

# GIOCO D'AZZARDO ON LINE

TONINO CANTELMÌ,  
EMILIANO LAMBIASE

## INTRODUZIONE

I siti Internet che si occupano di gioco d'azzardo sono in straordinario incremento e permettono guadagni elevati. La chiave di questo successo è semplice: rispetto ai casinò tradizionali richiedono meno costi, non necessitano di macchinari e di strumentazioni particolari e non hanno bisogno di personale. Nonostante questo, i casinò online riescono a offrire le stesse possibilità di gioco dei casinò tradizionali e, sebbene la spesa per accedere ad un casinò virtuale sia relativamente bassa, i profitti sono notevolmente alti. Il gioco d'azzardo patologico è stato riconosciuto per la prima volta come disturbo mentale nel 1980, con la sua introduzione nel DSM-III all'interno dei Disturbi del Controllo degli Impulsi. Sebbene la maggior parte delle persone sembrano essere in grado di giocare responsabilmente, viene stimato che circa il 3% della popolazione lotta contro la dipendenza da gioco. Il primo casinò online, InterCasinò, è stato aperto nel 1996. All'epoca erano disponibili 18 giochi. Ora ci sono migliaia di siti Internet che promuovono il gioco d'azzardo e nuove forme di gioco appaiono quotidianamente. Non ci sono regolamentazioni ufficiali che disciplinino i casinò online e, così, i giocatori lo fanno a loro rischio e pericolo.



Qualche dato:

- Il gioco d'azzardo online è un'attività comune per gli adolescenti e i giovani adulti.
- Le ricerche suggeriscono che i giovani uomini sono i più propensi a giocare d'azzardo online.
- Il primo sito per il Bingo è stato creato nel 1998.
- Il primo sito di poker online (PlanetPoker) ha iniziato l'attività nel 1998.
- Il guadagno totale dei casinò online è difficile da valutare ma, secondo una stima, sarebbe stato di circa 12 miliardi di dollari nel 2005 e di 15,2 miliardi di dollari nel 2006. Nel 2010 sono state di 29,3 miliardi e la previsione per il 2014 è di 40 miliardi di dollari.
- Circa un giocatore su 5 è a rischio di dipendenza.
- Circa il 4% degli adolescenti ha un problema con il gioco d'azzardo online.

## IN ITALIA

L'attività del gioco d'azzardo è la terza industria in Italia dopo Eni e Fiat. Ma a parte questo dato, ciò che preoccupa è che il nostro Paese è ai primissimi posti a livello mondiale per quanto riguarda la spesa pro-capite: da 500 euro all'anno a persona nel 2004, ad oltre 790 euro nel 2008, con un fatturato globale di circa 47,5 miliardi di euro. In alcune regioni d'Italia, le famiglie arrivano addirittura a "giocarsi" il 6,5% del proprio reddito



complessivo. Tra l'altro sembra che chi gioca di più siano proprio gli indigenti, con ulteriore aggravio della propria situazione economica. Secondo i dati, infatti, investe di più in questa direzione chi ha un reddito inferiore: giocano il 47% degli indigenti, il 56% degli appartenenti al ceto medio-basso, il 66% dei disoccupati. Risulta perciò evidente come a fronte di un'importante contrazione dei consumi conseguente ad una crisi finanziaria senza precedenti, aumenti la voglia di giocare sperando nel colpo di fortuna. Da un punto di vista psicologico, infatti, è necessario sottolineare che la possibilità del "colpo di fortuna" rappresenta per chi è in difficoltà la possibilità di proiettarsi in un futuro. D'altra parte, l'Amministrazione dei Monopoli di Stato nel solo anno 2007 ha investito nella campagna marketing ben 21 milioni di euro.

In pratica, la spesa in Italia per il gioco d'azzardo legalizzato è passata perciò dai 14 miliardi di euro nel 2000, ai 18 del 2002, ai 23 nel 2004, ai 28 nel 2005, ai 35 miliardi di euro nel 2006, ai 42 nel 2007, agli oltre 47,5 miliardi del 2008.

Una considerazione che va fatta è che il trend di crescita del gioco autorizzato nel nostro Paese è evidentemente

attribuibile anche agli effetti delle manovre economiche. In effetti, bisogna ricordare che ogni anno, da molti anni a questa parte, lo Stato ha sempre introdotto nuove offerte di gioco d'azzardo pubblico (e quindi autorizzato). Di fatto, dobbiamo ricordare che si è passati dalle tre occasioni di gioco autorizzato alla settimana (anni '90: totocalcio, lotto e scommesse ippiche), alle continue occasioni di gioco attuali (win-for-life, gratta e vinci, sale bingo, slot-machines con più di 200.000 apparecchi diffusi in tutto il territorio nazionale, sale scommesse, poker on-line e così via). E purtroppo sono in crescita anche gli adolescenti che si indebitano per giocare, con una cifra che varia dai 300 ai 600 euro a persona. In particolare, la media nazionale dei ragazzi di età compresa tra i 15 ed i 24 anni che hanno giocato al videopoker e slot-machines è del 46%: in pratica quasi la metà dei giovani in questa fascia d'età. Il problema è che spesso, per ripagare gli usurai che prestano loro i soldi, i ragazzi finiscono per svolgere attività quali spaccio di droga presso i propri amici ed altre attività illecite, spesso coinvolgendo o portando sul lastrico le famiglie di provenienza.

## SEGN E SINTOMI

Il Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali IV Edizione, definisce come «caratteristica fondamentale del Gioco d'Azzardo Patologico un comportamento persistente, ricorrente, e maladattivo di gioco d'azzardo che compromette le attività personali, familiari o lavorative». In altre parole, la persona può essere totalmente assorbita dal gioco tanto che, come i tossicodipendenti, può arrivare ad impiegare la maggior parte della giornata a ricercare ingenti quantità di denaro per continuare a scommettere e/o giocare. Nello specifico i criteri per diagnosticare la patologia sono i seguenti:

A) Persistente e ricorrente comportamento di gioco d'azzardo mal adattivo, come indicato da cinque (o più) dei seguenti criteri:

1. la persona è eccessivamente assorbita dal gioco d'azzardo (per es., è eccessivamente assorbito nel rivivere esperienze passate di gioco d'azzardo, nel soppesare o programmare la successiva avventura, o nel pensare ai modi per procurarsi denaro con cui giocare);
2. ha bisogno di giocare d'azzardo con quantità crescenti di denaro per raggiungere l'eccitazione desiderata;



3. ha ripetutamente tentato senza successo di controllare, ridurre o interrompere il gioco d'azzardo;
  4. è irrequieto o irritabile quando tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo;
  5. gioca d'azzardo per sfuggire i problemi o per alleviare un umore disforico (per es., sentimenti di impotenza, colpa, ansia, depressione);
  6. dopo aver perso al gioco, spesso torna un altro giorno per giocare ancora (rincorrendo le proprie perdite);
  7. mente ai membri della famiglia, al terapeuta, o ad altri per occultare l'entità del proprio coinvolgimento nel gioco d'azzardo;
  8. ha commesso azioni illegali come falsificazione, frode, furto, o appropriazione indebita per finanziare il gioco d'azzardo;
  9. ha messo a repentaglio o perso una relazione significativa, il lavoro, oppure opportunità scolastiche o di carriera per il gioco d'azzardo;
  10. fa affidamento su altri per reperire il denaro per alleviare una situazione finanziaria disperata causata dal gioco d'azzardo.
- B) Il comportamento di gioco d'azzardo non è meglio attribuibile ad un "episodio maniacale".

La maggior parte dei soggetti che soffrono di "gioco d'azzardo patologico" afferma di ricercare l'avventura, sono dei sensation seeker cercano uno stato di eccitazione e di euforia, ancora più dei soldi. Possono essere necessarie scommesse e puntate progressivamente più ingenti, aumentando il rischio sempre di più, per continuare a produrre il livello di eccitazione desiderato. I soggetti con "gioco d'azzardo patologico" spesso continuano a giocare nonostante i ripetuti sforzi per controllare, ridurre, o interrompere il comportamento. A questo livello il giocare si trasforma in una vera e propria forma di dipendenza patologica e malsana perché non se ne può più fare a meno. Da un punto di vista psicopatologico, le persone giocano in

questo modo per tentare di risolvere i propri problemi personali di vita o per alleviare un umore disforico associato a sentimenti di impotenza, colpa, ansia e depressione. In seguito alle ingenti perdite, può svilupparsi una modalità di rincorsa al ripristino delle proprie perdite economiche, con un bisogno impellente di continuare a puntare somme progressivamente maggiori per annullare una perdita o una serie di perdite. Sebbene tutti i giocatori d'azzardo abbiano la tendenza a rincorrere la perdita per brevi periodi – prima di rassegnarsi – nei soggetti con "gioco d'azzardo patologico" è la ricerca spasmodica di recupero a lungo termine che è caratteristica. L'individuo può mentire ai familiari, allo psicoterapeuta o ad altre figure di riferimento per mascherare il proprio comportamento e le perdite annesse. Quando le possibilità di ottenere prestiti sono esaurite, il soggetto può ricorrere a comportamenti antisociali per ottenere denaro (per es., barare, contraffare, frodare, truffare o rubare, appropriarsi indebitamente di soldi). Di frequente, i giocatori disturbati finiscono anche nelle maglie dell'usura, a causa della necessità di avere immediatamente disponibili ingenti quantità di danaro. Nei casi estremamente gravi si arriva addirittura a perdere la relazione con il partner, con i figli, con i familiari ed il lavoro. Nei ragazzi più giovani c'è la concreta possibilità che la situazione scolastica venga irrimediabilmente compromessa. Da un punto di vista organico, i giocatori d'azzardo patologici possono essere a rischio nello sviluppare condizioni mediche generali correlate principalmente allo stress (per es., ipertensione, ulcera peptica, emicrania) ed all'abuso di sostanze (più frequentemente l'alcool). Da tenere presente che i soggetti che richiedono un trattamento per il "gioco d'azzardo patologico" presentano tassi significativamente elevati di ideazione suicidaria e di tentativi di suicidio. La prevalenza del "gioco d'azzardo patologico" è influenzata sia dalla disponibilità dei diversi tipi di gioco d'azzardo che dalla durata della disponibilità degli stessi, così che con l'aumentare della disponibilità del gioco d'azzardo legalizzato vi è un aumento del "gioco d'azzardo patologico". Si capisce quindi, a questo punto, come il "Pathological Gambling Disorder" rappresenti un vero e proprio problema di salute pubblica. Gli studi di comunità stimano che la prevalenza lifetime (nel corso della vita) del "gioco d'azzardo patologico" varia dallo 0,4% al 3,4% negli adulti, sebbene siano stati riferiti tassi di prevalenza in alcune aree (Portorico, Australia) fino al 7%. Sono stati riferiti tassi di prevalenza più elevati (dal 2,8% all'8%) negli adolescenti e negli studenti universitari. La predisposizione e prevalenza del "gioco d'azzardo patologico" può essere aumentata nei soggetti con Disturbo da Uso di Sostanze (come da diagnosi del DSM IV-TR) che richiedono trattamento. Nella maggior parte dei casi il decorso è davvero insidioso.

Possono esservi anni di gioco d'azzardo socialmente accettato seguiti da un esordio brusco che può essere precipitato da una maggiore esposizione (in termini temporali) al gioco d'azzardo e/o da un fattore stressante. La modalità del gioco d'azzardo può essere regolare o episodica, e il decorso del disturbo è tipicamente cronico. Generalmente vi è una progressione della frequenza nel gioco d'azzardo, delle somme scommesse, e dell'eccessiva dedizione al gioco e ricerca di danaro con cui giocare. L'impulso e l'attività di gioco d'azzardo generalmente aumentano durante i periodi di stress e/o depressione.

## PERICOLOSITÀ DIGITALE

Anche se il gioco d'azzardo online si diagnostica con gli stessi sintomi del gioco d'azzardo "tradizionale", ci sono dei fattori specifici di Internet che lo rendono molto più pericoloso. Se un giocatore d'azzardo spende due o tre giorni in un casinò, qualcuno potrebbe notarlo. Differentemente, i giocatori online possono farlo in molti modi e luoghi senza essere scoperti. Una delle strategie principali per curare il gioco d'azzardo è quella di evitare i luoghi di gioco. Con il gioco online è molto più difficile: Internet è facilmente accessibile quasi ovunque ed è sempre più una parte integrante della nostra vita. Con il gioco d'azzardo online l'accesso al proprio conto corrente è a "portata di click". Molti casinò online sono registrati in Stati dove la regolamentazione del gioco stesso non esiste o è molto flessibile, così che è difficile disciplinarne l'uso. Una strategia utilizzata dai casinò online è quella di offrire delle partite gratuite o una quota iniziale di soldi. In questa fase iniziale il software viene gestito in modo da dare alla persona una maggiore possibilità di successo rispetto alla versione a completo pagamento. Online è più facile perdere di vista il fatto che i soldi che si perdono non sono virtuali ma reali! Spesso i siti Internet utilizzano dei software per simulare altri giocatori, spesso vincenti, in modo da invogliare la persona a giocare. Giocare d'azzardo a casa è molto più comodo che andare a giocare nei casinò tradizionali, permette di scommettere senza il controllo degli altri, propone un'interfaccia che facilita il coinvolgimento e il distacco dalla realtà, permette di bere mentre si gioca: tutti fattori che facilitano la perdita di controllo sul tempo, sulla quantità di denaro scommesso e sulla capacità di concentrazione. I giocatori che forniscono i propri dati a siti Internet non affidabili sono a rischio di furti di identità e alla clonazione delle carte di credito.

## GIOCARE RESPONSABILMENTE

Ovviamente, il miglior consiglio è quello di evitare di giocare!

Ma, nel caso di gioco:

1. Decidere quanto si è disposti a perdere prima di iniziare a giocare, e fermarsi arrivati a quella cifra.
2. Anche in caso di vincita, decidere in anticipo quando si vuole interrompere. Infatti, è una certezza matematica che, insistendo, alla fine si perderà.
3. Oltre ai limiti di perdita e di vincita, stabilire anche un limite di tempo.
4. Prendersi delle pause regolarmente nel corso della sessione di gioco: alzarsi dalla sedia, fare una passeggiata, mangiare qualcosa, uscire, parlare con qualcuno, dandosi così la possibilità di liberare la propria mente e di riconsiderare la possibilità di continuare a giocare o, nel caso si ricominci, a farlo con maggiori risorse mentali.
5. Ricordarsi che quando si gioca contro un software, le probabilità di vincita sono probabilità di vincita, e non abilità.
6. Evitare i casinò online quando si è depressi, stressati o si stanno vivendo emozioni negative di ogni tipo: non giocare per gestire le tue emozioni, giocheresti peggio e saresti a maggior rischio di perdere il controllo della quantità di tempo e di soldi investiti.
7. Se stai andando a giocare online di nascosto, c'è la possibilità che tu stia sviluppando una dipendenza. Chiedi aiuto ad uno specialista per capire meglio la tua situazione. È meglio apprendere abitudini di gioco sane prima che sia troppo tardi.
8. Il gioco d'azzardo non deve essere l'unica o la primaria forma di intrattenimento: sviluppa e pratica anche altri interessi.
9. Se hai difficoltà a gestire la tua modalità di gioco installa un software che ti possa aiutare bloccando o limitando l'accesso ai casinò online.
10. Ogni gioco che utilizzi è stato progettato per far guadagnare il casinò. Se giochi, consideralo una forma di intrattenimento per il quale paghi, e non un modo per guadagnare soldi.



È possibile che tu abbia un problema col gioco d'azzardo se:

- ogni giorno spendi ore per giocare d'azzardo online;
- rispetto a quando hai iniziato giochi per più tempo e scommetti più soldi;
- hai debiti contratti per il gioco d'azzardo;
- hai cercato di controllare le tue abitudini di gioco senza riuscirci;
- menti alla tua famiglia e ai tuoi amici circa le tue abitudini di gioco;
- pensi spesso alla prossima giocata mentre sei impegnato in altre attività;
- spendi più tempo per il gioco d'azzardo online che con famiglia e amici;
- ignori alcune responsabilità professionali o accademiche per il gioco d'azzardo online;
- spera in una grande vincita per risolvere problemi economici;
- ignora le chiamate dei creditori e delle agenzie di riscossione dei crediti;
- riduci le ore di sonno per giocare d'azzardo online;
- hai perso in altre attività che prima ti interessavano.

## INDICAZIONI PER I GENITORI

- La prima, apparentemente ovvia, è di essere un buon esempio: si impara più da quello che si vede che da quello che si sente dire;
- stabilire, e mantenere, chiare regole circa i siti Internet che è possibile visitare e quelli vietati;
- installare software che filtrino i siti indesiderati;
- parlare apertamente con i propri figli dei rischi del gioco d'azzardo e del perché è inappropriato per la loro età;
- tieni traccia dei siti Internet visitati dai tuoi figli;
- metti i computer in luoghi accessibili da chiunque, e mai nella stanza da letto;
- informati circa il gioco d'azzardo patologico e il suo rischio in adolescenza.

## CONCLUSIONI

Il 3% del PIL in Italia viene bruciato in scommesse e giochi d'azzardo. E se prendiamo il caso del poker online scopriamo che negli ultimi mesi ha superato ogni record. Perché il gioco d'azzardo e la scommessa piacciono? Perché la prospettiva della vincita (specie se casuale e imprevedibile) è un comportamento che attiva il nucleo accumbens e determina la produzione di dopamina, il neurotrasmettitore del piacere. E il piacere immaginato o provato di una vincita determina la ricerca di ulteriore piacere attraverso la ripetizione del comportamento. Il gioco può perciò essere una droga e scivolare verso forme di dipendenza dalle conseguenze devastanti per la vita del giocatore patologico e dei suoi familiari. Tutto qui? Certamente no.

Per la maggior parte delle persone il gioco è sfida, misura di sé, sogno, desiderio, ricerca di felicità a poco prezzo, evasione, emozione e molto altro ancora. La disponibilità poi di bische sempre disponibili e facilmente accessibili, grazie alla enorme potenzialità della Rete, moltiplica all'infinito il fascino magnetico del gioco d'azzardo e del poker in modo specifico. Tutto senza conseguenze? Non proprio, se pensiamo allo straordinario potenziale alienante dei tecnoparadisi ludici e artificiali. D'altro canto, se qualche adulto pensa di poter guadagnare senza lavorare affidandosi al magnetismo delle carte online, i nuovi protagonisti delle scommesse sono gli adolescenti italiani: almeno 7 adolescenti su 10 giocano e scommettono, in barba a divieti e norme che limiterebbero grandemente il gioco d'azzardo e le scommesse nei minorenni. Tra i giochi più praticati proprio il poker online, giocato anche in facebook e su applicazioni per gli smartphone (qui gratis, ma che allenamento allo stile di vita del giocatore!), e i facilissimi "gratta e vinci". Giocare d'azzardo e scommettere conquista, dunque, un nuovo target di utenti: gli adolescenti ed i giovanissimi. Sta crescendo una generazione di giocatori che farà impallidire quella attuale. Al di là di moralismi arrugginiti o di allarmi ad effetto, questo ulteriore fenomeno merita una riflessione. La precocizzazione dei comportamenti è una caratteristica dell'accelerazione straordinaria che viviamo e riguarda molti ambiti, come quello della sessualità per esempio. E non è senza conseguenze: ogni comportamento dovrebbe essere congruo con lo sviluppo cognitivo ed emotivo-affettivo del bambino e dell'adolescente. Se prendiamo il caso degli adolescenti e dei giovanissimi dobbiamo considerare il tipico atteggiamento di sfida, di misurazione di sé, di ricerca di emozioni, di attrazione per il rischio, tutti ingredienti che conferiscono alla scommessa e al gioco un fascino a volte irresistibile. Eppure questo non basta a spiegare il fenomeno. Non basta, quando osserviamo un bambino di 9 anni acquistare in edicola uno di quei giochi senza fatica come i vari "gratta e vinci". Nella mente di quel bambino si sta costruendo la convinzione che attraverso strumenti semplici, privi di impegno, totalmente scollegati ad ogni merito, è possibile cambiare la vita. Le "sfide" tipiche dell'infanzia e dell'adolescenza lasciano il posto alla "ruota della fortuna". Se nelle sfide c'era la costruzione di sé attraverso l'impegno e il merito, nella società tecnoliquida caratterizzata dalla "ruota della fortuna" c'è la deresponsabilizzazione e l'inutilità dell'impegno. Se perdo non comprometto la mia autostima perché è colpa di un sistema cieco, se vinco mi sento eccezionale: massimo risultato con il minimo sforzo. E perché un adolescente, che invece dovrebbe sentirsi attratto dalle grandi sfide in cui impegnarsi, è al contrario attratto dalle bische online? Forse perché mancano le grandi sfide, trasformate in competitività senza cuore e in efficientismo senza tempo. E forse quello che serve è piuttosto tornare a trasmettere agli adolescenti e anche a noi adulti il sottile piacere delle grandi sfide. E' questa dunque la "scommessa" finale: saremo sempre più risucchiati da luccicanti poker online o sapremo riscoprire il fascino delle sfide che la vita ci propone, riaccendendo la passione e la speranza?