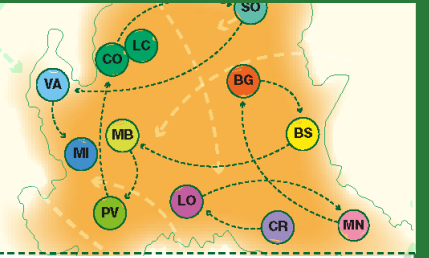


PERCORSI DI FORMAZIONE E CONOSCENZA
CONTRO MAFIA E CORRUZIONE



Il gioco d'azzardo contemporaneo

Inquadramento del fenomeno e risvolti sociali

Maurizio Fiasco

Lodi, 9 aprile 2019

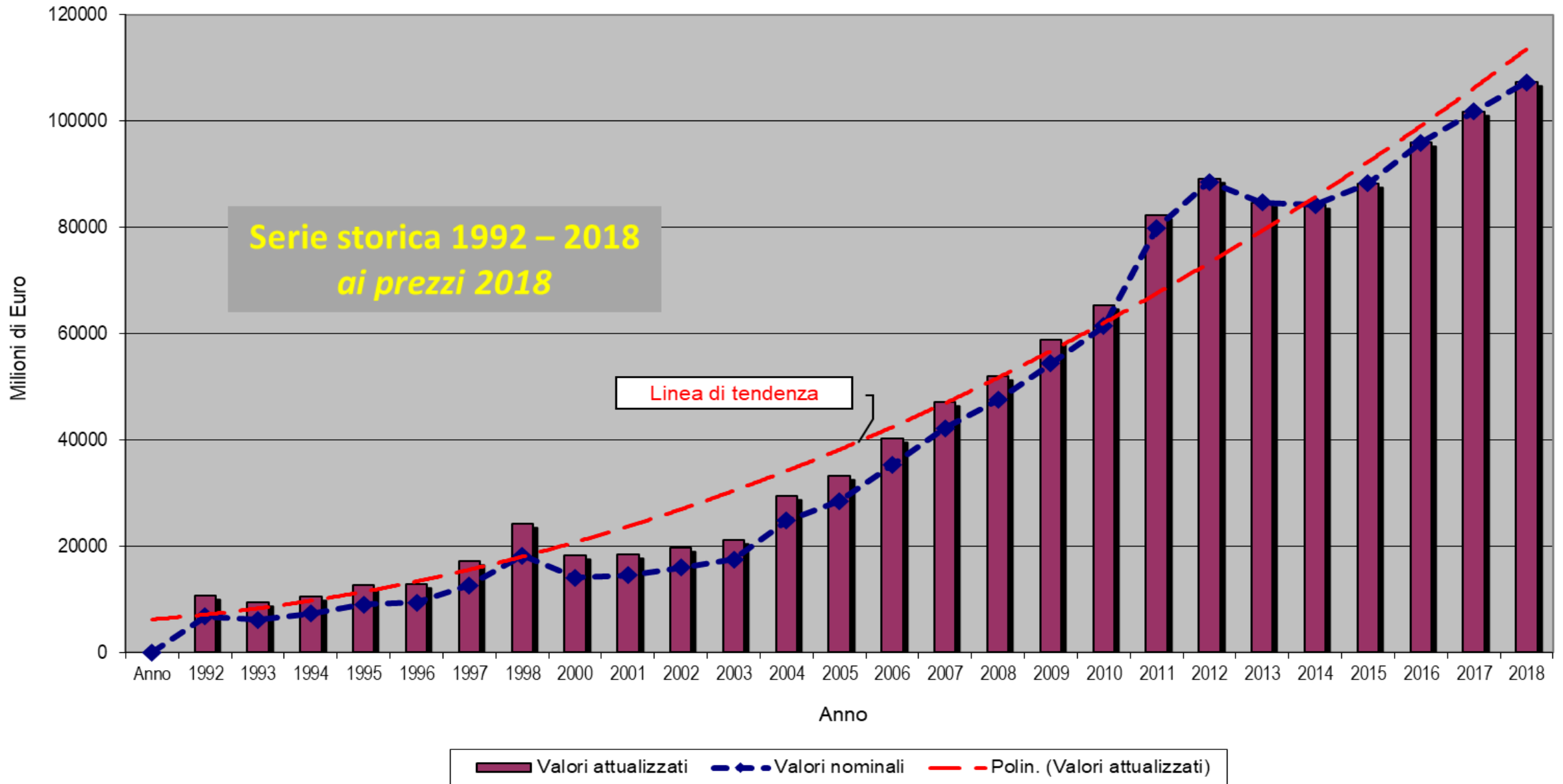


Regione
Lombardia

Un fenomeno divenuto imponente *negli ultimi 21 anni*

- Anno 1997: 12,650 miliardi (17,207 ai prezzi attuali)
- Anno 2018: 107,300 miliardi
- Aumento del **748** per cento (in valore reale)

Consumo lordo di denaro per gioco d'azzardo autorizzato



Di cosa parliamo?

- Come indichiamo l'oggetto della nostra attenzione?
- Com'è cominciata e perché si è arrivati a questo punto?
- Verso dove si va, con quali conseguenze istituzionali, antropologiche e politiche?

Come chiamiamo quel «gioco»?

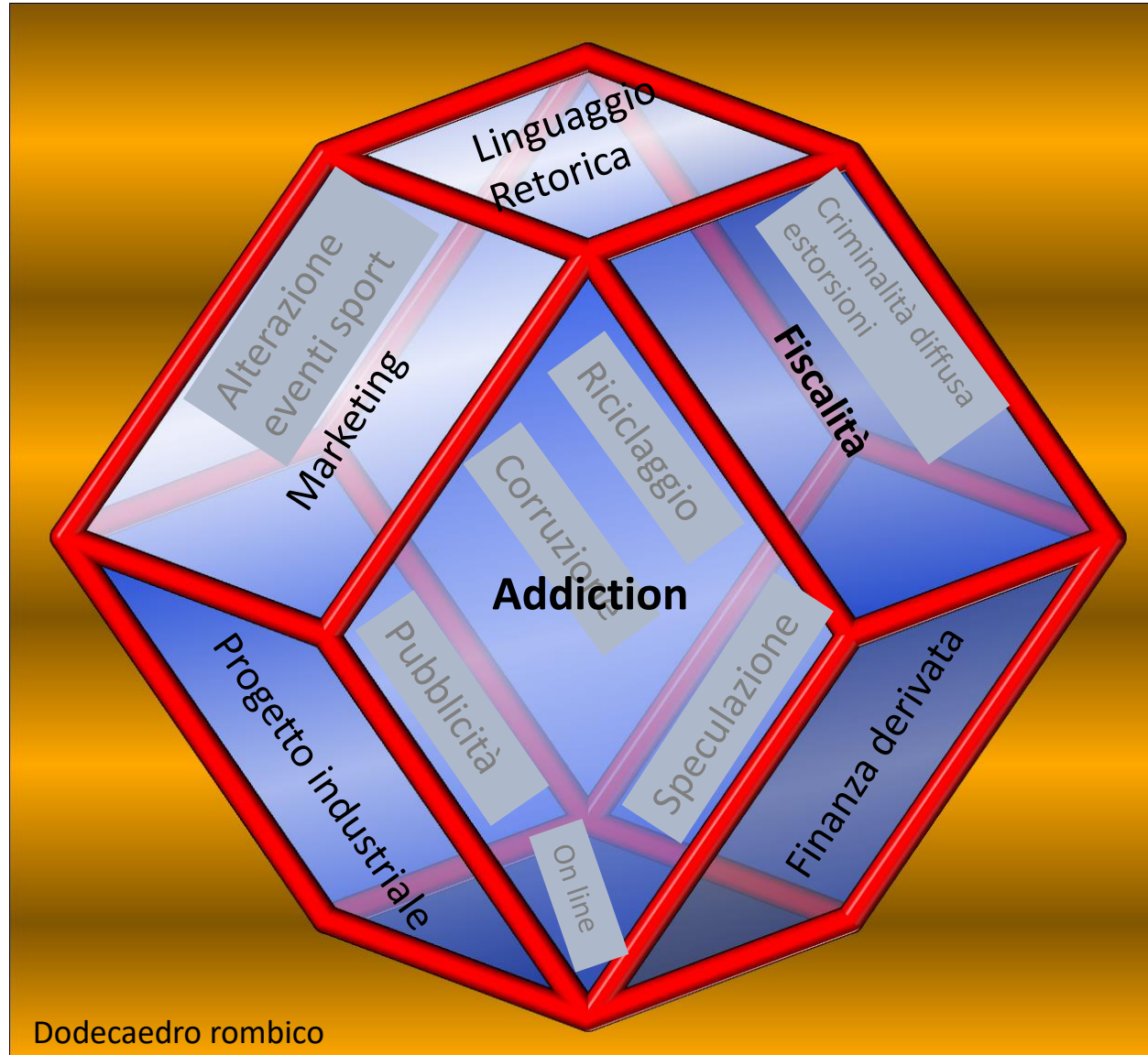
- «Gioco pubblico»
- «Intrattenimento»
- «Giochi di fortuna o di sorte»
- «Gioco con alea con posta in denaro

Oppure...

- Gioco *d'azzardo*?

LA PAROLA «AZZARDO» NON RICORRE MAI NELLE CONCESSIONI

Individuare le connessioni e la struttura sistematica



Governo degli algoritmi

Territori fisici
Spazi virtuali
Luoghi dedicati
Ambienti della quotidianità
Confini della socialità
Abitazioni privati
Presenza del mobile

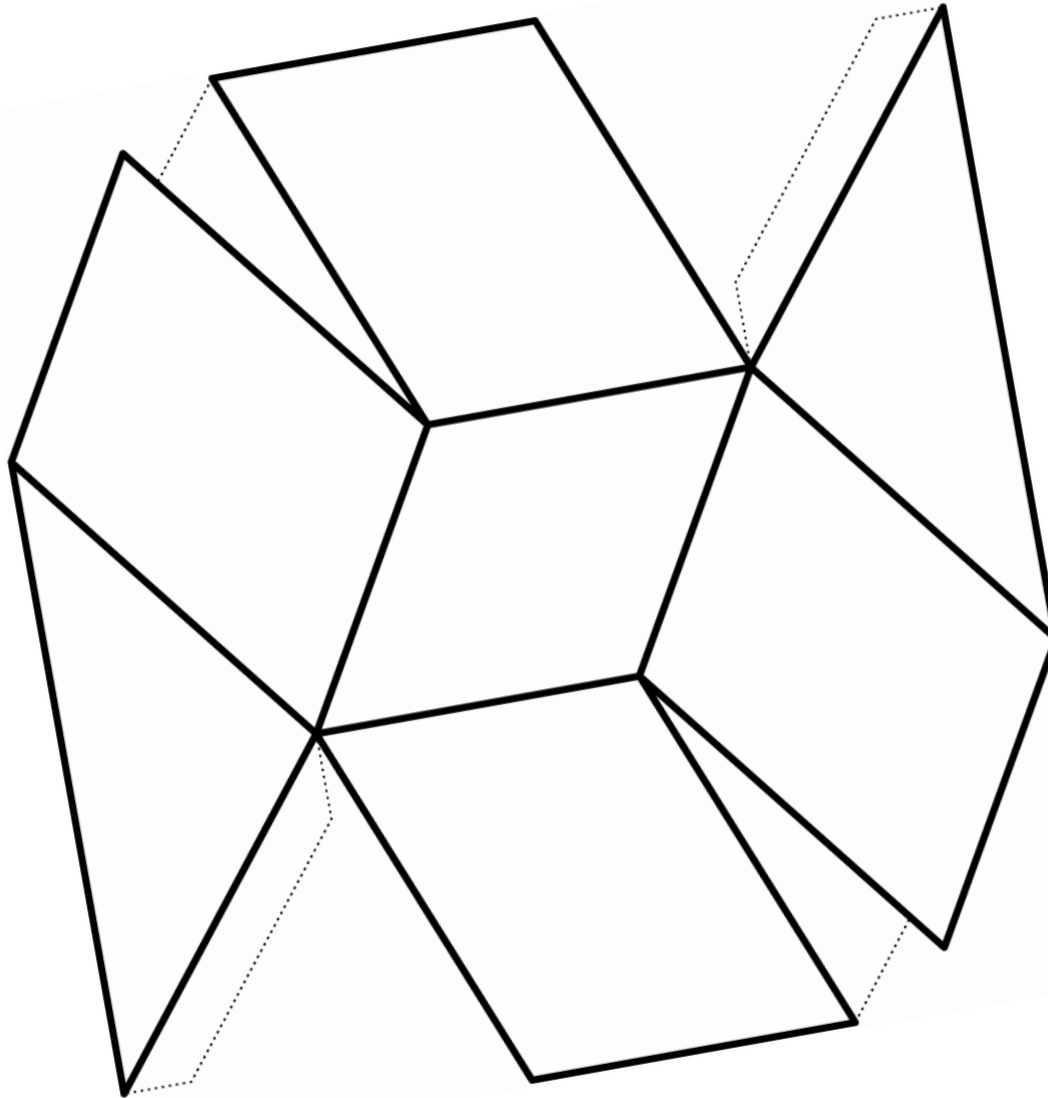
In ogni faccia del prisma, la complessità

Storia
Società
Fenomeno
Antropologia
Psicologia
Salute

Clinica
Salute
Relazioni
Generazioni

Costruzione
Progetto
Economia
Procedure
Regolazione

Rischio
Criminalità
Controllo sociale
Coesione/Conflittualità



La definizione istituzionale-formale esistente

- Sentenza della Suprema Corte (28-04-2009, n. 17842) ricorda
- “come l’art. 721 del codice penale stabilisca che, **per aversi gioco di azzardo**, necessiti il concorso di due elementi,
- l’uno di carattere oggettivo, rappresentato dalla ***aleatorietà della vincita o della perdita***,
- l’altro di carattere soggettivo costituito dal ***fine di lucro dei partecipanti***”.

Il carattere aleatorio del gioco è dato dal peso esclusivo o preponderante ***non dell’abilità del giocatore ma della sorte***.

L'imposizione di un lessico, di una retorica, di una definizione del tema

- Intrattenimento
- Skill game
- Videogame
- «Raccolta»
- «Spesa degli italiani»
- Dal Gambling al Gaming
- «Gioca con moderazione»
- «Ludopatia»

L'abilità nel gioco con le slotmachine...

- Legge Finanziaria 2008, che a sua volta modifica l'art. 110 del Diritto di polizia (Tulps):
- «insieme all'elemento aleatorio sono presenti anche **elementi di abilità** , *che consentono sempre al giocatore la **possibilità di scegliere***, successivamente all'avvio della partita la propria strategia, **selezionando appositamente** le opzioni di gara ritenute più favorevoli, tra quelle proposte dal gioco»
 - *Emendamento presentato dall'on. Tolotti e approvato*

Dalla standardizzazione delle parole “appropriate” alla valutazione dell’impatto di nuove regole fiscali

Glossario dei concessionari	<i>Glossario critico</i>
<p>AWP (Newslot): apparecchi sui quali è installata una scheda di gioco che interagisce con un sistema centrale. Vincita massima 100 €</p> <p>(* Amusement With Prizes)</p>	<p>Nella Finanziaria 2002 (che li introdusse) furono denominati “videogiochi a gettone con vincita causata da abilità fisica, mentale o strategica”. 50 cent. la puntata, 50 € la vincita. Dopo la scoperta di 100mila AWP disconnesse (2005) i casi di manomissione sono proseguiti numerosi.</p>
<p>VLT (Videolotterie): apparecchi di nuova generazione, collegati al sistema centrale del concessionario, con la possibilità di offrire più giochi, che possono offrire jackpot a livello nazionale</p>	<p>Impropriamente “lotterie” (non c’è attesa di estrazione). Sono slotmachine che accettano banconote, girano con elevatissime frequenze, prospettano premi iperbolici, restituiscono importi piccoli, ma numerosi. I flussi li controlla il concessionario e non un ente terzo dello Stato.</p>
<p>PREU: prelievo erariale unico applicato sugli apparecchi da intrattenimento con vincita in denaro</p>	<p>Imposta sul consumo che esonera da tutte le altre imposte quali IVA, accise e altre imposte indirette sul valore pieno e sul valore aggiunto</p>
<p>Payout: percentuale di restituzione in vincite ai giocatori</p>	<p>Montepremi frazionato in base a ciò che resta dopo la quota trattenuta come PREU e MOL</p>
<p>Margine lordo operativo: raccolta di gioco al netto delle vincite ai giocatori</p>	<p>Margine monetario in % garantita sempre e comunque ai concessionari</p>

Nella legge di conversione 12 luglio 2018, n. 87 (Decreto «dignità»)

- «È vietata qualsiasi forma di pubblicità, anche indiretta, relativa a giochi o scommesse con vincite di denaro nonché al gioco d'azzardo, comunque effettuata e su qualunque mezzo, incluse le manifestazioni sportive, culturali o artistiche, le trasmissioni televisive o radiofoniche, la stampa quotidiana e periodica, le pubblicazioni in genere, le affissioni e i canali informatici, digitali e telematici, compresi i social media.
- **«Nelle leggi e negli altri atti normativi nonché negli atti e nelle comunicazioni comunque effettuate su qualunque mezzo, i disturbi correlati a giochi o scommesse con vincite di denaro sono definiti «disturbi da gioco d'azzardo (DGA)»**

Profilo generale del gioco pubblico contemporaneo *con denaro e per denaro*

1. Combinazione di **alea e tecnologie avanzate**, con le seconde che hanno incorporato quasi completamente la “funzione del caso”
2. **Sostituzione di giochi** ad alta remunerazione promessa e a bassa frequenza di svolgimento **con altri giochi a remunerazione “bassa ma raggiungibile”** dal cliente e ad altissima frequenza
3. **Soppressa la funzione compensatoria della ricerca della Fortuna** con la gratificazione attesa, esperita e ripetuta ad altissima frequenza con piccole somme “non risolutive”
4. **Impiego delle acquisizioni delle neuroscienze** e del behaviourismo per il “condizionamento” operante
5. Marketing e stabilizzazione della domanda di alea con **fidelizzazione mediante ricorso abituale**
6. **Business interdipendente con un mercato finanziario derivato**

La natura del rischio

- Il gioco d'azzardo industriale di massa comporta ***dispositivi e procedure che feriscono*** la democrazia e ne minacciano la stessa funzione.
- *Un basso consumo di azzardo è tollerabile per la democrazia.*
- Con l'**inflazione del gambling** si occupano territori dove l'impatto economico e sociale influenza e **cambia la forma complessiva dei rapporti sociali.**

Ma vi è un ostacolo naturale...

La cognizione specialistica è rivolta al passato

Il sapere tecnico si è formato nella situazione storico-culturale della patologia di ieri

con solidissimi riferimenti letterari

- Dostoevskij, Tommaso Landolfi, Schnitzler

con Freud e altri nella psicoanalisi

- Edmund Bergler, freudiano
- Linda Leonard, junghiana

Le frasi fatte assimilate acriticamente

- “La **maggior parte** di coloro che si dedicano al gioco d’azzardo lo pratica come forma di **passatempo** e di divertimento. Si tratta di un **fenomeno sociale e culturale** che come tale quindi non può essere certo demonizzato. **Tuttavia**, in certi casi, alcuni individui sviluppano un’ossessione e un atteggiamento morbosi verso il gioco, arrivando a instaurare con esso una vera e propria forma di dipendenza” (Lavanco & Varveri, 2006)
 - La “maggior parte” e la “minoranza”: **ma quali sono le proporzioni?**
 - “Passatempo”: tempo come **un bene “non scarso”**, ma ampiamente disponibile
 - “**fenomeno sociale**”: quindi sorto spontaneamente nella storia del costume
 - “Tuttavia”: la **coniunzione concessiva**... “ammettiamo pure che...”

Anche in letteratura divulgativa internazionale

«Il gioco d'azzardo è stato ampiamente considerato come *una forma di ricreazione socialmente accettabile* (Stucki & Rihs-Middel, 2007).

«*Per la maggior parte* degli individui, il gioco d'azzardo è un'attività *piacevole e innocua*.

«*Tuttavia, per una piccola* minoranza di individui può diventare sia con dipendenza [addictive] che problematico con gravi conseguenze negative (Meyer, Hayer e Griffiths, 2009)» (*)

(*) da *Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000–2015)* by F. Calado and M.D. Griffiths, in “Journal of Behavioral Addiction”, 2016 Dec 1; 5(4): 592–613. Published online 2016 Oct 26

- A. Il cambiamento del ruolo dello **Stato**
- B. La struttura del **progetto industriale**
- C. L'aggancio stretto del **gambling** al grande **azzardo finanziario** che caratterizza lo scenario economico
- D. Il dovere etico e insieme epistemologico di **costruzione di un percorso di verità**
- E. Le condizioni per il formarsi di una **domanda di ricostruzione**
 - Dopo la rimozione
 - Dopo la negazione
 - ***Il risveglio***

Chiarire...

- A. Il cambiamento del ruolo dello **Stato**
- B. La struttura del **progetto industriale**
- C. L'aggancio stretto del **gambling** al grande **azzardo finanziario** che caratterizza lo scenario economico
- D. Il dovere etico e insieme epistemologico di **costruzione di un percorso di verità**
- E. Le condizioni per il formarsi di una **domanda di ricostruzione**

Dopo la rimozione

Dopo la negazione

Il risveglio