

Il gioco d'azzardo patologico

Dr Tazio Carlevaro

13-a edizione marzo 2014

1

Il gioco d'azzardo nei nostri Paesi

Il gioco d'azzardo, da sempre presente, visibile e percettibile in ogni villaggio ticinese, in ogni osteria, un tempo ostacolato nelle sue forme "alte", per qualche anno (1993-2001) privo di regole per quanto attiene una delle sue forme: le macchinette da gioco, è ormai tornato. Oggi si intende permettere una diversificazione del gioco d'azzardo, che corrisponda però anche ad una più attenta regolamentazione.

La nuova legge sul gioco d'azzardo, che probabilmente sarà pronta nel 2017, regolerà anche l'esercizio del gioco d'azzardo in internet.

In realtà, nessuno ha interesse ad una deregolamentazione che faciliti le sventure di chi si ritrova non solo giocatore, ma giocatore in difficoltà. Non il Casinò, non lo Stato, men che meno la Società. Quindi non noi: alcuni affermano che non è il caso di preoccuparci. Chi si rovina deve chiamare in causa solo se stesso. È vero, ma poi è lo Stato, e per il suo tramite quindi la Società, a dovere intervenire con misure di ordine pubblico e di sostegno.

La realtà è che bisogna imparare a convivere in un modo ordinato. L'attuale legislazione sul gioco d'azzardo è una sfida. La migliore prevenzione ai problemi che potranno sorgere è apprendere ad evitarli, se si può, e ad affrontarli, se si pongono. La posta in gioco per la nostra Società è di diventare più libera, più sana, più responsabile anche a livello individuale.

Proibire non serve. Regolamentare è meglio. Imparare a vedere eventuali pericoli è importante.

Indice del contenuto

- Giocare non è sempre «giocare»
- Il gioco d'azzardo in Svizzera
- Il giocatore sociale e il giocatore con problemi
- «Epidemiologia»
 - Prevenire e curare il gioco d'azzardo patologico

0

Questo quadernetto propone cinque capitoli.

Il primo tratta del gioco d'azzardo. Il secondo descrive in breve la situazione in Svizzera, e perché il gioco d'azzardo, da proibito, è diventato lecito negli anni '90. Il terzo tratta della differenza tra il gioco sociale e il gioco problematico. Il quarto tratta di un problema importante: quanti sono i giocatori che hanno problemi, che cosa pensano, e che cosa succede loro. L'ultimo capitolo, il quinto, parla della prevenzione del gioco d'azzardo eccessivo, e della cura dei giocatori "malati".

Buona lettura.

N. 5

1. Giocare non è sempre "giocare"

Non tutti i giochi sono «giochi»!



Il termine "gioco", in italiano, è ambiguo. L'inglese distingue utilmente tra *play* (il gioco di abilità), e e *gambling* (il gioco in cui il caso ha un ruolo preponderante, a discapito dell'abilità).

La maggioranza dei giochi ha regole conoscibili, e il caso, pur facendo parte del gioco, può essere contrastato o incorporato in un modo costruttivo in strategie sensate di gioco. Il gioco del calcio, il gioco del *bridge*, la corsa ad ostacoli, fanno parte di questo tipo di "gioco".

Noi ci occuperemo del secondo senso del termine, notando però che i due termini non sono reciprocamente esclusivi. Ma probabilmente le due modalità del gioco mettono in atto meccanismi fisiologici, psicologici e sociali di tipo diverso.

Nel gioco come gambling (gioco d'azzardo con denaro) notiamo un guadagno possibile, noto (di solito si tratta di denaro), per la cui acquisizione il giocatore mette un valore in palio. Ma la sua acquisizione non dipende da regole o dall'abilità, quanto piuttosto dal caso. Anche se poi il giocatore, come vedremo, crede di essere in grado di conoscere le "regole", o comunque di capirne i capricci, o di saperne guidare le "scelte", grazie ad illusorie capacità strategiche o personali.

Che cos'è il gioco d'azzardo

È una scommessa su di un risultato (risultato di una partita, configurazione di una slot machine)

Il giocatore mette in palio una somma, in modo irreversibile

Il risultato della scommessa dipende dal caso, ossia non può essere previsto o influenzato

• Il meccanismo di base è dunque un contratto su di una *sfida*, in cui i due contraenti hanno l'obiettivo di vincere del denaro.

Gérald Mouguin: Caractéristiques des jeux d'argent. In: Argent, Jeux, Enjeux, 2013

5

Il gioco d'azzardo (in inglese: gambling) è definito come una scommessa che una persona fa su di un risultato, per esempio sportivo, o su una configurazione di una macchina da gioco. Colui che scommette mette in palio una somma di denaro. Quest'ultima non può essere ritirata. Il risultato della scommessa dipende esclusivamente dal caso, ossia non può essere previsto o influenzato. Nel gioco d'azzardo non aiuta né l'esperienza di gioco, né l'abilità di previsione, né l'intelligenza.

Il meccanismo di base è dunque la sfida, con l'obiettivo di vincere del denaro, o altri beni di valore, p.es. un vitalizio. Il piacere del gioco d'azzardo è comunque nell'attesa della risposta, e, in caso di vincita, nella vincita stessa.

Il gioco d'azzardo, di per sé, è un divertimento, non una malattia. La malattia si manifesta quando il giocatore comincia ad illudersi di poter ricuperare il denaro perso nel gioco. A quel momento, si apre una spirale drammatica, che travolge giocatore, famiglia, e, spesso, compagine sociale.

Il gioco d'azzardo è antichissimo. Ne parlano anche gli autori classici, greci e latini. Per loro non era, però, una "malattia", ma un "vizio".

Che cosa è il caso?

Che cos'è il caso?

È un seguito di avvenimenti non correlati tra di loro. Quindi,



- è imprevedibile
- è incontrollabile

6

Il "caso", ossia l'azzardo, è una serie di avvenimenti tra di loro non correlati sul piano causale. Esso è dunque caratterizzato dall'imprevedibilità, ossia dal fatto di non essere mai controllabile. Talché le *serie casuali* non si possono prevedere, ma solo riconoscere a posteriori.

Cionondimeno, i giochi d'azzardo sono amati.

Tre sono le condizioni per il gioco d'azzardo (ossia fondato sul caso) a base di denaro:

- (1) L'individuo deve rendersi conto che pone in palio denaro o oggetti di valore;
- (2) Questa messa in palio è irreversibile; e
- (3) Il risultato del gioco si basa esclusivamente o principalmente sul caso. La possibilità di vincere denaro, per quanto ridotta, è la condizione di base necessaria a qualunque gioco d'azzardo e di denaro.

È anche un concetto recente, che trova la sua origine a metà '600 con gli studi fatti da Pascal. Un amico gli aveva chiesto di trovare una formula per vincere alla lotteria, e Pascal ha invece scoperto che c'erano avvenimenti che sfuggivano alla casualità. Il concetto di «casualità», nella sua forma matematica, è stato poi messo a punto lentamente, nei secoli. Fino a Kolmogorov (1923).

È un concetto considerato «contra-intuitivo», ossia contrario al comune sentire umano, che ritiene che ogni evento abbia una causa (per quanto a volte non immediatamente percettibile). Come tutti questi concetti, è difficile da capire, perché sfugge al buon senso usuale.

Perché il denaro è centrale ?



Il denaro è quel bene la cui cessione permette d'ottenere, in quantità proporzionale, ogni altro bene, come il lusso, il confort, la cultura, il potere, una moglie seducente, un marito affascinante, dei bambini bene educati

Il denaro rappresenta un aspetto centrale dell'esperienza umana. Si gioca, e si rischia, nella misura in cui si cerca una ricompensa o un riconoscimento tangibile (sia pure magari anche solo moralmente) per quello che si fa. Il gioco d'azzardo deve produrre un valore, che a sua volta possa dare accesso ad altri valori, altrimenti non è piú gioco.

E questo è valido in tutte le società: dalle piú antiche alle piú recenti, dalle piú tradizionali alle piú aperte ai cambiamenti.

Ma il denaro ha un valore anche metaforico, immaginario, perché è lo strumento per acquisire anche l'impossibile. Infatti non basta mai (chi gioca e vince, difficilmente si sa fermare a tempo). Infatti il guadagno aumenta l'eccitazione provocata dal gioco in sé, e conduce a ripetere l'esperienza del gioco - che non si conclude necessariamente con la vincita.

In passato, è stato anche il segno di una predilezione verso un dio, che l'ha dimostrata permettendo una vincita. Gli antichi pregavano gli dei di farli vincere.

Il bisogno di «adrenalina»

.... Ma molti giocano anche per bisogno di «adrenalina»



8

Giocare vuol dire *scommettere*. In ogni scommessa c'è un'attesa, dopo la quale il giocatore scopre se ha vinto o se ha perso. Questo è vero, sia che si tratti di *gaming* (gioco di abilità), sia che si tratti di *gambling* (gioco d'azzardo, basato sul caso). L'attesa è tensione non solo psichica, ma anche fisica. Si manifesta come adrenalina nel sangue. La quale va a stimolare la secrezione cerebrale di dopamina negli spazi intercellulari, che, in determinate localizzazioni cerebrali, dà origine ad un intenso sentimento di *piacere*.

Ora, conviene osservare alcuni fenomeni.

La ripetizione di questo processo cerebrale porta alla riduzione dell'effetto euforizzante, e quindi il soggetto dovrà far sì di accentuare il processo stesso per fare aumentare l'adrenalina di cui sente il bisogno. È un effetto che si ottiene aumentando il valore delle poste in gioco, o la frequenza del gioco. Non solo: la dopamina tende a mettersi in movimento già al solo rialzo di adrenalina. Ossia, l'effetto euforizzante c'è già al momento di puntare. Con il tempo, la vincita e la perdita diventano fattori secondari. L'effetto euforizzante è preso dall'atto di puntare.

Per questa ragione, per molte persone depresse o disforiche, la dopamina rappresenta una momentanea lenizione del loro stato d'animo. Si sentono un pochino meglio.

Da quando si gioca d'azzardo?

Da quando si gioca d'azzardo?



Il gioco d'azzardo esiste da sempre

«Azzardo» deriva dal termine arabo as-azar, che significa «dado»

9

Il gioco ha sempre fatto parte di tutte le culture del mondo, antico e moderno. Non mancano infatti esempi di giocatori patologici nella storia: dagli imperatori romani Caligola e Nerone, fino, in tempi più recenti, a Fjodor Dostojevskij (autore del *Giocatore*, libro scritto di gran carriera per fare fronte ai debiti di gioco). Da oriente ad occidente, da sud a nord, in ogni cultura sono reperibili sia il gioco sia il gioco denominato "d'azzardo". Nei giorni nostri queste manifestazioni culturali si sono moltiplicate, e di conseguenza assistiamo ad una maggiore diversificazione dell'abitudine al gioco d'azzardo.

Ci sono nella storia due tipi di giochi d'azzardo. Quelli popolari, giocati nelle osterie, con i dadi, e quelli delle classi ricche e colte, giocati in casa o in saloni appositamente affittati da chi offriva il gioco ad una clientela raffinata.

Con l'avvento dell'era industriale e l'aumento sia del tempo libero, sia del bisogno di vincere, che la stessa società ha imposto come valore quasi supremo, il gioco d'azzardo è diventato la panacea risolutoria dei mille e un problemi e dei bisogni, cui la stessa società occidentale non è in grado di rispondere. In questo modo il gioco d'azzardo, così come i luoghi dove praticarlo (case da gioco, casinò, ecc.) sono aumentati come risposta al rapporto offerta / domanda su cui fa leva la nostra società.

Infine, l'attenzione al gioco d'azzardo come fenomeno sociale e psicologico nasce nella nostra epoca.

Quanti sono i giochi d'azzardo?



I giochi d'azzardo sono moltissimi, e dipendono dal luogo e dall'epoca. Anche in questo campo ci sono delle mode. Oggi alcuni giochi tipici del settecento non solo non si giocano più, e addirittura non si sa più come si giocassero. Variato è sempre il quadro giuridico (permesso / interdetto), il quadro morale (ammesso / represso), il quadro sociale (evidente / nascosto), ecc.

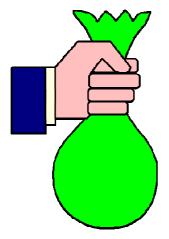
I vari giochi non si equivalgono tra di loro. Né nelle probabilità di vincita (alcuni lasciano all'organizzatore il 2%, altri il 50% di utile), e neppure nella tendenza a sviluppare una dipendenza.

Ci sono sicuramente numerosi fattori, in proposito. E anche i giocatori patologici non dipendono *mai* da *tutti* i giochi. Spesso chi dipende dalla roulette guarda dall'alto in basso chi gioca con le macchinette, e chi si occupa di corse di cavalli non riesce a capire perché ci si possa appassionare per la *roulette* o per il *blackjack*. E anche tra gli appassionati di macchinette, non tutte sono uguali, o meglio: non *tutti* i giocatori amano *tutte* le macchinette.

Poche sono le dipendenze da lotterie. Tant'è vero che gli organizzatori di giochi hanno dovuto inventare sia le estrazioni a sorte più ravvicinate, sia *jackpot* più appetibili, sia le lotterie immediate (gratta e vinci: decisamente più creatrici di dipendenza). Negli ultimi tempi è nata una lotteria "aggiornata". Se vinci, guadagni una rendita a vita! Ma è certo che la maggiore dipendenza la troviamo tra gli apparecchi più frequenti: le macchinette mangiasoldi (*slot machine*).

Il gioco d'azzardo con denaro non è un gioco equo: il gestore preleva una quota fissa dei versamenti fatti dai giocatori, mentre la parte riservata ai giocatori viene redistribuita (irregolarmente) tra questi ultimi

Se verso cento franchi



... a seconda del gioco, tra il 15 e il 40 per cento di quanto ho pagato va all'organizzatore del gioco

... Non è un grande affare. Non si può diventare ricchi

11

Si gioca per divertimento, magari anche a soldi. Ma giocare d'azzardo richiede necessariamente il desiderio di acquisire un valore, magari in denaro. Orbene, giocare d'azzardo è quindi un affare insicuro. Ma gli esseri umani non lo sanno.

Infatti, alla base ci sono meccanismi psicologici che fanno sviluppare negli esseri umani la convinzione illusoria di poter controllare il gioco, tramite la sua abilità o alla sua astuzia. Credono di poter quindi elaborare strategie per "vincere" il caso. A questo punto è evidente che sovrastimano la loro capacità di vincita. Contribuisce a questo anche il fatto che in realtà a volte qualcuno vince davvero. Il giocatore vuole trarre un vantaggio dal gioco.

Ma il gioco (non: "il caso") ha un sistema di regole che invece lo svantaggia. Una di queste riguarda il prelievo che fa il gestore del gioco, rispetto ai pegni posti dal giocatore. A seconda del gioco, dal 2 al 50% delle poste va direttamente all'organizzatore del gioco. Evidentemente il gioco non è il miglior tipo d'investimento economico che si possa fare.

2. Il gioco d'azzardo in Svizzera

Storia del gioco d'azzardo in Svizzera

Breve istoriato

1923: Le lotterie sono cantonali, come finora

1923: Proibizione dei casinò (fuorché la boule)

1993: La proibizione dei giochi è tolta dalla Costituzione

1998: Legge federale sulle case da gioco, con attenzione alla prevenzione

2001: Messa in vigore della Legge: oggi i casinò sono 21

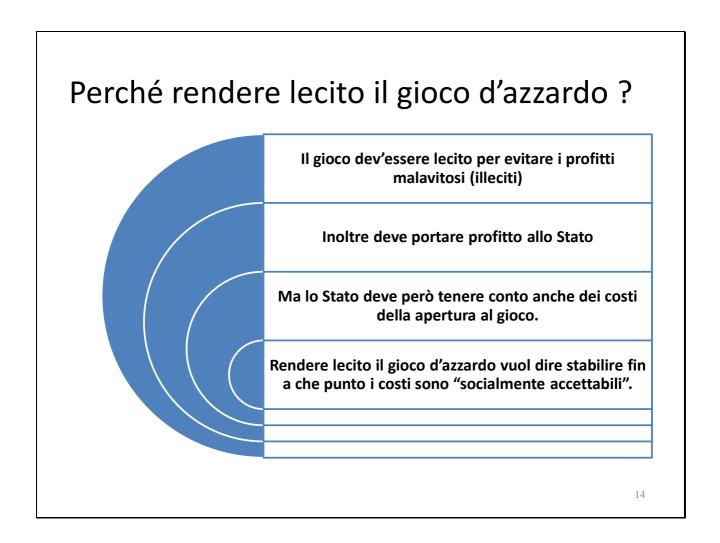
2005: Accordo intercantonale. Lo 0,5% degli introiti (cantonali) delle lotterie va alla prevenzione del gioco d'azzardo patologico

Nella seconda metà dell''800, in Svizzera, in determinate città, non necessariamente grandi, ma spesso caratterizzate dal turismo, si aprono sale da gioco. Ci sono due problemi da risolvere. Il primo è etico: il gioco d'azzardo è un'attività immorale. Il secondo riguarda le imposte: sono i cantoni o la confederazione a percepirle? Sono aspetti controversi che nel 1923 hanno portato alla chiusura dei casinò, che hanno bensì una licenza federale, ma cui è proibito di presentare dei giochi d'azzardo tradizionali, fuorché la boule, e ancora, con parecchie limitazioni. Si arriva anche alla legalizzazione delle lotteria (che sono il monopolio dei cantoni, che quindi sono i beneficiari delle imposte). La proibizione del gioco d'azzardo (nel senso dei giochi da tavolo) è iscritto nella costituzione.

Nel 1993 il popolo svizzero toglie la proibizione. Si aprono molte sale *cantonali» dove si gioca a giochi d'azzardo «nuovi» (slot machine). Nel 1998 il parlamento vota la Legge federale sulle case da gioco, che stabilisce un regime di concessione federale ai casinò, riammette i giochi, ma li confina in 21 casinò concessionari, che hanno obblighi di prevenzione e di riduzione del danno dovuto al gioco patologico, almeno nel loro interno.

Nel 2005 un accordo tra i cantoni garantisce il monopolio delle lotterie ai cantoni, obbligandoli però a dedicare lo 0,5% dei benefici annuali alla prevenzione, alla riduzione del danno ed alla terapia dei problemi causati dal gioco d'azzardo.

<u>Perché in molti paesi, tra i quali la Svizzera, lo Stato ha aperto le porte al gioco</u> d'azzardo?



Due sono le ragioni per cui gli Stati tendono, oggi, a favorire la legalizzazione del gioco d'azzardo.

In primo luogo, rendere lecito il gioco d'azzardo dovrebbe **sottrarre** denaro alle organizzazioni criminali che lo hanno gestito in precedenza. In Svizzera, la Confederazione ha così sottratto importanti capitali agli Stati circonvicini, che avevano costruito una serie di casinò sui confini (Evian, Divonne, Costanza, Bregenz, Campione, Saint-Vincent).

In secondo luogo, il gioco d'azzardo è fonte di importanti **ricavi**, che possono diventare una fonte di entrate importanti per lo Stato stesso.

Deve però tenere conto del fatto che il gioco d'azzardo può creare conseguenze patologiche, sia per il singolo, sia per la società.

Deve quindi fare il bilancio dei costi e dei ricavi, anche economici. Parliamo di un margine di rischio che la Società considera "socialmente accettabile". È un calcolo che si fa in molti casi. Penso agli sport estremi, all'alcol, ai farmaci da banco. La valutazione dell'accettabilità dei costi sociali è una questione politica.



Ce ne sono 21. Due hanno chiuso praticamente subito (Arosa, Zermatt). Due sono stati aperti recentemente (Zurigo, casinò di tipo A, e Neuchâtel, casinò di tipo B).

Ci sono, infatti ,due categorie di casinò. È una delle conseguenze della Legge federale del 1998, che ha voluto trovare un accordo con i Cantoni.

Nel Cantone del Ticino ci sono due casinò di tipo B (Locarno e Mendrisio), un casinò di tipo A (Lugano), ed un casinò a due passi dal confine, anzi, in una enclave italiana, Campione, che per dotazione corrisponde ad un casinò di tipo A, ma che risponde però solo alla legislazione italiana, che, com'è, noto, è molto antica, e considera i casinò intanto «comunali», e poi «eccezioni» rispetto alla proibizione del gioco d'azzardo, iscritta nella costituzione italiana. La tassazione dei casinò di tipo A favorisce nettamente la Confederazione.

I casinò di tipo B hanno diritto ad una minore dotazione di tipo di giochi, di macchine da gioco, e hanno limiti nell'altezza delle puntate. La tassazione di questi casinò favorisce i cantoni, senza dimenticare la confederazione.

L'imposizione fiscale dei casinò e delle lotterie



La Legge federale prevede che i casinò siano tassati sugli incassi *lordi* e non sui benefici. Per quanto riguarda i casinò di tipo A, il tasso d'imposizione varia tra il 75 e l'80% degli incassi lordi. Praticamente il 100% va alla Confederazione, che versa il denaro all'AVS-AI. Una minima parte rimane nel Cantone.

Per quanto riguarda i casinò di tipo B, il tasso d'imposizione è leggermente minore (70-75%), di cui il 70% rimane nel cantone, mentre il resto è versato alla confederazione, che lo fa pervenire all'AVS-AI. Inoltre, i casinò sono tenute per legge ad appoggiare attività locali, di tipo sportivo, musicale, ricreativo, culturale.

Le lotterie appartengono ai cantoni, che hanno formato due società di lotteria. La società che raccoglie i cantoni di lingua francese (*Loterie Romande*) e la società che raccoglie i cantoni di lingua tedesca (ed il Ticino: *Swisslos*). I proventi della lotteria vanno ai cantoni, che hanno l'obbligo di usarli esclusivamente per compiti non previsti da leggi, decreti o regolamenti. In particolare: la cultura, lo sport (dei giovani), ed altri compiti. Lo 0,5% va alla prevenzione del gioco d'azzardo patologico nella popolazione del cantone.

Quanto «rende» l'azzardo?

Ripartizione del prodotto globale 2012

Prodotto lordo dei casinò

- 0,824,4miliardi di CHF
 - In calo:
 - -5,1%

Prodotto lordo delle lotterie

- 2,752 miliardi di CHF
 - In calo:
 - **-1,4%**

Office fédérale de la justice: Les bons résultats... 2013 SCV Jahresbericht 2012

Ricordiamoci di un aspetto cui si è spesso poco consapevoli. La lotteria è di gran lunga il gioco preferito dagli svizzeri. Per cui anche il prodotto lordo delle due società di lotteria è più del doppio di quello dei casinò. Nel 2007 casinò e lotterie hanno raggiunto il massimo del loro reddito annuale. Da allora, notiamo un calo. Intanto, 19 e poi 21 casinò rappresentano una concorrenza interna assai marcata.

In secondo luogo, viviamo (dal 2008) in una situazione di incertezza economica, anche se in Svizzera non si può parlare di «crisi».

In terzo luogo, i nostri competitors circonvicini (Francia, Germania, Austria, Italia) si sono attrezzati alla competizione, moltiplicando il numero dei casinò sul confine svizzero. L'Italia ha rilanciato Campione, ma ha anche aperto le porte al gioco d'azzardo interno, moltiplicando le sale da gioco, e il gioco negli esercizi pubblici. Sottraendo così una parte della clientela ai casinò ticinesi.

Non sappiamo in che misura questo calo sia dovuto al gioco *online*, anche se dei rilevamenti parlano di una presenza ancora limitata. Ma la Legge federale sul gioco d'azzardo prevista per il 2017 lo renderà lecito, con il probabile risultato di acuire ulteriormente la concorrenza. Una concorrenza che, bisogna forse ricordarselo, era prevista e voluta dal legislatore.

Costi e ricavi del gioco d'azzardo in Svizzera

Costi del gioco (media, in milioni di fr)		Ricavi fiscali (media, in milioni di €)	
Costi diretti	8,4	Ricavi fiscali diretti	377
Costi indiretti	423	Ricavi fiscali indiretti	Non calcolati
Totale	360		Ca. 400
Costi qualità vita	0,86		

Jeanrenaud, Kohler, Gay; Le coût social du jeu excessif en Suisse. Institut de recherches économiques, Université de Neuchâtel, luglio 2012

18

L'Institut de recherches économiques dell'Università di Neuchâtel, nel 2012, ha pubblicato uno studio con i dati del 2007, che quantifica il calcolo del «costo sociale» del gioco d'azzardo in Svizzera. Aprendo così una discussione politica.

La tabella dice chiaramente che il costo diretto del gioco d'azzardo è molto inferiore ai ricavi diretti. Per costo diretto si intendono i costi medici, ospedalieri, o di comunità. I ricavi diretti sono quelli dovuti alle imposte sul gioco d'azzardo.

I costi indiretti, invece, sono quelli che riguardano la perdita di produttività dei giocatori. I ricavi indiretti, purtroppo, non sono stati calcolati. Comprendono i ricavi indotti dall'occupazione che il gioco d'azzardo favorisce. È una cifra di certo rilevante, perché ognuno dei 21 casinò ha dagli 80 ai 200 impiegati, per non parlare di chi vende prodotti di lotteria.

Potremmo aggiungere ancora i costi per il calo della qualità di vita di chi si trova in una situazione di gioco d'azzardo, ma, insomma, vediamo che il bilancio non è esaltante.

Tuttavia, ritengo che una proibizione non entri in linea di conto. Molte attività umane possono essere pericolose, se male gestite. Una proibizione potrebbe provocare ricadute negative molto gravi in molti settori.

A questo punto, è evidente che ci vogliono regole ineludibili e chiare, completate da sanzioni efficaci, e applicate, di natura pecuniaria, che includano la revoca della concessione, regole note a tutti e applicate in modo severo, non solo per quanto riguarda il riciclaggio e il gioco illegale, ma anche per quanto riguarda la protezione dei giocatori e delle loro famiglie.

3. Il giocatore sociale e il giocatore con problemi

Il giocatore sociale

Il giocatore sociale



- Accetta di perdere, e quindi non ritorna per ricuperare quello che perduto
- Non fa conto sul gioco come strumento di guadagno
- Spende quello che si può permettere nella sua situazione

20

Il *giocatore sociale* è il giocatore cui piace giocare ogni tanto, perché trova piacere nella scommessa. Ma la scommessa di denaro non diventa né una prova di forza, né un bisogno.

Sa bene che il casinò non fa che distribuire il denaro: una parte va al casinò stesso, una parte viene restituita ai giocatori. Con una modalità che non permette di prevedere né quando, né quanto, né a chi. Insomma, chi paga le vincite sono gli altri giocatori, non il casinò.

Accetta di perdere, anche se preferirebbe vincere, ha messo a disposizione una certa somma, che comunque serve al casinò per fornirgli dei servizi. E quindi non ritorna per ricuperare quello che ha eventualmente perduto, perché sa che è impossibile. E sa anche che se vince non significa che è «fortunato», o che è «abile al gioco d'azzardo». Non fa quindi conto sul gioco come strumento di guadagno.

Il giocatore spende quello che si può permettere nella sua situazione, non distrae denaro di cui ha bisogno per altri scopi, non prende a prestito denaro per giocare. Sa rinunciare quando è il caso, e va a giocare con un preventivo di spesa (*budget*).

Cerca di non correre rischi, come invece fanno altri giocatori (giocatori "a rischio").

Che dire di chi si immagina che il caso sia «controllabile», e quindi «prevedibile»?



Agli esseri umani sembra impossibile che il caso *non* abbia regole. Se tutto ha una causa, anche il caso ne avrà pure una! Nei giochi d'azzardo ci sono degli aspetti che facilitano la ricerca di una inesistente "regola" del caso.

Ruolo attivo: se siamo noi a fare, possiamo far qualcosa. Il giocatore ritiene che se fosse lui a gettare la *boule*, riuscirebbe a gestire meglio la fortuna. In realtà, il ruolo attivo, dove c'è, non incide sui risultati.

Grado di competitività: "se la nostra è una sfida, possiamo vincere". Possiamo battere la macchina, o il croupier, se saremo abili e coraggiosi. In realtà, il gioco d'azzardo non è una sfida.

Il contatto: avere una lunga abitudine con il gioco preferito può far pensare che lo gestiamo meglio che non altre persone. Invece, nel gioco d'azzardo un pivellino ha le stesse possibilità di vincere di un veterano.

La complessità: un gioco con regole complesse dà l'illusione di essere meglio controllabile se maneggiamo bene queste regole. In realtà, la complessità nasconde meglio la presenza del caso, illudendo il giocatore di poter essere efficace.



Le illusioni dei giocatori si manifestano in molti modi. Tra questi notiamo alcuni. Molti giocatori credono che esistono **calcoli** che permettano di prevedere i risultati del caso. Per questo tendono ad annotare sistematicamente i risultati, p.es. della roulette, oppure i numeri di lotteria estratti. In realtà, questi dati sono indipendenti gli uni dagli altri.

Nel gioco dei dadi, sappiamo che molti giocatori **lanciano energicamente i dadi** se intendono ottenere numeri alti (5, o 6), mentre li lanciano piano se intendono ottenere numeri bassi (1, o 2).

Alcuni giocatori non si rendono conto che ogni volta che la pallina della roulette gira, che il dado è lanciato, o che premono il pulsante della slot machine, **si apre una nuova partita**. Non è la continuazione della partita precedente. La pallina, il dado e la slot machine non sanno quale era il numero precedente. Se lanciamo una moneta e appare per 5 volte "testa", non è che "croce" diventi "più probabile". Neanche le monete hanno memoria.

Certuni credono che se il numero vincente di una lotteria era 5, chi ha trovato un 4 nel suo tagliando "era più vicino" che non chi avesse trovato il 35. Sono le quasi vincite (near misses), che comunque non hanno nulla a che fare con il numero vincente. Tra il 4 e il 5, nel regno delle lotterie, non c'è nessuna particolare vicinanza. Lo stesso vale per le combinazioni quasi-vincenti prodotte dalle slot machine. Non sono per niente "più vicine" alla combinazione vincente.

Il gioco d'azzardo patologico è una malattia

Il gioco d'azzardo può diventare una malattia

F63.0: Gioco d'azzardo patologico (ICD-10)

Gioco d'azzardo persistentemente ripetuto, che spesso aumenta, nonostante le conseguenze negative

- Impoverimento
- Danneggiamento delle relazioni famigliari
- Impoverimento e indebitamento
- Compromissione della vita lavorativa e sociali
- Rischio di commettere reati

23

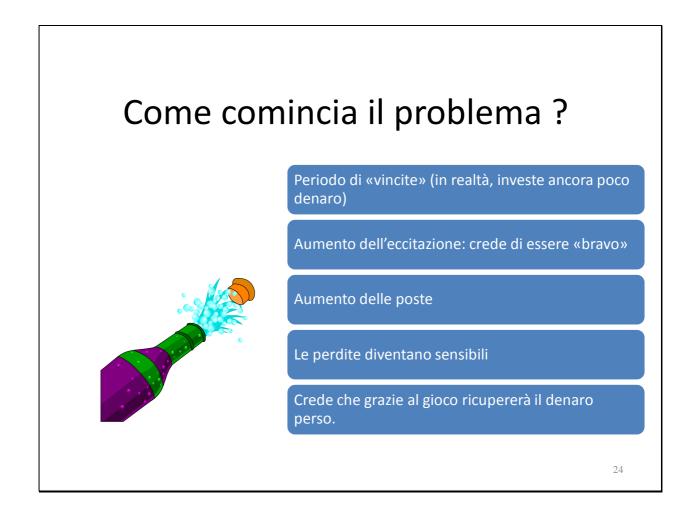
Il gioco d'azzardo, di per sé, non è una malattia. È un divertimento. Ma è un divertimento che può diventare una malattia riconosciuta dall'OMS già nel 1983, ma nota da secoli.

L'ICD-10 (10-a revisione dell'*International Classification of Diseases*, del WHO/OMS) classifica il Gioco patologico tra i Disturbi delle abitudini e degli impulsi. Sono atti ripetuti che non hanno una chiara motivazione razionale, e che spesso danneggiano gli interessi personali del soggetto e quelli di altre persone.

Si definisce come una serie di episodi frequenti e ripetuti di gioco d'azzardo, che dominano la vita del soggetto a detrimento dei valori e degli obblighi sociali, lavorativi e famigliari.

Le persone possono mettere a repentaglio la propria *occupazione*, indebitarsi per grosse *cifre* e mentire o infrangere la *legge* per ottenere denaro o evitare il pagamento dei debiti. La persona descrive una *necessità impellente* di giocare, che è difficile da controllare, assieme a una costante *polarizzazione* su idee e immagini relative all'atto di giocare e alle circostanze che si associano all'atto stesso. Queste manifestazioni spesso si intensificano nei momenti in cui la vita è stressante.

Non è di per sé una malattia nel senso tecnico (si chiama *disturbo*), ma piuttosto una **sindrome**, ossia un insieme stabile di sintomi. L'ICD-10 non lo pone neppure tra le dipendenze, per quanto ne abbia quasi tutte le caratteristiche, salvo la presenza di una "sostanza". Si tratta di un comportamento compulsivo, una sorta di «dipendenza» da un'attività. Ce ne sono altre: Gli acquisti compulsivi, il sesso compulsivo, la presenza compulsiva *nei social network*, la ginnastica compulsiva... Strane sindromi, in parte insorte anche grazie alla tecnica moderna.



Lo specialista Robert Custer, uno studioso americano, nel 1984 ha descritto le fasi che accompagnano il giocatore verso la perdita del controllo sul suo gioco, e quindi verso la distruzione delle sue relazioni sociali e famigliari.

Queste fasi sono caratterizzate da pensieri e sentimenti specifici. Il giocatore non le percorre con regolarità assoluta, anche perché dobbiamo tenere conto di fattori individuali. Ma corrispondono comunque ad un'esperienza nota, anche scientificamente attestata.

La fase iniziale del gioco patologico nei giocatori problematici, di solito, è rappresentata da giocatori occasionali, che hanno una vincita molto alta, oppure alcune casuali vincite successive. L'eccitazione mediata dalle vincite, porta ad un gioco più frequente, con un aumento delle poste. Il giocatore pensa in questi momenti di essere particolarmente dotato, e crede che alcune sue strategie siano efficaci. Diventa più fiducioso e meno prudente. È la "luna di miele" con il gioco, che può durare anche anni, e che può riguardare anche i suoi famigliari, che trovano vantaggi nelle vincite che il giocatore fa, e che non si rendono conto delle perdite che subisce. Perdite non ancora rilevanti, perché le puntate non sono ancora eccessive o troppo frequenti.

I problemi cominciano a porsi quando il giocatore aumenta le poste. O sono maggiori, o sono più frequenti. Le perdite diventano più sensibili, e il giocatore si mette in mente che può ricuperare le perdite grazie al gioco stesso. Comincia a pensare troppo spesso al denaro necessario, e perde a volte il controllo sul suo gioco, come se non potesse smettere di giocare (in realtà, sappiamo che una persona che spera in una sorta di miracolo per uscire dalla sua situazione difficile comincerà a credere che sia più possibile che avvenga, cosa che non crederebbe a mente fredda).

Che cosa pensa il giocatore eccessivo

È una partita, le cui regole sono conoscibili

- Non ci sono regole
- Ogni giocata termina con una rimessa a zero

Se insisto, finirò per vincere

- Sul lungo periodo, ci si equilibra
- Salvo il ritorno al casinò

Devo giocare per ricuperare il denaro perso

• In realtà, si peggiora la situazione

25

Per il giocatore è difficile rinunciare a qualcosa su cui aveva molto sperato e molto investito. È difficile che smetta. Si darà però delle giustificazioni che razionalizzano un comportamento irrazionale.

«È una partita, le cui regole si possono ricostruire, e dunque imparare: così si acquisisce esperienza, e si può diventare dei campioni».

Non è una partita, non ci sono regole: ogni giocata termina con una rimessa a zero del gioco. Quindi, non ci sono regole: ogni giocata è nuova. Non c'è una memoria del gioco: la macchina, o la pallina non hanno memoria.

«Se insisto, finirò per vincere». «Devo tornare a giocare, per ricuperare almeno una parte di quello che ho perso, per rimborsarmi delle perdite».

In realtà, se uno vince subito, se ne deve andare. Perché sul lungo periodo, le vincite e le perdite tendono a bilanciarsi. Ma va detratto la percentuale che va al gestore (circa il 40% delle lotterie, o il 2% per la roulette). Insomma: il gioco d'azzardo non è un buon investimento.

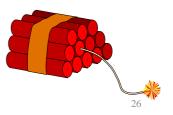
In realtà, proprio a causa delle osservazioni riportate sopra, sperare di rifarsi significa condannarsi a perdere sempre di più. Chi rincorre le perdite, non fa che peggiorare la sua situazione.

Chi vince è sempre l'organizzatore dei giochi: altrimenti non esisterebbero casinò o lotterie. E il denaro che gli organizzatori dei giochi versano ai giocatori, provengono da altri giocatori.

Quando parliamo di giocatore patologico ?

- 1. Pensa troppo al gioco d'azzardo
- 2. Deve spendere sempre di più, giocare sempre di più
- 3. Tenta di smettere, ma non ci riesce
- 4. Se deve interrompere il gioco, si sente irrequieto
- 5. Gioca per alleviare uno stato di depressione o tristezza
- 6. Cerca di recuperare il denaro perso in precedenza
- 7. Mente ad amici e familiari sulla sua attività di gioco
- 8. Ha commesso atti immorali o addirittura illegali
- 9. Ha messo a repentaglio una relazione importante, o il lavoro, o gli studi
- 10. Chiede prestiti

- Spende più soldi del dovuto
 - Anche quelli che dovrebbero andare altrove
 - Anche quelli che non sono i suoi
- Persiste nel suo comportamento, anche se si rende conto che le cose vanno male.



La diagnosi di gioco patologico fa parte del gruppo dei comportamenti compulsivi, ossia sottratti in parte al controllo volontario. Questi comportamenti sono ripetitivi e sono accompagnati da pensieri difficili da combattere. Il gioco patologico è comunque molto vicino, grazie ad elementi sintomatici comuni, alle dipendenze da sostanze psico-attive, e ai disturbi ossessivi.

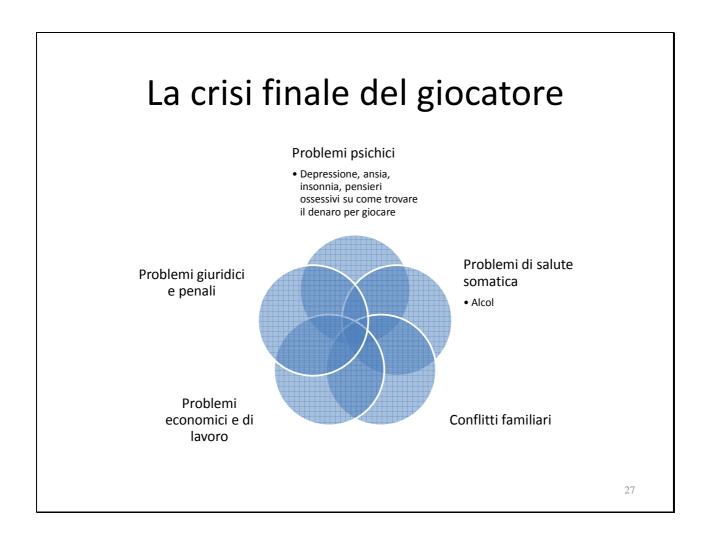
Ma chi pone le diagnosi sono i medici e gli psicologi. Non altri. Per questa ragione conviene proporre dei criteri di valutazione che permettano di fare una "diagnosi sociale".

Il giocatore d'azzardo patologico ha un'attività di spesa non adeguata alle sue entrate e alla sua sostanza. Per questa attività, trascura altri suoi doveri economici, e fa uso di denaro non suo. Inoltre, persiste nel suo comportamento, anche se si rende conto che ha creato pregiudizio a sé e/o ad altri.

La 4-a edizione del *Diagnostical and Statistical Manual of Mental Diseases* (1994) porta dieci "sintomi", ossia criteri per la diagnosi. La quinta revisione del 2013 toglie un sintomo, quello che fa riferimento a possibili comportamenti antisociali.

Questi dieci segni permettono di porre una diagnosi che sia comparabile nei diversi paesi. La diagnosi dev'essere poi precisata: la gravità della situazione comporta l'esame di situazioni particolari: il grado dell'eventuale indebitamento, il grado di conflitto familiare, il grado di spesa necessaria per curarlo, il grado di implicazione in atti illeciti, il grado di presenza di altre dipendenze, il grado di presenza di ansia, depressione, ecc.

Da 1 a 2 indicatori abbiamo un giocatore sociale. Tra 3 e 4 abbiamo un giocatore problematico, mentre con 5 indicatori e più abbiamo un giocatore patologico.



Il giocatore si rende conto di perdere molto di più di quanto prevedeva. Il gioco diventa una specie di ossessione, così come la ricerca del denaro da investire per recuperare il denaro perso. Si ritrova prigioniero di menzogne, coperture e inganni. In famiglia e sul lavoro diventa irritabile, agitato, poco comunicativo. La vita famigliare peggiora. Per continuare nella **rincorsa** della fortuna **contrae forti prestiti**, che poi non può rimborsare. Ma è un meccanismo perverso, che funziona a circolo vizioso. Dedica sempre **più tempo** al gioco.

La paura di essere scoperto lo induce a **ingannare** parenti e amici con prestiti impossibili da rendere, o con affari inesistenti. Può anche **rubare**. Alla fine appaiono **pensieri di suicidio**, e magari anche tentativi in quel senso, che devono essere presi sul serio. Per calmarsi beve **alcol**. In **famiglia** va male, al punto che spesso la moglie, in particolare dal momento in cui ha scoperto la faccenda, se ne va con i figli. Tenta di far fronte, ma non ce la fa, perché crede che comunque con il gioco può aiutarlo. I **tentativi di "astinenza"**, spesso fatti sotto la minaccia famigliare o del datore di lavoro, portano scarsi frutti. Il **lavoro** ne soffre, sia per eventuali comportamenti inadeguati, sia poi per le assenze e le distrazioni.

Non dura però a lungo. Il giocatore privo di denaro, escluso dal credito, si rende conto che non ce la farà più, da solo. Ha ormai «toccato il fondo», e, magari con difficoltà, chiede aiuto.

Non tutti i giocatori diventano "patologici"

Il giocatore ha avuto una bella vincita iniziale

Il grado di eccitazione dato dal gioco è alto. È un dato individuale

Il gioco preferito è molto veloce

Il gioco promette una somma notevole in caso di vincita («jackpot»)

Il gioco permette un alto grado di attivazione personale

28

Di certo tutti i giocatori divenuti «patologici», inizialmente, erano giocatori regolari, pur mantenendo un gioco d'azzardo sociale.

Il fascino del gioco nasce dal fascino dell'alternanza tra eccitazione dell'attesa e rilassamento dopo aver saputo il risultato. Ma nella misura in cui si sa sempre più velocemente il risultato, cui si può rispondere ancora più in fretta con una nuova posta, l'eccitazione aumenta, specialmente poi se è il giocatore a operare, e non una terza persona. Questo stato di rilassamento si trasforma allora in un momento di sfinimento fisico e psichico, riportato alla fine del periodo di gioco, di solito allorquando non c'è più denaro.

L'eventuale vincita iniziale giustifica le illusioni di vincita, e la ricerca di una strategia che permetta di "capire" come il caso giochi nella fattispecie. Non tutti vincono per la prima volta una somma consistenze, anche se ci sono specie di induzioni. P.es. si conoscono casi di persone che sono rimaste "contagiate" dal gioco per avere assistito da vicino ad una vincita ingente.

Certe persone sono più sensibili a queste esperienze, altre invece meno.

Ci sono anche elementi nei giochi stessi, che possono incrementare l'evoluzione verso una possibile patologia. I giochi molto veloci, gli alti *jackpot*, la presentazione di vincite «facili», la presentazione del gioco come socialmente desiderabile, con musiche, luci soffuse, magari con alcol.

Chi è in pericolo e chi invece un po' meno

Il gioco patologico è una malattia riconosciuta

• Richiede prevenzione e cura

Solo il 2% dei giocatori regolari diventerà problematico o patologico

Ci sono gruppi sociali a rischio:

- Persone con problemi di dipendenza (tabacco, alcol)
- Depressi
- Pensionati
- Disoccupati
- Giovani
- Persone impulsive

29

Oggi, il gioco patologico è una malattia riconosciuta nei prontuari medici. Lo Stato ne deve tenere conto. Non solo attivando le possibilità di cura, ma anche attivando le necessarie misure di prevenzione. "Meglio prevenire che curare".

Non tutti i giocatori diventeranno patologici. Lo diventerà solo il 2% dei giocatori regolari.

Inoltre, va tenuto conto dell'esistenza di gruppi maggiormente a rischio: persone con problemi di dipendenza (tabagisti, alcolisti), persone depresse, i pensionati e i disoccupati, che hanno tempo a disposizione, i giovani, facili a comportamenti a rischio, le persone impulsive.

Un aspetto sul quale si riflette a volte di meno è l'influsso della cultura di un paese sulla pratica del gioco d'azzardo.

Il gioco d'azzardo è male accetto nelle popolazioni dove il risparmio, la tenacia, l'attenzione ai risultati, il lavoro e l'impegno sono dei valori condivisi. Dove sono premiate le persone prudenti e dotate di pazienza. È invece bene accetto nelle popolazioni inclini alla sfida, al coraggio e la temerarietà personali, dove, quindi, la fortuna premia gli audaci. Anche laddove esiste una religiosità "di scambio", il gioco è socialmente accettato. Ossia nelle popolazioni che ritengono che un adeguato impegno religioso e cultuale favorisca l'attenzione di forze divine o para-divine verso la fortuna del fedele.

La presenza del gioco patologico e problematico nel Ticino

Epidemiologia del gioco problematico e patologico in Svizzera

Epidemiologia dei giocatori patologici in Svizzera

Siamo 7 milioni e mezzo di abitanti.

Con 34'000 giocatori patologici

 Lo 0,5% della popolazione adulta

Con 85'000 giocatori problematici

 Lo 1,5% della popolazione adulta

Enquête suisse sur la santé del 2007

Jeu de hasard: comportement et problématique en Suisse. CFMJ, Berne, 2009

31

Il mercato svizzero del gioco è ridotto, per via dei suoi soli 7 milioni e mezzo di abitanti. Contiamo 34'000 giocatori patologici (lo 0,5% della popolazione adulta), e 85'000 giocatori problematici (lo 1,5% della popolazione adulta).

L'epidemiologia esplora quante persone diventano patologiche, e quante rimangono patologiche a lungo. Ricerca in che misura la prevenzione che si fa in Svizzera riesca a far sapere a giocatori e familiari di non credere alle illusioni del gioco come strumento di ricchezza. Inoltre, in Svizzera i casinò sono attivi nella osservazione della clientela, e ci sono dispensari per persone con problemi di gioco. È possibile intervenire presto (riconoscimento precoce, e riduzione del danno: esclusione dal gioco, riammissione al gioco solo dopo un *iter* attento).

Qualche risultato c'è: le percentuali di prevalenza (ossia di presenza puntuale, su di un mese, o su di un anno nella popolazione), in Svizzera, sono basse rispetto ad altri paesi, anche europei.

Chi gioca oggi nel Ticino

83% della popolazione gioca (almeno una volta)

- Lotterie con numeri
- Gratta e vinci e tombola
- Casinò (6% della popolazione)
- Scommesse sportive (3%)

Il 99% della popolazione maggiorenne residente nel Ticino non sembra avere problemi di gioco

0.5% è problematico e 0.5% patologico (circa 2'800 persone)

Ricerca SUPSI - 2013

Il popolo ticinese è un popolo di giocatori d'azzardo, perlopiù però affezionati ai giochi di lotteria. Solo il 6% della popolazione gioca nei casinò, per quanto l'83% della popolazione adulta giochi almeno una volta all'anno ad un qualche gioco d'azzardo. Moltissimi (il 99%) non hanno problemi di gioco.

Gli studi pubblicati dalla SUPSI nel 2013 e nel 2014 evidenziano che lo 0,5% della popolazione ticinese adulta ha problemi di gioco problematico, mentre lo 0,5% ha problemi di gioco patologico. Circa 2800 persone. Va riferito che queste percentuali sono ridotte rispetto a percentuali simili di paesi vicini. Non solo: queste percentuali *non indicano il grado di gravità dei giocatori, problematici o patologici.* L'impressione clinica è che, quando entrano in cura, o lasciano il gioco, sono meno in difficoltà, proporzionalmente, di coloro che vivono nei paesi circonvicini, dal punto di vista psicologico, sociale, lavorativo, familiare, e legale.

Per la verità, la presenza di ben tre casinò nel Cantone del Ticino non era stata pensata per far fronte alla richiesta di gioco dei ticinesi. Era stata invece pensata per favorire l'offerta turistica del cantone, e per favorire la richiesta di gioco in provenienza dall'Italia. In molti paesi ci sono casinò con funzioni simili, ma di solito l'accesso è vietato alla popolazione che abita in una certa distanza rispetto al casinò stesso. Questo ragionevole principio di prevenzione è stato disatteso al momento del voto della legge del 1998, e di certo non sarà presente nella legge sul gioco d'azzardo, che prossimamente sarà presentata in Parlamento.

Giocatori problematici e patologici nel Ticino e nei suoi casinò

Giocatori problematici: 16.2%

Giocatori patologici: 6.3%

Totale: 22.5% (20 volte superiore alla popolazione maggiorenne)

• Nel 1998 erano problematici il 14,8%, e patologici il 10,9%

Nel Casinò di Mendrisio si riscontra una percentuale più alta

La clientela di Lugano è più giovane (60% ha meno di 30 anni)

Ricerca SUPSI 2013

È normale che in un casinò si osservino più giocatori problematici e patologici, proporzionalmente, che non altrove, nella società civile. Gli incidenti di strada avvengono per la maggior parte con veicoli a motore, e precisamente sulle strade, che non altrove.

In uno spaccio di bevande alcoliche si trovano di certo più persone con problemi di alcol, che non in un negozio di tessuti o di libri.

Nel 1998, le persone con problemi di gioco, nelle case da gioco dell'epoca, erano circa il 25% dei clienti (ricerca Accento, 2000). Oggi (ricerca SUPSI, 2013) sono il 22,5%, con un calo notevole, percentualmente, della presenza dei giocatori patologici. È difficile, invece, spiegare il perché dell'aumento proporzionale dei giocatori con problemi. Forse dipende anche dal fatto che i giocatori patologici sono immediatamente percettibili ("li vedi subito"), non così i giocatori problematici. Spesso il gioco eccessivo viene considerato una dipendenza "invisibile", cosa che evidentemente non riguarda p.es. l'alcolismo.

Sono aspetti da studiare ulteriormente. In futuro, va migliorata ulteriormente la peraltro già presente prevenzione che faccia leva sul riconoscimento precoce. Per migliorare il servizio che i casinò svolgono a favore della loro clientela. Ma non è un compito facile, perché, come in ogni dipendenza, colui che ne soffre tende a nascondere, minimizzare, banalizzare, e negare la sua dipendenza. E lo fa, a volte, con grande vigore.

La futura legge quadro sul gioco d'azzardo dovrà dare un maggiore impulso a questi obiettivi.

Nel 1998 non erano di più

0.6% giocatori 0.6% giocatori problematici patologici

Ticino 1'500 1'500 (300'000 ab.)

3'000 persone residenti in Ticino erano giocatori problematici e patologici

Accento - OSC, 2000

33

Grazie al contributo di Accento erano state intervistate 1044 persone residenti in Ticino di più di 18 anni, per telefono. Questo lavoro era stato fatto tra il 26 giugno e il 9 luglio 1998.

La metà della popolazione ticinese adulta giocava a soldi almeno una volta all'anno, soprattutto al lotto (47%), seguito dal "gratta e vinci" (16%), dalla tombola (8%), dalle varie lotterie (7%) e dai giochi nel casinò (6%). Ma è chiaro che il problema colpiva solo alcuni. Infatti il 98,8% dei ticinesi non sembrava presentare problemi di gioco. Si può dire che lo 0.6% della popolazione adulta (tra 18 e 74 anni) residente in Ticino era in pericolo di diventare patologica (i cosiddetti giocatori problematici), mentre lo 0,6% della popolazione era da collocare tra i giocatori patologici. Una prevalenza del 1,2% della popolazione adulta che si situava al limite inferiore di quella rilevata dagli studi compiuti in diverse nazioni. Esistevano dunque 3'000 giocatori problematici e patologici in Ticino. Va ricordato che i dipendenti dall'eroina, nel Ticino, erano pure circa 3'000.

(Ch. Molo Bettelini, M. Alippi, B. Wernli: *Il gioco patologico in Ticino: uno studio epidemiologico.* Mendrisio 2000: Accento).

La ricerca effettuata nel 2012 dalla SUPSI, e pubblicata nel 2013, non ha evidenziato cambiamenti di rilievo. È probabile che sia servita la prevenzione effettuata nei casinò e nella popolazione, ed anche le possibilità di uscire dal gioco che la legislazione offre, e che gli enti delegati garantiscono (l'esclusione da parte dei casinò, e la presa in carico da parte degli ambulatori in relazione con i casinò stessi).

Caratteristiche della clientela dei casinò ticinesi

Caratteristiche della clientela dei casinò ticinesi, «a rischio»

Spendono di più

Frequentano più spesso e più a lungo

Perdono di più

Si recano da soli a giocare

Giocano per evadere dai problemi quotidiani

Uomini, giovani, di nazionalità italiana, single, livello formativo leggermente inferiore, occupati a tempo pieno, apprendisti e studenti, fumatori regolari e consumo di alcool regolare

Ricerca SUPSI 2013

Uno dei tasselli della prevenzione in situazioni di rischio (e per molti il casinò lo è) è riconoscere le caratteristiche generali di chi poi sarà escluso, ossia quelle caratteristiche di comportamento, di pensiero, di gioco evidenziate da chi in seguito avrà problemi. Sono indici di un problema a quel momento ancora iniziale.

Purtroppo, non tutti coloro che le evidenziano sono davvero "a rischio", e ci sono persone davvero "a rischio" che non le evidenziano affatto.

Sono clienti che spendono di più della media, frequentano più spesso il casinò che non altri, che evidenziano un aumento nel numero delle visite, nella durata delle visite, e nella spesa da gioco. Se rimangono a giocare più a lungo, giocano di più, e perdono anche di più.

Frequentano il casinò da soli, e spesso dichiarano che frequentano la casa da gioco per allontanarsi dai problemi quotidiani.

Sono anche fumatori regolari, e bevono regolarmente alcol.

Infine, notiamo che spesso sono di giovane età, *single*, con una formazione leggermente inferiore alla media, occupati a tempo pieno (non disoccupati), o sono studenti o apprendisti.

Il dato che indica la presenza significativamente maggiore di italiani non residenti anche tra i giocatori a rischio non vuol dire che gli italiani giochino d'azzardo più di altri. Si tratta del fatto che i nostri casinò hanno un'ampia clientela italiana.

5. Prevenire il gioco d'azzardo patologico e curare i giocatori che ne soffrono

La prevenzione è una costruzione sociale

La prevenzione è una costruzione sociale, da fare assieme

Un sistema di prevenzione avrà un risultato soddisfacente se viene progettato e messo in atto dai gestori dei giochi, dagli specialisti del gioco patologico, e dai responsabili della politica.

Le percentuali sono fisse. E sono difficili da influenzare.

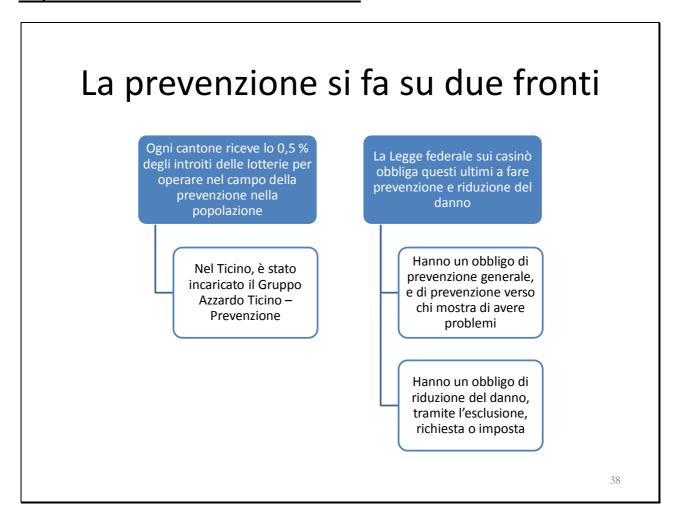
La prevenzione può però ridurre la gravità dei danni individuali e sociali che ne derivano

37

Un sistema di prevenzione del gioco patologico avrà un risultato se viene progettato e messo in atto dai responsabili politici, dagli specialisti del gioco patologico, e dai gestori del gioco. Altrimenti funzionerà poco e male. Il fondamento della prevenzione deve anche basarsi su di una visione che tenga conto della natura del gioco patologico.

Il gioco patologico non sarà mai presente in forma di epidemia. Ha piuttosto la caratteristica di una malattia endemica, ossia di un processo sempre presente in una popolazione in una percentuale relativamente bassa ma stabile, soggetta a fluttuazioni minime. Quello che può cambiare in questa percentuale relativamente stabile è la *gravità* del problema. Quanto più una persona persiste nella sua malattia, peggiori saranno le conseguenze psicopatologiche e sociali. *Prevenire* e *curare* sono dunque compiti di una società, non solo dei singoli cittadini. Una buona gestione del riconoscimento precoce, e della riduzione del danno, permetterà di interromperla prima che abbia fatto molti danni.

Una buona gestione del problema permetterà una riduzione del danno al minimo. Ma, per quanto riguarda il gioco d'azzardo, una *buona* gestione della prevenzione e della cura potrebbe ridurre gli introiti provenienti dal gioco d'azzardo sia per chi li offre, sia per lo Stato.



La prevenzione si fa nei luoghi dove si gioca, ma si fa anche in genere, presso le persone che non giocano, affinché conoscano i rischi che corrono giocando d'azzardo, e riconoscano che certi comportamenti che possono osservare nel loro ambiente hanno a che fare con il gioco eccessivo. Nella popolazione, la prevenzione è finanziata con i fondi delle Lotterie, messi a disposizione dal *Fondo Gioco Patologico*, che è cantonale, al *Gruppo Azzardo Ticino – Prevenzione* (GAT-P), che ha organizzato un ampio sistema di ascolto e di intervento nel Cantone. Questa rete consiste in un numero di appello, in una rete di specialisti, in una formazione continua che si rivolge a operatori sociali in genere, e a specialisti del gioco. Anche altri enti o persone possono essere sostenuti finanziariamente per un progetto di prevenzione.

Si pratica anche nei casinò, per effetto della legge del 1998. Questi hanno un esperto al loro interno, il *Responsabile della concezione sociale*. Il suo compito è di insegnare a tutti gli impiegati gli elementi indispensabili per riconoscere persone in difficoltà con il gioco, non solo quando la situazione è conclamata, ma quando sta cominciando.

Deve anche intervenire verso questo cliente, verso le famiglie, verso i clienti che chiedono loro un intervento, e mettere in atto le misure previste in questi casi: colloqui, richiesta dei documenti finanziari, esclusione dal gioco (che è lo strumenti principe di questa prevenzione), che in Svizzera dura almeno un anno, e comprende tutti i casinò svizzeri.

Il Gruppo Azzardo Ticino – Prevenzione e i casinò ticinesi collaborano tra di loro. La nuova legge ancora in costruzione prevedrà una più stretta collaborazione, anche strutturale, tra casinò, gruppi esterni, e le lotterie, nel campo della prevenzione. A loro volta, i gruppi esterni, come il GAT-P, collaborano anche con gruppi italiani interessati alla prevenzione e alla riduzione del danno nel loro Paese.

I criteri d'intervento nei casinò

I criteri di intervento nei casinò

Qualcuno spende per il gioco di più di quanto si possa permettere. Piccola paga, grande spesa.

interrotti, per ridurre il danno che possono cagionare.

Qualcuno spende per il gioco quel denaro che dovrebbe spendere altrimenti ed altrove. Per le spese correnti di casa, per le imposte, per coprire debiti che invece rimangono in insolvenza.

3

L'attività preventiva nei casinò *non* può fare capo a diagnosi mediche. È necessario un quadro referenziale che descriva un comportamento, *senza* interferire con la medicina. Nei casinò, si devono <u>individuare quei comportamenti che indicano che una certa persona è «a rischio». Questi comportamenti non solo vanno individuati, ma anche affrontati, e possibilmente</u>

Sono due, in sostanza:

- 1. Qualcuno spende per il gioco di più di quanto si possa permettere: «Piccola paga, grande spesa».
- 2. Qualcuno spende per il gioco quel denaro che dovrebbe spendere <u>altrimenti</u> ed <u>altrove</u>. Per le spese correnti di casa, per le imposte, per coprire debiti che invece rimangono in insolvenza.

Sono situazioni che comportano anche altri segni che vanno individuati. O che vengono segnalati da famiglie in difficoltà. Queste persone vanno osservate, va fatto un colloquio, e vanno chiesti i documenti finanziari. Di solito, si cerca di interessarli a richiedere essi stessi una esclusione dal gioco. Se non sono disponibili, saranno esclusi direttamente dal casinò.

Nei casinò notiamo una diminuzione di persone con problemi di gioco: la percentuale rilevata nel 1998 (25%) è calata al 17% nel 2012 (inchiesta SUPSI, pubblicata nel 2013).

L'autodiffida dal gioco

L'autodiffida è la strada maestra



L'auto-diffida serve alla prevenzione e alla riduzione del danno

Esiste uno specialista in ogni Casinò

- Questi fa un counselling anche all'interno del Casinò
- E garantisce la possibilità di autoescludersi dal Casinò

40

Per autodiffida si intende la richiesta espressa da un giocatore, di essere escluso dal gioco per almeno un anno. Questa esclusione vale per tutti i casinò svizzeri. Si può fare anche per iscritto, ed addirittura per e-mail. Ci vorrebbe la fotocopia di un documento ufficiale, ma in mancanza di questo una persona che si segnala viene esclusa provvisoriamente. Se poi si presenta, l'esclusione viene resa definitiva.

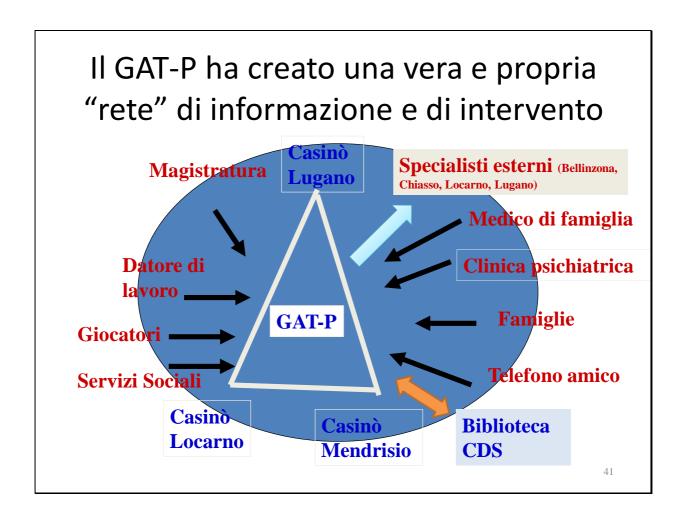
Anche il casinò può escludere qualcuno. Sia perché ritiene che possa avere problemi di tipo economico, sia per cattivo comportamento. Il casinò non si deve giustificare, e può operare anche sulla base di un semplice sospetto. Non è tenuto a svolgere una inchiesta finanziaria, per la quale gli mancherebbe comunque la competenza.

Quando i sintomi di gioco eccessivo si profilano, il personale di sala, formato specialmente, avverte lo specialista, che interviene presso il giocatore.

Un giocatore che non si auto-diffida al momento in cui deve farlo, viene diffidato dal casinò stesso.

Le famiglie non possono chiedere l'esclusione di un familiare. Ma lo possono segnalare al Responsabile della concezione sociale del casinò, che considererà la segnalazione con grande attenzione, come se provenisse da un impiegato del casinò stesso, e spesso decide di un'esclusione provvisoria. Il Responsabile non può comunque comunicare ai familiari se il cliente è o non è un cliente del casinò stesso.

Revocare la diffida o l'auto-diffida è possibile, ma è necessario avere almeno un colloquio con uno specialista del gioco d'azzardo esterno al casinò. Nel merito, decide la Direzione.



Il GAT-P esiste dal 1997. Si è costituito ufficialmente nel 2008. Dal 2009 è sussidiato dal *Fondo Gioco Patologico* del Cantone Ticino nel quadro del programma di prevenzione, riconoscimento precoce e riduzione del danno previsto dalla Convenzione intercantonale del 2005. Ha creato una rete di supporto per problemi di gioco eccessivo.

Riceve segnalazioni (frecce nere) dalle famiglie, da Telefono amico (143), dalle cliniche psichiatriche, dai medici di famiglia, dai casinò (angoli del triangolo), dalla magistratura, dai datori di lavoro, dai servizi sociali, ed, evidentemente anche dai giocatori stessi. Tramite un numero telefonico gratuito (0800 000 330, oppure tramite e-mail (info@giocoresponsabile.com).

Segnala le persone che si sono annunciate tramite e-mail o telefono, a quattro specialisti del gioco eccessivo (freccia azzurra), a Bellinzona, a Chiasso, a Locarno e a Lugano, che hanno a disposizione due ore di consulenza gratuita. Queste due ore servono a indirizzare il richiedente in un modo costruttivo, sulla base di un bilancio psicologico e sociale.

Ha anche un ruolo formativo, in questo, coadiuvato attivamente dal Centro Documentazione Sociale (freccia arancione), presso la Biblioteca Cantonale di Bellinzona, che rappresenta una fonte rilevante per la formazione del GAT-P e per l'approfondimenti di tematiche nel campo delle dipendenze senza sostanza.

... informare ed indirizzare chi chiede

LaScommessa: periodico informativo sulle dipendenze senza sostanza

Informazione

- Sito web <u>www.giocoresponsabile.com</u>
- Conferenze ed interventi, articoli, trasmissioni, presenze a feste popolari, presenza nelle scuole

Formazione nel campo delle dipendenze senza sostanza

Counselling: il telefono «verde»

• (0800 000 330) mette in comunicazione chi telefona con i nostri specialisti, per colloqui gratuiti

42

La rete del GAT-P *diffonde informazioni*, dati di natura scientifica, occasioni di formazione, elementi formativi, in un periodico elettronico che chiunque può ricevere gratuitamente a casa: *LaScommessa*. Scaricabile sul sito del GAT-P (<u>www.giocoresponsabile.com</u>).

Il sito WEB del GAT-P, <u>www.giocoresponsabile.com</u>, comprende materiale informativo, ed anche modelli di lettere per chi si volesse escludere dal gioco nei casinò (Ticino, Campione).

Il GAT-P promuove conferenze, corsi, colloqui, concorsi, presentazioni nelle scuole, presenza nelle feste popolari, in cui viene sensibilizzata la popolazione al gioco d'azzardo. Promuove anche annunci nei giornali, e banner nei siti internet, che rendono attenti partecipanti e lettori al gioco eccessivo, promovendo il gioco responsabile.

La rete del GAT-P offre dei servizi anche a chi lavora nel campo sociale: intervisioni, supervisioni, formazioni abbreviate sul tema del gioco d'azzardo patologico. Ma anche formazioni approfondite, grazie a incontri, conferenze e corsi anche per specialisti delle dipendenze (medici, psicologi, psicoterapeuti, infermieri, educatori, insegnanti, assistenti sociali).

Il GAT-P ha un numero speciale, gratuito, lo **0800 000 330**. Quando qualcuno telefona, viene consigliato sul da farsi. I telefonisti possono anche dare immediatamente un appuntamento presso uno specialista del GAT-P.

Che cosa deve trasmettere il counselling?

Informazioni sulla natura illusoria del gioco, rivolte a giocatori e alle loro famiglie

Non è un gioco "normale": molti giocano, ma non in un modo rovinoso

La terapia e la presa a carico sociale portano a risultati benefici

Riportate un po' di calma e di speranza in persone con problemi gravi

Indirizzare a specialisti del risanamento finanziario

12

Il numero telefonico gratuito del GAT-P (0800 000 330) può proporre un appuntamento presso uno dei quattro specialisti del gioco, per due ore di consultazione gratuite. Non si tratta di terapia, ma di counselling.

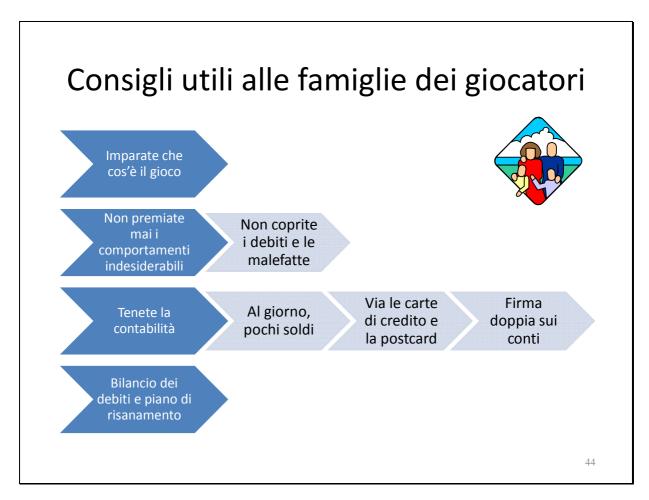
Il counselling è un'attività importante nel campo sociale. In questi casi, che riguardano sia i singoli giocatori patologici in crisi, sia chi si occupa di loro (che magari possono non sapere da che parti girarsi), sia le famiglie, il compito del consigliere (telefonico o no), è chiaro.

Bisogna saper dare informazioni sul gioco, riportarlo sulla terra, sapere che si può curare, e che questo è un problema che è meglio affrontare con un minimo di calma.

Non è necessario insistere troppo sulla specificità del gioco d'azzardo: Il punto è piuttosto altrove: sulla situazione individuale, familiare e sociale, sui bisogni, sui timori, sulle minacce che potrebbero incombere, sul presente, dunque, e sul futuro da ricostruire.

La presa in carico medico-psicologica è invece assunta dalla Cassa malati, tramite la LAMal, perché il gioco patologico è un disturbo previsto nella lista ufficiale delle malattie elaborata dall'OMS-WHO.

Consigli utili alle famiglie di giocatori



Alla disperazione e alla vergogna del giocatore patologico in crisi corrisponde la disperazione, ma anche la collera, della famiglia del giocatore. Il familiare non sa più che cosa fare, non conosce il nemico, è in collera perché si sente anche tradito nella fiducia, ma anche in colpa.

Se volete aiutare, non date denaro. Né in prestito, né in regalo. Verrebbe quasi per certo giocato. Non dovete rafforzare positivamente un comportamento che non approvate. Evitate dunque di coprire i debiti o le malefatte, e di accettare per buoni i pretesti accampati. Obbligate il vostro famigliare ad assumersi le sue responsabilità.

Deve decidere di curarsi. Può essere un aut-aut. Deve capire che cos'è il gioco d'azzardo, ma lo dovete imparare anche voi. Siate fermi, ma evitate le recriminazioni. Non servono. Prendete in mano la situazione.

La contabilità va sottomessa a un ferreo controllo. Al congiunto vanno dati pochi franchi quotidiani, contati, da rendicontare la sera. Via le carte di credito e le *postcard*. Sui conti ci vogliono firme congiunte.

Fate un bilancio della situazione economica (ci vuole un po' di tempo: la verità non esce subito), e preparate un piano di risanamento.

Se non ce la fate, fatevi *aiutare* da chi se ne intende (gli specialisti della rete, che si possono contattare tramite il numero gratuito 0800 000 330).

Guarigione e ricaduta

Si può guarire ? E la ricaduta ?



L'85% guarisce, ma

• il rischio di una ricaduta rimane

Pensiero magico,

- delusioni,
- depressione...

Quale dev'essere l'obiettivo?

- L'astinenza ?
- Il giocare controllato ?

45

Chi dipende dipenderà? Certi credono che la dipendenza – in questo caso dal gioco d'azzardo - sia una sorta di "segno", uno stigma che non scomparirà mai. Magari può diventare "inattivo", ma la tendenza a ricaderci persiste. Dovrà quindi sempre tenere gli occhi aperti, sapere che in questo campo è fragile, che non può permettersi di rischiare. Che *non gli conviene* rischiare.

Capita che chi crede di essere "guarito per sempre" stia semplicemente confezionando una ricaduta. Riprende a giocare, spera di giocare con misura, ma in breve tempo si ripresenta la mancanza di controllo sul gioco. In questi casi rimane una sola via: l'astinenza. Ma ci sono anche eccezioni.

In realtà, si sa che molti "compulsivi" (giocatori, bevitori, fumatori, ecc.) diventano giocatori, bevitori e fumatori "sociali", ossia riescono a far uso della loro attività che in precedenza era stata all'origine di una dipendenza, senza però più ricaderci. Purtroppo non siamo in grado di distinguere chi può sperare di giocare in modo controllato, da chi invece non lo potrà fare.

Ad ogni buon conto, sappiamo che un periodo di astinenza prolungato è inevitabile – o, forse meglio: indispensabile.



INFO sui problemi di gioco d'azzardo: Numero telefonico gratuito di appello generale per il gioco patologico nel Ticino: Telefono verde 0800 000 330 (ogni giorno, 17-19).

Oppure: Telefono amico: 143, se c'è urgenza.

Fax 091 826 8936.

GRUPPO AZZARDO TICINO - PREVENZIONE

www.giocoresponsabile.com, oppure Casella postale 1551, 6501 Bellinzona.