

**T**i piace vincere facile? Che slogan accattivante, per invitare al gioco. Eppure, col gioco d'azzardo l'unico modo di vincere è tenersi i soldi. Perché vince sempre il banco, non il giocatore. Si dirà: eppure qualcuno che vince c'è. "Ma è una probabilità talmente bassa che non è neppure il caso di prenderla in considerazione, tanto è sproporzionata e sfavorevole al giocatore", spiega Patrizia Berti, professore ordinario di calcolo delle probabilità (vedi anche intervista nel box a fianco).

Tuttavia il gioco d'azzardo – sia in termini di giocatori che di volume delle giocate – è cresciuto da un anno all'altro di circa il 13%. 47 miliardi di euro raccolti nel 2008, 52 miliardi nel 2009 (stima), più del triplo di sei anni fa. I giochi che hanno registrato un vero e proprio boom sono il superenalotto (+82% nel periodo gennaio-settembre 2008 e corrispondente periodo 2009); le slot machine, (+15,7%) le scommesse sportive (+7%). Invariata la cifra – già spaventosamente alta – del Gratta&Vinci (6.900 milioni di euro giocati). Ma la vera star del momento è la nuova lotteria "Win for life" che sta riscuotendo un successo inaspettato: in questo primo periodo di lancio le giocate ammontano già a 4 milioni di euro, il che dovrebbe tradursi in incassi per oltre un miliardo e mezzo a fine 2009. Del resto è il meccanismo stesso di "Win for life" che invita al gioco: un'estrazione ogni ora – dalle 8 alle 20 - dà la possibilità di verificare la vincita (o meglio: la perdita) e riprovarci immediatamente per rifarsi e per tentare il colpo grosso: ovvero una rendita vitalizia di 4.000 euro al mese esentasse. "È proprio il meccanismo in sé che rischia di creare dipendenza", spiega Giocchino Scelfo, medico del Sert dell'Usl 10 fiorentina, tra i pionieri della cura del Gap (cioè del gioco d'azzardo patologico).

**Si gioca ovunque e dovunque.** "In Italia - prosegua il medico - c'è la possibilità di giocare in



giochi elettronici, usando magari la carta di credito, che in più ci allontana dalla sensazione di perdere denaro reale. Possiamo giocare nel bar sotto casa, con le slot, i videopoker, nelle ricevitorie, ovunque, a tutte le ore. Nelle tabaccherie compriamo i gratta e vinci. Nelle sale corse possiamo puntare su eventi sportivi di tutto il mondo, sempre. Insomma, le possibilità di gioco sono

## Azzardo pesante

### Oltre 50 miliardi di euro bruciati nel 2009, più 13% in un anno

Boom di giocate a Superenalotto e Win for life. Il sociologo: aumentano i giocatori saltuari, ma anche quelli patologici. Enormi risorse vengono sottratte ai consumi e all'economia sana del paese. E nei Sert aumentano i casi di chi si è rovinato

di Silvia Fabbri

continuazione, ovunque, con immediatezza del risultato. Ed è questa, a ben vedere, la ragione per cui c'è stato un tale boom dei giochi: possiamo giocare a casa, coi casinò on line e vari altri

dappertutto. Difficile resistere, anche se adesso Lottomatica suggerisce: gioca responsabilmente. Ma è un'ipocrisia".

Va detto che non tutti i giocatori diventano patologici, ovvio. "L'industria del gioco, – conferma Maurizio Fiasco, sociologo e membro della Consulta nazionale anti usura – ha capito che è meglio prendere poco da molti piuttosto che molto da pochi. Ma l'aggressivo e colpevole marketing che fa aumentare il numero di giocatori saltuari, fa aumentare anche il numero dei patologici. E provoca dan-



**M**a quante sono le probabilità di vincere? Lo abbiamo chiesto a Patrizia Berti, professore ordinario di probabilità e statistica matematica all'Università di Modena e Reggio. "Nel caso del lotto, ad esempio, le probabilità non solo sono bassissime, ma Lottomatica paga in modo inadeguato la posta".

**In che senso, scusi? In fondo quando si vince, la vincita è alta...**

Nel gioco del lotto la probabilità di indovinare un numero su una singola ruota è 1 diviso 18. Il premio equo sarebbe 18 volte la posta, ma Lottomatica paga 11,232. Per un ambo la probabilità di vincere è 2 diviso 801. Il premio equo sarebbe quindi 400, 5 volte la posta, ma Lottomatica paga 250 volte la posta. Per un terno la probabilità di vincere è 1 diviso 11.748: il premio equo sarebbe quindi 11.748 volte la posta, Lottomatica paga invece 4.500 la posta. Ovviamente le probabilità diminuiscono sempre, con l'alzarsi della posta:

## Facciamo due calcoli (di probabilità)

### Vincere? vi dimostro che è praticamente impossibile



per la cinquina la probabilità di vincere è "1 diviso 43.949.268", il premio equo è 43.949.268 volte la posta, mentre la Lottomatica paga 6 milioni di volte la posta. La discrepanza tra il premio equo e quello vero dà un'idea di quanto alto sia il guadagno della Lottomatica.

**E i nuovi giochi tipi "Win for life"?**

Non è diversa la situazione: piccola probabilità di vincere, e premio non proporzionato ad essa. E purtroppo è difficile rendersi conto di quanto sia piccola una probabilità, anche se la si vede scritta. Quanti capiscono veramente che cosa significa "una chance su circa 44 milioni", che è il caso della cinquina al lotto, come spiegavo prima?





ni all'economia sana del nostro Paese. Il ragionamento è presto fatto: **le famiglie italiane che giocano sono circa 15 milioni. Mediamente giocano 2.700-2.800 euro l'anno, circa il 10% del loro reddito.** Che cosa si sarebbero comprate con quei soldi? Quello che voglio dire è che **i 52 miliardi di giocate del 2009 mancano all'appello della spesa per consumi vari.** Mancano all'acquisto di beni e di servizi. E quindi mancano alla creazione, o al mantenimento, di posti di lavoro. In altre parole, **il gioco d'azzardo legale sottrae risorse alla domanda di altri beni, mentre i soldi spesi nel settore produttivo la moltiplicano**". Insomma, più aumenta la propensione al gioco di un paese, peggio sta la fiscalità e l'economia sana. Il professor Fiasco fa un esempio: "In un anno gli italiani hanno speso in automobili 38 miliardi di euro, creando un indotto da 200 miliardi. Chi ha la macchina ha bisogno di meccanici, carrozzieri, garage, manutenzione strade ecc. insomma si alimenta un settore da un milione e 200mila posti di lavoro. Mentre il numero degli operatori del gioco si aggira intorno alle 75mila unità". **Il gioco come malattia.** Ma si potrebbe anche fare un altro



esempio: immaginiamo la signora Maria che esce per fare la spesa. Il suo budget giornaliero è di 10 euro. Ne spende 2 al Gratta&Vinci. 8 le restano per la spesa. Che farà? Comprerà patate invece che asparagi? Cipolle invece che peperoni? Preferirà la mortadella al prosciutto? O comprerà semplicemente un po' meno di quello che aveva in mente? E stiamo parlando ancora del giocatore cosiddetto saltuario o abitudinario, non già del problematico e o del patologico. Che se ha 10 euro se li spende tutti o forse ne spende anche 20. "Questi - prosegue il sociologo Fiasco - sarebbero soggetti tutelati se ci fosse un riconoscimento ufficiale da parte del ministero della salute del quadro clinico da Gap, già tipizzato dall'organizzazione mondiale della sanità. A fronte di un marketing così aggressivo, che ha creato segmenti su misura per ogni tipologia di consumatore, le famiglie dovrebbero essere difese di più, dovrebbero poter chiedere risarcimenti, in caso di comportamento patologico di un loro componente. 'Gioca responsabilmente' non significa nulla. Non è neppure paragonabile al messaggio che c'è, ad esempio, sul pacchetto delle sigarette". Già, perché il gioco patologico può diventare davvero una malattia grave e distruggere individui e intere famiglie.

Ne sa qualcosa lo specialista delle dipendenze: "Ho tra i miei pazienti un dipendente pubblico - spiega Scelfo - che ha contratto prestiti regolari, ma assolutamente eccessivi rispetto alle sue possibilità. Tanto che ora le rate del mutuo che paga sono maggiori del suo stipendio. C'è un piccolo imprenditore che ora ha debiti per un valore di gran lunga superiore a quello della sua azienda. O il cassiere del supermercato che ha sottratto alla cassa il denaro, fino ad essere scoperto e licenziato. Bisogna mettersi nell'ordine di idee che ogni cifra che passa per le mani del giocatore potrebbe, nella sua mentalità, servirgli a rifarsi della più recente perdita. E se ruba, non pensa di rubare, ma piuttosto crede, o si illude, di prendere a prestito".

Il dramma del gioco patologico colpisce per lo più le persone con un reddito medio-basso o basso: "Da un punto di vista comportamentale, si è rilevato che chi percepisce uno stipendio basso, 1.000 euro al mese o anche meno - spiega il sociologo Fiasco - non riesce ad avere nessun parametro positivo per dare valore almeno a quel poco che guadagna. E infatti il marketing insiste colpevolmente proprio su queste persone, suggerendo: dati un'opportunità. Uno slogan tagliato su misura proprio per chi opportunità non ne ha".

**Chi è a rischio.** Ma chi sono le persone a rischio di gioco compulsivo? "Come per tutte le dipendenze - spiega il dottor Scelfo - a rischiare di più sono le personalità più vulnerabili, come i depressi, che individuano nel gioco una sorta di medicina che si autosomministrano per stare meglio; coloro che non riescono a controllare i propri impulsi; le personalità che cercano forti sensazioni; anche chi è solo e senza famiglia e amici - come gli anziani - è particolarmente a rischio. Tant'è vero che le persone che hanno maggiore speranza di guarigione sono quelle che hanno dietro una famiglia". Per quanto riguarda l'età, la fascia è molto ampia: "Come per gli alcolisti - prosegue Scelfo - i soggetti a rischio sono per lo più uomini di ogni età, tra cui molto giovani e anche minorenni". **Come riconoscere i primi segni di pericolo?** Improvvisi ammanchi di soldi e richieste di prestito, che il giocatore non vuole motivare. "Sono primi segnali che non bisogna prendere sottogamba a cui rispondere chiudendo conti, non allentando mai i cordoni della borsa e proponendo invece un percorso di cura che ormai è disponibile nella gran parte dei Sert italiani", conclude Scelfo.

**Dove cercare aiuto?** Col patrocinio dei Monopoli di Stato e il finanziamento di Lottomatica, Federsed (la Federazione degli operatori e dei servizi per le dipendenze) ha istituito un **numero verde 800 92 11 21** (accompagnato dal sito [www.giocareresponsabile.it](http://www.giocareresponsabile.it)), gratuito ed anonimo, a cui rivolgersi dalle 14 alle 2 di notte. Un data base dei servizi, diviso regione per regione, è disponibile sul sito del **gruppo Abele** (<http://centrostudi.gruppoabele.org/gambling>), che contiene anche notizie e indicazioni per affrontare consapevolmente il problema.



**Sempre per quanto riguarda il lotto c'è una lunga tradizione che tiene conto dei numeri cosiddetti ritardatari. Ha un qualche senso?**

Ipotizziamo di giocare sempre sullo stesso numero, su una data ruota. Ogni volta che giochiamo, eseguiamo una prova che ha una certa probabilità di successo (1 diviso 18). Assumiamo ora che il gioco sia onesto; questo ci porta ad adottare un modello probabilistico in cui le prove sono indipendenti e la probabilità di successo rimane sempre la stessa al variare delle

prove. Allora con un conto facile si dimostra che la probabilità di aspettare ancora B settimane per vedere il sospirato numero, nel caso in cui non sia apparso per A settimane, non dipende dal numero A di settimane di ritardo. Che si sia aspettato 10 o 20 o 100 settimane, la probabilità di aspettarne ancora un prefissato numero è sempre la stessa. Ovvero, il ritardo non c'entra niente. (S. Fabbri)

