzardo al femminile
 esperienze europee a confronto

Venerdì 5 giugno 2015
 Milano, Via San Bernardino 4, presso Caritas Ambrosiana - Salone "Msg. Bicchiera"

8.45	Registrazione	
9.00	Saluti delle autorità	
9.30	Fulvia Prever:	Lo stato dell'arte dell'azzardo femminile in Italia e all'estero. Donne azzardo e violenza: una relazione particolare.
10.45	Valeria Locati:	La donna, il gioco e il lavoro di cura. Clinica ed emozioni di un processo non solo al femminile.
11.15	Break	
	Factors influencing treatment-seeking behavior in female pathological gamblers	
11.30	Andrea Wöhr:	Fattori che influenzano la richiesta di aiuto nelle giocatrici patologiche. Scientific background
12.15	Laura Brandt:	Fattori che influenzano la richiesta di aiuto nelle giocatrici patologiche. Practise Point (Aspetti clinici)
13.00	Conclusioni e dibattito	

Silvia Cabrini Chairperson

Traduttori: Fulvia Prever, Valeria Locati, Elze Mazzag, Giulia Tombrini

In collaborazione con:      

Con il patrocinio di:     

Partecipazione gratuita Pre-iscrizione obbligatoria Informazioni e iscrizioni: capitanucci@andinrete.it

LINK: <http://www.andinrete.it/portale/documenti/pdf/5%20giugno%202015.pdf>

Parità femminile conquistata ... alla grande!

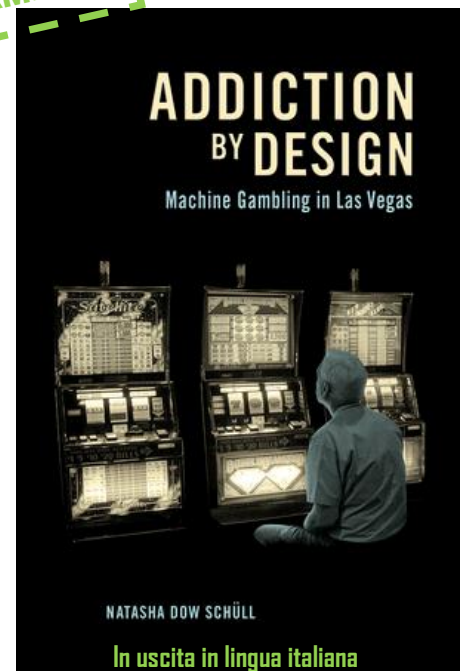


Stefano Acerbi - FUMETTISTA D'AZZARDO

LIBRO: Natasha Dow Schüll, *Addiction by Design. Azzardo e Dipendenza dalle Macchinette.*

PROSSIMAMENTE!

Natasha Dow Schüll è professore associato di Scienza Tecnologia e Società (STS) al MIT di Boston. Il libro, avvalendosi di una estesa ricerca, vuole percorrere una linea di continuità che lega i giocatori d'azzardo compulsivi ai programmatori delle stesse Slot Machines; in questo modo Dow Schüll intende esplorare le relazioni che intercorrono tra la progettazione tecnologica e l'esperienza dell'addiction.



A cura di: Marco Dotti e Marcello Esposito. Trad. di Irene Sorrentino. Luca Sossella Editore, Roma. Pag.440.



LIBRO: Giocati dall'azzardo, mafie, illusioni e nuove povertà; Maria Cristina Perilli.

Estratto dalla quarta di copertina del volume:

"Questo libro presenta una panoramica completa sul mondo dell'azzardo: dagli aspetti storici agli sviluppi moderni (online e nuovi giochi); dalla legislazione che lo regola in Italia ai risvolti socio economici; dagli aspetti clinici generali, con riferimenti alle possibilità di cura, ai dati relativi alle categorie più fragili (anziani e minori); dai riferimenti storici su gioco illegale e gestione mafiosa del mercato a quelli attuali che vedono politica e illegalità intrecciarsi pericolosamente. Vengono quindi analizzate le pesanti ricadute sociali dell'economia dell'azzardo che ha visto negli ultimi dieci anni un preoccupante e vertiginoso aumento dei soldi spesi dagli italiani per giocare. In un Paese sempre più povero, a fronte di un immiserimento generale – economico e culturale – si assiste all'incongruente scelta statale di incentivare il mercato dell'azzardo con lo scopo di incassare liquidità, incurante che questo "prelievo" avvenga sulla pelle dei giocatori. Per alimentare le entrate erariali si spingono sempre di più le persone a giocare sfruttando senza alcun pudore anche le debolezze umane. Tra queste il pensiero cognitivo erroneo, quella sorta di pensiero magico così diffuso nella nostra cultura, è usato da chi progetta i giochi per incentivare le persone a continuare a tentare la fortuna in un triste e solitario rituale senza fine. Anche la pubblicità fa largo uso delle superstizioni e diviene sempre più invasiva, seducente e ingannevole nel promuovere prodotti per giocare d'azzardo, spingendo le persone a credere che poiché giocare è facile anche vincere lo sia e si possano così risolvere tutti i loro problemi. È proposta infine una ricca filmografia e un'ampia sitografia sul gioco d'azzardo."

Edizioni Sensibili alle foglie –pag. 217 – 16,00€

I prossimi appuntamenti in agenda:

22/05/15
Milano

Convegno

+

Assemblea plenaria ALEA

Presso la Caritas Ambrosiana in Via San Bernardino 4, zona Duomo-San Babila

22/05/2015 dalle 09:00 alle 13:00

"Tutto quello che avreste voluto sapere sul gioco d'azzardo" contributi dal *Manuale sul gioco d'azzardo* a cura di G. Bellio e M. Croce. *Aperto a tutti, gratuito.*

Preiscrizioni aperte scrivendo a presidenza.alea@gmail.com

22/05/2015 dalle ore 14:30 alle 16:00

Assemblea plenaria annuale di tutti i soci ALEA

Assemblea aperta a tutti i soci in regola con la quota associativa per il 2015



Allo scadere del mandato il direttivo di ALEA ringrazia della fiducia accordata nel lavoro svolto finora e augura un buon lavoro al prossimo gruppo!



Nel prossimo numero
del
Bulletin:

Interviste esclusive ai partecipanti
dell'ultimo convegno del
*European Conference on
Gambling Studies (EASG)* di Helsinki

Comitato di redazione:

Graziano Bellio
Daniela Capitanucci
Mauro Croce
Cesare Guerreschi
Fulvia Prever
Gianni Savron
Gianmaria Zita
Webmaster: Claudio Dalpiaz



Sede legale:

Via Manin 69
21100 - Varese
tel. 339 6126598

Contatto Email:

presidenza.alea@gmail.com



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, alle finalità della pubblicazione e della Associazione stessa.



www.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.

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