

LA RIVISTA

4/2014

Non gioco più...

In rete

La Rivista, Numeri, Non gioco più...

Redazione | 11 Aprile 2014

Campagna Slot Mob in Nexteconomia.org Lorenzo Maria Alvaro, Le Slot sono una truffa. Parola di un matematico in Vita.it ALEA, Le richieste sul gioco d'azzardo ai candidati alle prossime elezioni in Gambling.it Giuliano Poggi, Mattia Bernasconi, Nicola Tosi, La storia del gioco d'azzardo in Cpc-chiasso.ch Monica Monaco, La dipendenza dal gioco d'azzardo in Benessere.com Iene, Troppo facile vincere alle Slot [...]

Campagna Slot Mob in Nexteconomia.org

Lorenzo Maria Alvaro, Le Slot sono una truffa. Parola di un matematico in Vita.it

ALEA, Le richieste sul gioco d'azzardo ai candidati alle prossime elezioni in Gambling.it

Giuliano Poggi, Mattia Bernasconi, Nicola Tosi, La storia del gioco d'azzardo in Cpc-chiasso.ch

Monica Monaco, La dipendenza dal gioco d'azzardo in Benessere.com

Iene, Troppo facile vincere alle Slot in video.mediaset.it

Video, Bar Freedom Biella – Primo bar premiato dalla campagna Slot Mob

TGLa7, Manifestazione Slot Mob Milano

Per comprare un po’ di adrenalina



Giuseppe Mulas | 11 Aprile 2014

Giocare rende euforici ma produce danni economici, psicologici e sociali. La società che per troppo tempo ha sdoganato e reso “normale” il rischio deve ora ritrovare un equilibrio. La società civile organizzata si è mobilittata e vuole fare la sua parte per stare accatto alle persone e alle famiglie vittime di questa febbre d’azzardo

Giocare d’azzardo rende euforici ma produce danni economici, psicologici e sociali, e questo i giocatori lo sanno. Bisogna partire da questa considerazione per capire come il gioco d’azzardo sia una vera e propria dipendenza e come tale un problema enorme della nostra società. Una società che purtroppo ha ormai sdoganato e reso “normale” il rischio, forse per cercare di trovare un equilibrio in una realtà dove le certezze sono sempre meno e dove l’instabilità sembra una condanna.

La parola azzardo viene dall’arabo ‘az-zahr, che significa dado. Vincere in un gioco d’azzardo è sempre una frazione minimale delle possibili risposte del gioco, mentre l’effetto assoluto è la decisione di affidarsi al caso, all’imponderabile. Il giocatore d’azzardo non ha in realtà come obiettivo principale quello di vincere; il suo vero obiettivo è giocare, perdere il controllo, vuole provare quel brivido che ha quando assiste passivamente ad eventi che lo riguardano, ma che ormai non dipendono più da lui. **Il giocatore quando gioca non cerca un guadagno, ma “compra” adrenalina**.

Questo è testimoniato dai numerosi studi matematici che dimostrano come le giocate multiple, o qualsiasi altro accorgimento, sia perfettamente inutile ai fini della vincita: i giocatori li conoscono e sanno che vincere è quasi impossibile, ma nonostante ciò giocano, nascondendo la loro voglia di brivido con la chimera della vincita.

Questa ricerca del brivido può essere talmente grande e amplificata dagli enormi input che in tal senso la nostra società offre – basti pensare alla creazione di centinaia di diverse tipologie di giochi – che il giocatore può perdere la visione complessiva della sua situazione e decidere di “giocarsi tutto”. **Una situazione patologica che porta la persona a decidere di non disporre più della sua vita**, dei suoi affetti e del suo danaro, ma di far ruotare tutto attorno “alla giocata”, che non è più vizio ma malattia, che se non trattata in maniera adeguata sarà

la sua rovina.

Purtroppo su questo la nostra società, governata da processi lenti e farraginosi, è stata superata dalla velocità del mondo del gioco d'azzardo, portandoci agli occhi una situazione assolutamente deregolamentarizzata, dove **i giocatori patologici sono più di un milione** e non hanno l'assistenza e l'attenzione che dovrebbero avere in quanti soggetti ad una dipendenza.

Le Acli, inseme a molte altre reltà, mostrando lungimiranza hanno evidenziando sin da subito questo **tema come centrale per la tenuta sociale del Paese**. Hanno organizzando a livello locale numerose iniziative con l'obiettivo di sensibilizzare la comunità e aiutare chi soffre di questa dipendenza che può avere esiti tragici. A livello nazionale la campagna "Mettiamoci in gioco" ha visto l'associazione e il suo sistema protagonista, a testimonianza di un impegno convinto per una società dove il gioco d'azzardo non venga minimizzato o peggio incentivato per antietiche esigenze di bilancio, ma venga trattato come una pratica che rischia di devastare le persone e le loro famiglie minando la base la nostra società.

Curare e prevenire la dipendenza

Luigi Janiri | 11 Aprile 2014

Il gioco d'azzardo patologico è stato recentemente riconosciuto come una dipendenza comportamentale dalla più accreditata classificazione dei disturbi mentali. Per fronteggiare l'incremento di questa patologia dalle ricadute sociali devastanti sono necessari sia interventi di prevenzione sia percorsi di cura

Il gioco d'azzardo patologico è stato recentemente riconosciuto come una dipendenza comportamentale dalla più accreditata classificazione dei disturbi mentali (DSM-5). Si stima che in Italia i giocatori patologici rappresentino lo 0,5-2,2% della popolazione. Si tratta di un fenomeno crescente, che riguarda in misura considerevole i giovani, ma anche gli adulti e gli anziani. Trattandosi di una dipendenza a tutti gli effetti, il giocatore patologico sperimenta preoccupazioni relative al gioco e un bisogno crescente di giocare. Nonostante le conseguenze negative sulla vita relazionale e lavorativa, le persone affette da questa patologia non riescono a interrompere i loro comportamenti, ricorrendovi in modo compulsivo e riportando irritabilità, ansia o sentimenti di impotenza qualora tentino di smettere.

La dipendenza da gioco d'azzardo determina cambiamenti neurobiologici e comportamentali, che contribuiscono al mantenimento della patologia. I sintomi più specifici della patologia del gioco d'azzardo sono rappresentati dall'emergere di fenomeni di craving e astinenza. Il craving è un desiderio irrefrenabile, soggettivo, che si manifesta come una tensione o una spinta alla ricerca di comportamenti di gioco. L'astinenza riguarda invece l'insieme dei fenomeni fisici, ma soprattutto psicologici, che si verificano dopo la sospensione del gioco (ansia, nervosismo, depressione, insonnia).Un fenomeno caratteristico di questa patologia è inoltre costituito dal rincorrere le perdite, rappresentato dall'illusione di rifarsi del denaro perso continuando a mettere in atto comportamenti di gioco.

Sotto la spinta di questo disturbo, è frequente che i giocatori patologici ricorrano alla menzogna relativamente al proprio reale coinvolgimento nel gioco, o all'indebitamento. La problematica del giocatore finisce per coinvolgere le famiglie, con notevoli ricadute sulle condizioni economiche e sociali che producono danni e dissesti finanziari duraturi e difficili da fronteggiare.

Il gioco d'azzardo patologico è attualmente interpretato come un problema di salute che si instaura in persone che hanno una specifica vulnerabilità biologica e psicologica. Questa vulnerabilità favorisce lo sviluppo di un rapporto patologico (di dipendenza, appunto) con una attività che coinvolge la restante parte della popolazione in modalità non dannose. Sono frequentemente associate alla dipendenza da gioco altre dipendenze (nicotina, sostanze, alcol), così come altri disturbi psichiatrici (in particolare i disturbi dell'umore e i disturbi di personalità). Tali fattori contribuiscono a determinare la vulnerabilità soggettiva, che rappresenta il terreno sul quale si instaurala dipendenza da gioco.

Per fronteggiare l'incremento di questa patologia dalle ricadute sociali devastanti sono necessari sia interventi di prevenzione sia percorsi di cura. Le misure di prevenzione riguardano prevalentemente la protezione dei soggetti vulnerabili (giovani, anziani, soggetti con altre dipendenze). Le cure sono rappresentate da percorsi psicologici e riabilitativi, affiancati quando necessario da trattamenti farmacologici. Questi interventi, realizzati con l'aiuto di professionisti specializzati, sonomirati al superamento della specifica vulnerabilità individuale e alla promozione di un cambiamento verso comportamenti meno distruttivi e maggiormente adattativi.

Slot Mob: per bere un caffè etico



Luca Raffaele | 11 Aprile 2014

La dipendenza dal gioco d'azzardo è una questione che ci deve vedere responsabili gli uni degli altri. Serve un cambimento di mentalità che consenta di passare da una logica individualista ad una logica comunitaria in grado di mettere insieme le persone. Questo è il senso della campagna Slot Mob che sta mobilitando moltissimi cittadini ed associazioni

rn

"*La società è un contratto, tra coloro che sono morti, coloro che sono vivi e coloro che devono ancora nascere*". Molto volte abbiamo declinato il messaggio lasciato dal filosofo inglese Edmund Burke, solo a favore dei nostri parenti, della nostra famiglia e dei nostri figli, il ché ci ha reso non curanti di alcuni problemi che solo una parte della popolazione doveva affrontare e magari non era la parte che ci riguardava più direttamente. **La povertà, l'impossibilità di curare la propria salute e le dipendenze non sono argomenti da affrontare solo quando colpiscono i nostri nonni o i nostri figli ma nel momento in cui vengono colpiti i figli e i nonni di tutti.**

Anche il problema della dipendenza dal gioco d'azzardo sembra essere una questione che ci riguarda, solo nel momento in cui ci confrontiamo con la malattia di qualcuno a noi caro. **Passare da una logica individualista ad una logica comunitaria** in grado di connettere le persone, le une alle altre, senza barriere o egoismi, può essere l'unica chiave di lettura del messaggio di Burke.

Ma il cambiamento che bisognerà compiere, prima di ogni vincolo normativo, dovrà essere affrontato sul piano culturale; quando per esempio incontriamo un anziano che ha deciso di spendere tutta la sua pensione davanti ad una "macchinetta", pensiamo che quella persona potrebbe essere nostro nonno/a e non un "semplice" estraneo, quando vediamo un bambino che aspetta davanti ad una slot machine il padre che spende più di 200 euro in una sera, pensiamo all'educazione che vorremmo dare a nostro figlio.

La campagna nazionale Slot Mob **è nata per sensibilizzare e mobilitare i cittadini contro le nuove povertà e la dipendenza dal gioco d'azzardo**. Il dilagante e irrazionale

affidarsi alla 'dea fortuna', sta creando nuove vittime, povertà e dipendenze; si rovinano famiglie, si riempiono i centri di cura delle ASL, si arricchiscono le multinazionali del gioco d'azzardo e si crea un terreno fertile per l'azione della criminalità organizzata.

NeXt insieme a più 100 organizzazioni, tra cui l'importante contributo delle Acli, hanno aderito alla campagna Slotmob con l'obiettivo di creare una rete virtuosa a livello nazionale che sia in grado di non disperdere le energie su questo tema e valorizzare tutte quelle realtà che già da anni lavorano per contrastare il gioco d'azzardo. **Uno Slotmob** serve a mettere in discussione tutti quegli atteggiamenti che mirano ad esaltare la creazione di dipendenze o la massimizzazione del puro profitto e a **proporre nuove modalità di relazioni tra cittadini, associazioni e imprese per mettere al centro i beni comuni e il benessere delle persone.**

La logica di premialità con la quale i cittadini consumano una colazione etica in un bar che ha scelto di levare o di non installare le slot machine, non vuole demonizzare chi non è riuscito a compiere questo tipo di scelta, ma vuole creare esempi positivi che rendano conveniente a tutti dedicarsi alla sostenibilità sociale e alla lotta contro l'azzardo. **I protagonisti degli Slotmob sono tutti coloro che intendono aderire nel concreto a questo cambiamento, ed è auspicabile un processo aperto e inclusivo**, perché quanti più aderiranno a questo percorso tanto più il cambiamento sarà corale, condiviso e visibile.

Per supportare a distanza le singole iniziative che avranno una piena autonomia nella realizzazione degli Slotmob tenendo presente il format della mobilitazione dal basso e del premio etico attraverso la colazione, è stata creata una sezione ufficiale all'interno del Portale di NeXt e attivata una pagina Facebook con aggiornamenti costanti sulle date delle città candidate per lo Slotomob, le associazioni coinvolte e con la possibilità di instaurare un dibattito costruttivo sul tema del gioco d'azzardo per condividere un punto di vista o approfondire un problema.

Cittadini mobilitati contro il gioco d'azzardo

La Rivista, Numeri, Non gioco più...



Roberto Rossini | 10 Aprile 2014

I dati del gioco d'azzardo li troverete In rete: ma non basteranno dei numeri per far capire che ormai non è più un gioco. È molto di più. Dai pulsanti colorati delle slot machine e di altre diavolerie elettroniche possono perfino dipendere le vite delle persone. Qualche gestore e qualche giocatore avranno una vita più agiata. Ma il prezzo di [...]

I dati del gioco d'azzardo li troverete In rete: ma non basteranno dei numeri per far capire che ormai non è più un gioco. È molto di più. Dai pulsanti colorati delle slot machine e di altre diavolerie elettroniche possono perfino dipendere le vite delle persone. Qualche gestore e qualche giocatore avranno una vita più agiata. Ma il prezzo di questa affluenza sarà, per qualcun altro, la dipendenza, se non – per pochi casi estremi – il suicidio, la morte sul campo (di gioco). Il giocatore, più che lottare contro delle macchine da gioco, gioca contro una una macchinazione commerciale in cui lui è parte debolissima. È un rischio continuo, nei bar e – con molti minori controlli – anche l'etere: l'articolo di Paolo Frusone ci dice anche dell'altro versante del gioco d'azzardo.

Mai come in questo caso un gioco dispone di ricadute così dirette sulla vita delle persone. Eppure il gioco nasce esattamente dall'opposto, dal mettere la vita tra parentesi. Lo spiega in un bellissimo pezzo Giovanni Grandi, con una breve ed efficace indagine etimologica che parte dal concetto di illusione: come in un gioco di specchi, si riuscirà ad uscirne? Con fatica, dalla lettura del "pezzo psichiatrico" di Luigi Janiri, dove capiamo fenomeni come il craving: il gioco sollecita energie nascoste e potenti. Un po' come comprare una dose di sostanze che provocano euforia, ragiona Giuseppe Mulas: si compra adrenalina...

La società civile si è mossa sia con prontezza sia con creatività. Ad esempio c'è la campagna Mettiamoci in gioco. Ma ci sono manifestazioni anche più trendy, come gli slotmob, ben spiegati dall'articolo di Luca Raffaele.

Ci sono poi – molto concretamente – iniziative legislative che giacciono in Parlamento e

attendono altre manifestazioni, quelle di una sufficiente volontà politica. Certo è che, di fronte alla pervasività di un gioco d'azzardo che si manifesta con molte forme diverse, non potrà bastare la forza della legge: occorrerà anche un po' di buona educazione al gioco e la diffusione di una cultura che da una parte critichi questo fenomeno e dall'altro trovi vie per spiegarlo al grande pubblico. Noi di Benecomune.net facciamo oggi la nostra parte in questa grande battaglia di civilità.

La vita tra parentesi



Giovanni Grandi | 9 Aprile 2014

E' giunto il tempo di uscire dalla mentalità che ha portato a considerare l'affidarsi alla sorte come l'unica via per il riscatto e il cambiamento. Come per altre dipendenze anche nella ludopatia accanto al disagio economico c'è un deficit più radicale di speranza e di fiducia nelle istituzioni e nelle relazioni. La sfida che abbiamo di fronte è quella di farsi carico di queste ferite su cui si innestano nuove ed antiche fragilità.

«*Mettere in gioco, giocare forte, giocarsi la carriera, giocarsi la vita o anche la constatazione che il gioco non vale la candela*» sono tutte espressioni che ci ricordano quanto la dimensione del gioco sia legata a quella del rischio e dell'azzardo. Lo osservava il sociologo francese Roger Caillois nel 1967, nel suo saggio I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine, con cui riproponeva lo studio dell'esperienza ludica.

Il tema era stato affrontato fin dal 1939 da Johan Huizinga, nel libro Homo ludens. L'antropologo olandese si era chiesto quali fossero le caratteristiche distintive del gioco: una delle principali consisteva a suo parere nel creare uno spazio diverso da quello della vita reale. Gioco si dice ludus in latino, e da qui deriva anche la parola in-ludere, illudere: «*Il gioco* – annotava Huizinga – *non è la "vita ordinaria" o "vera". È un allontanarsi da quella per entrare in una sfera temporanea di attività con finalità tutta propria. Già il bambino sa perfettamente di "fare solo per finta", di "fare solo per scherzo"*» .

A trent'anni di distanza Caillois riconosceva questo tratto essenziale, ma rimproverava a Huizinga di non aver approfondito proprio l'aspetto dell'azzardo: in fondo le espressioni colloquiali prima ricordate rinviano a questa dimensione. Giocando ci si espone e non tutto rimane sotto controllo: c'è una disponibilità a chiudere gli occhi, ad ammettere che accanto all'ottimo esito ci possa essere lo sconveniente, la perdita, forse la rovina.

Ciò che però addomestica questo genere di orizzonti è proprio il fatto che il tutto si svolga "tra parentesi" rispetto alla «vita ordinaria o vera». L'azzardo è dunque contenuto, ha limiti ben precisi. «*Il gioco* – scriveva ancora Caillois – *poggia sicuramente sul piacere di vincere l'ostacolo, ma un ostacolo arbitrario, quasi fittizio, istituito alla misura del giocatore e da lui accettato*».

L'idea della "parentesi" può aiutare a considerare una delle radici della distorsione a cui oggi soprattutto il gioco d'azzardo si presta e del disagio di cui è sintomo. **Per certi versi chi si ritrova avvolto nelle spire della dipendenza e soffocato dai debiti è come se non fosse più capace di chiudere la parentesi, di porre fine a qualcosa che è iniziato per gioco**: non riesce ad uscirne, si dice.

Ma è solo un problema di "uscita" e di "chiusura"? Se la parentesi non si riesce a chiudere, molto spesso è perché in effetti non è mai stata aperta: il gioco non è stato accostato come una «sfera temporanea», con limiti precisi, ma come una attività grazie a cui trovare delle soluzioni proprio per le fatiche o le delusioni della vita ordinaria. Specialmente **chi è più in difficoltà raramente chiede al gioco di azzardo di aprire uno spazio di il-lusione**: molto più spesso il desiderio è quello di poter modificare proprio la realtà ordinaria.

Chi si mette in gioco spinto da questa attesa si sottrae alla protezione della parentesi: per questo, se l'aleatorietà volge al peggio, "uscirne" non significa a quel punto solo smettere di giocare. Significa uscire dalla mentalità che ha portato a considerare l'affidarsi alla sorte come l'unica via per il riscatto e per il cambiamento. Come per altre forme di dipendenza, anche **nella ludopatia accanto al disagio economico c'è un deficit più radicale di speranza e di fiducia nelle istituzioni e nelle relazioni**: la sfida di profondità è farsi carico di queste ferite su cui si innestano nuove ed antiche fragilità.

Internet: le regole del gioco



Paolo Frusone | 8 Aprile 2014

Il gioco d'azzardo online in Italia è un fenomeno in crescita, gli italiani sono sempre più un popolo di giocatori, appassionati alla scommessa o all'azzardo probabilmente anche a causa della crisi. Ma siamo ancora una volta di fronte a una situazione paradossale: é reato solo il partecipare ai giochi offerti da soggetti privi della qualifica dei concessionari. E i controlli possono essere facilmente elusi

Il gioco d'azzardo online in Italia è un fenomeno in crescita, gli italiani sono sempre più un popolo di giocatori, appassionati alla scommessa o all'azzardo probabilmente anche a causa della crisi. I giochi d'azzardo che si possono trovare sul web italiano sono le slot machines, la roulette, il blackjack, il baccarat, i dadi, il poker in diverse varianti, il bingo, tuttavia i giochi legalizzati non sono un elenco chiuso già definito e predisposto, bensì sono un elenco aperto, infatti, i concessionari possono proporre all'AAMS l'apertura di un nuovo gioco "di abilità", presentando un'istanza in cui spiega lo svolgimento. L'Amministrazione, sulla base del progetto, corredato di una promo decide se autorizzare tale gioco.

In Italia è possibile partecipare legalmente a giochi d'azzardo attraverso apparecchi elettronici e a distanza, quindi on line utilizzando la rete internet. Garante della legalità e della sicurezza dei giochi pubblici è l'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato AAMS, garante della legalità e della sicurezza dei giochi pubblici.Il primo passo verso la legalizzazione dei giochi di abilità, i cosiddetti "skill games" è il Decreto Bersani numero 223 del 2006 convertito nella Legge 248 del 2006 e successive modifiche, in particolare il Ministero dell'economia e delle finanze con il decreto 17 settembre 2007, n. 186 regola gli skill games online. È stabilito che in tali giochi il risultato "dipende, in misura prevalente rispetto all'elemento aleatorio, dall'abilità dei giocatori".

In particolare, il provvedimento pone regole precise che impediscono la partecipazione ai minorenni e detta le condizioni e i requisiti indispensabili cui ogni concessionario dovrà attenersi, pena la perdita dell'autorizzazione.
Il rilascio delle autorizzazioni è subordinato alla verifica di conformità della piattaforma di gioco e del singolo gioco alle prescrizioni normative. La stessa AAMS stabilisce le linee guida

per la certificazione delle piattaforme di gioco.

Ricapitolando, sono legalizzati quei giochi che presentano con le seguenti caratteristiche:
1. l'abilità del giocatore svolge un ruolo predominante rispetto alla fortuna;
2. sono autorizzati dall'AAMS quali skill games, giochi di abilità;
3. Il prezzo del diritto di partecipazione non può superare l'importo massimo di 100,00 euro.
4. Sono svolti nella formula del torneo o del solitario;
Sono autorizzati alla vendita dei giochi i titolari di concessioni che si impegnano a garantire:
• La sicurezza del gioco.
• La restituzione delle vincite in una percentuale minima, fissata per legge.
• La trasparenza e la riservatezza delle informazioni trattate.

Oltre al rispetto delle suddette specifiche, i concessionari devono anche predisporre una rete per il collegamento al sistema informatico dei Monopoli, così l'AAMS può effettuare il monitoraggio sulla mole di gioco sviluppata dalla piattaforma e prelevare l'imposta. Infatti, lo Stato incassa l'imposta unica dal concessionario sulla raccolta.Dunque il concessionario deve interfacciarsi con i Monopoli, a tal fine, l'AAMS ha emanato dei provvedimenti contenenti i protocolli di comunicazione, che permettono il colloquio del sistema di elaborazione del concessionario con il sistema centralizzato. Naturalmente partecipare a giochi d'azzardo online offerti da soggetti privi della qualifica di concessionari dello Stato italiano è un reato.

Per poter partecipare al gioco l'utente deve iscriversi al sito che fornisce il servizio. L'iscrizione naturalmente avviene attraverso la compilazione di un form online che, oltre ai normali dati anagrafici, richiede il codice fiscale e gli estremi di un documento d'identità, anche per evitare l'iscrizione di minorenni e a tutela dell'utente e del fornitore del servizio. In quasi tutti i casi è necessario scaricare un programma da installare sul proprio personal computer per accedere al gioco.
Il gioco online utilizza il protocollo https ovvero un protocollo di trasferimento "sicuro" che, crittografando i dati trasferiti, ne garantisce la riservatezza e la difesa dall'attacco di soggetti terzi che possano intercettarli e modificarli.In sintesi anche nel caso del gioco on-line siamo di fronte ad un paradosso: è reato solo il partecipare ai giochi offerti da soggetti privi della qualifica dei concessionari. Non c'è nessun altro tipo di controllo e anche quello della maggiore età può essere facimente eluso con un poco di scaltrezza o la compicità di un adulto.