

# Noi non ci azzardiamo

A CURA DI ALESSANDRA SMERILLI

DOSSIER





## Introduzione

ALESSANDRA SMERILLI\*

*Azzardo e usura generano continui fallimenti, non solo economici, ma anche famigliari e esistenziali. Si lotti con tutte le forze per sconfiggerli.*  
(Papa Francesco, 11 gennaio 2016)

« La presenza invasiva, ossessiva e crescente dell'azzardo in Italia è un fenomeno che, come un moderno Robin Hood alla rovescia, accumula ricchezze togliendo ai più bisognosi »

“La presenza invasiva, ossessiva e crescente dell'azzardo in Italia è un fenomeno che, come un moderno Robin Hood alla rovescia, accumula ricchezze togliendo ai più bisognosi. Devasta il tessuto sociale delle nostre comunità fino a divorare l'esistenza di persone e famiglie alle prese con la più grave crisi economica del dopoguerra. Produce una cultura che mina gravemente il bene comune e il tentativo di una ripresa economica perché in-fonde nelle menti dei cittadini l'idea che la ricchezza non nasce dal lavoro e dal legame solidale ma è un regalo capriccioso della dea fortuna”. Il testo citato è parte di una lettera che migliaia di italiani, nel corso di una manifestazione che si è svolta nel 2016 a Roma e in diverse città italiane, hanno spedito al Presidente Sergio Mattarella.

Sì, perché l'azzardo in Italia si sta diffondendo ben oltre i limiti della normalità. Siamo pervasi dalla pubblicità, siamo invasi dai gratta e vinci, e se vogliamo entrare in un bar senza slot machines, a volte dobbiamo camminare anche per ore.

In Italia vengono prodotti e venduti un quinto dei gratta e vinci di tutta Europa: non è un po' troppo (ricordandoci che comprare un gratta e vinci è come comprare un'azione in perdita...)? Proviamo a pensare che ogni secondo in Italia vengono acquistati 60 gratta e vinci, il vuol dire 3.600 al minuto.

Per di più la diffusione dell'azzardo vede sempre più abbassarsi l'età media dei fruitori (l'età in cui si inizia a giocare si sta abbassando verso i 13 e i 12 anni). Dalle ricerche più recenti emerge che i bambini hanno i primi contatti con l'azzardo fin dall'età di 10 anni, perché se ne fa uso in famiglia. Lo scorso anno, durante un percorso di educazione al bene comune portato avanti con studenti di una scuola secondaria di primo grado, alla domanda "Ti regalano 500 euro, cosa ne fai?", i docenti di alcune scuole del Lazio hanno visto quasi metà classe di studenti rispondere che li avrebbero 'giocati'. Il tasso di crescita dei giocatori tra i 15 e i 19 anni è del 3% annuo. Ma nell'ultimo anno la percentuale di quindicenni che hanno dichiarato di giocare tre o quattro volte a settimana è cresciuta del 7%.

Il fenomeno è economico, sociale, politico e culturale al tempo stesso, e sta diventando un'emergenza educativa.

Questo dossier nasce con l'intento di fare chiarezza, di spiegare perché in Italia abbiamo raggiunto questi limiti, di smascherare gli intrecci tra economia e politica, ma anche di offrire piste di prevenzione e di educazione su queste tematiche. Esso si divide in due parti: nella prima si cerca di analizzare il fenomeno e le sue cause, andando alle radici culturali, nella seconda si offrono piste ed esempi per iniziare ad occuparsi di questi temi con i ragazzi e con i giovani.

L'azzardo è un tema che ci riguarda, in quanto cristiani e in quanto educatori: la sua pervasività si accompagna con una cultura dell'affidamento alla fortuna, di un vuoto che si riempie di effimero. Non è molto raro trovare slot machines anche in circoli giovanili e oratori di ispirazione cristiana. Forse qualcosa ci sta sfuggendo di mano?

\* Professore Straordinario presso la PFSE Auxilium

« La diffusione dell'azzardo vede sempre più abbassarsi l'età media dei fruitori (l'età in cui si inizia a giocare si sta abbassando verso i 13 e i 12 anni) »

« Questo dossier è per offrire piste di prevenzione e di educazione su queste tematiche »



1.

PARTE PRIMA: L'ANALISI DEL FENOMENO

## I NUMERI DELL'AZZARDO IN ITALIA

VITTORIO PELLIGRA - GABRIELE MANDOLESÌ

Gli ultimi 10 anni della storia italiana sono stati segnati da grandi cambiamenti sociali ed economici; l'esplosione del fenomeno dell'azzardo legalizzato rappresenta sicuramente uno degli eventi di maggiore impatto e rilevanza sulla dimensione sociale ed economica della vita dei cittadini italiani e, in casi estremi ma sempre più frequenti, anche sulla loro salute.

I dati ufficiali forniti dai Monopoli di Stato lo dimostrano: se nel 2006 la raccolta (il totale delle puntate effettuate) ammontava a circa 35 miliardi di euro con una spesa (o la “perdita netta”, ossia le giocate meno le vincite) per gli italiani di 12 miliardi, nel 2016 la raccolta raggiunge i 96 miliardi di Euro, le vincite 77 miliardi, la spesa 19.5 miliardi di cui 10.5 all'erario e 9 alla filiera. Numeri esorbitanti, + 174% di puntate e un aumento delle perdite pari al 63%, che ci collocano quarti nella triste classifica mondiale dei paesi con le perdite maggiori, preceduti solamente da Stati Uniti (117 miliardi), Cina (62 miliardi) e Giappone (24 miliardi), e noni per spesa pro capite, con 385 euro all'anno considerando l'intera popolazione maggiorenne al 2016<sup>1</sup>.

Circa 50 miliardi sono finiti nelle Slot machine, 17 nel gioco on line e 9 nelle Lotterie (Gratta e Vinci e Lotteria Italia).

Cioè che maggiormente colpisce di questi dati è la loro controtendenza rispetto all'andamento generale del paese: la disoccupazione cresceva, le aziende chiudevano, l'economia rallentava, le famiglie risparmiavano sui beni essenziali ma la spesa in azzardo aumentava in maniera esponenziale.

Com'è stato possibile tutto questo? Perché nel periodo di maggiore crisi dal dopoguerra ad oggi, i risparmi delle famiglie, preziosi per affrontare un periodo di difficoltà, sono finiti nell'azzardo in maniera così massiccia?

### **L'economia della manipolazione e dell'inganno**

Sono diversi i fattori che possono spiegare questo fenomeno, ma certamente un ruolo primario lo hanno giocato la diffusione della pubblicità, la capillarità dell'offerta e l'aver fatto leva su meccanismi che i due premi Nobel per l'Economia, George Akerlof e Robert Shiller, ascrivono all'“economia della manipolazione e dell'inganno” (*Phishing Economy*) (Akerlof e Shiller, 2016).

Relativamente al tema della pubblicità, la sua efficacia nell'incentivare al gioco è indirettamente attestata dal livello di investimenti delle Società concessionarie che nel 2016 hanno speso complessivamente in *advertising* 71,6 milioni di Euro con un aumento del 40% rispetto all'anno precedente, concentrata prevalentemente (61 milioni) sul canale televisivo. Viene prodotta, fa-

« Cio che maggiormente colpisce è la controtendenza rispetto all'andamento generale del paese: la disoccupazione cresceva, le aziende chiudevano, l'economia rallentava, le famiglie risparmiavano sui beni essenziali ma la spesa in azzardo aumentava in maniera esponenziale »

<sup>1</sup> H2 Gambling Capital report 2016.



cendo leva sulla parte più emotiva e irrazionale del consumatore, la percezione di una vincita facile risolutiva dei problemi economici e di prospettive future, l'idea di un gioco divertente dove non esiste nessuna componente di rischio.

Ad oggi è in vigore un blando divieto di pubblicità sulle reti generaliste dalle 7 alle 22, ma mancano ancora leggi sull'on-line, dove si registra una spesa in pubblicità nel 2016 pari a 4,5 milioni di Euro. Esporre i consumatori a numerosi messaggi di questo tipo genera un grande rischio, soprattutto per i minori.

Relativamente alla capillarità dell'offerta dell'azzardo sui territori, i dati pubblicati dai Monopoli di Stato<sup>2</sup> per il 2016 ci danno una fotografia molto chiara del fenomeno: circa 34 mila punti vendita per giochi numerici a totalizzatore (Superenalotto, Win for life, ecc.), altrettanti punti vendita per il Lotto, circa 6 mila punti scommesse, 90 mila tra esercizi con AWP e sale VLT per un totale di circa 460.000 Slot machine e oltre 300 siti per le scommesse on-line.

Poiché quello dell'azzardo è uno dei settori dove meglio funziona la cosiddetta "legge di Say" secondo cui l'offerta di un bene o un servizio crea la sua domanda, un numero sempre maggiore di Enti Locali (Regioni e Comuni) hanno deciso di introdurre misure restrittive attraverso, per esempio, l'introduzione di una distanza minima dei punti di azzardo da luoghi sensibili, quali scuole, chiese, sportelli bancomat, ecc.) e a limitare l'orario di funzionamento delle varie tipologie di slot-machine.

Riguardo ai meccanismi cognitivi su cui si è fatto leva, è importante partire dal presupposto che l'azzardo è architettato per minimizzare l'impatto del pensiero razionale sulle nostre decisioni: sebbene qualche giocatore ogni tanto vinca, il sistema, globalmente, è pensato per far perdere i singoli e generare un utile per lo Stato e per le aziende private del settore. Essendo quindi, il valore monetario atteso di tutti i giochi, negativo, l'unico modo razionale per giocare sarebbe quello di non giocare. Per indurci a scommettere, quindi, si fa leva sulla "fallacia" del nostro sistema cognitivo che ci porta a fare scelte che sono in contrasto con il nostro interesse.

La scienze comportamentali hanno studiato a fondo tali meccanismi, come l'*avversione alla perdita* che ci induce a continuare

« Riguardo ai meccanismi cognitivi su cui si è fatto leva, è importante partire dal presupposto che l'azzardo è architettato per minimizzare l'impatto del pensiero razionale sulle nostre decisioni »

<sup>2</sup> Libro Blu dei Monopoli di Stato 2016, pp.76-78.



a giocare per cercare di recuperare le somme perdute; la nostra incapacità ad esprimere *giudizi probabilistici* ben calibrati, la “*fallacia dello scommettitore*” che ci induce a credere che i numeri ritardatari del Lotto abbiano maggiori probabilità di essere estratti rispetto agli altri, o l'*illusione del controllo*, che ci fa credere di poter esercitare, attraverso particolari gesti (soffiare sui dadi, schiacciare in un certo modo il pulsante della slot machine, scegliere personalmente il gratta e vinci o selezionare il numero del biglietto della lotteria, ecc.) un certo grado di controllo circa esiti che in realtà sono del tutto determinati dal caso.

È evidente quindi come siamo arrivati a questa situazione in cui puntiamo 96 miliardi di Euro nonostante la crisi: siamo bombardati da pubblicità che ci illudono di poter risolvere i nostri problemi tentando la sorte, le nostre città sono state invase da luoghi dell'azzardo e persone sicuramente ben edotte sui nostri meccanismi comportamentali hanno sfruttato tali conoscenze per progettare un sistema che fa leva sulle nostre debolezze.

### **Cui prodest?**

La domanda è perché? Come spesso accade, purtroppo, la risposta a questa domanda si trova solo ponendone un'altra. Chi ci guadagna? La risposta è immediata: lo Stato e la filiera delle aziende private del settore, che in regime di concessione gestiscono il mercato dell'azzardo con fatturati e utili che altri comparti del tessuto produttivo industriale si sognano data la crisi. È quindi evidente, a nostro avviso, che la scelta di dare nelle mani di multinazionali private la gestione di un settore così delicato come questo ha creato un forte interesse ad incentivare l'azzardo

« La scelta di dare nelle mani di multinazionali private la gestione di un settore così delicato come questo ha creato un forte interesse ad incentivare l'azzardo e il suo consumo in maniera selvaggia »

« Tutto ciò genera inoltre una serie di problemi che hanno a che fare con la giustizia sociale »

e il suo consumo in maniera selvaggia, senza tentare fin dall'inizio di controbilanciare gli interessi privati con la tutela della salute e della dignità della persone prevista dalla nostra Costituzione.

Tutto ciò genera inoltre una serie di problemi che hanno a che fare con la giustizia sociale. In primo luogo il far cassa sui soggetti fragili: l'aumento delle dipendenze da azzardo e i casi di suicidi dovuti a sovra indebitamento e depressione, di per sé inaccettabili, risultano ancora più gravi se pensiamo che sono il frutto di un'attività di business pianificata. C'è poi un aspetto più strettamente economico, ma egualmente ingiusto: lo schema purtroppo sempre più consolidato dei profitti privati e costi pubblici. L'industria dell'azzardo genera costi sociali altissimi a causa delle malattie per dipendenze, del rafforzamento delle mafie che, come afferma la Direzione Nazionale Antimafia, utilizza il business dell'azzardo legale per riciclare grandi quantità di denaro in breve tempo e con pochi rischi, dell'incremento dell'indebitamento delle famiglie, senza contare l'impatto non economico sulla felicità e sul benessere di quanti finiscono in questa spirale negativa. Tutti questi costi sono sostenuti dalla collettività, mentre le multinazionali portano a casa i profitti a differenza di quanto accade in Inghilterra dove già due volte alcune società di scommesse sono state condannate a risarcire un giocatore d'azzardo patologico a causa delle loro politiche di marketing troppo aggressive.

« C'è urgente bisogno di invertire la rotta, rimettendo al centro la tutela delle persone rispetto agli interessi economici »

C'è urgente bisogno di invertire la rotta, rimettendo al centro la tutela delle persone rispetto agli interessi economici come già stabilito dalla Corte Costituzionale nel 2011, che ha ribadito che gli interessi economici del settore dell'azzardo devono essere subordinati alla tutela della salute, della dignità della persona e dell'ordine pubblico, e pertanto ogni legge o delibera che limiti l'espansione del settore è da ritenersi legittima laddove si dimostri necessaria per la tutela di valori più alti rispetto agli interessi di multinazionali private.

Un primo importante passo è stato fatto con l'introduzione del divieto di pubblicità e di sponsorizzazione dell'azzardo contenuto nel Decreto *Dignità*, una misura che eviterà l'esposizione di minori e soggetti fragili agli spot ingannevoli dell'industria dell'azzardo, ma è importante non fermarsi e rimettere in discussione il sistema di concessioni che affida la gestione del settore a privati generando un incentivo economico alla diffusione dell'azzardo.



# SISTEMA DELL'AZZARDO COME CASO POLITICO

CARLO CEFALONI \*



La diffusione e incentivazione dell'azzardo in Italia è un fenomeno indotto dall'interesse di grandi gruppi economici che hanno trovato la politica impreparata, alleata a sua insaputa oppure apertamente collusa.

È difficile oggi, che la raccolta complessiva del settore ha sfondato il tetto dei 100 miliardi di euro, impostare correttamente una vera analisi della questione senza essere trascinati a parlare di "ludopatie" e dei soliti "casi pietosi" dei "dipendenti patologici del gioco". Una vera e propria trappola semantica dove si usano termini impropri (il "gioco", il "ludo") quando si parla di azzardo.

Secondo il mantra di certo giornalismo banalizzante, bisogna dire qualcosa che "capisca mia madre" e così la tv si riempie di volti lacrimanti e testimonianze toccanti, strappa applausi, di chi, forse, si è liberato dalla dipendenza, magari grazie alla famiglia che non è stata travolta dal dissesto. Ma tutto ciò, troppo spesso, è un vero ostacolo per chi vuole entrare nel cuore del sistema e

« È difficile, oggi, impostare correttamente una vera analisi della questione senza essere trascinati a parlare di "ludopatie" e dei soliti "casi pietosi" dei "dipendenti patologici del gioco". Una vera e propria trappola semantica »

rendersi conto che la vera preoccupante patologia è quella di uno Stato che non riesce a fare a meno dei 10 miliardi all'anno di entrate erariali assicurate dal complesso del "casinò Italia".

Nel recente passato diversi amministratori locali si erano riproposti di aprire sul territorio dei nuovi templi dell'azzardo come attrattiva di denaro fresco da riversare a cascata secondo modelli che non hanno mai avuto fondamento. Il progetto "Waterfront" sul litorale romano aveva come cardine la valorizzazione delle periferie tramite l'offerta del divertimento con piste da sci coperte come a Dubai e mega sale da roulette come a Monte Carlo. Lo stesso presidente del Consiglio Berlusconi non aveva trovato meglio che promettere un casinò nell'isola di Lampedusa per ripagarla dal fatto di essere in prima linea come approdo della marea di migranti in fuga dal Sud del mondo.

Ad inizio 2018, l'Italia è la sede di un casinò diffuso in una miriade di terminali accessibili a tutti. Come si riporta vittoriosamente sul sito Astro del sistema Confindustria: «Le entrate tributarie derivanti dal settore dei giochi riscontra infatti un andamento positivo che ammontano, nel primo trimestre del 2018, a 3.719 milioni di euro con una variazione positiva di 267 milioni di euro (+7,7%), rispetto allo stesso periodo dello scorso anno». Ovviamente il "settore dei giochi", per restare nell'antilingua di stam-

« Nel recente passato diversi amministratori locali si erano riproposti di aprire sul territorio nuovi templi dell'azzardo come attrattiva di denaro fresco da riversare a cascata »



po orwelliano, riguarda l'offerta dell'azzardo gestito dall'insieme della filiera controllata da 13 grandi concessionari dello Stato. Si tratta ad esempio di multinazionali come la spagnola Codere che, a poca distanza dalla basilica di San Giovanni in Laterano, ha aperto la più grande sala bingo d'Europa ponendo al suo ingresso un grande simbolo della Repubblica italiana con il numero della concessione. La società ha tanto di codice etico e programma di formazione per gli operatori secondo il modello sperimentato delle imprese socialmente responsabili. Ancor di più si può dire per il colosso Lottomatica, di proprietà dello storico gruppo De Agostini, che si mostra attenta a finanziare, ad esempio, tramite il Comitato olimpico nazionale, campi da gioco (vero stavolta) nelle periferie, con tanto di bimbi festanti, esibiti come testimonial della loro beneficenza. Sono imprese legali che svolgono attività di carattere pubblico e che amministrano grandi flussi di denaro, investono in tutto il mondo, in settori diversificati, come ad esempio per Lottomatica, il mercato dei crediti deteriorati o npl.

### Il "convitato di pietra"

Per poter valutare il ruolo di un'azione politica capace di far valere le ragioni del bene comune, bisogna prendere le misure del "convitato di pietra" che è ben assiso al centro della nostra società e cioè il "Sistema Gioco Italia": «la Federazione di filiera dell'industria del gioco e dell'intrattenimento nata a febbraio 2012 nell'ambito di Confindustria Servizi Innovativi e Tecnologici con l'obiettivo di rappresentare gli interessi trasversali del settore ed elaborare strategie e proposte unitarie in particolare in merito a politiche fiscali, tutela della legalità, tutela dell'occupazione e delle risorse umane, innovazione tecnologica, comunicazione». Secondo calcoli interni a tale organizzazione, le imprese sarebbero 6 mila, con 150 mila persone addette "in via diretta e indiretta" e 120 mila punti vendita. Prendendo a riferimento l'anno 2016, il sito di Confindustria mette in linea gli attori della partita: 96 miliardi di euro raccolti, 77 tornati indietro agli utenti, 9 miliardi alle casse erariali e 10 alle imprese nel loro complesso.

Per poter ottenere questi risultati il mercato ha bisogno di essere continuamente sollecitato con nuove offerte di vincita immediata, estrazione ogni ora, in una dimensione parossistica dove il volume delle "vincite" dei 77 miliardi comprende sia il premio

« Per poter valutare il ruolo di un'azione politica capace di far valere le ragioni del bene comune, bisogna prendere le misure del "convitato di pietra" che è ben assiso al centro della nostra società, e cioè il "Sistema Gioco Italia" »

« L'imposizione di una globalizzazione della disuguaglianza comporta la perdita di ogni orizzonte di fraternità possibile e quindi il venir meno di ogni agire politico che non sia l'accettazione tecnocratica della realtà »

« Davanti ad un assetto di potere troppo forte da poter intaccare, ci si rifugia dolorosamente nella cura delle vittime del sistema. Di qui l'approccio, in questo caso, sulle persone in preda all'ossessione dell'azzardo »

straordinario idolatrato dai media che una marea di tentativi continuamente rinnovati per approssimazione. Più che di vittorie, si tratta di sistemi di fidelizzazione basilari che si sperimentano su una umanità ferita e incerta del nostro tempo, tentata dall'azzardo come ultima istanza per una svolta possibile, finanziaria e non solo.

### Una regressione della politica sociale

Il senso di quanto sta avvenendo lo ha colto lo storico Tony Judt in "Novecento", libro conversazione, uscito postumo nel 2012, con Timothy Schneider, come una regressione della politica sociale: la diffusione legalizzata e incentivata dell'azzardo è «un sistema di prelievo fiscale indiretto, regressivo e selettivo. Fondamentalmente si incoraggiano i poveri a spendere denaro nella speranza di raggiungere la ricchezza, mentre i ricchi, anche se dovessero scegliere di spendere la stessa somma in denaro, non ne sentirebbero la mancanza». Judt riconosce che «i divieti assoluti possono avere effetti perversi», ma osserva che «una cosa è riconoscere l'imperfezione umana, tutt'altra cosa è sfruttarla impietosamente come sostituto delle politiche sociali».

Ma alla fine quel denaro che arriva al fisco entra nel calderone di un bilancio pubblico in perenne difficoltà tra parametri di austerità e il peso di un debito che appare inestinguibile, mentre i grandi gruppi finanziari possono decidere dove spostare i loro capitali alla ricerca del maggior profitto. "Il modo è guasto" per ripetere sempre Judt nel percepire che l'imposizione di una globalizzazione della disuguaglianza comporta la perdita di ogni orizzonte di fraternità possibile e quindi il venir meno di ogni agire politico che non sia l'accettazione tecnocratica della realtà.

### Un potere che si presenta come assoluto

Lasciar credere che non ci sia altro modello di gestione dell'azzardo di quello imposto in via surrettizia in Italia negli ultimi 20 anni è evidentemente uno degli effetti del disincanto diffuso dopo l'età delle grandi illusioni utopiche di cambiare il mondo, a cominciare da quel grande "esperimento profano dell'uomo nuovo" che è stato il comunismo.

Davanti ad un assetto di potere troppo forte da poter intaccare, ci si rifugia dolorosamente nella cura delle vittime del sistema. Di



qui l'approccio, in questo caso, sulle persone in preda all'ossessione dell'azzardo. I numeri che si citano, tuttavia (800 mila persone secondo certe stime o il 2/3 % della popolazione secondo l'Organizzazione mondiale della sanità), sono contestati da fonti confindustriali che parlano di procurato allarme e comunque di una complessità di patologie che magari hanno una doppia diagnosi e palesano una fragilità che comunque avrebbe trovato il modo di procurarsi del danno. D'altra parte il limitarsi, come fanno alcune leggi regionali, a dotarsi di presidi di cura contro questa nuova dipendenza, mette in evidenza la difficoltà ad intercettare l'area di un disagio che ha bisogno di forti reti familiari e comunitarie per essere incanalato verso la cura. Legami che si rivelano troppo spesso assenti o incapaci di approcciarsi con un servizio sanitario pubblico in crisi di risorse. Il sistema delle imprese, inoltre, può godere di una certa ideologia che agita il tema del proibizionismo come un tabù. Assimilando la "nuova dipendenza non da sostanza" alle altre droghe ritiene che ogni divieto assoluto finisca per moltiplicare una domanda intercetta dalla malavita organizzata. Meglio, quindi, secondo tale prospettiva, la somministrazione controllata da aziende specializzate convenzionate con lo Stato in un quadro di legalità che si rivela conveniente per le entrate fiscali. In realtà abbiamo assistito, in Italia, ad una sovrapproduzione di offerta che non assomiglia affatto ad una legalizzazione



ma ad una incentivazione senza fine. “L'azzardo è il bancomat delle mafie”, come afferma il capo della Polizia Franco Gabrielli e come certificano, ogni anno, le relazioni della Direzione nazionale antimafia. La cosiddetta legalizzazione non ha affatto espulso il malaffare come illustra il dossier “Gioco sporco, sporco gioco. L'azzardo secondo le mafie”, promosso dal Coordinamento Nazionale Comunità di Accoglienza (Cnca) e curato da Filippo Torrigiani, consulente della Commissione Parlamentare Antimafia: «Per troppo tempo infatti si era erroneamente creduto che se lo Stato avesse ampliato, controllato e gestito l'offerta del gioco lecito, si sarebbe contrastata la presenza dell'illegalità, sino a rendere il mercato del gioco improduttivo per la stessa. Il corso degli eventi, invece, ha sancito ben altro. I tentacoli dell'illegalità prosperano benissimo su un binario “parallelo” e con un giro di affari difficilmente quantificabile; la realtà incontrovertibile evidenzia come, a fronte di una maggiore offerta del “gioco legale”, sia più semplice per i clan malavitosi trarre profitti attraverso pratiche di usura, riciclaggio, estorsione, imposizione».

« La cosiddetta  
legalizzazione  
non ha affatto  
espulso  
il malaffare »



## La svolta necessaria

L'approccio modernamente "liberal" si rivela, così, funzionale a mantenere certi interessi e profitti. Come afferma Mauro Vanetti del collettivo "Senza slot" di Pavia in un'intervista a cittanuova.it «L'attuale assetto è stato studiato a tavolino e realizzato da una sinergia tra legislatori, governanti, finanziatori privati e imprenditori. Lo Stato cercava fonti di finanziamento che permettessero di sequestrare denaro alla massa più povera della popolazione senza suscitare opposizione politica e sociale che avrebbe incontrato con una elevata tassazione regressiva».

L'opposizione contro l'invasione dell'azzardo ha visto coagularsi diverse reti di cittadinanza così come avviene davanti ad un'attività inquinante che tutti possono vedere e toccare. Il primo obiettivo è stato quello di produrre una normativa degli enti locali, dalle Regioni ai Comuni, capace di porre un freno alla mancanza di regole indotta da una normativa nazionale che ha promosso l'offerta incontrollata dell'azzardo. Ma è evidente che la forza di un movimento di persone che trova la forza di ribellarsi al potere del denaro non può essere ingabbiata dentro l'obiettivo di ottenere un regolamento comunale capace di resistere agli attacchi dei legali delle multinazionali davanti alla magistratura amministrativa. Il vero obiettivo è quello di sottrarre l'intero settore dell'azzardo alle imprese strutturalmente orientate al profitto. Gestire l'offerta in modo non ossessivo e incentivante fino a ridurre un fenomeno che è capace di divorare territori e una sana e reale economia che crea ricchezza da redistribuire tra tutti.

Non è un obiettivo impossibile, ma crea la necessità di trovare altre entrate fiscali diverse da quelle dell'azzardo, la qual cosa induce un dibattito più ampio sulle scelte di politica economica e sociale. Senza tale svolta radicale, tutta l'attenzione sul fenomeno dell'azzardo rischia di ridursi a una istanza moralistica destinata ad estinguersi. Ci troviamo davanti ad un caso esemplare per capire i rapporti di forza esistenti nel nostro Paese e la possibilità reale di capovolverli.

\* Redattore *Città Nuova*

« L'opposizione  
contro l'invasione  
dell'azzardo ha  
visto coagularsi  
diverse reti di  
cittadinanza »

« Senza una  
svolta radicale,  
tutta l'attenzione  
sul fenomeno  
dell'azzardo  
rischia di ridursi  
a una istanza  
moralistica  
destinata ad  
estinguersi »



## LE CAUSE CULTURALI

LUIGINO BRUNI

Per capire cosa sta veramente accadendo nel mondo dell'azzardo non usiamo l'espressione "gioco" d'azzardo né ludopatia, perché l'azzardo non è un gioco e la patologia non è il gioco ma l'azzardo: il gioco è cosa molto buona, una delle *capabilities* fondamentali, secondo Martha Nussbaum.

L'azzardo cresce in Italia e nel mondo perché l'azzardo è un culto perfettamente funzionale alla nuova religione (o meglio idolatria) capitalistica. Ed è su questo punto che vorrei portare l'attenzione con questo mio intervento.

Che ci sia un rapporto tra azzardo e religione ce lo dice la stessa scena della passione che, nella storia dell'arte, non manca mai di inserire i dadi tra i suoi protagonisti. È una scommessa lanciata da Satan a Elohim all'origine della storia drammatica di Giobbe. La "fede" nei numeri, nelle alchimie delle combinazioni, è un ingrediente essenziali di molte magie e superstizioni - non è certo un caso che l'azzardo prolifera nelle culture superstiziose e popolate da molti idoli.

Se, come ci ha mostrato Max Weber, il capitalismo è nato da

« Non usiamo  
l'espressione  
"gioco" d'azzardo  
né ludopatia,  
perché l'azzardo  
non è un gioco  
e la patologia  
non è il gioco ma  
l'azzardo: il gioco  
è cosa molto  
buona »

uno spirito (quello della Riforma), che cosa diventa il capitalismo quando viene svuotato del suo spirito e al suo posto c'è solo materia e consumo? L'Europa l'hanno fatta soprattutto mercanti e monaci, economia e spirito, e l'hanno fatta assieme. I mercanti, le grandi fiere, gli scambi, i trattati commerciali non avrebbero creato durante il Medioevo nessuna idea di Europa senza l'azione congiunta, complementare e co-essenziale del monachesimo, e poi di Francesco e di Domenico. Il cristianesimo e i suoi carismi hanno offerto quel soffio vitale e quel respiro che ha generato e nutrito l'Europa, inclusa la sua economia di mercato, il suo sistema di welfare (che è stato inventato dai carismi religiosi, non certamente dallo Stato), le sue banche.

Questo spirito, uno e molteplice, dell'economia e della società europea è stato capace di alimentarla e di vivificarla, di farle raggiungere risultati straordinari. L'Europa oggi è in crisi non solo per la mancanza di una comune politica fiscale e per i debiti pubblici, ma soprattutto perché sono venute meno queste tradizioni ideali che hanno alimentato nei secoli il suo spirito. Tradizioni che nel sottosuolo sono ancora vive, sebbene con gradi diversi, ma le falde hanno perso contatto con i canali e gli acquedotti, e non dissetano più la terra né i suoi abitanti. Il suo spirito originale è sempre più fioco, né si vedono altri "spiriti" all'orizzonte capaci di svolgere la stessa funzione vitale e vivificante.

Quando una cultura perde il suo spirito (e noi lo stiamo perdendo completamente), si interrompe il suo soffio, anche quello civile ed economico. La carestia di spirito è oggi la prima forma di miseria che sta bloccando l'Europa, spegnendo nei suoi cittadini il sogno e l'idea stessa d'Europa.

Mancando oggi "monaci" e spirito, il vuoto da loro lasciato nell'anima delle persone e dei popoli (che oggi non meno di ieri sono prima di tutto animali spirituali), lo stanno riempiendo i maghi, gli oroscopi, il gioco, le scommesse, i gratta-e-vinci, il bingo; cioè il nulla, che non è il "nada" di Giovanni della Croce, ma il nulla mortifero del niente dei culti idolatrici.

Walter Benjamin nel 1921 scriveva che «nel capitalismo bisogna scorgervi una religione, perché nella sua essenza esso serve a soddisfare quelle medesime preoccupazioni, quei tormenti, quelle inquietudini, cui in passato davano risposta le cosiddette religioni... In Occidente, il capitalismo si è sviluppato parassita-

« L'Europa oggi è in crisi non solo per la mancanza di una comune politica fiscale e per i debiti pubblici, ma soprattutto perché sono venute meno le tradizioni ideali che hanno alimentato nei secoli il suo spirito »



riamente sul cristianesimo» (*Il Capitalismo come religione*, 1921). E con capacità profetica aggiungeva: «*In futuro ne avremo una visione complessiva*».

La natura religiosa del capitalismo è oggi molto più evidente che negli anni Venti, se pensiamo quanto sono diventanti esigui i territori della vita non in vendita. Una religione pagana e di solo culto, che cerca di prendere il posto del cristianesimo (non di qualsiasi religione), anche perché è dall'Umanesimo ebraico-cristiano che è stato generato.

Solo in epoca recente il capitalismo ha rivelato pienamente la sua natura di religione. Non ce lo dicono soltanto i centri commerciali disegnati a forma di tempio, né solo la cultura di quelle società di *multi-level marketing* che iniziano col segno della croce le loro sedute in cerca di nuovi fedeli del loro prodotto-feticcio, e neanche soltanto la creazione di un sistema finanziario basato sulla sola fede senza più alcun rapporto con l'economia reale.

Così da idolatria, malattia di ogni civiltà religiosa, con il capitalismo il culto del denaro si è trasformato in una vera e propria religione, con propri sacerdoti, chiese, incensi, liturgie e santi, con un culto feriale ad orario continuato, un'adorazione perpetua che non si interrompe né di sabato, né di venerdì, né tantomeno di domenica. È quindi, ad esempio, soltanto una pia illusione pensare che la cultura capitalista possa rispettare il riposo domenicale: in quella religione non c'è domenica, perché ogni giorno è il giorno del culto. Non c'è coabitazione tra la cultura della domenica e la cultura del capitalismo.

« Da idolatria, malattia di ogni civiltà religiosa, con il capitalismo il culto del denaro si è trasformato in una vera e propria religione, con propri sacerdoti, chiese, incensi, liturgie e santi, con un culto feriale ad orario continuato, un'adorazione perpetua »





Le chiese, in particolare la chiesa cattolica, nel ventesimo secolo avevano individuato il nemico della fede nei grandi sistemi collettivisti, e sono state protagoniste nel crollo di quei muri. Non c'è però ancora la consapevolezza diffusa del pericolo non meno devastante e anti-cristiano del capitalismo finanziario, che, anche per la nostra distrazione, sta dominando e paganizzando il mondo. L'uomo del capitalismo non può essere evangelizzato, perché ha già il suo vangelo, che chiede molto meno del Vangelo delle chiese.

In questo contesto non potremmo comprendere bene il nostro tempo senza l'analisi del rapporto tra debito e colpa, cara anche ad un pensatore come Giorgio Agamben.

Le civiltà nascono per espiare qualche colpa originaria, e quindi i debiti si estinguono, non si creano. Una grande novità della nostra età senza spirito è aver inventato la creazione di debito come eredità: ai figli si lasciano debiti, non li si rende più eredi. Non capiamo la gravità etica dei nostri enormi debiti pubblici senza un'analisi teologica e spirituale della nostra civiltà. I debiti sono cose serie, soprattutto quando diventano pubblici e quando vengono trasferiti ai figli. Nell'antichità si diventava schiavi anche per debiti – in Israele quasi soltanto per debiti (per questa ragione ogni giubileo è liberazione dai debiti, incluso il nostro giubileo della misericordia, che se viene ridotto ad una faccenda di remissione di peccati e colpe individuale, perde quasi tutta la sua forza profetica). Come felicemente sottolinea Oster, «il termine più antico per indicare la libertà compare nel sumero, dove il termine *amar-*

« L'uomo del capitalismo non può essere evangelizzato, perché ha già il suo vangelo, che chiede molto meno del Vangelo delle chiese »



« Nell'azzardo di massa si consuma questo disperato culto idolatrico che genera un debito inestinguibile. Chi promuove il movimento SlotMob, come chiunque partecipa ad uno dei momenti dove si premia la virtù che sconfigge il destino, compie un'azione giubilare, un atto di liberazione »

gi vuole significare la libertà dai debiti». Il cristianesimo, allora, può essere visto come una promessa di liberazione dalla colpa e dai debiti – una profezia in buona parte rimasta incompiuta, come lo è stata la profezia del giubileo ebraico.

I debiti sono sempre cose serie. Anche perché quando dall'orizzonte si eliminano gli dei, resta solo il debito per i figli, dimentichi di ogni responsabilità: «Dopo di noi il diluvio universale», disse Madame de Pompadour, quando, nel 1757, durante una festa in un castello apprese la notizia della sconfitta delle truppe francesi nella battaglia di Rossbach. «Dopo di noi il diluvio universale»: è il motto dell'*Ancien Régime* in decadenza, che ancora oggi risuona ovunque nell'aria. Non c'è bisogno di essere un aristocratico per dirlo. Chiunque, anche piccolo, faccia debiti ha nel sangue questo senso del «Dopo di noi il diluvio universale» (p. 61). Ai figli si lasciano patrimoni, il dono dei padri (*patres munus*), non i debiti. Chi distrugge i patrimoni e crea debiti è semplicemente irresponsabile.

Nell'azzardo di massa si consuma questo disperato culto idolatrico che genera un debito inestinguibile. Chi promuove il movimento SlotMob, come chiunque partecipa ad uno dei momenti dove si premia la virtù che sconfigge il destino, compie un'azione giubilare, un atto di liberazione.

# AZZARDO E ADOLESCENTI: UNA RICERCA

SIMONE FEDER

Il proliferare dell'azzardo all'interno dei nostri territori intossica il nostro contesto di vita e mette fortemente a rischio specialmente i più giovani, che rischiano di sviluppare una forte attrazione e contemporaneamente una certa assuefazione che limita un approccio critico e consapevole ad esso.

Fondamentale risulta per questo inquadrare il fenomeno attraverso un'approfondita conoscenza della realtà e studiare quindi il necessario tipo di intervento preventivo.

Nell' a.s. 2017/2018 il Centro di ricerca Semi di Melo, fondato dalla Casa del Giovane di Pavia in collaborazione con Fondazione Exodus e con l'Università Bicocca di Milano, ha effettuato un'indagine sugli stili di vita giovanili che ha coinvolto in totale 14455 studenti (52,85% maschi e 47,15% femmine) appartenenti a 89 Istituti secondari di secondo grado e 2574 studenti (52,37% maschi e 47,63% femmine) appartenenti a Istituti secondari di primo grado della Lombardia.<sup>3</sup>

L' 81,07% dei ragazzi oggetto d'indagine delle superiori è minorenni. L'età media dei ragazzi intervistati è 17 anni (13 anni per gli istituti di primo grado).

Il 9,5% dei giovani degli Istituti superiori afferma di trascorrere in sale giochi il proprio tempo libero, dato fortemente in crescita per quanto riguarda gli Istituti di primo grado (20%) e luogo che potrebbe avvicinare pericolosamente al primo approccio con l'azzardo.

Interrogati su come utilizzassero la propria paghetta settimanale emerge che la popolazione analizzata spende settimanalmente in azzardo (almeno uno dei tre giochi) il 14,8% dei giovani (16,67% negli Istituti di primo grado) ed in particolare:

- il 5,2% in gratta e vinci (10,06% negli Istituti di primo grado)
- il 2,5% in slot machine (1,9% negli Istituti di primo grado)
- il 12% in scommesse (20% se consideriamo solo la popolazione maschile e 8,86% negli Istituti di primo grado)

<sup>3</sup> Dove non specificato i dati si riferiscono al campione degli Istituti di secondo grado.

« Il proliferare dell'azzardo all'interno dei nostri territori intossica il nostro contesto di vita e mette fortemente a rischio specialmente i più giovani, che rischiano di sviluppare una forte attrazione e contemporaneamente una certa assuefazione che limita un approccio critico e consapevole ad esso »

« In generale le cifre spese ammontano a meno di 10 euro alla settimana, esistono tuttavia alcune situazioni in cui si arriva a spese di oltre 50€ »

In generale le cifre spese ammontano a meno di 10 euro alla settimana, esistono tuttavia alcune situazioni in cui si arriva a spese di oltre 50€.

Dei soggetti intervistati ha dichiarato di aver già giocato d'azzardo il 53,3% del campione (25,25% negli Istituti di primo grado).

Nonostante i divieti esistenti per legge, è necessario evidenziare come la percentuale dei giovani minorenni che investe settimanalmente la propria paghetta in azzardo superi sempre quella di chi avrebbe l'età legale per farlo.

	MINORENNI	MAGGIORENNI
Grattaevinci %	7,9	4,7
Scommesse %	15,6	11,1
Slot %	5,0	2,0

D'altra parte il 69,2% degli studenti ha riferito di conoscere luoghi in cui è possibile giocare d'azzardo anche se si è minorenni (47,51% degli studenti degli Istituti di primo grado) e per la maggior parte di loro l'età del primo utilizzo si attesta tra i 10 e i 15 anni (38,6% per le slotmachine, 48,5% per l'azzardo online e 49% per i gratta e vinci). Solo per le scommesse sembra alzarsi maggiormente l'età del primo approccio, il 43,3% del campione aveva più di 15 anni, tuttavia esse rimangono fortemente gettonate tra i giovanissimi, 23,2% dice di essersi già avvicinato ad esse (83,6% dei maschi e 16,4% delle femmine, 75,2% dei minorenni e 24,8% maggiorenni). Il 4,3% di chi scommette lo fa quotidianamente, mentre il 51,5% una volta al mese.

La maggior parte dei giovani (74%) ha scommesso per la prima volta con gli amici, sembrano essere proprio questi ultimi gli 'iniziatori' anche per altre tipologie di azzardo, 48,9% per quanto riguarda le slotmachine e 43,5% quando parliamo di azzardo online (in questo campo è importante sottolineare anche che il 27,4% afferma di averlo fatto per la prima volta da solo).

Nel caso del gratta e vinci sono invece i genitori ad 'accompagnarne' per primi i loro figli all'utilizzo nel 59,6% dei casi. Il 43,3% ha affermato di aver già acquistato gratta e vinci (il 76,3% dei minorenni ed il 23,7% dei maggiorenni)

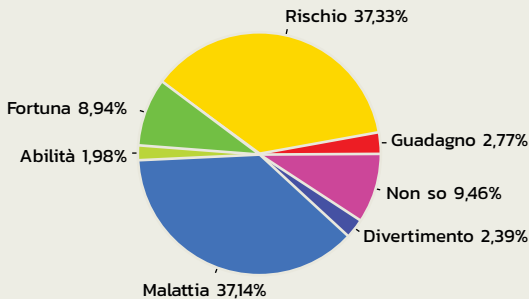
In merito all'influenza dei familiari è importante evidenziare

che il 9% del campione ha parenti stretti (genitori o fratelli) che giocano d'azzardo abitualmente (tutti i giorni o quasi). Il 16% conosce altri parenti (nonni o zii) che lo fanno, il 31% ha amici che giocano abitualmente e il 43% conoscenti.

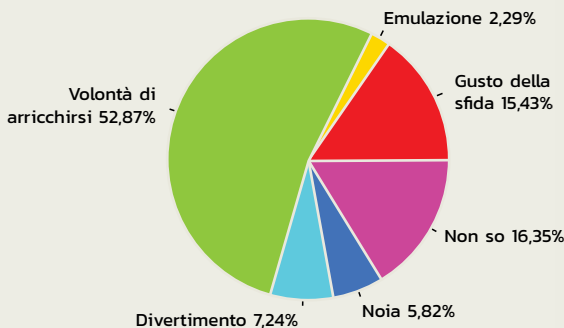
Abbiamo quindi a che fare con una realtà che è quotidianamente presente all'interno della vita dei nostri ragazzi, non solo all'interno dei contesti in cui vivono ma anche veicolata tramite le relazioni importanti.

Pensiamo solo che il 10,8% afferma di aver già utilizzato slot machine, di questi il 9,3% dice di usarle ancora quotidianamente.

Secondo gli studenti intervistati "Gioco d'azzardo" è nel 37,3% dei casi rischio, nel 37,1% malattia, nell'8,9% fortuna, nel 2,8% guadagno, nel 2,4% divertimento mentre nel 2% abilità. Il 9,5% non sa dare una definizione



Le motivazioni che spingono le persone a giocare d'azzardo sono inoltre ricondotte per il 52,9% dei casi alla volontà di arricchirsi, per il 15,4% al gusto della sfida, per il 7,2% al divertimento, per il 5,8% alla noia, e per il 2,3% all'emulazione. Il 16,3% non sa rispondere.



« Abbiamo a che fare con una realtà che è quotidianamente presente all'interno della vita dei nostri ragazzi, non solo all'interno dei contesti in cui vivono ma anche veicolata tramite le relazioni importanti »





Ai ragazzi è stato chiesto di indicare quanto ritengono dannosi alcuni comportamenti: rispetto al gioco d'azzardo la percezione è di una pericolosità altissima per il 25,6% dei casi e molto alta per il 32,2%, abbiamo inoltre un 17,6% che lo ritiene poco o per niente dannoso.

È stato inoltre domandato se alcuni comportamenti potessero, secondo loro, creare dipendenza: tra di essi erano elencati AZZARDO e USO DI GRATTA E VINCI. Interessante notare quanto quest'ultimo sia, in entrambi gli ordini di scuole, percepito da una percentuale minore di persone come possibile fonte di dipendenza.

STUDENTI IST. 1°GRADO	Sì	No	Non so
Azzardo %	81,43	13,25	5,32
Gratta e vinci %	73,66	18,41	7,93
STUDENTI IST. 2°GRADO	Sì	No	Non so
Azzardo %	86	11	3
Gratta e vinci/Lotterie %	80,3	14,5	5,2

In ultimo è necessario sottolineare che, nonostante una certa percezione del rischio legato a tale attività, 21,9% non interverrebbe mai vedendo un amico giocare d'azzardo o scommettere, il 47,1% solo se pensa stia esagerando (33,33% e 39,28 dei giovani negli Istituti di primo grado). D'altro canto solo il 7,1% dei giovani si sente condizionato dagli amici nell'approccio all'azzardo.

Fondamentale risulta una prevenzione che aiuti soprattutto i giovani a sviluppare pensieri ed atteggiamenti il più possibile responsabili e critici nei confronti del gioco d'azzardo e di tutte le condotte disfunzionali ad esso associate. Questo include la conoscenza di quelli che sono i meccanismi del gioco d'azzardo, di come quest'ultimo non porti alla vincita e alla ricchezza, ma anzi alla rovina e alla distruzione di intere famiglie, e un'educazione ad un gioco "sano", che includa il valore della sfida, la messa in atto delle proprie abilità e capacità, il piacere del gioco di squadra e di saper anche accettare la sconfitta.

Tutto ciò non può essere disgiunto da un'educazione familiare e sociale che valorizzi l'importanza della fatica nella conquista degli obiettivi, del tempo dell'attesa di risultati, della progettazione a lungo termine della propria vita.

« Fondamentale risulta una prevenzione che aiuti soprattutto i giovani a sviluppare pensieri ed atteggiamenti il più possibile responsabili e critici nei confronti del gioco d'azzardo e di tutte le condotte disfunzionali ad esso associate »



## 2.

PARTE SECONDA: PASTORALE E PREVENZIONE

**GIOCO, EMOZIONI  
E PREVENZIONE ALL'AZZARDO**

UMBERTO NIZZOLI

Palamede, un mitico guerriero leggendario greco di cui si ha una bellissima scultura del Canova, è il personaggio a cui si fa risalire l'invenzione del gioco d'azzardo.

Palamede è un eroe valoroso di cui cantano i poeti: coraggioso e saggio, cade però nella trappola tesa dall'astutissimo Ulisse. Fece

parte della delegazione inviata a Troia per cercare di ottenere la restituzione di Elena rapita da Paride. Fu lui che riuscì a rendere invincibile l'esercito degli Achei: reclutò infatti Achille e riuscì a smascherare il tentativo di Ulisse che voleva evitare l'avventura contro Troia fingendosi pazzo. Ulisse non voleva partire: l'oracolo gli aveva predetto che se fosse partito non avrebbe potuto fare ritorno a Itaca che dopo 20 anni. Astuto e ingegnoso come era, riuscì a primeggiare in ogni campo; di lui si dice che abbia inventato il gioco d'azzardo per distrarre le truppe affaticate da un assedio di Troia interminabile. La guerra andava avanti senza nessun prevedibile sviluppo, le truppe erano affaticate e volevano fare ritorno alle loro case. Il gioco d'azzardo le trattenne.

Il mito che ci riporta alle origini dell'invenzione del gioco d'azzardo è estremamente illuminante; come sempre.

Ma il gioco d'azzardo porta alla rovina degli spiriti e dei patrimoni ed è per ciò che nel sermone *De Aleatoribus* Pseudo Cipriano nel III secolo lo descrive come un peccato contro lo Spirito Santo. Cipriano descrive il gioco dei dadi come una pratica di tipo idolatrico, una insidia ordita dal diavolo contro i cristiani.

Il grande Mosè Maimonide, contemporaneo di San Tommaso, disse con la sua solita profondità che un giocatore d'azzardo perde sempre, perde del denaro, perde dignità e perde tempo. Nel caso in cui non perdesse ma vincesses gli nascerebbe attorno una tela di ragno che finirebbe col soffocarlo.

Il gioco d'azzardo è figlio della avidità, è fratello dell'iniquità, è il padre dei mali. Così chiari George Washington. Più recentemente in un'epoca in cui, al solito, l'Italia attraversava una condizione di crisi economica, lo statista Quintino Sella col suo liberalismo sagace e cinico classificò il gioco d'azzardo come la tassa degli stupidi. Gli Stati lo hanno imparato bene: col gioco d'azzardo ottengono una massa di denaro che serve per colmare i buchi di bilancio dello Stato. Così è tuttora. La gente gioca e lo Stato, gli Stati, guadagna.

Il gioco d'azzardo riguarda le persone di tutte le età.

Nulla da ridire sia ben chiaro col gioco, e neppure con quello d'azzardo, ci mancherebbe! Infatti esso fa parte dei giochi più generalmente intesi e come tali utilissimi alla crescita e alla vita, e nella sua componente di azzardo simula le condizioni di rischio sperimentale che aiutano a costruire l'identità personale. La cre-

« Il grande Mosè Maimonide, contemporaneo di San Tommaso, disse con la sua solita profondità che un giocatore d'azzardo perde sempre, perde del denaro, perde dignità e perde tempo. Nel caso in cui non perdesse ma vincesses gli nascerebbe attorno una tela di ragno che finirebbe col soffocarlo »

scita senza un pizzico di azzardo è impossibile; assumere le sfide è energizzante. Ovvio, quelle che sono ragionevolmente affrontabili.

Le attività legate al gioco d'azzardo si articolano lungo un continuum che parte dagli aspetti ludico-ricreativi, sociali e istituzionali della pratica che possono essere altamente piacevoli e addirittura consigliabili. Il punto è che essi possono esitare in alcune persone in un rapporto problematico fino a sviluppare, nelle persone più vulnerabili, una condizione di dipendenza patologica. Prevenzione e cura si rivolgono a queste condizioni psicopatologiche non al gioco in generale o a quello d'azzardo in particolare: sarebbe una società anestetizzata e davvero... triste quella senza gioco. Esistono poi fattori di rischio generali che influenzano il formarsi del gambling patologico.

La crisi finanziaria globale, la carenza di occupazione e la precarietà in cui vivono molte persone; lo stato di disperazione per la povertà incipiente, il debito incalzante, l'usura asfissiante, sono fattori di esposizione alla suggestione dell'inseguimento e dell'attesa della dea bendata. Ma anche la depressione dilagante è una pre-condizione che espone alla dipendenza da gioco (l'Organizzazione Mondiale della Sanità stima nel 7% le persone che soffrono apertamente di stati depressivi).

Il giocatore d'azzardo patologico, quello compulsivo per intenderci, è attratto infatti in modo perverso non tanto dal gioco rischioso in sé quanto da una schiavitù che si base sulla reitera-

« Le attività legate al gioco d'azzardo si articolano lungo un continuum che parte dagli aspetti ludico-ricreativi, sociali e istituzionali della pratica che possono essere altamente piacevoli e addirittura consigliabili. Il punto è che essi possono esitare in alcune persone in un rapporto problematico fino a sviluppare, nelle persone più vulnerabili, una condizione di dipendenza patologica »



zione di un copione interno. La vittoria dovrebbe avvenire più attraverso una coazione a ripetere del rischio, mentre il giocatore sano si contraddistingue per cercare l'aspetto ludico del gambling. Perché nel giocatore d'azzardo prevale la compulsione della coazione a ripetere del rischio?

### **Il giocatore compulsivo**

La vittoria rappresentata dalla vincita a ogni costo è fortemente richiesta anche in modo delirante come un ostinato e gigantesco bisogno per esistere, e pertanto la vincita potrebbe rappresentare una sorta di ricompensa tanto magica quanto furtiva che verrebbe rubata al caso, al destino, alla fortuna; fortuna intesa idealmente come una fonte di vita ricca ma avara; che si dà raramente.

L'atto del rischiare freneticamente d'azzardo si traduce in una sfida magica, e il giocatore diventa vittima di un fantasma che lo sollecita di entrare all'interno di una situazione delirante di recupero di una idea di sé. L'autolesionismo si comprende nel momento in cui si riconosce l'ostinazione stessa che testimonia come il destino crudele si ripete inesorabilmente. Il giocatore patologico, come il bulimico, è catturato da un senso inesorabile di vuoto, di noia, di depressione dove la confusione mentale regna sovrana. Nei disturbi compulsivi come il gambling patologico le condotte ossessivamente ripetitive servono allo scopo di ridurre l'ansia e la tensione interiore. Servirebbero, perché la loro ossessiva reiterazione finisce col generare ansia e tensione.

La compulsività progressivamente invade la psiche fino ad obbligare l'individuo in uno stato coatto.

L'impulsività, la compulsività e l'ossessività si rintracciano come sintomi importanti di una schiera, peraltro eterogenea, di disturbi psichiatrici. Una lettura psicopatologica del problema consente di rilevare che lo spettro dei disturbi impulsivi e compulsivi rappresentano gli estremi di un continuum che va dalla sovrastima del pericolo col suo fobico evitamento ad una ridotta percezione del rischio di determinati comportamenti e ad una spasmodica ricerca di situazioni nuove ed eccitanti.

La "triade" sintomatica formata da impulsività, compulsività e ossessività connota frequentemente sia i Disturbi di Personalità, specie quelli di tipo Borderline, sia l'abuso di sostanze che i Disturbi della condotta come il gambling patologico.

« La vittoria rappresentata dalla vincita a ogni costo è fortemente richiesta anche in modo delirante come un ostinato e gigantesco bisogno per esistere »

« L'impulsività, la compulsività e l'ossessività si rintracciano come sintomi importanti di una schiera, peraltro eterogenea, di disturbi psichiatrici »





« Se gli Stati si facessero carico dei danni provocati da queste dipendenze si accorgerebbero che i loro incassi verrebbero dilapidati nella cure delle persone e si accorgerebbero che avrebbero danneggiato individui, famiglie e contesti »

Quindi spesso il gambling patologico si presenta in concomitanza con altri disturbi mentali. Raro, molto raro che non ci siano anche tabagismo o abuso di alcol o consumo di droghe o di psicofarmaci. Le buone pratiche cliniche ingiungono infatti di condurre una esplorazione completa all'incontro con ogni nuova situazione di gambling patologico per rilevare le altre forme concomitanti di disturbo.

Mentre milioni di persone per svariate motivazioni – si tratta infatti di fenomeni multi-causati – sono attaccate al gioco, vere e proprie compagnie di affari speculano su questo loro bisogno; anzi lavorano per indurlo e per rafforzarlo.

Purtroppo gli Stati lucrano su questi comportamenti. Se gli Stati si facessero carico dei danni provocati da queste dipendenze si accorgerebbero che i loro incassi verrebbero dilapidati nella cure delle persone e si accorgerebbero che avrebbero danneggiato individui, famiglie e contesti, insomma in cambio di tasse avrebbero dovuto scontare un peggioramento della qualità della vita individuale, familiare e sociale: una pessima lezione educativa scambiata per un buon incasso in tasse. Tutto ciò se gli Stati si occupassero del danno che arrecano. Spesso invece si limitano ad incassare e lasciano i danni ai singoli e alle famiglie. Gli interventi di prevenzione e cura finora esistenti per quanto benemeriti sono davvero poca cosa.

« La prevenzione può svilupparsi a tanti livelli, da quello macro-politico a quello personale »



### Il sentimento di mancanza

La prevenzione può svilupparsi a tanti livelli, da quello macro-politico a quello personale. Per comprendere cosa ci sia da prevenire a livello individuale facciamo un tuffo dentro ad uno degli abissi più dirompenti della persona, spesso inoltre attivati dalle enormi esigenze di apparire, dal credere di esserci. A quel livello possono esistere momenti esplosivi della vita psichica, quelli dominati dal *craving*. Sono momenti brevi, ma intensi, anzi, intensissimi. Tutto parte da uno strano sentimento di mancanza. Qualcosa che il soggetto pensa: è mio o qualcosa di me, manca. Dovrebbe esserci ma chissà dove è. Senza di esso gli sembra impossibile accettarsi. Non è detto che sia chiara la percezione di quel che si avverte mancare, anzi a volte è confusa, indicibile, contraddittoria; ma proprio quando manca qualcosa che non si sa bene cosa sia ci si agita di più. Manca. Ma dove è finito? È in un altrove imprecisato. Non sapere cosa davvero sia e dove sia genera inquietudine. Ciò non di meno, manca. Ci si sente incompiuti, irrealizzati, privi di senso, inaccettabili. Forse manca qualcosa dalle origini. Di chi fu la colpa? fu sottratto? e da chi?, è stato il caso? Forse manca qualcosa ora; dove? nel lavoro, in famiglia, negli affetti, con se stessi? Ci si sente incompiuti, imperfetti, sbagliati. Si avverte la presenza di un vuoto; paradossalmente il vuoto, l'assente, il mancante diventa presente, molto presente, talmente presente che insegue occupa la mente ossessiona e non dà pace. Una presenza simbolica, una specie di fantasma del vuoto che richiama il perdersi, la voragine, lo sparire. L'angoscia di per-

dersi, il terrore di finire risucchiati nel vuoto. Il vuoto che chiama, che come una sirena inebriante si innesca nell'animo suggerendo la voglia di sparire, di andare via, di volare via, di essere risucchiati nel vuoto. Si aprono le voragini sul senso del vivere, sull'assoluto senza una vera analisi teologica e senza meditazione, ma come urgenza dell'abbracciare il vuoto, il suicidio col suo richiamo diabolico di congiungersi (ti ricongiungerai?) col nulla. Perdere l'altro è perdere parti di sé, anzi è perdere tutto se stessi. Questa perdita diventa intollerabile e contro di essa è lecito fare qualsiasi cosa, dall'implorare al minacciare, al picchiare, financo all'uccidere; perché se perdo l'altro, perdo me stesso e questo non è ammesso, non è tollerabile. La persona sente anche solo l'ipotesi di questa perdita come una grande ingiustizia, contro cui è lecito e doveroso opporsi con tutte le forze. Il soggetto è scosso da un conflitto radicale e irrisolvibile fatto di antinomie che si rincorrono velocemente e che impediscono di trovare pace, di sedarsi, di accontentarsi, di sedersi, finalmente. Il soggetto vive la perdita della parte di sé che ha più senso. Senza di quella, nulla più ha senso, così crede. Senza di essa tutto è perduto, per l'individuo non c'è più niente. Allora lui la vuole, assolutamente, totalmente, immediatamente. Può arrivare inebriante il ricordo di un tempo che fu, di un allora che ha il sapore dolce, e che suscita una malinconia di un tempo in cui le cose andavano bene; e di converso che oggi mancano e lasciano il vuoto della depressione. Subito arriva la voglia di reagire, la rabbia, potente e accanita che fa sentire dilaniati dalla disperazione. Ora non si può più resistere, parte il desiderio incontenibile. Dalla frustrazione e dalla rabbia parte una reazione che fa sgorgare aggressività per avere una cosa, quella cosa, in modo capriccioso, intollerante, pretenzioso. Come un bambino che non è mai cresciuto nonostante il passare degli anni. Bambino che fa i capricci, che si esibisce nella protesta, che finge, che truffa, che piange, e si piange addosso, un velo auto-consolatorio che guarda se stesso, poverino come sono ridotto. Come sono cattivi quelli che mi hanno ridotto così! Allora bisogna diffidare perché ci sono i colpevoli della perdita, bisogna vigilare, bisogna sospettare. Idee paranoide travagliano la mente e non le consentono di darsi pace. Si può diventare molto irrosi e bellicosi, decisamente persecutori, duramente punitivi; c'è voglia di vendetta.

« Il soggetto è scosso da un conflitto radicale e irrisolvibile fatto di antinomie che si rincorrono velocemente e che impediscono di trovare pace, di sedarsi, di accontentarsi, di sedersi, finalmente »

« Vari dati di ricerca dimostrano che i giovani possono avvicinarsi al gioco d'azzardo fin da età precoce, già dai dieci-undici anni. Quali i loro stati d'animo, le sensazioni, le emozioni, i pensieri e i comportamenti nel corso di vari tipi di gioco, compreso il gioco d'azzardo? »

« Ovvio che chi è più vulnerabile, cioè con minori strumenti cognitivi, emotivi, sociali, economici, è più esposto »

Come onde nell'oceano in un'esplosione di emozioni e di azioni impulsive e irrefrenabili il controllo se ne va. È uno spasmo, una contrazione emozionale e neuro muscolare che provoca una grande tensione, un dolore, una eccitazione, una vertigine, una bramosia incontenibile. È il *craving*. Allora il desiderio diventa incontenibile e la condotta ripetitiva. È nel vertice del *craving* il massimo di godimento, prima di sapere se si è vinto oppure no; un comportamento di tipo ordalico che mette nelle mani del destino la propria fortuna, il proprio esserci.

Vari dati di ricerca dimostrano che già i giovani possono avvicinarsi al gioco d'azzardo fin da età precoce, già dai dieci-undici anni. Quali i loro stati d'animo, le sensazioni, le emozioni, i pensieri e i comportamenti nel corso di vari tipi di gioco, compreso il gioco d'azzardo? Tutti i giochi, come tutti gli stimoli che il soggetto riceve, suscitano pensieri, emozioni e sensazioni, differenti per tipo e intensità.

Il gioco d'azzardo provoca rabbia e non è neppure il più divertente tra i giochi, ma è quello che i giocatori più facilmente vorrebbero ripetere. Il premio promesso coinvolge in maniera più intensa. Chi poi è più incline alla ricerca del rischio vi è particolarmente esposto.

La varietà di giochi è innumerevole; sin dalla prima infanzia l'uomo si diverte con tutto ciò che lo allietta: dal mettere in bocca una mano al manipolare una pallina in poi è un crescendo di giochi e di apprendimenti fino ai giochi più estremi dove la curiosità si spinge a scrutare se si perde la vita stessa. Oggi poi con internet si ha l'opportunità di poter fruire in qualsiasi momento di giochi online, accessibili, stimolanti, interattivi, disinibenti, senza limiti di tempo e di denaro, in anonimato e con l'impossibilità di verificare l'età del giocatore: una subdola porta di ingresso all'azzardo e alla possibile dipendenza. Risibile è l'ostacolo posto dalla stantia frase rituale "il gioco può creare dipendenza patologica".

D'altro verso la facile accessibilità a giochi come gratta e vinci, new slot, scommesse, e le annesse strategie di marketing hanno favorito un atteggiamento mentale che non riconosce il rischio e alimenta l'idea di una facile vincita.

Ovvio che chi è più vulnerabile, cioè con minori strumenti cognitivi, emotivi, sociali, economici, è più esposto. I giovani, le persone con disabilità o disturbo emotivo e mentale, i vecchi.

Dato il ruolo che il gioco assume nel corso della vita e nella



società, è molto importante comprendere non solo le differenti reazioni ai vari tipi di gioco, ma anche creare i presupposti per cogliere i primi elementi della propensione al rischio al fine di strutturare una prevenzione mirata e efficace capace di limitare le ripercussioni negative dell'azzardo sulle fasce vulnerabili.

### Una vera "patologia"

Il gioco d'azzardo patologico rappresenta una delle patologie psichiatriche emergenti; è stato inserito nel DSM5 fra le Addiction (*Substance Related and Addictive Disorders*), le dipendenze seppur senza droghe come primo quadro rappresentante appunto la dipendenza senza sostanze. Al gioco d'azzardo patologico si aggiungeranno la internet dipendenza, la video-dipendenza, lo shopping compulsivo, la food addiction e altri quadri in cui l'individuo non riesce a staccarsi dall'oggetto della sua dipendenza.

Alla sua formazione concorrono sia fattori soggettivi di base, genetici e biologici, che costituiscono la vulnerabilità e la predisposizione sia fattori ambientali, la facilitazione e la disponibilità di strumenti e occasioni di gioco. Recenti studi neuroscientifici hanno messo in luce nel giocatore patologico l'alterazione del sistema neurotrasmettitoriale della ricompensa. Gli studi neurobiologici hanno individuato temperamenti più esposti allo sviluppo di condotte impulsive o a esporsi a forti emozioni o ad attuare comportamenti rischiosi.

« Gli studi neurobiologici hanno individuato temperamenti più esposti allo sviluppo di condotte impulsive o a esporsi a forti emozioni o ad attuare comportamenti rischiosi »



« Il gioco d'azzardo patologico conduce ad un progressivo scadimento della qualità della vita, dei rapporti interpersonali e delle capacità lavorative del soggetto. Siccome chiunque può diventare giocatore d'azzardo patologico, l'impegno per la prevenzione e la cura è prioritario »

Queste predisposizioni fisiologiche portano alcuni individui ad essere più a rischio, nello sviluppare comportamenti maladattivi, rispetto agli altri.

Per alcuni il gioco è una forma di masochismo, che implica un inconscio desiderio di perdere per punirsi; altri psicanalisti pongono l'accento sul fatto che il gioco rappresenti un tentativo di porre equilibrio tra due situazioni conflittuali, ma soprattutto sulla presunzione di "onnipotenza" nel giocatore, che si esplica in maniera più evidente con l'illusione del controllo.

Le teorie cognitive e comportamentali hanno sottolineato l'importanza dei rinforzi positivi (inerenti alle vincite) che agiscono come input per continuare a giocare d'azzardo; gli errori di pensiero conducono il soggetto ad essere convinto di poter vincere, nonostante vi sia la ripetizione della perdita. Il Nobel Kahneman ha dato esempi degli errori del giudizio di cui si forniscono gli scommettitori e di tutti coloro che fanno calcoli di tipo economico.

Comunque sia, accanto alla sofferenza soggettiva e alla frequente possibilità di sviluppare sia l'abuso di sostanze sia altre patologie psichiatriche, il gioco d'azzardo patologico conduce ad un progressivo scadimento della qualità della vita, dei rapporti interpersonali e delle capacità lavorative del soggetto.

Siccome chiunque può diventare giocatore d'azzardo patologico, l'impegno per la prevenzione e la cura è prioritario.



#### PER APPROFONDIRE

- BELLIO G., CROCE M., *Manuale sul gioco d'azzardo. Diagnosi, valutazione e trattamenti*. Franco Angeli, Milano, 2014.
- GUPTA R., DEREVENSKY J.L., ELLENBOGEN S. (2006), *Personality characteristics and risk-taking tendencies among adolescent gamblers*. Canadian Journal of Behavioural Science, 38, 201-213.
- KAHNEMAN D., *Thinking, Fast and Slow*, trad. di Laura Serra, *Pensieri lenti e veloci*, Milano: Mondadori, 2012.
- LADOUCEUR R. (2004), *Gambling. The hidden addiction*. Canadian Journal of Psychiatry, 49, 505-503.
- NIZZOLI U., PISSACROIA M., *Trattato completo degli Abusi e delle Dipendenze*, Piccin 2003-2004, 2.
- NIZZOLI U., COLLI C., (a cura di) *Giovani che rischiano la vita*, McGraw-Hill, Milano, 2004.
- NIZZOLI U., CARETTI V., CROCE M., LORENZI P., MARGARON H., ZERBETTO R., *Craving, Alla base di tutte le dipendenze*, Mucchi editore, Modena, 2011.
- STEPHAN F. MIEDL, JAN PETERS, CHRISTIAN BUCHEL, *Altered Neural Reward Representations in Pathological Gamblers Revealed by Delay and Probability Discounting*, Arch Gen Psychiatry. 2012; 69(2):177-186.



# CHIESA E AZZARDO

*Anche se meriterebbe uno studio più approfondito e articolato (che probabilmente troverà spazio direttamente nel sito), indichiamo qui alcuni documenti ecclesiali su un tema che sta diventando sempre più caldo per la vastità dei numeri coinvolti e dei drammi suscitati. E poi qualche indicazione su come le comunità possono muoversi.*

## 1. Voci autorevoli

### *Catechismo della Chiesa cattolica*

«I giochi d'azzardo (gioco delle carte, ecc.) o le scommesse non sono in se stessi contrari alla giustizia. Diventano moralmente inaccettabili allorché privano la persona di ciò che le è necessario per far fronte ai bisogni propri e altrui. La passione del gioco rischia di diventare una grave schiavitù. Truccare le scommesse o barare nei giochi costituisce una mancanza grave, a meno che il danno causato sia tanto lieve da non poter essere ragionevolmente considerato significativo da parte di chi lo subisce».

(n. 2413)

### *Papa Francesco:*

Quando il capitalismo fa della ricerca del profitto l'unico suo scopo, rischia di diventare una struttura idolatrica, una forma di culto. La "dea fortuna" è sempre più la nuova divinità di una certa finanza e di tutto quel *sistema dell'azzardo* che sta distruggendo milioni di famiglie del mondo, e che voi giustamente contrastate. Questo culto idolatrico è un surrogato della vita eterna. I singoli prodotti (le auto, i telefoni...) invecchiano e si consumano, ma se ho il denaro o il credito posso acquistarne immediatamente altri, illudendomi di vincere la morte... Le società dell'azzardo finanziano campagne per curare i giocatori patologici che esse creano. E il giorno in cui le imprese di armi finanzieranno ospedali per curare i bambini mutilati dalle loro bombe, il sistema avrà raggiunto il suo culmine. Questa è l'ipocrisia!

(4 Febbraio 2017 ai partecipanti all'incontro sull'Economia di comunione)

Di fronte a questa drammatica realtà, giustamente voi vi chiedete: quale dev'essere la nostra risposta? Certamente non un atteggiamento di scoraggiamento e di sfiducia. Voi giovani, in particolare, non potete permettervi di essere senza

speranza, la speranza è parte di voi stessi. Quando manca la speranza, di fatto manca la vita; e allora alcuni vanno in cerca di un'esistenza ingannatrice che viene offerta dai mercanti del nulla. Costoro vendono cose che procurano felicità momentanee e apparenti, ma in realtà introducono in strade senza uscita, senza futuro, veri labirinti esistenziali. Le bombe distruggono i corpi, le dipendenze distruggono le menti, le anime, e anche i corpi. E qui vi do un altro esempio concreto di contraddizione attuale: l'industria del gioco d'azzardo. Le università possono dare un valido contributo di studio per prevenire e contrastare la ludopatia, che provoca danni gravi alle persone e alle famiglie, con alti costi sociali.

(17 Febbraio 2017, all'università Roma 3)

Alla base delle crisi economiche e finanziarie c'è sempre una concezione di vita che pone al primo posto il profitto e non la persona. La dignità umana, l'etica, la solidarietà e il bene comune dovrebbero essere sempre al centro delle politiche economiche attuate dalle pubbliche Istituzioni. Da esse ci si attende che disincentivino, con misure adeguate, strumenti che, direttamente o indirettamente, sono causa di usura, come ad esempio il gioco d'azzardo, un'altra piaga. Io ho visto, ho saputo, di donne anziane a Buenos Aires, che andavano in banca a ricevere la pensione e da lì si recavano al locale del gioco di azzardo. È una patologia che ti prende e ti uccide!

(3 Febbraio 2018 alla Consulta Nazionale anti-usura)

## 2. Un possibile ruolo delle comunità parrocchiali contro l'azzardo

Il gioco d'azzardo è uno dei consumi di massa su cui la Chiesa ha invitato a vigilare. Soprattutto ultimamente la presa di posizione è stata netta: rifiuto totale del consumo di azzardo sia come fonte di intrattenimento sia come possibile strumento per incrementare le entrate dello Stato o come settore dell'economia attraverso cui creare posti di lavoro. Papa Francesco ha parlato a questo proposito di "mercato ipocrita" nel senso che se da una parte il gioco d'azzardo viene descritto come un nuovo ambito economico attraverso cui creare nuove occasioni di lavoro; dall'altro molti osservatori fanno notare che ciò avverrebbe comunque a spese del benessere sociale, della salute e dell'equilibrio delle famiglie e dei singoli,

in particolare dei più emarginati e dei più fragili. Tra questi lo stesso Papa Francesco di recente ha espresso parole nette: «gli aerei inquinano l'atmosfera, ma con una piccola parte dei soldi del biglietto planteranno alberi per compensare parte del danno. Le società dell'azzardo finanziano campagne per curare i giocatori patologici che esse creano. E il giorno in cui le imprese di armi finanziano ospedali per curare i bambini mutilati dalle loro bombe, il sistema avrà raggiunto il suo culmine. Questa è l'ipocrisia». La Chiesa si è espressa anche su tematiche specifiche riguardanti il problema dell'azzardo: ha ribadito la necessità di eliminare completamente ogni forma di pubblicità che ne incentivi il consumo; ha confermato la connessione perversa tra gioco d'azzardo legale, usura e criminalità organizzata; ha sostenuto attivamente la società civile; ha parlato di gioco d'azzardo nei termini di un vero e proprio "cancro sociale" studiato per far perdere e produrre malattia e povertà; ha sottolineato la profonda contraddizione tra sport e azzardo (nella forma delle scommesse sportive); ha ribadito la necessità di svincolare i finanziamenti delle iniziative culturali e ricreative dai proventi dell'azzardo; ha sottolineato la contraddizione interna di un settore economico che lucra sulle debolezze delle persone più povere, in una sorta di "sciacallaggio" sociale senza scrupoli; ha evidenziato i rischi estremi che corrono fasce sociali particolari come i giovani e gli anziani. Le parrocchie, come chiesa locale, sono chiamate a rispondere a questo appello, ad essere in prima linea nel contenimento dell'azzardo, per la tutela dei territori e dei cittadini innanzitutto con iniziative di tipo formativo, offrendo spazi concreti di informazione in cui potersi confrontare sulla realtà sommersa eppure così devastante del gioco d'azzardo. Le parrocchie possono apportare un contributo fondamentale anche sul piano educativo favorendo iniziative in cui si recuperi il ruolo di orientamento e cura degli adulti nei confronti dei giovani, sollecitati di continuo da consumi – tra cui quello dell'azzardo – che alimentano ingiustizie e malessere sociale, false speranze e disvalori. Questo aspetto può essere fortemente promosso dalle parrocchie, sia mettendo a disposizione momenti di ascolto tra le generazioni che momenti di informazione sul gioco d'azzardo realizzati ad hoc per i giovani o per le persone e gli operatori pastorali a contatto con loro (capi scout, catechisti, genitori, nonni, ecc.). Ma innanzitutto è doveroso recuperare ciò che da sempre fonda e rende credibile ogni ini-

ziativa pedagogica: il buon esempio. Gli adulti dovrebbero avere il coraggio di confrontarsi con la concretissima realtà della scelta, non cedendo a forme di consumo discutibili o ad atteggiamenti che, anche se in buona fede, possono essere percepiti come ambigui e contraddittori. L'appartenenza ad una comunità (anche quella parrocchiale) può funzionare da cassa di risonanza nei confronti delle giovani generazioni e fornire così l'ambiente di vita in cui si sperimentano modelli e scelte (anche economiche e di consumo) orientate verso la solidarietà, la condivisione e la comunione.

Un altro fondamentale aspetto su cui le parrocchie possono intervenire è la tutela del territorio in cui sono ubicate: innanzitutto informandosi sulla presenza o meno di un regolamento cittadino o municipale sul gioco d'azzardo ma anche essere attenti a ciò che accade per le strade, al rispetto dei regolamenti – laddove vigenti – in materia di gioco d'azzardo di cui abbiamo parlato, con un occhio di riguardo su tematiche come la distanza dai luoghi sensibili, il rispetto degli orari di apertura e funzionamento dei punti-gioco (sale slot ma anche slot machine possedute da altri esercizi commerciali: bar, circoli, ecc.); la presenza di cartelli di avvertimento sul divieto ai minori di 18 anni ben visibili. Infine, le comunità parrocchiali potrebbero fare una scelta forte che orienti i consumi quotidiani verso circuiti economici "etici", attraverso iniziative di consumo critico che sostengano, in una logica premiale, tutti quegli esercizi commerciali del quartiere (se ve ne sono) che rinunciano alla vendita di gioco d'azzardo. L'obiettivo potrebbe essere quello di creare e rendere stabili a livello territoriale gruppi di acquisto che possano ricucire relazioni e diffondere un messaggio eticamente forte attraverso il buon uso del denaro, in cui esso ritorni ad essere uno strumento – uno dei tanti – a servizio del bene comune e della socialità, piuttosto che dei loro contrari.

(estratto da S(LOTTIAMO), della Caritas di Roma)

### 3 Attività della Caritas di Roma contro l'azzardo



Q <http://www.caritasroma.it/attivita/slottiamo-contro-lazzardo/>



## **SLOTMOB COME IMPEGNO CIVILE ED EDUCATIVO**

FRANCESCO NASO

Il movimento *Slotmob* è nato nel 2013 in una stanza di un'Università di Roma da cinque o sei soggetti che ancora non si conoscevano granché ma che avevano molte visioni in comune. Fra tutte condividevamo la preoccupazione che l'azzardo stesse dilagando senza alcun controllo dello Stato, o meglio con il suo aiuto, generando povertà a più dimensioni (economiche, sociali, relazionali, politiche) fra i cittadini più deboli, più anziani e più giovani, quelli privi di strumenti culturali e di alternative per emanciparsi dal giogo dell'azzardo e della criminalità locale, dell'usura, della droga e del riciclaggio. Le dipendenze che l'azzardo genera impattano negativamente tuttavia non solo sui cittadini ma su più porzioni della struttura sociale: ricatta gli esercizi commerciali, che si ritrovano a cercare di campare sulla pelle dei loro vicini e dei clienti più vulnerabili; invade i comuni, che sono stati privati di strumenti normativi ed economici per arginare l'invasione dell'azzardo e la perdita di un tessuto commerciale e produttivo più positivo per la salute e la sicurezza dei loro abitanti; infine compenetra lo Stato, che proponendosi di fare più soldi e di

« Le dipendenze che l'azzardo genera impattano negativamente non solo sui cittadini ma su più porzioni della struttura sociale »

« Il movimento *Slotmob* ha deciso di concentrarsi non tanto sugli effetti, le dipendenze, la diffusione della criminalità in un settore legale, ma sulle cause »

« La scintilla che ci ha portato alla creazione di *Slotmob* è stata la notizia di alcuni baristi che hanno deciso di rinunciare a qualunque tipo di forma di azzardo nel proprio locale, andando contro i propri interessi economici, incorrendo a volte nella ritorsione delle società (o a volte di mafiosi) gestrici delle macchinette o dei gratta e vinci e, di fatto, impostando la propria attività in base all'etica e ai principi morali personali »

arginare il mercato illegale, è diventato il primo azzardopatico di Italia, impotente nel ridurre la domanda per paura di perdere gli introiti fiscali. In questo contesto lo Stato ha offerto invece alla criminalità organizzata un intero settore facilmente penetrabile, non in vero contrasto con l'azzardo illegale e molto ma molto redditizio (la commissione parlamentare Antimafia ha stimato che il giro di affari criminale nel settore sia del 20% del fatturato dell'azzardo legale).

Per questo il movimento *Slotmob* ha deciso di concentrarsi non tanto sugli effetti, le dipendenze, la diffusione della criminalità in un settore legale, ma sulle cause. Su una visione dell'essere umano riduzionista e deprimente e su un modello economico basato sull'aumento del profitto e non sull'aumento del valore che un settore industriale dovrebbe garantire. In quel cerchio di sedie all'Università si incontravano persone provenienti da diverse realtà ma con una sensibilità comune e un comune obiettivo del proprio impegno civico: una visione complessa dell'uomo, capace di gesti gratuiti e solidali, delle imprese, che non mirino necessariamente all'aumento del proprio profitto ma all'aumento del proprio valore riducendo gli impatti negativi della loro azione, e delle istituzioni, che convogliano le energie positive dell'iniziativa privata per generare benessere per i cittadini, valore fondante e faro dell'economia nella nostra costituzione. In questa ottica la scintilla che ci ha portato alla creazione di *Slotmob* è stata la notizia di alcuni baristi che hanno deciso di rinunciare a qualunque tipo di forma di azzardo nel proprio locale, andando contro i propri interessi economici, incorrendo a volte nella ritorsione delle società (o a volte di mafiosi) gestrici delle macchinette o dei gratta e vinci e, di fatto, impostando la propria attività in base all'etica e ai principi morali personali. Questo gesto virtuoso si è sposato perfettamente con il messaggio dell'Economia Civile e del Voto con il Portafogli, che accomunava tutti i fondatori, e si è deciso quindi di fondare un movimento che desse forza a questi esercenti, li facesse conoscere e che li premiasse attraverso un evento di consumo massivo dei cittadini. Una sorta di *flashmob* che portasse centinaia di persone a consumare durante l'evento in quei bar, accompagnate da giochi (veri), testimonianze, musiche e balli. L'evento incarnava in effetti quello che Gioia chiamava *premio alle virtù civili*, un concetto che elevava la scuola Italiana nel dibattito economico





dell'800 e che abbiamo purtroppo dimenticato al giorno d'oggi. Il premio ai virtuosi, e non il boicottaggio degli altri esercenti che sono più vittime che carnefici, è il motore dell'impegno di *Slotmob* sia negli eventi sul territorio italiano, sia nella pressione sul governo nazionale che dovrebbe e potrebbe prendere ad esempio il comportamento di questi cittadini.

### L'impegno civile di *Slotmob*

L'impegno civile di *Slotmob* però si configura su differenti livelli di azione che si traducono in diversi obiettivi.

Il primo è riconquistare le relazioni fra le persone, in opposizione all'alienazione dell'azzardo e alla solitudine in cui il modello economico neoclassico relega l'essere umano come agente economico. Nei 230 eventi svolti in tutta Italia abbiamo coinvolto più di 15.000 persone che si sono fatte portatrici della positività premiata durante la loro vita quotidiana. Negli eventi in cui si riscopre il gioco, quello vero, che si contrappone all'azzardo come la compagnia si contrappone alla solitudine, come la crescita delle capacità si contrappone allo spreco di tempo, come l'abilità si contrappone al caso.

Il secondo obiettivo è conoscere e costruire sinergie con più di 500 realtà locali e associazioni sia a livello di visione (lotta alla povertà, lotta contro le mafie, lotta al degrado) sia a livello di attività verso l'opinione pubblica e di pressione sulle istituzioni (tanti regolamenti comunali e regionali sono stati firmati grazie a questa commistione). L'attivismo di *Slotmob* ha messo insieme in molte

« Riconquistare le relazioni fra le persone, in opposizione all'alienazione dell'azzardo e alla solitudine in cui il modello economico neoclassico relega l'essere umano come agente economico »

« Un obiettivo è conoscere e costruire sinergie con più di 500 realtà locali e associazioni »

« L'impegno educativo nelle scuole: sono quasi 150 quelle coinvolte in tutta Italia, attraverso la formazione fornita alle reti locali che si sono prodigate nei progetti didattici »

« Formare e sostenere le istituzioni locali e fare pressione pubblica verso le istituzioni locali e nazionali reticenti al cambiamento di paradigma sull'azzardo »

« Fare informazione e diffondere cultura attraverso varie forme di comunicazione »

città centri sociali e parrocchie, centri anziani e associazioni giovanili, creando reti solide che anche a distanza di tre anni continuano a organizzare eventi e iniziative informative insieme.

Il terzo è l'impegno educativo nelle scuole, quasi 150 coinvolte in tutta Italia, attraverso la formazione fornita alle reti locali che si sono prodigate nei progetti didattici nei licei e nelle scuole medie di tutta Italia; inoltre gli stessi studenti sono diventati agenti di cambiamento organizzando loro stessi eventi e formando i cittadini del quartiere, del comune o della regione.

Il quarto scopo è da una parte formare e sostenere le istituzioni locali che vogliono dotarsi di strumenti di contrasto all'azzardo, dall'altra è fare pressione pubblica verso le istituzioni locali e nazionali reticenti al cambiamento di paradigma sull'azzardo. Le iniziative verso il governo sono sempre state volte alla indipendenza delle istituzioni locali in materia di regolamentazione degli esercizi dell'azzardo sul territorio cittadino, all'eliminazione totale di pubblicità e sponsorizzazione come per il tabacco e, soprattutto, alla revisione radicale delle concessioni dell'azzardo, da quelle delle sale slot, vlt e scommesse sul territorio, sino a quelle sull'azzardo online, pericolosissime perché incontrollate e senza alcuna trasparenza societaria e terreno fertile per le mafie. In questo contesto *Slotmob* ha saputo mettere insieme tante altre realtà nazionali che combattono la proliferazione incontrollata dell'azzardo legale, rafforzando di molto la rappresentatività delle istanze di fronte al Sottosegretario all'Economia e ai membri del Parlamento e del Governo, i quali, seppur con qualche eccezione, non hanno risposto responsabilmente alle nostre sollecitazioni.

Il quinto e ultimo è fare informazione e diffondere cultura attraverso varie forme di comunicazione, popolando giornali e riviste con articoli autorevoli sul tema, pubblicando testi e attraverso i canali online quali siti e social. La comunicazione è sempre stata impostata più sulla stortura del modello economico e di governo dell'azzardo che sulle dipendenze o le notizie di cronaca che assediano i giornali. Questa impostazione è volta a spostare l'attenzione verso le dinamiche che hanno portato lo Stato, i media e gran parte della popolazione ad evitare di "fare i conti" con l'azzardo e la sua convenienza per i cittadini: una tassazione indiretta sulle singole "giocate" ridicola rispetto ad altri beni e servizi, una tassazione diretta sulle società difficile da reperire per l'enorme

numero di concessionari delocalizzati all'estero, una spesa sanitaria sulle dipendenze in vertiginoso aumento all'aumentare del totale di spesa degli Italiani nel settore (arrivato a circa 102 miliardi di euro nel 2017) e una spesa per la lotta alla criminalità e al degrado demandata agli enti locali che già si trovano in ristrettezze per il patto di stabilità.

Il Movimento *Slotmob* ha la fortuna (e il merito) di essere tuttora auto-generativo, tanto che spontaneamente nuove reti nascono e organizzano iniziative in città non ancora coperte dagli eventi, mantenendo attivo e proattivo l'impegno civile ed educativo che ci caratterizza.

« Il Movimento *Slotmob* ha la fortuna (e il merito) di essere tuttora auto-generativo »



## UNA PROPOSTA EDUCATIVA: LE ESPERIENZE DI *SLOTMOB* NELLE SCUOLE E NEI CENTRI DI AGGREGAZIONE

MARIA CHIARA CEFALONI,  
CON IL CONTRIBUTO DI MARIA ELENA SIMONCELLI

*“Dai un pesce ad un uomo e lo nutrirai per un giorno.  
Insegnagli a pescare e lo nutrirai per tutta la vita.”*  
(Proverbio cinese)

La pervasività del sistema dell'azzardo e la differenziazione dell'offerta, sempre più capillare e diffusa, ha determinato negli ultimi anni una impennata del consumo di azzardo da parte dei giovani, anche minorenni. L'accesso sempre più facilitato, specialmente per quanto riguarda l'azzardo online, ha determinato una maggiore difficoltà nel controllo degli utenti da parte delle autorità competenti. Inoltre, la pubblicità martellante che ha come protagonisti le grandi icone del calcio italiano, sta contribuendo a normalizzare un sistema che ha creato nuove vittime, povertà e dipendenze. Si delinea pertanto un profilo emergenziale che vede la fascia giovanile particolarmente a rischio, in quanto si tratta di una generazione nata e cresciuta in un contesto sociale in cui l'azzardo entra a far parte delle nostre vite quotidianamente, un mondo in cui non si può scommettere su se stessi e quindi si preferisce affidarsi irrazionalmente alla "dea fortuna", alimentando un sistema che rovina le famiglie, portando all'arricchimento delle multinazionali del gioco d'azzardo e creando un terreno fertile per l'azione della criminalità organizzata.

« Si delinea un profilo emergenziale che vede la fascia giovanile particolarmente a rischio, in quanto si tratta di una generazione nata e cresciuta in un contesto sociale in cui l'azzardo entra a far parte delle nostre vite quotidianamente, un mondo in cui non si può scommettere su se stessi e quindi si preferisce affidarsi irrazionalmente alla "dea fortuna" »

Negli ultimi anni si è quindi palesata la necessità di sensibilizzare e prevenire i rischi del dilagare dell'azzardo, necessità che ha condotto ad una moltiplicazione di percorsi informativi e formativi nelle scuole di tutta Italia, da parte di numerosi movimenti e associazioni.

Il movimento *Slotmob* che opera da ormai più di quattro anni in tutto il territorio nazionale, pone come uno degli obiettivi fondamentali della propria campagna proprio la promozione di momenti di formazione, informazione e dibattito sul mondo dell'azzardo, con tutte le sue criticità. Fondamentale quindi partire dai contesti educativi, scuole e centri di aggregazione, per promuovere percorsi formativi in linea con gli obiettivi del movimento stesso.

Dopo aver dato vita a numerosi laboratori sull'azzardo, che si sono rapidamente diffusi in tutta Italia e che hanno visto come promotori proprio i volontari *Slotmob*, abbiamo deciso di elaborare un prodotto che potesse essere di supporto alle tante esperienze educative che sono nate e continuano a nascere su tutto il territorio nazionale.

Il movimento *Slotmob* infatti, mantenendo sempre uno sguardo alla situazione nazionale, opera nelle singole città a partire dai



« Il Pacchetto ha un taglio prettamente socio-economico, in quanto parte da una analisi del mondo dell'azzardo per poi ampliare il focus sul sistema economico riduzionista di cui l'azzardo è un sintomo molto grave e rappresentativo »

numerosi cittadini che si sono impegnati per promuovere percorsi generativi sui propri territori, immergendosi nella profonda ferita generata dal sistema dell'azzardo oggi. Dalla volontà di unire le diverse esperienze avviate, riconoscendo una matrice filosofica e antropologica comune, pur mantenendo la poliedricità espressiva delle singole realtà locali, nasce il *Pacchetto Slotmob*, redatto dal Coordinamento Nazionale del Movimento.

Il Pacchetto ha un taglio prettamente socio-economico, in quanto parte da una analisi del mondo dell'azzardo per poi ampliare il focus sul sistema economico riduzionista di cui l'azzardo è un sintomo molto grave e rappresentativo. Il percorso formativo pertanto propone un approfondimento su:

- il fenomeno dell'azzardo come espressione di un'economia dell'esclusione;
- la riscoperta del legame sociale come antidoto ad un sistema che porta inevitabilmente al riduzionismo antropologico.

La sfida sta nel presentare temi complessi dell'economia dando riferimenti teorici all'interno di esempi concreti, animando tra i ragazzi stessi riflessioni e dibattiti.

I contenuti sono così articolati:

### **L'azzardo non è un gioco: la patologia sociale**

In questa sezione viene proposta una riflessione sull'azzardo, sulla definizione di gioco, sui dati relativi ai numeri di questo mercato in Italia, proposti tramite un quiz che anima un dibattito tra





i ragazzi. Infine si analizzano le ricadute dell'azzardo sulle nostre città a partire da esempi concreti condivisi dai ragazzi stessi.

*Laboratorio 1. Analisi della pubblicità dell'azzardo*

### **Capiamo la nostra città: luoghi d'incontro e pervasività dell'azzardo**

« Una mappatura della città »

In questo incontro si propone una mappatura della città, invitando i ragazzi a rivolgere uno sguardo critico al territorio, analizzando i luoghi che vendono azzardo, i luoghi sensibili e i luoghi virtuosi.

*Laboratorio 2. Analisi urbanistica e offerta dell'azzardo. Cosa dice la legge a riguardo?*

### **Il ruolo della società civile: il consumo critico e la logica premiale della gratuità**

« Approfondimento sul sistema economico, sulle misure della ricchezza, sul riduzionismo economico e antropologico dominante »

Dall'esempio concreto dell'azzardo si allarga l'approfondimento al sistema economico, alle misure della ricchezza, al riduzionismo economico e antropologico dominante. Si propone una visione nuova di economia, massimizzatrice di valore, portando esempi concreti.

Si riflette quindi sul ruolo dei cittadini che diventano consumatori attivi, votando col portafoglio possiamo indirizzare l'offerta (l'esperienza del *cash mob*).

*Laboratorio 3. L'economia alternativa nella mia città*

## Slotmob: la riscoperta del legame sociale

Torniamo come cittadini attivi nel mondo dell'azzardo e votiamo col portafoglio, proponendo l'esperienza *Slotmob* come una occasione per ricostruire il legame sociale a partire dalle nostre scelte e premiando chi fa economia in maniera virtuosa anche nelle nostre città.

### Laboratorio 4. Organizzazione di un evento *Slotmob*

Il Pacchetto vuole essere uno strumento accessibile a tutti coloro che vogliono farsi promotori di percorsi di formazione nei contesti più disparati. I destinatari del percorso sono prevalentemente i ragazzi delle scuole superiori, ma il Pacchetto può essere adattato anche a ragazzi più giovani o essere rivolto a fasce di età più adulta.

La proposta formativa di *Slotmob* consta di *slides*, schede di attività, materiale operativo e un vademecum, ovvero delle dispense destinate ai formatori, così il percorso diventa anche una occasione di formazione dei promotori stessi.

La struttura modulare del materiale proposto consente poi di articolare la formazione dilatando o restringendo le tematiche affrontate e suddividendo gli incontri a seconda del tempo a disposizione e del taglio necessario.

L'obiettivo del percorso è attivare un processo metacognitivo nei destinatari della formazione, che porti ad una interiorizzazione del problema e degli strumenti per una soluzione dello stesso, diventando cittadini attivi e catalizzatori di processi virtuosi nelle proprie città.

Infatti, l'articolazione di lezioni frontali e laboratori pratici destinati ad un ampliamento dello sguardo critico sul territorio, consente ai ragazzi di diventare loro stessi promotori di iniziative pubbliche ed eventi formativi nella città.

La potenzialità del lavoro con i ragazzi sta nel lasciare libera espressione alla loro fantasia e al pensiero trasparente che gli fa gridare senza remore "il re è nudo", individuando senza sovrastrutture le falle di un sistema ormai fuori controllo.

## Un'esperienza

Tante le esperienze in questi anni, tanti i frutti raccolti nei numerosi progetti educativi avviati da *Slotmob* insieme a nume-

« L'esperienza *Slotmob* è una occasione per ricostruire il legame sociale a partire dalle nostre scelte e per premiare chi fa economia in maniera virtuosa »

« L'obiettivo del percorso è attivare un processo metacognitivo nei destinatari della formazione, che porti ad una interiorizzazione del problema e degli strumenti per una soluzione dello stesso, diventando cittadini attivi e catalizzatori di processi virtuosi nelle proprie città »

« Una esperienza fra tante è la più duratura e forse la più articolata. Ci troviamo a Grosseto dove il Liceo Economico-Sociale "Rosmini" ha scelto nel Maggio 2014 di aderire alla campagna *Slotmob*, con il pieno sostegno della Dirigenza e l'entusiasmo dei ragazzi »

rose altre realtà che da anni sono impegnate in questo settore.

Una fra tante è la più duratura e forse la più articolata. Ci troviamo a Grosseto dove il Liceo Economico-Sociale "Rosmini" ha scelto nel Maggio 2014 di aderire alla campagna *Slotmob*, con il pieno sostegno della Dirigenza e l'entusiasmo dei ragazzi. Allora gli studenti e i docenti sono stati animatori di un evento pubblico, in rete con altre associazioni di volontariato, andando a premiare un bar libero da azzardo: una vera e propria festa per tutti, con giochi dedicati a bambini e ragazzi, *flashmob* di tango e tanta tanta allegria per dire tutti insieme:

"Un bar senza slot ha più spazio per le persone".

I ragazzi, entusiasti, hanno partecipato all'iniziativa in massa (non per saltare le lezioni dato che di sabato non ne hanno); qualcuno degli studenti alla fine dell'evento ha detto: "non pensavo di divertirmi così tanto con i giochi da tavolo, ho riscoperto il piacere del gioco, quello sano, il piacere di stare insieme a tante persone!"

Un fare scuola che sposa appieno un progetto educativo a tutto tondo, in quanto diviene un dovere sensibilizzare i ragazzi alla prevenzione di tali forme di disagio e dipendenza, anche attraverso iniziative come *Slotmob*, in cui i ragazzi possano ritrovare il gusto di stare insieme e di interagire l'uno con l'altro e per questo, offrendo piena collaborazione.

L'impegno è andato avanti e nel 2015 i ragazzi del liceo hanno approfondito il fenomeno sia a livello locale sia nazionale, e sono diventati a loro volta animatori di un progetto rivolto alle classi terze delle scuole secondarie di primo grado. Tra conferenze e *Slotmob* nei bar, è partito anche il concorso "Azzardo uno slogan" e con la frase vincitrice è stata fatta una targa che i ragazzi hanno consegnato ai bar virtuosi. Tanti gli echi positivi nella città anche nella diffusione mediatica.

Tutti sono rimasti colpiti dall'impegno dei ragazzi, dalla profondità delle loro riflessioni e dalla creatività dei loro messaggi. Si sono preparati, si sono confrontati e con forza hanno detto insieme "I giovani di Grosseto dicono NO al gioco d'azzardo".

Fino ad oggi il percorso è continuato e si è evoluto, coinvolgendo anche altre scuole di Grosseto e animando numerosi progetti ed eventi nella città. Un laboratorio educativo che continua ad essere generativo e a tessere legami sociali sul territorio.

Come Grosseto ci sono centinaia di esperienze che in tutta Ita-



lia hanno consentito ai ragazzi di riscoprire la propria città con uno sguardo nuovo, diventando cittadini attivi, con la consapevolezza di avere la possibilità e la responsabilità di incidere a partire dalle scelte quotidiane.

In questi anni, andando in numerose scuole e centri di aggregazione giovanile, abbiamo raccolto tanti stimoli interessanti e abbiamo animato discussioni che vedono posizioni significativamente contrastanti tra i ragazzi stessi. Il dialogo col mondo giovanile ci ha consentito infatti di registrare direttamente la pervasività dell'azzardo tra queste fasce di età, con una esposizione pericolosamente precoce. Questa realtà esprime spesso una visione del mondo riduzionista espressa dai ragazzi stessi, dove l'individualismo domina e il legame sociale viene meno, dove è assente la possibilità di un cambiamento.

Ancora di più quindi ci sentiamo responsabili di essere promotori di percorsi educativi che possano rianimare tra i giovani quello spirito autenticamente rivoluzionario nei confronti di un mondo spesso ingiusto.

« In questi anni, andando in numerose scuole e centri di aggregazione giovanile, abbiamo raccolto tanti stimoli interessanti e abbiamo animato discussioni che vedono posizioni significativamente contrastanti tra i ragazzi stessi »



## MATEMATICA E AZZARDO

È vero che con pochi elementi si possono generare insiemi spaventosamente grandi?

LUCIO TORELLI

Siamo nel 1630. Un gruppo di nobili, capitanati dal Granduca di Toscana, pone a Galileo Galilei il seguente quesito: “È vero che, nel gioco della zara, il 10 e l’11 escono più di frequente del 9 e del 12?”. Il gioco della zara<sup>4</sup> era molto popolare in quel tempo. Si gettavano 3 dadi e si doveva indovinare il valore che risultava dalla somma dei 3 risultati ottenuti. I valori dal 3 al 7 e dal 14 al 18 erano considerati nulli<sup>5</sup>, e pertanto non si poteva scommettere su questi, in quanto considerati poco probabili. Galileo affronta il problema con rigore scientifico, anticipando lo sviluppo della teoria delle probabilità. La risposta, che adesso andremo a spiegare in maniera semplificata, mostra che effettivamente il 10 e l’11 hanno un maggior numero di uscite possibili rispetto al 9 e al 12: 27 contro 25.


Immaginiamo di lanciare un dado non truccato. Siamo d’accordo nel dire che tutte le facce hanno la stessa probabili-

<sup>4</sup> Zara, dado, dall’arabo az-zahr, da cui la parola azzardo.

<sup>5</sup> Si pensa che la parola Zara potesse anche significare Nullo, Zero, parola detta dai giocatori quando uscivano tali valori.



tà di uscita:  $1/6$ . Possiamo pertanto decidere di scommettere indifferentemente su uno qualunque dei numeri tra 1 e 6. Pensiamo adesso di lanciare 2 dadi e di sommarne i valori ottenuti. Le possibili 11 uscite sono da 2 a 12. È corretto decidere anche in questo caso di scommettere su una qualunque di tali uscite e quindi pensare che la probabilità sia  $1/11$  per tutte? Immaginiamo che un dado sia rosso e l'altro sia bianco. Il 2 può uscire solo quando entrambi i dadi danno 1, ma il 3 può invece uscire quando il dado rosso è 1 e il dado bianco è 2 o viceversa, quindi in 2 casi. Il 4 può uscire in 3 casi: dado rosso 1, dado bianco 3; dado rosso 2, dado bianco 2, dado rosso 3, dado bianco 1. Prima di far girare la testa al lettore, conviene affrontare il problema da un altro punto di vista: pensare, come nello schema qui sotto, alle coppie di dadi (primo elemento il risultato del dado rosso, secondo quello del dado bianco) piuttosto che direttamente alla somma:



1 - 1	1 - 2	1 - 3	1 - 4	1 - 5	1 - 6
2 - 1	2 - 2	2 - 3	2 - 4	2 - 5	2 - 6
3 - 1	3 - 2	3 - 3	3 - 4	3 - 5	3 - 6
4 - 1	4 - 2	4 - 3	4 - 4	4 - 5	4 - 6
5 - 1	5 - 2	5 - 3	5 - 4	5 - 5	5 - 6
6 - 1	6 - 2	6 - 3	6 - 4	6 - 5	6 - 6

Non è difficile vedere che ci sono 36 ( $=6*6$ ) possibili uscite e che il valore presente con maggiore frequenza, su un numero sufficientemente grande di lanci, sarà il 7, valore che ha una probabilità pari a  $6/36^6$ . In maniera simile è possibile ragionare per il lancio di 3 dadi, ottenendo, con calcoli meno immediati, la probabilità pari a  $27/216^7$  per le uscite di 10 e di 11 e pari a  $25/216$  per le uscite di 9 e di 12<sup>8</sup>.

Questa premessa storica ci permette di introdurre altri primi semplici problemi, legati alla matematica e all'azzardo. L'azzardo (o gioco d'azzardo, anche se come già detto non si tratta più di un gioco) può confondere lo scommettitore in quanto non sempre

« L'azzardo può confondere lo scommettitore in quanto non sempre ci si rende conto come pochi elementi possano generare insieme spaventosamente grandi e, di conseguenza, probabilità estremamente piccole »

<sup>6</sup> Contro la probabilità di  $1/36$  per l'uscita 2,  $2/36$  per il 3, ecc.

<sup>7</sup> Da notare che  $216=6*6*6$ .

<sup>8</sup> La differenza tra tali due probabilità è talmente bassa, 12,5%, contro 11,6%, che soltanto i giocatori più incalliti avevano cominciato a notarla.



ci si rende conto come pochi elementi possano generare insiemi *spaventosamente* grandi e, di conseguenza, probabilità *estremamente* piccole. Facciamo un esempio.

Gli anagrammi di una parola assegnata sono tutte le possibili parole, con o senza senso compiuto, che si possono formare scambiando le lettere. Partiamo dalla parola AP, formata da 2 lettere. Gli anagrammi possibili sono 2: AP, PA. Una lettera E, a questo punto, potrà essere aggiunta in tre modi diversi: all'inizio, in mezzo, alla fine della parola AP come pure della parola PA. Risultano così  $3 \times 2 = 6$  possibili anagrammi della parola APE. Ripetendo lo stesso ragionamento, la parola RAPE avrà  $4 \times 6 = 4 \times 3 \times 2 = 24$  anagrammi, in quanto la nuova lettera R potrà essere inserita in 4 posizioni rispetto ai 6 precedenti anagrammi. In ugual modo, la parola CRAPE avrà  $5 \times 24 = 5 \times 4 \times 3 \times 2 = 120$  anagrammi<sup>9</sup>.

Se abbiamo capito il ragionamento, siamo d'accordo nel dire che la parola TRAPEZIO genera  $8 \times 7 \times 6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 = 40.320$ . Poche lettere, 8, generano più di 40 mila anagrammi<sup>10</sup>. Scommettere su un possibile anagramma di tale parole significa quindi avere 1 probabilità su 40.320 di vittoria<sup>11</sup>.

Passiamo ad un altro esempio: ci troviamo in un'aula con 25 studenti e dobbiamo fare una lista d'ordine per le interrogazio-

<sup>9</sup> In matematica si definisce fattoriale del numero intero n, e si scrive n!, il prodotto di n per tutti gli interi precedenti fino a 1: per esempio  $5! = 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1$ .

<sup>10</sup> I più arditi possono provare a cercare gli anagrammi di TRAPEZOIDALE (suggerimento: questa parola, di 13 lettere, ha sia la lettera A sia la lettera E che si ripetono 2 volte). Il risultato è più di 1 miliardo e mezzo di anagrammi...

<sup>11</sup> Facendo i conti, viene una probabilità di vittoria pari circa a 0,00002.

ni: quante sono le liste possibili? Il problema è simile a quello degli anagrammi, e quindi le liste possibili sono  $25! = 25 \times 24 \times 23 \times \dots \times 2 = 1,55e25$ . Questo è il risultato dell'operazione fatta sulla calcolatrice (o anche sul cellulare, in modalità calcolatrice ampliata). La cosiddetta notazione scientifica  $1,55e25$  sta per  $1,55 \times 10^{25}$ . È un numero talmente grande che è quasi impossibile vederlo: sono 15,5 milioni di milioni di milioni di milioni di liste<sup>12</sup>. Quanto è ragionevole scommettere, azzardare una scommessa, sull'uscita di una di queste liste? È una probabilità così piccola, così prossima allo zero, che è praticamente impossibile anche solo immaginarla<sup>13</sup>.

Meccanismi di questo tipo sono spesso alla base dei cosiddetti giochi d'azzardo e questi semplici esempi possono essere un primo modo per ragionare davanti a certe scommesse, che ci possono essere proposte nelle forme più varie. Questa breve introduzione vuole fornire solo qualche spunto iniziale. In rete è possibile trovare diversi percorsi di approfondimento di questi temi, attraverso lezioni ed esempi<sup>14</sup>. Sono tematiche rivolte in particolare ai ragazzi e ai giovani, in modo da poter dare loro alcuni strumenti per ragionare e per poter fare di conseguenza delle scelte consapevoli.

« Meccanismi di questo tipo sono spesso alla base dei cosiddetti giochi d'azzardo, e questi semplici esempi possono essere un primo modo per ragionare davanti a certe scommesse »

<sup>12</sup> Per intuire il significato di un tale numero, si pensi che le stelle del cielo, secondo [astronomyproject.com](http://astronomyproject.com), sono tra  $10^{22}$  e  $10^{24}$ .

<sup>13</sup> Da qui, tra l'altro, l'utilità della notazione scientifica, che dà la possibilità di vedere quanto meno l'ordine di grandezza del numero in questione. Nel nostro caso la probabilità ha un ordine di grandezza del 10-26, più precisamente 0,00000000000000000000000000000006.

<sup>14</sup> Si vedano i siti molto interessanti [BetOnMath.polimi.it](http://BetOnMath.polimi.it) del Politecnico di Milano, [fateilnostrogioco.it](http://fateilnostrogioco.it), oppure il sito del matematico triestino [www.giorgiodendi.com/azzardo](http://www.giorgiodendi.com/azzardo).



## GLOSSARIO

**Giocate:** L'ammontare totale delle puntate. Include il valore nominale dei Gratta e Vinci acquistati, dei soldi inseriti nelle slot, delle puntate sulle scommesse, sulle lotterie e nel bingo compreso tutto ciò che riguarda l'online.

**Vincite:** È il valore che ritorna a chi scommette in caso di vincite ed è rappresentato da una percentuale sulle giocate stabilita per legge e differente per ogni tipologia di gioco.

**Spesa:** È calcolata come la differenza tra le giocate e le vincite e di fatto rappresenta la perdita netta, ossia la spesa degli italiani in azzardo che viene ripartita tra l'erario e le aziende private del settore.

**Concessioni:** È lo strumento attraverso il quale i Monopoli di Stato affidano la gestione delle diverse tipologie di azzardo alle società private.

**AWP:** Sono le slot che di solito si trovano nei bar e nei tabaccai. Non prevedono una puntata minima ma una massima di 1 Euro. La vincita più alta è di 100 Euro.

**VLT:** Sono le slot di ultima generazione che si trovano solo all'interno di sale slot dedicate non visibili al pubblico e con il divieto di ingresso ai minori. Sono collegate in rete e prevedono un jackpot nazionale che arriva fino a 500.000.