



Italia, cavia dell'azzardo

Francesco Buda

Mer 04 Gen 2017 | [Soldi](#)

Foto di 2



L'Italia è come un laboratorio in cui la cavia è l'intera popolazione: è la trappola del "gioco" d'azzardo. L'ha messa in piedi e promossa lo Stato, con la scusa di fare casa con le tasse, in deroga alle leggi dello Stato medesimo e contro i principi della Costituzione repubblicana: rispetto della dignità umana, diritto alla salute e alle cure, valore e tutela del risparmio, funzione sociale dell'imprenditoria. Scientificamente congegnata da cervelloni di diverse discipline scientifiche, pubblicizzata su tutti i mass media, è una macchina fuori controllo, una fabbrica di dipendenza e sperpero. Solo un manipolo di pionieri si è preso la briga di analizzare questo fenomeno e solo da qualche anno iniziano a venir fuori certi dati: l'azzardo di Stato è ormai una calamità nazionale. Fa male all'economia, non produce alcun bene o servizio, fa dilapidare risorse, fino a gettare molte famiglie nel cappio dell'usura, assorbe sempre più denaro senza far crescere il guadagno fiscale delle casse pubbliche, disturba le relazioni, favorisce una mentalità materialista e magico-predatoria, secondo cui non importa studiare né lavorare per farsi strada e ottenere denaro. E fa male alla salute. Su questo punto lo Stato, finora, si è guardato bene dall'approfondire.

SCIENZA AL SERVIZIO DELLE SLOT

Un dramma generato, sviluppato e portato avanti da raffinate menti: psicologi e neuroscienziati, studiosi del linguaggio e del comportamento, informatici, 'maghi' della comunicazione e delle tecnologie avanzate, ingegneri, matematici, fisici. Insomma, scienziati al servizio di questa industria antieconomica, antisociale, portatrice di sofferenza.

«Il cliente più fidelizzato a un bene in commercio è quello che lo consuma sviluppando una dipendenza, come ad esempio per le sigarette. E questo si replica con il gioco d'azzardo», ci spiega il sociologo Maurizio Fiasco, probabilmente il più autorevole tra gli studiosi della materia, che hanno scelto di mettere scienza e coscienza al servizio del Bene e della comunità. Consulente della Consulta Antiusura e presidente dell'Alea, associazione scientifica per lo studio del gioco d'azzardo e dei comportamenti a rischio, in molti anni di ricerca così sintetizza questo male scientificamente inoculato nella nostra società e nell'economia: «Gioco d'azzardo industriale di massa. Una gigantesca macchina progettata per fidelizzare al consumo di azzardo attraverso l'induzione alla dipendenza». Non sembri scontato ciò: è lo stesso Stato che mistifica con giri di parole il fenomeno e vuole far passare questa macchina come "intrattenimento, socializzazione e attività piacevole", come recitano alcune manipolatorie definizioni normative e burocratiche. Occorre dunque dircelo come funziona la trappola che ha trasformato un popolo di risparmiatori in un esercito che sperpera in azzardo più soldi e più tempo – cioè vita - di qualunque altra nazione.

COME CAVIE IN LABORATORIO

È una specie di gigantesca trasposizione degli esperimenti su un'intera popolazione. «Che siano slot machine, gratta e vinci o casinò on line la sostanza non cambia: hanno messo in campo il frutto di approfonditi studi per reclutare sempre più persone secondo meccanismi di stimolo-risposta-rinforzo, peraltro osservati in laboratorio sugli animali. È il paradigma del "condizionamento operante", descritto nel 1953, a seguito di ricerche sperimentali, dallo psicologo comportamentista Burrhus Frederic Skinner: il topolino o il piccione che aziona la leva ed ottiene, a volte, l'erogazione di un boccone di cibo viene condizionato a ricercare compulsivamente una gratificazione incerta. Anche se ha ingerito a sazietà. Non è la stessa cosa che succede, ad esempio, con le slot o le scommesse su internet?». Questa è la funzione delle piccole vincite a mo' di contentino, abilmente mixata con forsennata rapidità delle "giocate" a ripetizione, continue e ad altissima frequenza. Un mix che manda in panne la capacità di ragionare e la volontà, confondendo il cervello, dando la sensazione positiva di avercela fatta, instillando desiderio di vincita, sfida e rivincita, lavorando sui circuiti cerebrali della gratificazione e della ricompensa. A questo serve il trucchetto psicologico della "quasi vincita". Se la serie numerica che dà un premio significativo è 20, 7 e 28, ecc., i cervelli dell'industria azzardistica sfornano molte schede con serie molto simili: per restare all'esempio 21, 7 e 28 ecc. Se sulla slot escono due ciliegie, scatta l'illusione di aver sfiorato la vittoria quasi come se fossero tre. Stessa funzione hanno le piccole vincite: sono dei contentini per rinforzare lo stimolo a continuare a "giocare". «La velocità del gioco è al limite delle possibilità cognitive del sistema nervoso centrale», spiega il prof Fiasco, che per certi "giochi" su internet ha calcolato in circa 25 millesimi di secondo la durata di ogni "giocata". Sono impressionanti gli esiti di un'altra ricerca del Cnr, che ha mappato la dopamina, il neurotrasmettitore che regola il desiderio: l'algoritmo informatico gestisce la sequenza dei premi nell'azzardo in modo molto simile a certi circuiti cerebrali dell'uomo. L'aspettativa di gratificazione incerta è proprio quella attivata dall'attuale "gioco" d'azzardo basato sul rinforzo positivo secondario, grazie appunto alla gratificazione ad altissima frequenza alternata alla frustrazione.

LA FABBRICA DELLA DIPENDENZA

«In altri termini - prosegue Fiasco - l'atto del giocare, che avviene in gran parte mediante strumenti tecnologici e con sequenza stimolo-reazione-rinforzo automatica, equivale al semplice azionamento di un interruttore. Le scienze psichiatriche e il complesso delle neuroscienze hanno da tempo individuato proprio in questo "dispositivo" il vettore che muove l'addiction, cioè la dipendenza, e la stabilizza nella vita della persona. Parliamo di modalità molto sofisticate. Anche i tagliandi del gratta e vinci, che sembrano banali

Condividi su:



Soldi

04-01-2017

[Canone RAI: che fatica!](#)

04-01-2017

[Italia, cavia dell'azzardo](#)

25-11-2016

[730 precompilato: cosa succede?](#)

27-10-2016

[Comunque vada, Equitalia se ne va](#)

29-09-2016

[Crolla la sicurezza delle case](#)

24-08-2016

[Si torna nelle solite scuole insicure](#)

28-07-2016

[A chi dovete il 50% dei guadagni?](#)

30-06-2016

[Offresi truffa, assunzione immediata](#)

30-06-2016

[Auto: una rivoluzione in atto](#)

31-05-2016

[Che il canone in bolletta sia!](#)[Articoli meno recenti »](#)

pezzi di carta colorati, sono frutto di meticolosi studi.

Tanto per citare un esempio di impiego della ricerca, nel Politecnico di Milano vi è un dipartimento universitario dove si svolgono ricerche di marketing a supporto delle innovazioni continue dell'industria dei casinò virtuali, delle slot on line e tutto ciò che concerne l'azzardo su web. Tali ricerche sono finanziate dalle società concessionarie del settore. È curioso, poi, che tale università di Stato non renda pubblici e disponibili tutti i dati - nota il prof Fiasco -, che pur sono di rilevante interesse per l'imposizione di regole a tutela della persona». Una delle più prestigiose università statali del Paese fornisce cioè quel supporto necessario a lanciare e a far crescere i prodotti e il business. Non solo: tra i professionisti delle discipline psicologiche e psichiatriche c'è chi nega o minimizza i pericoli dell'azzardo e la gravità del "gioco" compulsivo.

Alcuni difendono le ragioni delle società che distribuiscono slot machine e altri tipi di giochi: ad esempio, si sono messi contro il Comune di Bergamo, che ha vietato recentemente il funzionamento di tutte le forme di azzardo negli orari dei pasti. Quel divieto, emanato dopo un'accurata ricerca scientifica socio-sanitaria ed economica, che si è avvalsa anche delle risultanze di un organismo scientifico del calibro del Cnr, ha visto ridurre di oltre il 25% il consumo di gioco nella città.

UN'INTERA NAZIONE SOTTO TIRO

Rispetto all'esperimento della cavia che preme la levetta, con l'azzardo di massa accade di peggio: la macchina mangiasoldi non è confinata in un laboratorio e i suoi bersagli non sono pochi animali, ma l'intera società, compresi i bambini, ad ogni ora, dappertutto. Qualcosa mai visto prima nella storia: con le scommesse via internet, qualsiasi posto diventa un casinò virtuale alla portata di chiunque. Sono 6.712 i "giochi pubblici di alea on line con puntata di denaro" autorizzati dallo Stato italiano. Nella realtà fisica, poi, la moltiplicazione di macchinette - anche per bimbi - e altre modalità d'azzardo è inarrestabile e capillare. Siamo tutti esposti alla seduzione di questo business e alle sue peggiori conseguenze. Che valore può trasmettere al bambino e al ragazzino, che vanno a comprare i francobolli o che entrano nel bar, vedere gli adulti incolati alle macchinette o che si fondono su lotterie e gratta e vinci nella speranza di dare un calcio alla crisi? È come un virus. L'offerta degli apparecchi mangia-soldi, ruba-tempo e rovina-salute è del resto incessante ed ha bisogno sempre di novità. In soli sei mesi, tra novembre 2015 e maggio 2016, gli apparecchi new slot e Vlt sono saliti da 392.756 a 470.559. Nel 2012 ce n'erano oltre 100mila in meno, disseminati mediamente in salita di 6,14 ogni mille abitanti. A maggio 2015 erano salite ad 8 ogni mille. «Nella nostra esperienza clinica - afferma il dottor Maurizio Avanzi, Responsabile Aziendale per il Gioco d'Azzardo Patologico per l'AUSL di Piacenza - sono più pericolosi i giochi di azzardo con esito immediato e che possono essere prontamente e continuamente ripetuti, ad esempio new slot, Vlt, gratta e vinci o quelli on line».

ITALIA, CASO UNICO AL MONDO

Questa cronica invasione a tappeto rende gli italiani unici al mondo: abbiamo speso in azzardo 88 miliardi e 250 milioni di euro nel 2015 (è il dato più aggiornato mentre scriviamo), cioè l'11% dei consumi totali che l'Istat calcola in 830 miliardi spesi per cibo, auto, casa, vestiti, trasporti, vacanze e così via. «Significa un tempo equivalente di 70,2 milioni di giornate lavorative, ossia un terzo di quelle che le famiglie trascorrono in vacanza», ragiona il Prof Fiasco. Per il 2017 la previsione - mentre andiamo in stampa - è di circa 100 miliardi di euro. È la prova empirica dell'epidemia di dipendenze da azzardo. Il 60% degli incassi delle slot arriva dai "giocatori" patologici, dice la Relazione sullo stato sanitario del Paese 2012-2013. Dal 1992 al 2015, rivalutando le somme secondo i coefficienti Istat al novembre scorso, in Italia le "giocate" ammontano ad oltre 945 miliardi di lire. Ma sono di più, visto che mancano i dati del 2000. Ma quanti sono oggi i malati di slot e scommesse? Boh! Non esiste un censimento aggiornato. L'ultima ricognizione risale al 2013: 15mila pazienti. Ma si stima che aumentino al ritmo di 5.000 l'anno. «Sappiamo però che ogni tre nuovi pazienti in carico ai Servizi tossicodipendenze - dice il nostro esperto - uno è per stupefacenti e due sono per azzardo patologico».

STATO GANGSTER E MIOPE

Ci sono voluti 28 anni affinché il governo e lo Stato, pur accentrando su di sé le competenze sul "gioco" pubblico, riconoscessero ufficialmente la dipendenza dall'azzardo, esattamente nel 1988, ed emanassero un provvedimento - seppur debole - per curare queste dipendenze. Solo nel 2012, infatti, l'allora Ministro della salute Balduzzi inserì le terapie per i malati di "gioco" tra gli obblighi del Servizio sanitario nazionale. Fu invece stroncata la sua proposta di vietare la pubblicità di scommesse, slot, casinò on line eccetera. Su alcuni giochi i dati ci sarebbero pure: ad esempio, per le scommesse on line, i Monopoli di Stato, quindi il Ministero del cosiddetto Sviluppo economico, sanno nome, cognome, codice fiscale, numero di giocate e quanto tempo "giocano" gli utenti. Ma è tutto ingiustificatamente tenuto segreto. Registriamo infine una inversione rispetto al passato, quando il governo Berlusconi con il decreto per l'Abruzzo terremotato, nel 2009, autorizzò l'invasione delle slot Vlt.

A dicembre scorso, il governo Gentiloni, nato dalla scommessa persa di Matteo Renzi, con il "Decreto terremoto" ha vietato l'installazione di slot machine ed altri apparecchi mangiasoldi, nei Comuni colpiti dal sisma. Ma solo fino al 31 dicembre 2017. Nel resto d'Italia il terremoto sociale, economico e sanitario provocato dall'industria dell'azzardo può continuare a demolire il Paese.

IPOCRISIA AL POTERE: FATEVI MALE 'RESPONSABILMENTE'

"Gioca responsabilmente". È l'avvertenza delle pubblicità dell'azzardo. Un'altra delle mistificazioni dello Stato biscazziere e della lobby succhia-soldi: è come dire «Annega, ma con cautela! Sparati, ma con prudenza! Buttati dalla finestra, ma copriti perché fa freddo!», ironizza il comico Maurizio Crozza. Le ipocrite raccomandazioni sono criticate da chi quotidianamente ha a che fare con il prodotto ultimo dell'industria dell'azzardo: psicoterapeuti, psichiatri ed operati socio-sanitari chiamati a dare una mano a chi è piombato nella dipendenza patologica da slot e "gioco" e ai loro familiari. «L'Organizzazione mondiale della sanità ha dato indicazioni quantitative precise perché il danno dato dal consumo di alcolici sia basso e accettabile - tuona il dottor Maurizio Avanzi, medico in prima linea nella lotta alle tossicodipendenze e all'azzardo patologico, sulla rivista dell'associazione scientifica Alea -. Per quanto riguarda invece il gioco d'azzardo, le uniche indicazioni fornite per limitare i danni sono dei generici "gioca in modo responsabile" oppure "gioca senza esagerare" o anche "gioca il giusto". Senza contare la reiterata e volutamente ambigua omissione della specifica "d'azzardo" quando si parla di questa tipologia di gioco».

CON LA SCUSA DEL TERREMOTO...

Per avere strutture sanitarie, strade, scuole e altri servizi essenziali o qualche agevolazione per mettere al

mondo un figlio, servono lunghe e complicate discussioni nelle varie istituzioni ed estenuanti trattative. Per trasformare il Paese nel più grande casinò a cielo aperto del mondo, i politici e manager al potere sono andati avanti come un caterpillar da FormulaUno, sfruttando persino le calamità naturali per introdurre nuove opportunità di azzardo. È così proliferato il virus di azzardopoli con la scusa delle emergenze, situazioni nelle quali le autorità decidono in modo snello e rapido perché bisogna intervenire subito. E così una tragedia nazionale come il terremoto de L'Aquila nel 2009, con il governo Berlusconi, è stata occasione per lanciare a tappeto le slot (con il nuovo nome "videolottery") attraverso il Decreto Abruzzo (DL 39/2009). Con l'aggravante della recessione. Neanche un euro arriverà dalle macchinette mangiasoldi per la ricostruzione.

A CACCIA DI BAMBINI: SLOT E APP PER ADDESTRARE I NOSTRI PICCOLI ALL'AZZARDO

Anche i bambini sono un target, un bersaglio da colpire per il settore dell'azzardo. Sia con macchinette fisiche, tipo slot, roulette, ruote della fortuna eccetera, chiamate ticket redemption; sia con tecnologie virtuali, mediante app per cellulare e tablet. Le prime si trovano di solito nei centri commerciali e luoghi di divertimento – spesso accanto a sale slot per adulti –, al posto dei vecchi flipper, biliardini e videogames, che comunque implicavano una certa abilità. Sforzano punti sotto forma di biglietti, i ticket, che vengono poi cambiati con un premio, di valore notevolmente volte inferiore ai soldi spesi. Per un telefonino da 500 euro si arriva a spendere anche 3.000 euro. Si aggira così il codice penale, che non solo vieta l'azzardo (nonostante la marea di deroghe introdotte per l'azzardo dei maggiorenni), ma prevede anche l'aggravante se il bersaglio è minorenne. E si scavalca pure la normativa in deroga che ammette l'azzardo per i maggiorenni. Spiega Fulvia Prever, esperta molto impegnata contro il cancro delle dipendenze da azzardo con le associazioni Alea e AND e come psicologa psicoterapeuta nell'Asl di Milano: «Le caratteristiche delle ticket redemption sono sostanzialmente molto simili a quelle delle slot machine. Sono capaci di generare nei bambini e negli adolescenti risposte allo stimolo proposto analoghe a quelle delle slot, quale il bisogno di continuare a giocare per quella ricompensa in punti (che come i soldi permettono di comprare regali). Giochi assolutamente di fortuna, ma con una falsa immagine di abilità, che nella pratica non comportano alcuna competenza: i premi arrivano casualmente, anche quando non si raggiunge il "bonus". Certo, sono punti, non soldi, ma il meccanismo è identico. Lo stesso succede con le slot machine, quando non sono più solo i soldi vinti a trainare il comportamento compulsivo e a mantenere la dipendenza, ma l'emozione stessa di vincere o perdere, la trance del giocare». Le nuove app per tablet e smartphone, invece, sono gratuite e alcune sono dedicate a bimbi dai 3 ai 6 anni di età. «Giochi che inducono ripetitività e trance ipnotica – spiega ancora la dottoressa Prever sull'Alea Bulletin –, usando personaggi accattivanti come i personaggi dei cartoni: delle vere e proprie slot on line... Sono forse questi gli strumenti che mettiamo a disposizione della loro crescita, al posto delle costruzioni e dei libri?».

CHI GIOCA DI PIÙ?

86,7% dei cassintegrati
80,2% dei precari
73,0% dei disoccupati
70,8% degli occupati a tempo indeterminato

Fonte: ricerca "Pensieri magici" di Iorio e Zironi

LA MODICA QUANTITÀ

L'ipocrita propaganda invita a "giocare responsabilmente". La premurosa raccomandazione dovrebbe aiutare il contrasto alla dipendenza da azzardo e i tragici effetti conseguenti: disagio personale, sociale, famiglia in frantumi e sul lastrico. Ed è scientificamente provato ormai che si tratta di una dipendenza come quelle da droghe o alcol. Ma qual è la quantità da non oltrepassare per non ubriacarsi di slot, scommesse e dintorni e finire male? Dobbiamo andare in Canada per avere qualche lume: massimo 2 – 3 giocate al mese, scommettendo non più dell'1% del proprio reddito mensile e comunque, anche se si è ricchi, è bene non spendere in azzardo più di 500 – 1.000 dollari canadesi (dai 360 ai 720 euro circa) in un anno. È la misurazione offerta da una ricerca degli psicologi dell'Università di Calgary, guidati da Shawn Currie. Altrimenti, dicono i risultati dello studio condotto su 19mila "giocatori", si apre la porta al rischio di farsi male.

LA BUFALA DELLE ENTRATE FISCALI

Anche sul fronte dello sbandierato "guadagno" per lo Stato grazie all'azzardo, questo virus non conviene. Stando ai dati più aggiornati, nel 2015 le entrate da tasse sull'azzardo si sono ulteriormente ridotte: il Fisco ha incassato intorno ad un misero 9%, cioè neanche 10 degli oltre 88 miliardi di euro spesi dagli italiani nell'azzardo legale. Nel 2003, anno di svolta in cui lo Stato apre la via all'industria delle scommesse, stabilendo che in ogni luogo di commercio e di incontro si può spacciare azzardo, le casse pubbliche incameravano intorno al 30% dei circa 25 miliardi spesi in scommesse e "giochi" vari. Hanno legalizzato tutto questo azzardo perché - dicevano - produrrà introiti fiscali allo Stato. Una bufala. Chi metterà i soldi per curare i malati di azzardo, stimati tra gli 800mila e gli oltre 2,2 milioni di italiani?

AZZARDO COME L'ERINA

Solo nel 2012 il Ministero della Salute ha riconosciuto ufficialmente la piaga delle dipendenze da azzardo e nel 2013 le ha inserite tra le malattie che lo Stato deve curare. Quel che succede al sistema neurologico, e quindi alla vita di un malato di scommesse, è davvero molto grave. I sistemi di autocontrollo vanno in tilt e la persona si aliena.

COME LE DROGHE

«Recentemente c'è stata un'attenzione clinica a quello che sembrava confinato ad un fenomeno sociale e adesso sappiamo che ci sono dipendenze che non sono da farmaci, ma da comportamenti, con caratteristiche cliniche simili alle tossicodipendenze: compulsività e difficoltà a risolversi spontaneamente, che poi diventano dannose e motivo di problematiche personali, familiari e sociali», spiega ad Acqua & Sapone Diego Cantonze, tra i neuroscienziati italiani più stimati al mondo, professore ordinario di neurologia a Tor Vergata e responsabile dell'unità di neurologia presso l'Istituto neurologico mediterraneo

Neuromed IRCS **Neuromed**, a Pozzilli in provincia di Isernia. Cosa succede nel cervello dei malati d'azzardo?

CERVELLO ALTERATO

«Così come le droghe, anche il gioco d'azzardo può dare dipendenza non perché piacevole, non è vera l'idea ingenua secondo la quale si rischia di diventare dipendenti per il consumo di qualcosa di per sé gratificante. Nell'azzardo inizialmente è ovvia la gratificazione, ma è evidente che nei soggetti affetti da dipendenze da azzardo in realtà non è più il piacere il vero motore del comportamento». Hai voglia a fare pubblicità sul "gioco responsabile" o a dire che ognuno sceglie liberamente.

DISINNESCA LA VOLONTÀ

«Al livello cerebrale ci sono sistemi che utilizzano i neurotrasmettitori (sostanze che fanno comunicare i neuroni tra loro - ndr). Nel cervello esistono alcuni circuiti attivati dal piacere ed altri attivati dal volere. Ma il piacere può essere del tutto sganciato dalla volontà, perciò si può volere qualcosa che non è necessariamente piacevole e questo spiega perché ci può essere dipendenza anche se genera grossi problemi e sofferenze. Perciò la cosiddetta ludopatia è assimilabile alle droghe. Gli stessi neurotrasmettitori, che agiscono nelle dipendenze da droghe, sono chiamati in causa nell'azzardo patologico».

IL CASO DEL PARKINSON

Una dimostrazione di ciò si ha nei pazienti che prendono farmaci dopaminergici e dopaminoagonisti che stimolano i recettori per la dopamina, il più noto neurotrasmettitore. Il caso più eclatante riguarda la terapia per la malattia di Parkinson: come effetto collaterale c'è l'azzardo patologico. Vi sono medici e aziende farmaceutiche condannati perché le medicine hanno indotto questa dipendenza in pazienti parkinsoniani che si sono rovinati ai videopoker. «Questo ci conferma il ruolo del neurotrasmettitore dopamina – sottolinea il prof Centonze - anche nei casi dove non c'è assunzione di un farmaco dopaminagonista, ma un comportamento patologico. Nel caso di chi prende antidepressivi può capitare come estensione dell'effetto terapeutico, come nelle malattie maniaco-depressive in cui scatta la fase di eccitazione maniacale nel gioco compulsivo».

DANNI EPIGENETICI

E poi ci sono i danni epigenetici, ossia esterni ai geni, ma capaci di influenzare i geni stessi e sui quali il prof Centonze ha svolto ricerche apprezzate al livello internazionale.

«Le esperienze lasciano traccia nei circuiti cerebrali – ci dice il neuroscienziato –, modificando in modo duraturo l'efficienza della comunicazione tra i neuroni e addirittura l'espressione dei geni, condizionando il comportamento e perfino il rischio di ammalarsi ben al di là di quello che eravamo abituati a pensare fino a poco tempo fa. Danni che poi sono trasmissibili alla progenie».

Copyright © 2009 Medium Srl
P.Iva 01993040599

La redazione di ioAcquaeSapone Rivista Online non è responsabile per i contenuti di siti esterni

Io Giornalista Privacy Notice
Contatta la redazione Disclaimer
Sitemap Web Agency

Canali Editoriali: [Interviste](#) [Esclusive](#) [Viaggi](#) [Editoriale](#) [Inchieste](#) [Genitori&Figli](#) [Dal Mondo](#) [Io Giornalista](#) [Gli occhi grandi dei bimbi](#) [TV/Cinema](#) [A&S SPORT](#) [Zona Stabile](#)