

Reale e virtuale: il gioco d'azzardo moltiplica le sue forme

Pubblicato: Lunedì 28 Maggio 2018



Esistono 19 diverse “slot machine” virtuali per giocatori dai 4 agli 8 anni. Usano le sagome di animali o dei protagonisti dei cartoni preferiti. Si presentano come giochi facili e instillano il meccanismo della scommessa.

È un campanello d'allarme quello che **Marco Iori**, presidente del **CONAGGA** (Comitato Nazionale Genitori Giocatori d'Azzardo) e membro dell'**Osservatorio Nazionale sul gioco d'azzardo**, ha fatto risuonare in sala Matrimoni di **Palazzo Estense a Varese**. Relatore della giornata di presentazione dei **progetti “Monetine rewind” e “Young Gamblers”** (che termineranno a giungocon la diffusione dei materiali grafici NO SLOT, diffusi nei bar) realizzati dal **Comune di Varese** e finanziati da Regione Lombardia in collaborazione con Cooperativa lotta contro l'emarginazione, Codici Ricerca e Intervento e Associazione Vinciamo il gioco, con la partnership di ATS Insubria, **Iori ha presentato la fotografia del mondo del gioco d'azzardo e le sue prospettive future**. I due progetti termineranno nel mese di giugno con la diffusione dei materiali grafici NO SLOT, diffusi nei bar e locali su tutto il territorio dell'ambito distrettuale.

« Il codice penale vieta il gioco d'azzardo a meno che non sia lo Stato a darne regolarità – ha ricordato Iori – **Fino al 1994 le occasioni per scommettere soldi erano veramente esigue**. Da quell'anno, invece, i governi che si sono succeduti hanno iniziato ad ampliare le possibilità. **Ogni governo ha introdotto un sistema**, così fino a Monti che, per la prima volta, ha fermato l'escalation bloccando l'apertura di mille sale da poker e l'istant lotteria alle casse dei supermercati. Poi ha continuato Letta che ha ridotto del 30% il numero delle slot per proseguire con Renzi che ha elevato la percentuale di riduzione al 40% mentre Gentiloni ha introdotto un nuovo gioco, chiamato “MillionDay”».

Lo scorso anno, il fatturato del gioco d'azzardo è stato di 102 miliardi di euro: « Lo scorso anno sono stati **17 milioni gli italiani che hanno giocato** – ha rivelato **Riccardo De Facci**, vice presidente e responsabile dipendenze del CNCA e presidente della Cooperativa lotta contro l'emarginazione – **nel 2014 erano stati 10 milioni**. La crescita è esponenziale e riguarda soprattutto i **ragazzi**, le persone più fragili come **anziani soli e disoccupati**. Il meccanismo è quello **dell'illusione**, della ricerca della soluzione facile ai problemi o al futuro triste e grigio. **Il gioco d'azzardo, però, è predatorio e di prossimità:** ti insegue e capita nei luoghi abituali, della propria quotidianità».

Si continua a giocare e a illudersi pur sapendo che **vincere è quasi impossibile:** per espresso decreto del Ministero **ogni 30 milioni di gatta e vinci**, ce ne sono **5 che assicurano vincite da 500.000 euro**, **25 con premi da 100.000**, **250 con vincite di 10.000 euro** mentre sono 8.610.000 i biglietti che danno 5 euro di vincita (esattamente quanto costa il biglietto). Nonostante il 61% dei tagliandi porti a una perdita, in Italia **ogni giorno vengono venduti 5.200.000 gratta e vinci**.



Le statistiche rivelano che oltre il **60% delle scommesse si concentra tra slot machines e Videolottery** (sistema subdolo e vorace anche perché attivabile direttamente con la carta di credito) che da sole fanno circa **50 miliardi di fatturato**. Le politiche di contenimento hanno sviluppato strategie di

contrasto che portano a vietare l'installazione di queste macchine vicino ai luoghi sensibili.

Il problema però **non è solo etico ma anche squisitamente economico**: « Queste forme di gioco sono una risorsa per i commercianti, è inutile negarlo – commenta **De Facci** – ecco perché occorre il confronto concreto delle istituzioni del territorio, che meglio conoscono la propria realtà, con la rete dell'assistenza sanitaria e del terzo settore insieme ai negoziati. Prevenzione, cultura ma anche confronto chiaro in termini economici di questa importante partita».

Molto più difficile, invece, è intercettare tutto ciò che si muove all'interno del mondo virtuale: « Qui non ci sono regole di distanza, si gioca sempre con il proprio smartphone o il tablet- rivela Iori – **I social sono la grande porta d'accesso al gambling per i più giovani**. Si comincia con giochi gratuiti per approdare a veri e propri casinò. La grande sfida del gioco d'azzardo sono le **scommesse sportive**: sia quelle **storiche reali** ma, soprattutto, quelle degli **“e-sport”**. Crescono anche in Italia le società di calcio che investono sui giovani per acquistare competitività nelle sfide internazionali giocate alla play station o alla XBOX. In palio ci sono **monte premi sempre più ricchi**. Anche le **emittenti televisive investono in un settore** dal potenziale economico in crescita esponenziale. Il mese prossimo, il mercato delle scommesse si arricchirà di un nuovo modello di scommesse che si basa su **spezzoni di partite di calcio reali montate, però, in modo del tutto casuale** in modo che azioni del Milan proseguano con giocatori dell'Inter e finiscano con gli attaccanti della Juventus. Il risultato, così, è del tutto aperto e il rischio della scommessa più eccitante».

Il gioco è antico tanto quanto l'uomo. Poggia su meccanismi di gratificazione elementari e connaturati nella natura umana. **Le frontiere etiche e morali sono sempre più labili**: si comincia a proporre giochi semplici riservati ai bambini, il meccanismo del gioco e del benessere per la vincita hanno presa sulla mente umana alla ricerca di stimolazioni positive.

Uno scenario preoccupante che **l'assessore ai servizi sociali di Varese Roberto Molinari** giudica eccessivo rispetto alle risorse che i territori hanno per affrontarlo: « Occorre fare rete e coordinare gli interventi che partano dall'educazione dei più giovani per arrivare al sostegno delle persone rovinate».

In prima fila, ad ascoltare i relatori, anche **una delegazione degli studenti del CFP di Varese e una dell'istituto Einaudi** protagonisti di campagne di sensibilizzazione attraverso la peer education.

Cultura, prevenzione ma anche divieti e limitazioni: ognuno dei giocatori avrebbe bisogno di un'assistenza personalizzata.

Affrontare l'emergenza non è facile, smontare le illusioni complicato.

TUTTI GLI ARTICOLI SUL GIOCO D'AZZARDO

[Alessandra Toni](#)

alessandra.toni@varesenews.it