

AII

L'Italia dei giochi

Sviluppi storici, antropologici, mediatici e percettivi

a cura di

Ornella De Rosa

Fabio Felici

Contributi di

Giovanni Carboni

Ornella De Rosa

Fabio Felici

Emilio Iaia

Stefano Sbordoni





Aracne editrice

www.aracneeditrice.it
info@aracneeditrice.it

Copyright © MMXVII
Gioacchino Onorati editore S.r.l. – unipersonale

www.gioacchinoonoratieditore.it
info@gioacchinoonoratieditore.it

via Vittorio Veneto, 20
00020 Canterano (RM)
(06) 45551463

ISBN 978-88-255-1401-8

*I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica,
di riproduzione e di adattamento anche parziale,
con qualsiasi mezzo, sono riservati per tutti i Paesi.*

*Non sono assolutamente consentite le fotocopie
senza il permesso scritto dell'Editore.*

I edizione: dicembre 2017

Indice

- 7 Per un'analisi quantitativa e della diffusione tipologico-territoriale del gioco pubblico. Il «caso Campania»
Ornella De Rosa
- 25 I numeri del gioco pubblico in Italia
Fabio Felici
- 35 Le scommesse sportive in Italia
Emilio Iaia
- 47 La storia del gioco a distanza italiano attraverso le norme
Giovanni Carboni
- 75 Restrizioni all'esercizio del gioco legale operate dalla normativa degli enti locali
Stefano Sbordoni
- 91 Autori

Per un'analisi quantitativa e della diffusione tipologico-territoriale del gioco pubblico

Il «caso Campania»

ORNELLA DE ROSA*

1. Tra strategie di sopravvivenza e dinamiche di mercato. Il gioco in Italia

Alcuni anni fa studiai l'archivio storico del manicomio di Nocera Inferiore in una ricerca particolarmente entusiasmante; fu in quell'occasione che compresi come lo storico sociale, per "futare la preda" ed evitare di proiettare pregiudizi e insicurezze che gli appartengono, deve utilizzare elementi oggettivi che gli consentano di non falsare le proprie analisi. A soccorrerlo, in questo itinerario, sopraggiungono i tracciati della storia quantitativa che, per sue caratteristiche endogene, consente di comprendere i fenomeni che si celano dietro al freddo dato numerico.

All'interno di questo archivio, infatti, mi imbattei in alcuni enormi registri polverosi, nei quali erano riportati i dati anagrafici, oltre che le date di entrata e di eventuale uscita degli internati, ma anche la morbilità che aveva indotto l'autorità preposta o i familiari a procedere con l'internamento dei soggetti. Nell'analizzare quella ricca mole di dati, mi capitò il caso di un vetturino ventenne rinchiuso "per il suo smodato desiderio di ricchezza". Fu allora che compresi le vie parallele del sogno di ricchezza che alberga in ciascun essere umano e la natura vera del gioco d'azzardo che, per sua stessa fisionomia, rappresenta la via più breve per raggiungere questo traguardo.

La storia del gioco pubblico in età contemporanea, insomma, ci racconta in filigrana la grande ambiguità che ha segnato le singole società nel corso dei secoli, durante i quali, tra concessioni e divieti, è scorsa la storia dell'umanità; è proprio Huizinga, in fin dei conti,

* Presidente Osservatorio Internazionale sul Gioco, Università degli Studi di Salerno.

ad affermare che la stessa «civiltà umana sorge e si sviluppa nel gioco, come gioco»¹.

Il gioco non si dissipa nei suoi elementi materiali, ma si manifesta in uno *status* articolato, a volte intricato, oscuro e non direttamente esauriente nella “psiche” umana, poiché si può esprimere come vizio ma anche come virtù². Il gioco, inoltre, si manifesta esplicitamente attraverso il costume di una società, la cui cultura, con i suoi rituali, riferisce — sintetizzandoli — della mentalità e dei comportamenti della popolazione.

Il gioco possiede una duplice caratteristica: la prima possiamo definirla orizzontale, ovvero estensiva, ampia, che coinvolge una grande quantità di persone; l'altra verticale (attraverso la quale è possibile cogliere in modo profondo la dimensione del fenomeno), che consiste nella capacità di investimento dei singoli.

Lo storico sociale ha il compito di circoscrivere l'ambito del gioco, la sua eventuale problematicità e, a volte, la tracimazione in patologia. La tematica è complessa e non può essere liquidata semplicisticamente in termini economico-quantitativi, senza dubbio indispensabili, ma insufficienti per un'analisi tendenzialmente “oggettiva” del gioco. Se poi si impiegano le dimensioni diacronica o sincronica, la questione si fa ulteriormente difficile, poiché si è tenuti a comprendere il modo in cui è considerato il gioco nelle diverse epoche e il giudizio che le società esprimono nei confronti del giocatore e della sua appartenenza ad un determinato ceto sociale.

Occorre sottolineare che il gioco è stato studiato, fino agli anni Novanta del secolo scorso, in chiave folkloristica, attraverso la lente delle tradizioni e dei costumi, o come soggetto per la narrativa popolare, fino a quando Giuseppe Imbucci compì una rivoluzione copernicana, intuendo che esso non aveva soltanto una funzione ludica, ma anche una biologica, ovvero appartenente alla mentalità di un determinato territorio e che consentiva agli individui di dotarsi di un efficace strumento per fronteggiare la quotidianità; questa funzione, ancora oggi, svolge il ruolo di ammortizzatore sociale, riuscendo a fornire l'illusione della speranza, ovvero quella che consente di compensare il malessere esistenziale. Infine, Imbucci individuava

1. J. HUIZINGA, *Homo ludens*, Milano, il Saggiatore, 1967, p. 14.

2. Ad esempio, alla base del gioco degli scacchi ci sono la tattica e la strategia, elementi che insegnano al giocatore il modo di rapportarsi in maniera razionale alle problematiche della quotidianità.

nella funzione regressiva il rischio a cui i soggetti erano esposti nel mettere in atto comportamenti problematici o patologici, con conseguente sviluppo di dipendenze. Partendo da queste considerazioni, pertanto, è facile comprendere perché i soggetti, in ogni società e in ogni epoca, siano stati attratti dal gioco.

In Italia, negli ultimi anni, il dibattito sulla pervasiva presenza del gioco nella vita quotidiana è risultato particolarmente acceso. Prima di analizzare le tabelle sulla quantità di gioco nell'ultimo decennio, si ritiene però opportuno fare un passo indietro.

Settembre 1882: anno funesto per l'Italia. Una forte inondazione danneggia gran parte del territorio dell'Alta Italia (corsi e ricorsi storici!). Allora come ora, il bilancio dello Stato era alquanto asfittico e, per far fronte al disastro, si pensò di affidare a un Comitato Esecutivo il varo di una tombola telegrafica per raccogliere il denaro destinato alla ricostruzione delle zone alluvionate. In poco tempo fu approntato il concorso, il quale prevedeva due premi, uno consistente in 20.000 lire oro, mentre l'altro in 5.000 lire oro. Furono coinvolte oltre 164 città del Regno ed ogni cartella distribuita costava 1 lira. Ci fu una gara di solidarietà attraverso il gioco, tanto che il Comitato raccolse, alla fine del periodo, la somma di lire 354.020,27 al netto delle spese.

Perché riportiamo queste cifre che possono apparire asettiche e anacronistiche? La spiegazione è semplice: se rendessimo attuale quella somma attraverso le tabelle di attualizzazione monetaria, la cifra interamente raccolta risulterebbe superiore al milione e seicentomila euro³, mentre il vincitore del primo premio (che incassava, come abbiamo detto, un premio di lire 20.000) avrebbe riscosso oltre 90 mila euro. Al secondo estratto, invece, a fronte di un premio di lire 5.000, sarebbero andati solo, si fa per dire, poco più di 22 mila e 500 euro. Le cartelle giocate furono oltre 860 mila.

Questi dati dimostrano come, anche in un'epoca come quella liberale, quando l'etica del lavoro predominava nella cultura della società di fine Ottocento, il gioco era altrettanto diffuso, incidendo significativamente sui consumi delle classi subalterne (così come erano definite allora), anche in un momento storico in cui la cartamoneta non era molto diffusa.

Oggi la situazione è nettamente differente: in una società neotecnica come quella attuale, governata dalla velocità e nella quale il passaggio dal tempo libero al tempo liberato è stato ineluttabile (ge-

3. Al 2013, l'importo in lire sarebbe di 3.100.747.038,18, corrispondente ad euro 1.601.402,20.

Tabella 1. Raccolta del gioco distinti per macro categorie (2001–2016).

Macro categoria	RACCOLTA															
	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
Apparecchi				4.474	11.47	15.43	18.82	21.68	25.52	32.00	44.89	50.06	47.81	25.39	25.96	26.32
Bingo	15	784	1.257	1.542	1.553	1.755	1.726	1.636	1.512	1.954	1.934	1.763	1.664	1.624	1.598	1.602
Giocchi ADI abilitati a distacco (viglii girati)								242	2.348	3.146	8.418	13.97	13.28	734	727	755
Giocchi numerici a sovrapposizione	2.441	2.222	2.066	1.836	1.981	2.000	1.940	2.509	3.776	5.524	2.396	1.779	1.376	1.188	1.055	1.580
Giocchi base ippica	2.754	2.793	2.962	2.903	2.775	2.908	2.748	2.272	1.981	1.730	1.371	1.011	813	682	636	608
Giocchi base sportiva	1.755	1.656	1.620	1.747	1.847	2.586	2.820	4.085	4.170	4.496	3.925	3.925	3.839	4.250	5.592	7.505
Lotterie nazionali	231	302	282	594	1.546	3.970	7.955	9.274	9.434	9.368	10.15	9.764	9.612	9.442	9.063	8.981
Lotto	7.339	7.863	6.938	11.68	7.315	6.588	6.177	5.582	5.664	5.232	6.810	6.221	6.333	6.629	7.077	8.093
Totale	144.53	15.52	15.12	24.78	28.48	35.24	42.19	47.55	54.41	61.45	79.89	88.57	84.72	49.94	51.71	55.44
*Dati in Milioni di euro																
FONTE: 2001-2010: Dati Curatori Giochi 2011-2013: Rilevazione Camere dei Dipendenti 2014-2016: Libro: Iltax-Agenzia delle Dogane e dei Monopoli																

nerando un vuoto nei rapporti tra gli individui), il gioco è divenuto onnipresente.

I dati ce lo raccontano: dal 2001 al 2016 c'è stata una continua e lenta crescita nei consumi di gioco. Dai 14.535 milioni di euro raccolti nel 2001, si è giunti al picco degli 88.572 milioni di euro del 2012, culmine dal quale è iniziata una lieve decrescita che, nel 2012, prima di iniziare la fase discendente, ha portato ad una raccolta di soli, si fa per dire, 50.000 milioni di euro circa.

Balza agli occhi come il mercato del gioco, a partire dal 2009, abbia fatto registrare un aumento del 63%, giungendo a toccare gli 88.572 milioni di euro nel 2012, per poi giungere agli 84.728 milioni del 2013, con un incremento sul 2009 pari al 56%.

Attualmente il gioco, con un fatturato prodotto di 100 miliardi di euro, è la terza industria in Italia e rappresenta il 12% di spesa per le famiglie Italiane. Nel 2016 è stata registrata una Raccolta di 96 miliardi di euro. Dal 2009 al 2016 la Raccolta da giochi d'azzardo è raddoppiata. Per meglio contestualizzare il presente, possiamo analizzare l'andamento degli ultimi 3 anni:

I dati sulla Raccolta di gioco per tipologie riportano le Slot (27%) le VLT (24%) e le Lotterie e Gratta e Vinci (9%) ai primi posti.

Tabella 2. Raccolta del gioco distinti per macro categorie (2009–2013).

MACRO CATEGORIA					
	2009	2010	2011	2012	2013
APPARECCHI	25.525	32.004	44.894	50.066	47.810
BINGO	1.512	1.954	1.934	1.763	1.664
GIOCHI ADI ABILITA' A DISTANZA(SKILL GAME)	2.348	3.146	8.418	13.972	13.281
GIOCHI NUMERICI A TOTALIZZATORE	3.776	3.524	2.396	1.779	1.376
GIOCHI BASE IPPICA	1.981	1.730	1.371	1.011	813
GIOCHI BASE SPORTIVA	4.170	4.496	3.925	3.995	3.839
LOTTERIE NAZIONALI	9.434	9.368	10.151	9.764	9.612
LOTTO	5.664	5.232	6.810	6.221	6.333
TOTALE	54.410	61.453	79.898	88.572	84.728

Dati in Milioni di Euro
2009-2010 Dati Corte dei Conti
2011-2013 Relazione Camera dei Deputati

Tabella 3. Raccolta del gioco distinti per macro categorie (2014–2016).

MACRO CATEGORIE	RACCOLTA			VINCITE			SPESA DEI GIOCATORI		
	2014	2015	2016	2014	2015	2016	2014	2015	2016
APPARECCHI	25.396	25.963	26.324	18.939	19.279	18.841	6.457	6.683	7.483
BINGO	1.624	1.598	1.602	1.068	1.124	1.135	555	474	467
GIOCHI ADI ABILITA' A DISTANZA (SKILL GAME)	734	727	755	655	656	685	79	71	70
GIOCHI NUMERICI A TOTALIZZATORE	1.188	1.055	1.580	517	380	849	671	676	731
GIOCHI BASE IPPICA	682	636	608	484	455	437	198	181	171
GIOCHI BASE SPORTIVA	4.250	5.592	7.505	3.437	4.807	6.566	814	785	939
LOTTERIE NAZIONALI	9.442	9.063	8.981	6.833	6.603	6.549	2.609	2.460	2.432
LOTTO	6.629	7.077	8.093	4.473	4.794	5.025	2.156	2.283	3.068
TOTALE	49.945	51.711	55.448	36.406	38.098	40.087	13.539	13.613	15.361

Dati in Milioni di Euro
Fonte:
Libro Blu-Agenzia delle Dogane e dei Monopoli

Nel 2016 la “Spesa” complessiva registrata è stata pari a circa il 20% delle somme giocate (“Raccolta”), cioè circa 19,4 miliardi di euro. Rispetto all’anno 2015 la spesa ha subito un aumento di circa 2 miliardi di euro, la maggior parte dei quali, 1,4 miliardi circa, sono dovuti all’incremento della tassazione sulle Slot, introdotta dalla legge di stabilità per il 2016. Nell’operare il confronto occorre far presente che è stata abrogata la norma cosiddetta dei “500 milioni” che ha portato introiti nel 2015 per 333 milioni.

Il gettito ordinario è salito approssimativamente del 20%, corrispondente in termini assoluti a circa 2 miliardi di euro.

Si è registrato, inoltre, un aumento di +1,23 miliardi di euro dalle AWP (apparecchi da divertimento che possono essere installati anche in Bar e Tabacchi); +0,16 miliardi di euro dalle VLT (apparecchi da divertimento che possono essere installati solo in sale specialistiche, dove è precluso l’accesso ai minori); +0,63 miliardi di euro dal gioco del Lotto.

Il gettito derivante dagli altri giochi è rimasto sostanzialmente invariato.

Ma la tabella più interessante è quella che segue, un riepilogativo che, purtroppo, i concessionari ed esperti del settore conoscono fin troppo bene:

Da quando è stato regolamentato il gioco online in Italia, i siti non autorizzati da AAMS sono stati sistematicamente bloccati: malgrado ciò, però, alcuni utenti continuano a giocare sui siti cosiddetti “.com”, ignorando che questi siano illegali o, per meglio dire, “non legali”.

I sostenitori dei “.com” fanno continuamente riferimento ad alcune sentenze, come nel caso della Costa-Cifone, la quale si appella ai motivi che hanno indotto i giudici a dare ragione a *Stanleybet* (società *bookmaker* di origine inglese, nata nel 1997, che opera in Europa nel campo delle scommesse sportive). Dall’altra parte abbiamo l’Unione europea che più volte ha ribadito che è di competenza di ciascuno Stato membro la facoltà di decidere circa la regolamentazione sul proprio territorio.

Uno dei casi limite, figlio di un’interpretazione quantomeno surreale di tale principio, è quello del circuito *PlanetWin365.com*, il quale opera grazie a una licenza rilasciata da un fantomatico “Governo del Tirolo”. Basterebbe questo esempio per comprendere come esistano società che operano in zone che potremmo definire metaforicamente “grigie”.

È appena il caso di osservare, a grandi linee, come i dati percentuali raccontino in filigrana l’elevato numero di punti gioco illegali

Tabella 4. Numero di punti vendita illegali e legali (2014). Fonte: elaborazione su dati rilevazione SNAI.

Regione	N. Punti vendita illegali	N. Punti vendita legali	Rapporto illegali/legali %
Abruzzo	106	146	72,6
Basilicata	48	74	64,9
Calabria	380	229	165,9
Campania	544	1001	54,3
Emilia Romagna	42	355	11,8
Friuli Venezia Giulia	24	148	16,2
Lazio	496	610	81,3
Liguria	61	145	42,1
Lombardia	72	930	7,7
Marche	31	161	19,3
Molise	9	24	37,5
Piemonte	105	352	29,8
Puglia	560	567	98,8
Sardegna	175	57	307
Sicilia	1127	531	212,2
Toscana	98	356	27,5
Trentino Alto Adige	4	70	5,7
Umbria	6	95	6,3
Valle d'Aosta	0	7	0
Veneto	25	285	8,8
Totale Italia	3913	6143	64

presenti al Sud. Tale indicatore, però, deve tenere conto di come l'autorità sul territorio percepisca e affronti il problema del gioco illegale: basti ricordare come tutti i giornali sardi abbiano strillato l'impennata del gioco irregolare nella regione, grazie all'azione della Compagnia dell'Arma dei Carabinieri di Quartu (ai comandi del capitano Raffaele Cossu) che ha fatto del gioco illegale una missione personale. È d'obbligo, ovviamente, impedire l'avanzata del gioco illegale e la fuga dei concessionari: è compito del governo essere trasparente sulla questione-gioco e assicurare regole certe, proprio per impedire l'avanzata dell'illegalità a danno dei grandi concessionari, al fine di evitare che essi decidano di delocalizzare le proprie attività a causa dell'eccesso di leggi locali.

La certezza della regola, tra l'altro, è una garanzia che lo Stato deve assicurare al consumatore.

Tabella 5. Numero di punti vendita illegali e legali, %. Fonte: nostra elaborazione.

Regione	N. punti illegali %	N. punti legali %
Abruzzo	42	58
Basilicata	39	61
Calabria	62	38
Campania	35	65
Emilia Romagna	11	89
Friuli Venezia Giulia	14	86
Lazio	45	55
Liguria	30	70
Lombardia	7	93
Marche	16	84
Molise	27	73
Piemonte	23	77
Puglia	50	50
Sardegna	75	25
Sicilia	68	32
Toscana	22	78
Trentino Alto Adige	5	95
Umbria	6	94
Valle d'Osta	0	100
Veneto	8	92
Totale Italia	39	61

2. Lo spirito dionisiaco del giocatore

Per comprendere lo spirito dionisiaco del giocatore nella società postmoderna, torniamo solo un attimo ai concetti di tempo libero e di tempo liberato. Devo premettere che sono profondamente in disaccordo con il prof. Maurizio Fiasco, il quale ha sostenuto che «il tempo “usato” dal popolo dei “giocatori” d’azzardo è di 70 milioni di giornate di lavoro»⁴, considerando come unità di misura la giornata lavorativa e non quella delle 24 ore. È vero che ci sono giocatori che sottraggono tempo al lavoro per giocare, ma non si raggiunge mai la cifra da lui evidenziata. Bauman definisce la nostra società “liquida”, ovvero priva dei valori del passato, di quelle tradizioni e di quei principi che guidavano le generazioni precedenti⁵. L’individuo

4. C. CEFALONI, M. FIASCO, D. VERRASTRO, *Giocchi di Stato. Il gioco d’azzardo da vizio privato a virtù nazionali*, Roma, Apes, 2015.

5. Z. BAUMAN, *Modernità liquida*, Roma-Bari, Laterza, 2003.

viaggia verso il suo futuro senza alcuno strumento di riferimento e la sua meta è ignota. Noi non conosciamo né quanto durerà il viaggio del cambiamento, né come esso sarà. Sono queste le paure, in gran parte inconscie, dettate da una società neotecnologica, nella quale gli eccessi di tempo e di spazio si sono accompagnati all'individualismo, il quale molto spesso sfocia nella solitudine. In questa dimensione del quotidiano, come nell'acqua, si insinua il gioco, il quale può assumere un aspetto positivo quando spinge verso la socialità, o procurare danni quando non si pongono argini. Molto spesso si riconducono al gioco pubblico molte questioni problematiche. Dall'analisi dei dati rilevati dai Sert e dalle varie associazioni di familiari di giocatori è possibile riscontrare alcuni elementi interessanti che è opportuno sintetizzare in questo modo: il giocatore patologico è per oltre il 95% un pluridipendente (fumo, droga, shopping), ovvero la sua struttura psicologica è già predisposta a una dipendenza, determinata proprio da fragilità pregresse e stratificate. Il gioco occupa un vuoto esistenziale che altrimenti non si saprebbe come riempire.

La solitudine, nella società postmoderna, spinge gli anziani ad iscriversi a circoli a loro dedicati che non riescono ad organizzare altro che tornei di burraco, mentre altre volte si riuniscono in casa di qualche socio per poter giocare impegnando denaro. Molto utile, pertanto, sarebbe il tentativo volto a creare i prerequisiti per il benessere e la felicità delle persone; occorrerebbe insegnare loro, come sottolinea il dottor Finzi, «ad accontentarsi e a godere, oppure a cambiare portandosi dietro la sensibilità del passato [...]». La felicità — utilizzando le parole di Finzi — si muove tra realismo e sogni. [L'individuo] ogni giorno cerca e sfrutta non la fonte della felicità (che non esiste), bensì le sue gocce e i suoi piccoli rivoli interstiziali, spesso ignoti»⁶.

Egli, in altre parole, privilegia la rugiada al fiume.

3. Propensione al gioco in Campania

Negli ultimi anni si è fatta sempre più forte l'esigenza di comprendere i comportamenti di gioco all'interno delle dinamiche socio-economiche di un territorio e in uno specifico arco temporale, per

6. E. FINZI, *Come siamo felici*, Milano, Sperling & Kupfer, 2008.

delineare la fisionomia del giocatore–tipo alla luce dei velocissimi cambiamenti del mercato gioco pubblico.

Quella del gioco è una delle più grandi realtà industriali del paese (con un volume di raccolta che ha superato i 55 miliardi di euro a settembre 2011, pari al 3% del PIL nazionale): classificata come industria da intrattenimento, ha moltiplicato tanto la gamma dei giochi quanto il volume complessivo della raccolta, cresciuto di oltre il 25% ogni anno.

Parallelamente, è aumentata la diffusione territoriale dei punti di gioco, ormai talmente prossimi all'utenza da riuscire a raggiungere giocatori anche attraverso le potenzialità offerte dalla rete telematica. Naturalmente, aumentando la velocità nei meccanismi di gioco e tenendo conto dell'impatto emotivo che essa provoca, è cresciuto il rischio sociale di trascinamento dalle forme ludiche di gioco a quelle problematiche.

La necessità di tenere il polso dei comportamenti sociali, pertanto, ha motivato la predisposizione di un'analisi (condotta al momento su un campione rappresentativo della popolazione campana), per rilevare i potenziali rischi connessi a un eccesso di gioco. L'indagine, condotta dall'Osservatorio Internazionale sul Gioco, è stata rivolta ad un campione rappresentativo della popolazione residente in Campania (3010 individui), selezionato casualmente ma nel rispetto di precise ripartizioni per sesso, classi d'età, titolo di studio, professione, stato civile, a cui è stato somministrato un questionario strutturato (a mezzo intervista telefonica) per la rilevazione della propensione al gioco, degli indici di vulnerabilità e del complesso *humus* culturale all'interno del quale tutto ciò si manifesta. La rilevazione ha rappresentato una sorta di iniziativa pilota, parte integrante di un più ampio progetto che sarebbe utile "esportare" sul territorio nazionale.

In dettaglio, la somministrazione è stata effettuata ad un campione composto per il 42% da femmine e per il restante 58% da maschi; la ripartizione per fasce d'età, rispettando la composizione della popolazione residente, ha riguardato per metà circa le fasce estreme (26% minori di 18 anni e 20% di soggetti oltre 60 anni), con una ripartizione pressoché costante (in media del 15% circa) nelle fasce intermedie. Il campione si è stratificato per un buon livello di scolarizzazione, con oltre il 48% di diplomati e laureati e il 50% di soggetti con una scolarizzazione primaria o secondaria di primo grado. Le classi riguardanti soggetti non occupati (disoccupati, studenti, pensionati) raccolgono complessivamente il 53%, mentre il 14% è composto da impiegati

ed operai, il 4% da insegnanti e il 10% da liberi professionisti; non trascurabile la parte del campione, il 18%, che dichiara di svolgere occupazioni non comprese nelle opzioni proposte.

Poco meno della metà degli intervistati è rappresentata dai coniugati (43%), mentre nella categoria "single", pari al restante 57% del campione, sono state accorpate le categorie single, separati e vedovi. Circa la stratificazione del campione, pertanto, è possibile affermare l'assoluta «democrazia» del gioco, attività che attraversa senza grandi differenze tutte le categorie sociali.

Il campione individuato per l'analisi in questione è composto per il 53% da giocatori. La percentuale, risultante dalla domanda «Le capita di giocare?», risulta composta da giocatori abituali, saltuari e occasionali; di contro, il 47% degli intervistati ha dichiarato di non giocare abitualmente, segno probabilmente di una migliore tenuta alle suggestioni dell'alea.

Tra i giocatori, l'indagine ha evidenziato una consistente porzione di soggetti che gioca in maniera occasionale: in particolare, il 34% degli intervistati dichiara di giocare una volta all'anno, contro il 56% che invece gioca abitualmente o sistematicamente. Disaggregando il dato, notiamo come la percentuale maggiore di questi ultimi (35%) giochi settimanalmente, il 18% mensilmente e il 14% acceda praticamente al gioco ad ogni concorso (il 4% segue sistematicamente le scadenze di ogni concorso e il 10% gioca quotidianamente). Tale ripartizione consente di rilevare come, sebbene la prevalenza del campione sia orientata verso forme ludiche di gioco, con frequenza delle giocate concentrate prevalentemente in una volta a settimana o in una volta al mese, una non trascurabile quantità di utenti (14% del popolo dei giocatori) è interessata a un accesso sistematico, indice probabilmente di un minore controllo nella quantità delle giocate.

Tra gli intervistati, oltre la metà (56%) ha dichiarato di preferire modalità di gioco in gruppo (con amici il 44% e con parenti il 12%), mentre tanti sono coloro che dichiarano di preferire strategie di gioco in solitudine (il 39% dei giochi viene effettuato in maniera solitaria e il 3% on-line).

Ciò consente di osservare come per oltre la metà dei giocatori si registri una buona tenuta della *coazione a ripetere*, più frequente invece in assenza di intermediari (compagni di gioco, ricevitori, esercenti o altro). In questa fetta del campione preso in esame è evidente la connotazione ludica dei comportamenti di gioco, in quanto giocare in compagnia prevede una condivisione emotiva che, per questa

ragione, viene depotenziata. La condivisione del gioco è, pertanto, indice di un'accreciuta dimensione pubblica dell'azione, segno anche di maggiore visibilità e dunque di più elevata tutela sociale.

La restante parte dei giocatori (il rimanente 42% del campione intervistato, escludendo piccole percentuali di coloro che giocano consigliandosi con il ricevitore o con conoscenti occasionali), preferendo giochi praticati in maniera solitaria — “lotterie istantanee”, “apparecchi da intrattenimento”, “lotterie e giochi on line”, è sensibilmente più esposta ai rischi, soprattutto se si considera, come evidenziato sia dalla letteratura che dal lavoro clinico in tema di gioco d'azzardo, che l'alienazione dai rapporti umani rappresenta uno dei principali fattori di rischio per lo sviluppo di comportamenti problematici di gioco.

In riferimento alle vincite, invece, interessante è il dato relativo alla percezione del successo: il 67% dei giocatori intervistati ha dichiarato di aver vinto occasionalmente, mentre il 24% ha segnalato di non aver realizzato mai alcuna vincita: il 9% dei giocatori, invece, ha riferito di vincite frequenti. La frequenza della vincita, dunque, è elemento fortemente percepito e ciò consente di giocare sapendo che il riscatto non è impossibile.

Le categorie “distacco–contentezza”, relative alle emozioni provate durante il gioco, rappresentano ben il 56% del campione, evidenziando una sorta di prevalenza del puro divertimento e di un controllo circa gli elementi più ansiogeni: purtuttavia, il 20% degli intervistati gioca con ansia o paura, rivelando in tal modo un significativo coinvolgimento emotivo nella condotta di gioco; ciò potrebbe rappresentare una condizione di potenziale rischio se si tiene conto del fatto che, come messo in risalto dal lavoro clinico con pazienti affetti da GAP, non di rado il giocatore compulsivo si rifugia nell'ebbrezza dell'azzardo per alleviare un umore disforico (per es. sentimenti di impotenza, colpa, ansia o depressione).

Inoltre, l'87% dei giocatori indica di non aver mai avuto problemi nei rapporti sociali a causa del gioco, a riprova di una maggiore visibilità dei giocatori rispetto al negativo pregiudizio sociale, mentre l'11%, invece, dichiara che il gioco procura problemi nelle relazioni interpersonali (“raramente” il 6%, “ogni tanto” il 4%, “spesso” l'1%).

Relativamente al profilo emotivo derivante dal non favorevole esito del gioco, il 42% è rappresentato da coloro che, rassegnati, assumono un atteggiamento distaccato, mostrando in tal modo, attraverso l'elaborazione della mancata vincita, di avere buona consapevolezza

dei meccanismi di gioco (indici di probabilità). Una percentuale non trascurabile pari al 22% manifesta, di contro, l'intenzione di volersi rifare, esponendosi con maggiore probabilità al rischio di cadere preda del tentativo di recuperare il denaro perso.

Il desiderio di rifarsi costituisce, infatti, un aspetto centrale nel mantenimento del comportamento di gioco, perché motiva a ricominciare a giocare, pur avendo come unico esito finale quello di amplificare le perdite e, quindi, i problemi finanziari, che in tal modo divengono a loro volta fattori scatenanti di nuovi episodi di gioco, contribuendo così ad innescare un vero e proprio circolo vizioso.

Benché non sia indicativo di effettiva capacità di autocontrollo, l'85% degli intervistati è convinto di poter smettere di giocare in qualsiasi momento (anche se il 7% preferisce non rispondere alla specifica domanda), mentre l'8% non nasconde la propria difficoltà ad interrompere il gioco.

In relazione alle somme investite, invece, il 90 % della totalità dei giocatori non presenta esposizioni economiche eccessive, impegnando in ogni giocata una somma non superiore ai 15 euro; solo il 5% del popolo dei giocatori, però, investe ad ogni giocata importi più alti, compresi tra i 15 e i 40 euro, mentre il 3% gioca fra gli 80 e i 200 euro.

Lotto e lotterie istantanee si confermano, nell'ordine, i prodotti di più elevato gradimento (ciascuno praticato dal 26% del campione); seguono, al 18%, Scommesse sportive e Superenalotto.

Quanto alle convinzioni che sottendono alle strategie di gioco, oltre la metà degli intervistati è convinta che le vincite siano solo frutto di fortuna (59%), mentre un'altra importante percentuale di essi (35%) ritiene che siano il risultato di un *mix* di abilità e fortuna: quasi irrilevante (3%) il numero di coloro che ritengono la vincita il risultato di specifiche abilità.

Relativamente alle motivazioni del giocare, invece, si osserva come per il 40% del campione, esse riguardino soprattutto l'esigenza di migliorare la propria condizione di vita (elemento che giustifica anche una dimensione "biologico-esistenziale" del gioco come generatore di speranze vicarie), mentre il 22% insegue la soddisfazione personale; un ulteriore 8% gioca per realizzare un sogno (comprare casa o auto). Interessante rilevare come il 15% dei giocatori intenda investire in solidarietà (opzione "aiutare gli altri") le eventuali vincite. Solo il 6%, infine, gioca con la consapevolezza di reinvestire la vincita in altre giocate, al fine di assicurarsi il puro piacere di continuare a divertirsi.

Una delle sezioni dell'indagine ha riguardato la rilevazione della percezione del gioco da parte dell'utenza e l'impianto culturale che ne alimenta i tratti; a tale riguardo le domande sono state suddivise in maniera tale da consentire la rilevazione della presenza dei fattori "alea" (sorte) e "abilità" nelle strategie di gioco.

L'esito delle interviste, inoltre, ha consentito di rilevare una modalità prevalentemente razionale dei processi induttori la propensione al gioco. La quasi totalità degli *item* relativi alle modalità di impostazione della propria vita e delle strategie di gioco ha permesso di riscontrare come la maggioranza delle risposte testimoni uno scarso affidamento al caso tanto nella vita reale, quanto nelle dinamiche di gioco. L'82% degli intervistati, infatti, è convinto che non serva consultare le carte o gli oroscopi prima di giocare, mentre oltre il 60% ritiene che non sia utile aumentare la posta da giocare nelle successive puntate. Il 66% non crede che sia più facile vincere giocando presso le ricevitorie dove siano già state effettuate vincite e quasi il 60% ritiene che non si debba necessariamente rincorrere la vincita; il 52% del campione, infine, ritiene inutile affidarsi alla fortuna nei momenti di crisi.

Come già riportato nelle diverse sezioni esplicative dei risultati emersi dall'indagine condotta in Campania, si ritiene di poter affermare che il territorio preso in esame non presenti forti rischi di tracimazioni problematiche dei comportamenti di gioco. Tuttavia, nello stesso territorio è diffusa la cultura del gioco (dimostrata dal fatto che oltre un intervistato su due si dichiara giocatore e che il 49% degli intervistati è ascrivibile alla categoria "giocatore abituale").

Va altresì osservato che la maggior parte dei giocatori si rivolge a prodotti a elevato indice di aleatorietà (Lotto, Superenalotto, Gratta e Vinci), segno di un sensibile affidamento al caso, in controtendenza con il dato culturale rilevato che evidenzia, al contrario, una propensione per un approccio razionale alle difficoltà della vita. Più in dettaglio, alla luce dei risultati ricavati dall'indagine svolta, è possibile evidenziare quanto segue:

- a) pur di fronte a una forte prevalenza di comportamenti "ludici" di gioco, si registra la presenza, nel campione preso in esame, di una percentuale non irrilevante di giocatori in cui si rinvergono caratteristiche di gioco che richiedono un attento monitoraggio (frequente accesso al gioco nel 14% del campione, percezione della dinamica del gioco maggiormente