Indagine sul gioco d'azzardo tra i giovani

A cura di InformaGioco, AUSSL 12 Veneziana, Liceo Franchetti e ITIS Zuccante

Si ringraziano per l'interesse dimostrato verso il progetto:

- *D. Contratti* e D. *Dzalagonia*, per la collaborazione nell'attività di ricerca

- *Marco Bracco*, per il coordinamento all'attività nel Liceo G. S. R. Franchetti

- *Tiziano Tredese*, per la consulenza professionale sul "gioco"

- l'*Ufficio Regionale del Veneto e Trentino Alto Adige dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato*

- *Pier Guido Nardi*, direttore del *S.E.R.T. AULSS 12 Veneziana*, per aver favorito la ricerca

- *Carmela Palumbo*, direttore dell'*Ufficio Scolastico Regionale del Veneto*, per aver favorito la diffusione dell'iniziativa

- Gli *studenti* che hanno partecipato all'indagine

- *Laura Bordin*, per la grafica.

Impaginazione, illustrazioni e
grafica di copertina di *Laura Bordin*.

Indice

P. 5 **Presentazione**
Andrea Ferrazzi, Vice Presidente della Provincia di Venezia

P. 9 **Introduzione**
Domenico Ticozzi

P. 11 **Adolescenti, le loro famiglie, e il gioco d'azzardo nel territorio veneziano**
(A cura del servizio InformaGioco)
G. Cavallari, S. Felisati

P. 31 **Lusus aleae: alle origini del gioco d'azzardo**
(Liceo Ginnasio Statale Raimondo Franchetti)
E. Psalidi

P. 49 **"Gioco sì - gioco no", la probabilità e l'azzardo**
(Istituto Tecnico Industriale Carlo Zuccante)
G. Baruzzo, P. Ranzani

Presentazione

di Andrea Ferrazzi

Mestre, 6 marzo 2008

L'indagine qui presentata è un'importante occasione per far luce sul gioco d'azzardo nel nostro paese ma anche nel veneziano.

È un fenomeno per certi versi inquietante, forse sottovalutato anche nei suoi effetti assolutamente nocivi non solo a livello personale ma anche a livello sociale più generale.

Vi è ormai infatti, come emerge da questa importante indagine, una fascia consistente di popola-zione del nostro territorio che non vive il gioco d'azzardo come sporadico motivo di divertimento ma ne dipende effettivamente. Vi è dipendenza, come per le droghe, come per l'alcool. Ciò può portare, nei casi più estremi, a una vera patologia, delle competenze devastanti (indebitamento, usura, perdita del lavoro, perdita della casa, reati ecc)

Se ciò è grave per gli adulti, è molto più pericolosa per gli adolescenti.

In particolare nel nostro territorio, che offre, nel panorama nazionale, un ventaglio ampissimo di offerte per il gioco d'azzardo: casinò, bingo, agenzie ippiche, più una sterminata rete di luoghi di scommessa. Accanto a questa realtà "visibile" non va poi dimenticata la crescita del gioco illegale e di quello online, dove l'immaterialità del gioco ne moltiplica i pericoli.

Si tratta dunque, ed è questo un merito dell'indagine pubblicata, di far luce obbiettiva su quanto sta accadendo, e , conseguentemente, attivare tutte le iniziative private e pubbliche che aiutino tutti i nostri cittadini, a partire dei più giovani, a non cadere in questo grande inganno.

Andrea Ferrazzi
Vice Presidente

Indagine sul gioco d’azzardo tra i giovani

A cura di InformaGioco, AUSSL 12 Veneziana, Liceo Franchetti e ITIS Zuccante

Introduzione

di Domenico Ticozzi

Il gioco è una costante della vita umana, presente in modo diverso in tutte le società, passate e contemporanee. La funzione ludica si ritrova in tutte le forme culturali, in modo sottile e trasversale, talora come puro passatempo o divertimento, talora come competizione o sfida, di abilità fisiche o mentali, o di resistenza, o della sorte, in gruppo, o individuale. Possono variare i tempi dedicati al gioco, i luoghi ad esso deputati, le modalità e gli strumenti che vengono utilizzati.

In ogni caso esso esercita anche un ruolo fondamentale, comune in ogni civiltà, nelle fasi dello sviluppo infantile e adolescenziale, rappresentando quasi una forma di apprendimento, di tirocinio, più o meno guidato, di simulazione e accompagnamento alle regole e situazioni che nel mondo adulto poi verranno affrontate.

Talvolta, come nei giochi delle carte, si rimescolano i diversi ruoli, si rimettono in gioco le classi sociali (i quattro stati che nella rivoluzione francese si affronteranno), producendo situazioni ed esiti non sempre pienamente prevedibili.

Ogni sfida, poi, prevede una forma di premio per il vincitore, a volte solo simbolico o di autogratificazione, o con l'attribuzione di ruoli specifici o forme di riconoscimento sociale, a volte con vincite in natura, oggi sempre più spesso invece con premi in denaro, specie quando la sfida non dipende dalle abilità esercitate, ma dall'imponderabilità della sorte, quando minime sono le effettive probabilità di azzeccare la situazione vincente.

Proprio valutando la pericolosità sociale della crescente diffusione del gioco d'azzardo anche tra i giovani, che comporta idonei e mirati interventi di prevenzione, la Legge Finanziaria per il 2007, n. 296 del 29.12.2007, al comma 52 dell'art. 1, esplicitamente prevede:

> *Finanziamento di campagne di educazione dei giovani finalizzate alla conoscenza dei rischi derivanti dal vizio del gioco)*
> *E' autorizzata la spesa di 100.000 euro per ciascun anno del triennio 2007-2009, a favore del Ministero della pubblica istruzione, per la realizzazione di campagne di informazione e di educazione dei giovani, da effettuare in collaborazione con le istituzioni scolastiche, finalizzate alla realizzazione di programmi educativi dei ragazzi in modo da permettere loro di conoscere la realta' dei rischi derivanti dal vizio del gioco e a sviluppare un approccio responsabile al gioco. Il Ministro della pubblica istruzione provvede, con proprio decreto, da emanare entro sessanta giorni dalla data di entrata in vigore della presente legge, a disciplinare le modalita' e i criteri per lo svolgimento delle campagne informative di cui al presente comma.*

Non è, finora, scontata, né immediata, una riflessione sulla problematica intercor-

rente tra scuola e gioco d'azzardo, sul legame tra queste due realtà. A questo proposito appare significativa e originale l'indagine realizzata dal SERT, servizio "informagioco" della AULSS 12 Veneziana in due scuole superiori di Mestre, sotto forma di ricerca e riflessione condivisa, con una indagine tra gli studenti, sul gioco d'azzardo, la sua diffusione e percezione tra i giovani.

Questo fascicolo propone quindi, grazie alla disponibilità e sensibilità della Provincia di Venezia, gli esiti dell'indagine sul gioco d'azzardo tra gli adolescenti e le loro famiglie nel territorio veneziano, cui seguono due interessanti contributi di riflessione su aspetti fondamentali del gioco, a cura di docenti delle due scuole coinvolte: per il Liceo Classico Franchetti viene proposto un "excursus" sul gioco nella storia culturale, con particolare riferimento alle origini del gioco d'azzardo nel mondo classico, per l'istituto tecnico industriale Zuccante un approccio matematico e statistico alla probabilità e all'azzardo, che ne analizza funzionamenti e rischi.

Con soddisfazione, quindi, grazie all'impegno del SERT- informagioco dell'AULSS 12 Veneziana, dei due istituti scolastici che hanno collaborato e prodotto i contributi scientifici e culturali, della Provincia di Venezia che ha permesso la stampa del fascicolo e concesso la sala per la sua presentazione, con tavola rotonda tra le istituzioni del territorio coinvolte, dell'Ufficio Scolastico Regionale per il Veneto che ha curato la diffusione dell'evento tra le scuole regionali, degli Enti Locali che hanno concesso il patrocinio, dei Servizi Territoriali che partecipano alla Tavola Rotonda, si presentano gli studi raccolti nel fascicolo.

Sicuramente, nelle scuole, tra i docenti e gli operatori sociali nel territorio, nelle associazioni e gruppi giovanili, la lettura e diffusione del fascicolo, la riflessione a partire dai tre contributi che esso propone, potrà rappresentare un'occasione di prima consapevolezza del problema, una possibilità di discussione – confronto con gli studenti, i giovani e le famiglie.

Ciò può costituire una presa di coscienza che, senza criminalizzare il gioco e ciò che esso può rappresentare nella crescita consapevole dei ragazzi, fornisca occasione per un approccio responsabile alle diverse forme di gioco, per uno sviluppo consapevole ed equilibrato delle relazioni e dei rapporti sociali.

Domenico Ticozzi e Gianfranco Rasia
Preside ITIS Zuccante e Preside Liceo Classico Franchetti

Adolescenti, le loro famiglie, e il gioco d'azzardo nel territorio veneziano

di G. Cavallari, S. Felisati

1. INTRODUZIONE

I giochi d'azzardo occupano un posto importante in tutte le culture, in tutte le società ed in tutte le classi sociali. Questa attività è diventato un divertimento pervasivo al quale si dedicano due adulti su tre.

Per definire i giochi d'azzardo è necessario innanzitutto distinguere i giochi di "alea" da quelli di "agon": l'"agon" è la competizione che richiede capacità intellettuale, fisica o di riflessi, mentre l'"alea" è la fortuna. E' la presenza dell'"alea" che definisce e qualifica un gioco come azzardo. Secondo Ladouceur et al. (2000) i giochi d'azzardo devono presentare tre condizioni:

- il giocatore deve scommettere del denaro o un oggetto di valore;
- questa scommessa una volta giocata non può essere ripresa;
- l'esito del gioco (il guadagno) dipende del tutto o in parte dal caso.

Queste caratteristiche sono proprie sia dei giochi legali ed autorizzati sia di quelli illeciti.

Nel corso dei secoli gli atteggiamenti delle diverse società nei confronti del gioco d'azzardo sono stati molteplici, alternando fasi di permissivismo a fasi di proibizionismo.

Oggi stiamo assistendo a una tendenza rivolta ad una liberalizzazione e legalizzazione dei giochi d'azzardo. Gli interessi economici hanno stimolato molti Stati a promuovere politiche di incentivazione al gioco.

La disponibilità e l'accessibilità di questi giochi influenzano il numero dei giocatori. Infatti, quando il gioco diventa più accessibile, c'è anche più gente che comincia ad abusarne, giocando in modo incontrollato. Quello che sta cambiando è la dimensione del problema, che è passato da un fenomeno limitato ad una élite di persone a fenomeno che coinvolge larghe fette di popolazione che impegnano quote significative di reddito sottraendolo ad altre tipologie di consumi.

2. ENTITA' DEL FENOMENO

In Italia la raccolta complessiva dei giochi pubblici autorizzati e regolamentati dall'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (AAMS) è stata nel 2007 di 42,2 miliardi di euro, pari al 2% del P.I.L con un incremento rispetto al 2006 del 19,7%. Le corrispondenti entrate erariali, contabilizzate nell'anno 2007, sono state di 7,2 miliardi di euro (+ 7,1% rispetto al 2006).

Pertanto ogni famiglia italiana ha speso nel 2007 per il gioco d'azzardo autorizzato mediamente 1840 euro.

MACRO CATEGORIE	RACCOLTA GIOCHI (in milioni di euro)			ENTRATE ERARIALI (in milioni di euro)		
	2006	2007	Delta 2007-2006 (valore %)	2006	2007	Delta 2007-2006 (valore %)
Lotto	6.588	6.177	- 6,2	1.959	1.747	- 10,8
Superenalotto	2.000	1.940	-3,0%	1.013	962	-5,0%
Lotterie	3.970	7.955	100,4%	891	1.526	71,3%
Giochi a base sportiva e Ippica	5.495	5.568	1,3%	431	364	-15,5%
Bingo	1.755	1.726	-1,7%	351	345	-1,7%
Apparecchi da intrattenimento	15.436	18.827	22,0%	2.072	2.251	8,6%
TOTALE	35.243	42.193	19,7%	6.718	7.195	7,1%

VINCITE DISTRIBUITE (IN MILIONI DI EURO)	
2006	**2007**
23.152	28.982

Questo straordinario risultato economico è dovuto al fatto che nell'ultimo decennio sono stati introdotti ed enfaticamente pubblicizzati nuovi tipi e modalità di gioco d'azzardo, molto semplici, ripetitivi, ad esito istantaneo, più accessibili e alla portata di tutti e senza che il legislatore si preoccupasse dell'impatto sociale e delle sue conseguenze.

Oggi, infatti, con lo sviluppo delle nuove tecnologie è possibile scommettere senza sosta, senza limiti, senza barriere d'accesso, senza controllo, su qualunque cosa, da chiunque (anche da soggetti vulnerabili come i minori) e senza neanche la necessità di dover uscire da casa per giocare (infatti si può comodamente scommettere usando il computer, il telefono, la TV interattiva a banda larga, il cellulare, ecc.).

Tutto ciò ha avuto come conseguenza che la partecipazione al gioco d'azzardo autorizzato è diventata un fenomeno di massa, con l'incremento del numero di nuovi giocatori e giocatrici, della cifra spesa per il gioco e la loro fidelizzazione: almeno due italiani adulti su tre praticano un qualche tipo di gioco d'azzardo autorizzato, più o meno abitualmente (bingo, lotto nelle sue varie declinazioni, biglietti della lotteria, gratta e vinci, schedina, scommesse sportive, ippiche e automobilistiche, slot negli oltre 70.000 esercizi pubblici esercizi, casinò, gioco on line e a distanza, ecc.).

Nello stesso tempo, però, in modo esponenziale rispetto al periodo storico precedente, sta aumentando anche il numero di giocatori che sviluppano, per molteplici

ragioni, gravi problemi dovuti alla difficoltà di controllo e di regolazione del loro comportamento di gioco e che impegnano nel gioco cifre necessarie alla sussistenza propria e dei loro familiari.

Ripetuti studi scientifici accreditati (OMS, ecc.) stimano che con l'attuale offerta di gioco, una percentuale di giocatori compresa dall' 1 al 3% è destinata nel corso del tempo a sviluppare una forma più o meno grave di dipendenza dal gioco d'azzardo.

Questo soprattutto, come abbiamo visto, è dovuto all'ampia proliferazione delle nuove tipologie e modalità di gioco introdotte da alcuni anni a questa parte, che fino al decennio precedente non esistevano (ad es. slot machines, gioco on line, lotterie istantanee), che sono in grado di generare dipendenza, per le loro peculiari caratteristiche e ripetitività, molto più facilmente, frequentemente e intensamente che in passato, al pari di alcune sostanze quali il fumo, l'alcool, la cocaina, ecc.

L'aumento dell'offerta legale di nuovi giochi d'azzardo, la loro accessibilità, la mancanza di informazione sui danni che possono arrecare ai cittadini che li praticano, hanno prodotto in questi ultimi anni una diffusione delle problematiche relative al gioco d'azzardo, comunemente ritenuto ancora solo un vizio, ma che in realtà, nei casi più estremi, diventa una vera e propria patologia. Infatti, se il vizio è definito come una situazione e un comportamento volontario (ossia soggetto alla volontà), la malattia è un comportamento che il soggetto subisce e che lo priva, almeno in parte, della libertà di scegliere. Il gioco patologico è una malattia, ovvero una **dipendenza**.

Tuttavia nel nostro paese i rischi connessi alla partecipazione al gioco risultano ancora ampiamente ignorati e sottovalutati, perché prevale la rimozione sociale dei problemi e dei danni, sia a causa degli ingenti interessi economici in gioco, sia per il giudizio morale, sia ancora per i sentimenti di vergogna che affliggono i giocatori e le loro famiglie quando sono in difficoltà.

Si stima che da 500.000 a 1.500.000 (700.000, secondo un recente rapporto dell'Eurispes) cittadine e cittadini italiani adulti più le loro famiglie, senza considerare i minori, sono o saranno destinati ad essere abbandonati a loro stessi, privi di qualunque forma di tutela, assistenza e cure.

In Italia, infatti, non esiste alcuna legislazione che riconosca i rischi e i costi sociali e sanitari (es. dipendenza, indebitamento, usura, perdita del lavoro e della casa, compimento di reati, separazioni e divorzi, maltrattamenti familiari, induzione al gioco dei minori, esclusione sociale, depressione, suicidio) generati dalla liberalizzazione del gioco d'azzardo autorizzato e che pertanto affronti, in modo organico e organizzato, non solo lo sviluppo del mercato ma anche il problema della tutela e dell'assistenza dei giocatori e delle loro famiglie rispetto alle conseguenze del gioco eccessivo o della dipendenza dal gioco.

Ma qualcosa sta cambiando. Alcuni servizi sanitari pubblici (quasi esclusivamente i Servizi per le Tossicodipendenze) con precarietà e in forma gratuita, e alcune associazioni private (a pagamento o sostenute da contributi pubblici) si stanno occupando specificatamente e professionalmente della patologia del gioco (G.A.P.), sollecitati dalle richieste dei familiari e più raramente dai giocatori. L'offerta risulta tuttavia parziale, insufficiente rispetto ai bisogni e alla complessità, senza risorse e mandato adeguati

(le cure necessarie non rientrano nei Livelli Essenziali di Assistenza) e finora con insufficiente collaborazione e impegno dei gestori del business (spesso multinazionali), i quali al contrario traggono profitto da tale situazione.

Tuttavia attualmente anche tra i principali gestori del business del gioco si sta registrando una maggiore attenzione e assunzione di responsabilità verso la tutela del giocatore. In alcuni casi ciò si è tradotto in progetti concreti ,come ad esempio nel caso del Casinò di Venezia che ha finanziato uno specifico progetto triennale di prevenzione all'interno della casa da gioco, affidandone la realizzazione all'A.Ulss12 veneziana.

Nello scenario internazionale, il fenomeno è molto meglio conosciuto, studiato e riconosciuto, tanto da indurre molti Stati a preoccuparsi anche delle devastanti e drammatiche conseguenze individuali, sociali e sanitarie dei giocatori e delle loro famiglie, oltre che della sicurezza pubblica (sviluppo di attività criminose e usura).

Alcuni stati europei (come Regno Unito, Svizzera, Olanda) sono già intervenuti pragmaticamente per ridurre la prevalenza e l'incidenza del gioco eccessivo e patologico, varando specifiche legislazioni con lo scopo di armonizzare i diversi interessi in campo, di responsabilizzare i gestori del business dell'azzardo legale riguardo ai costi socio-sanitari, obbligandoli ad adottare e finanziare (destinando una quota degli incassi) specifici programmi rivolti alla tutela dei giocatori, alla prevenzione dell'insorgenza della dipendenza da gioco e alla cura delle situazioni patologiche incidenti e prevalenti.

3. LA CLINICA.

Nella maggior parte delle società dove il gioco si è sviluppato rapidamente nel corso degli ultimi decenni, la percentuale dei giocatori eccessivi tra gli adolescenti è nettamente più elevata che tra gli adulti (Ladouceur, 2002). Il gioco, proprio come l'alcol, può creare una dipendenza. Le caratteristiche e i criteri che definiscono il gioco eccessivo sono presentati nel Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali (DSM), pubblicato dall'Associazione Americana di Psichiatria (APA).

Fig. 1

Il gioco eccessivo, che fa parte della categoria dei disturbi del controllo degli impulsi non classificati nelle altre categorie, è definito come una pratica inadeguata, persistente e ripetuta di gioco, che disturba lo sviluppo personale, familiare e professionale. I dieci criteri stabiliti dall'APA rappresentano il principale strumento utilizzato nella diagnosi dei problemi di gioco eccessivo. Notiamo che, con la presenza di cinque criteri su dieci, ci troviamo già alla presenza di un comportamento inadeguato riguardo al gioco.

Persistente e ricorrente comportamento di gioco d'azzardo maladattivo, come indicato da cinque (o più) dei seguenti criteri:
1) È eccessivamente assorbito dal gioco d'azzardo (per es., È eccessivamente assorbito nel rivivere esperienze passate di gioco d'azzardo, nel soppesare o programmare la successiva avventura, o nel pensare ai modi per procurarsi denaro con cui giocare)
2) Ha bisogno di giocare d'azzardo con quantità crescenti di denaro per raggiungere l'eccitazione desiderata
3) Ha ripetutamente tentato senza successo di controllare, ridurre, o interrompere il gioco d'azzardo
4) È irrequieto o irritabile quando tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo
5) Gioca d'azzardo per sfuggire problemi o per alleviare un umore disforico (per es., Sentimenti di impotenza, colpa, ansia, depressione)
6) Dopo aver perso al gioco, spesso torna un altro giorno per giocare ancora (rincorrendo le proprie perdite)
7) Mente ai membri della famiglia, al terapeuta, o ad altri per occultare l'entità del proprio coinvolgimento nel gioco d'azzardo
8) Ha commesso azioni illegali come falsificazione, frode, furto, o appropriazione indebita per finanziare il gioco d'azzardo
9) Ha messo a repentaglio o perso una relazione significativa, il lavoro, oppure opportunità scolastiche o di carriera per il gioco d'azzardo
10) Fa affidamento su altri per reperire il denaro per alleviare una situazione finanziaria disperata causata dal gioco d'azzardo.

Tabella 1: I Dieci criteri del D SM IV

Il National Research Council (NRC,1999) e Shaffer, Hall, e Vander Bilt (1997/1999) hanno classificato il gioco d'azzardo su più livelli:

• Livello 0:

Si riferisce a coloro che non hanno mai giocato d'azzardo; più specificatamente, coloro che non hanno mai acquistato biglietti del gratta e vinci, della lotteria o della riffa, e non hanno mai puntato denaro in scommesse sportive. Questi possono essere classificati come giocatori di livello 0.

• Livello 1:

Si riferisce a coloro che praticano un gioco "sociale" o "ricreativo"; in questo livello ritroviamo la maggioranza delle persone che giocano e che non hanno conseguenze problematiche a seguito del loro gioco. Nel livello 1 è incluso sia chi gioca 1 euro all'anno, sia colui che gioca quotidianamente acquistando un biglietto della lotteria. Inoltre, potrebbe essere incluso anche chi frequenta il Casinò una o due volte al mese spendendo 200 euro ogni volta. Coloro che rientrano in questo livello e praticano questi tipo di giochi non mostrano problemi legati al gioco d'azzardo.

• Livello 2:

Si riferisce a coloro che in seguito ai loro comportamenti di gioco possono sviluppare

una dipendenza più o meno grave dal gioco d'azzardo. Questo livello si riferisce a coloro che sono a rischio di dipendenza, che stanno passando alla dipendenza o che hanno problemi di gioco. I problemi sperimentati dai giocatori di questo livello potrebbero includere sentimenti e comportamenti quali vergogna, colpa per il loro gioco, spendere più tempo e denaro di quello preventivato e prendere in prestito denaro destinato alla famiglia, con il rischio di accumulare debiti. Queste persone possono giocare per anni prima di sviluppare un problema di gioco.

Diversamente dalle sindromi di dipendenza da sostanze catalogate nel DSM IV, il gioco d'azzardo del livello 2 non è incluso in questo manuale.

• Livello 3:

Si riferisce a coloro che hanno sviluppato problemi significativi con il gioco d'azzardo. In questo livello rientrano quegli individui nei quali si riscontrano i criteri descritti dal DSM IV e che vengono definiti giocatori d'azzardo compulsivi. Nello specifico, questi giocatori manifestano problemi gioco-correlati che interferiscono significativamente nella loro vita quotidiana. Nei casi più estremi, possono spendere l'intero stipendio, mettere a rischio il matrimonio o relazioni famigliari, perdere casa o lavoro, ed infine intraprendere azioni criminali per sostenere il loro comportamento di gioco.

4. LA SITUAZIONE VENEZIANA.

Ma come stanno davvero le cose? Che impatto ha tale situazione sul territorio? E' un dato di fatto che da alcuni anni a questa parte si è cominciato a vedere comparire sempre più palesemente situazioni problematiche rispetto al gioco d'azzardo, e anche tra gli operatori dei dipartimenti per le dipendenze ha riscosso sempre più interesse il campo delle cosiddette dipendenze comportamentali o dipendenze non chimiche (cioè senza sostanze).

L'Assessorato regionale alle politiche sociali del Veneto, nel documento "Politiche regionali e linee di indirizzo 2004-2005 nell'area delle dipendenze" impegna i dipartimenti per le dipendenze a strutturare interventi multimodali e di supporto per i familiari per le nuove forme di dipendenza, includendo sia gioco patologico che dipendenze digitaliche.

Nell'ambito dell'osservatorio regionale sulle dipendenze è stato costituito un gruppo tecnico consultivo sul gioco d'azzardo e l'uso incontrollato di tecnologie (internet addiction o simili) con la finalità, tra l'altro, di realizzare una proposta di linee di indirizzo tecnico e metodologico da poter utilizzare all'interno del sistema regionale delle dipendenze, al fine di rendere coerenti ed omogenei gli interventi nel settore specifico, fondati sulle evidenze scientifiche e su una costante valutazione dei risultati.

Nell'ambito locale il Piano di Zona dei Servizi alla Persona (aggiornamento 2007-2009) prevede: "Per i giocatori d'azzardo che presentano un grado lieve di problematicità, l'obiettivo da porsi è quello di contenere i rischi connessi al gioco garantendo un'informazione capillare sul problema, mantenendo interventi di sensibilizzazione e ampliando il numero di soggetti del territorio coinvolti nelle attività della rete. Parallelamente occorrerà rispondere alla necessità di un più puntuale monitoraggio del fenomeno nell'intero territorio dell'Azienda Ulss12. Per preservare i minori, che rappresentano una fascia particolarmente sensibile, dal gioco d'azzardo è necessario continuare a

coinvolgere e responsabilizzare i gestori dei luoghi dove esso è praticato promuovendo l'adozione di un comune codice etico che li induca a far rispettare il divieto d'accesso ai minorenni. Per quella fascia, ad alta problematicità, di soggetti che sviluppano una vera e propria dipendenza dal gioco d'azzardo e sono spesso fortemente indebitati, occorre continuare a promuovere un'informazione specifica riguardo al problema e al potenziale di addiction dei vari tipi di gioco, oltre che condurre un'azione di cura e monitoraggio del fenomeno".

Più specificatamente, nell'ambito del territorio veneziano, il problema del gioco d'azzardo è stato affrontato dall'Azienda Socio-Sanitaria Locale 12 Veneziana creando InformaGioco, modulo operativo del Ser.T. di Mestre che nasce nel 2000 come sportello specialistico con una propria sede.

L'InformaGioco è un servizio gratuito che ha come obiettivo quello di fornire assistenza e cure ai giocatori d'azzardo e le loro famiglie, sensibilizzare la popolazione sul rischio del gioco, promuovere intese di collaborazione tra i servizi socio-sanitari territoriali per la gestione in "rete" e integrata delle situazioni complesse e multiproblematiche.

Per quanto riguarda l'offerta del gioco d'azzardo legale e visibile, senza tener conto del gioco illegale e di quello on-line, possiamo presumere che Venezia rappresenti a livello nazionale la capitale di questo fenomeno, per la presenza non solo del Casinò con le sue due sedi (Venezia e Ca' Noghera), ma anche per la completezza della tipologia, la diversificazione e capillarità dell'offerta di giochi (vedi tabella 2) e per richiamo territoriale (più di un milione di ingressi al Casinò nel 2007).

• Casinò (2 sedi)
• N. 3 Bingo
• N. 4575 Slot (di cui 447 nelle Sale Giochi)
• N. 7 agenzie ippiche
• N. 13 agenzie sportive
• N. 22 negozi o punti vendita di scommesse sportive
• N. 44 negozi o punti vendita per le scommesse ippiche
• N. 550 ricevitorie del lotto
• punti vendita lotteria e Gratta e Vinci

Tabella 2: L'offerta visibile del gioco d'azzardo in provincia di Venezia

Non essendo stati realizzati nel territorio studi significativi, nessuno sa con certezza quale sia effettivamente il numero di giocatori eccessivi adulti e non, e quelli a rischio di sviluppare dipendenza dal gioco nella provincia di Venezia. Riteniamo comunque che siano oltre duemila (numero stimato per difetto in base agli studi di prevalenza confermati a livello nazionale ed internazionale, già condotti in altri contesti che presentano un'offerta di gioco avvicinabile alla nostra). In questo dato non sono considerate le famiglie.

L'esperienza di questi anni ci induce a supporre che in questa quota rilevante del

sommerso sia inclusa anche una parte di popolazione in età adolescenziale e giovane del nostro territorio.

Le ricerche svolte in ambito internazionale sull'incidenza del gioco d'azzardo nei giovani confermano la popolarità del gioco in questa fascia d'età e una prevalenza dei problemi legati al gioco maggiore della supposta media nazionale.

In Italia, ad oggi, non risultano ricerche sistematiche sulla prevalenza del gioco problematico tra i giovani.

Ricerche svolte invece in ambito internazionale (Nord-America, Spagna e Gran Bretagna) dimostravanono già da tempo che:

- la prevalenza di gioco problematico tra i ragazzi si attesta tra il 2% e 8 %. (Beona, 1997; Wood e Griffiths, 1998; Guptae e Derevensky, 1999);
- i tipi di gioco informale (le carte, le scommesse sportive) sono molto popolari tra i ragazzi;
- dal 3 al 4% dei giovani affronta il rischio di diventare giocatore patologico;
- i giovani che hanno altri problemi (abuso di sostanze) sono a grande rischio di sviluppare il problema del gioco (NRC, 1999, AFM, 1990, Nova Scotia Omnifacts, 1993).

5. LA RICERCA.

Studi di ricerca retrospettiva hanno mostrato che la maggioranza dei giocatori patologici hanno iniziato a giocare prima dei 20 anni (Livingston, 1974; Custer 1992).

Partendo da questo dato, il servizio InformaGioco ha deciso di sondare il rapporto che i giovani tra i 15 e i 20 anni presenti sul territorio veneziano hanno con il gioco d'azzardo.

Si tratta di un'indagine non rappresentativa ma significativa; si sono voluti indagare almeno quattro aspetti relativi alla percezioni degli adolescenti riguardo il gioco d'azzardo:

1. la prevalenza del gioco tra gli adolescenti ed un eventuale rapporto problematico;
2. le credenze e le opinioni degli adolescenti riguardo il gioco d'azzardo;
3. la corretta informazione sul gioco patologico;
4. la prevalenza del gioco in famiglia.

Sono stati somministrati due questionari relativi al gioco d'azzardo:
1. il primo, elaborato ad hoc da InformaGioco e costituito da 16 item, consente di ottenere un andamento statistico del rapporto esistente tra i giovani veneziani e il gioco d'azzardo;
2. il secondo, costituito da 15 domande relative a informazioni sul gioco d'azzardo, è stato realizzato partendo da un questionario utilizzato ad un corso per Ispettori del Casinò di Venezia.

Il campione che ha preso parte alla ricerca è costituito da 400 studenti di due istituti superiori di Mestre. I questionari validi al fine della ricerca sono risultati essere 327:

- 157 compilati da studenti dell'Istituto Tecnico C. Zuccante;
- 170 compilati da studenti del Liceo Ginnasio R. Franchetti.

Di seguito vengono indicate le caratteristiche del campione che ha risposto all'intervista.

1. I soggetti di sesso maschile sono il 60% del campione; i soggetti di sesso femminile sono il 40% del campione;
2. L'età media è di 17 anni (range 15-20 anni).

I questionari sono stati distribuiti a tutti gli studenti delle classi terze e quarte dei due Istituti, nel mese di maggio del 2006. Per quanto riguarda il Liceo Franchetti gli operatori dell'Informagioco hanno presentato nelle singole classi il servizio e lo scopo della ricerca distribuendo il questionario in forma anonima ed autosomministrata da compilare al momento.

Nell'Istituto Zuccante la metodologia è stata la stessa salvo per l'autosomministrazione avvenuta per mezzo di pc.

Questa metodologia ha permesso di raccogliere tutti i questionari effettivamente distribuiti.

6. RISULTATI.

6.1 Percezione del gioco d'azzardo tra gli adolescenti

Prendendo in considerazione il primo obiettivo della ricerca (la prevalenza del gioco d'azzardo tra i giovani), abbiamo deciso di verificare quali sono i comportamenti più seguiti dai giovani, incluso il giocare a denaro. Le scelte degli adolescenti riguardo al tempo libero si esprimono spesso in attività illegali o marginali che comportano qualche rischio, quali l'uso di sostanze o il gioco d'azzardo.

TIPI DI MODE	PER NIENTE PRATICATO %	POCO PRATICATO %	ABBASTANZA PRATICATO %	MOLTO PRATICATO %
Giocare ai videogiochi	6.1	29.4	41.3	22
Guardare film	1.2	17.4	54.1	26.6
Fumare	9.2	7.3	25.7	56.9
Bere	4.6	9.5	35.8	49.2
Ascoltare musica	0.6	5.2	28.7	64.5
Praticare sport	1.2	20.8	51.7	25.4
Feste	0.6	4.6	31.2	62.7
Usare droghe	15.9	21.1	41	20.8
Giocare d'azzardo	38.5	51.7	8.3	0.6

Tabella 3: Le credenze degli adolescenti sulle mode giovanili

Alla domanda "Quali sono le principali mode tra i giovani della tua età attualmente?", come emerge dai dati indicati nella tabella 3 le attività maggiormente praticate dagli adolescenti veneziani risultano essere: ascoltare musica (64,5%), partecipare a feste (62,7%), fumare (56,9%) e bere (49,2 %). Il gioco d'azzardo è un'attività che non sembra andare di moda tra i ragazzi: solo lo 0,6% reputa che sia molto diffuso tra i coetanei.

Questi risultati trovano un parziale riscontro con studi effettuati all'estero. Negli Stati Uniti, ad esempio, una ricerca effettuata su studenti liceali (con un'età compresa tra i 15 e i 18 anni) dello Stato del Minnesota ha rilevato che le attività maggiormente diffuse tra la popolazione adolescenziale americana nel tempo libero risultano essere: bere alcolici, fumare e far uso di marijuana. Questi comportamenti sono associati in piccola parte ad attività di gioco d'azzardo (Grant, Potenza,2004).

Coerentemente con i dati riportati in tabella 3, alla domanda "Secondo te, quanto è diffuso il giocare a soldi o lo scommettere tra i tuoi compagni", ben il 73,4% afferma che il gioco d'azzardo non è diffuso tra i ragazzi (vedi tabella 4).

DIFFUSIONE DEL GIOCO	%
Diffusissimo	1.2
Molto diffuso	7.6
Poco diffuso	16.8
Per nulla diffuso	73.4
Non risposto	0.6

Tabella 4: Percezione della diffusione del gioco tra gli adolescenti

Il gioco d'azzardo, quindi, non risulta essere un'attività che viene percepita come tipica del mondo giovanile.

Un altro aspetto interessante legato alla percezione del gioco d'azzardo nei giovani riguarda l'idea stereotipica di gioco. Abbiamo chiesto ai partecipanti quale gioco immaginano quando pensano al gioco d'azzardo. Il 64,2 % ha indicato il Casinò come stereotipicamente rappresentativo del gioco d'azzardo (tabella 5).

TIPO DI GIOCO	%
Bingo	0.3
Carte	14.7
Casinò	64.2
Concorsi pronostici	0.6
Gioco delle tre carte	2.4
Gratta e vinci	0.6
Lotto, superenalotto	1.8
Slot-machine	9.5
Scommesse sportive	4.6
Giochi ondine	0
Lotteria	0
Non risposte	0,12

Tabella 5: L'idea di gioco d'azzardo

Questo risultato, anche se prevedibile, dimostra però che, sebbene l'offerta di gioco negli ultimi anni si sia sempre più ampliata e diversificata, il Casinò conserva il primato di gioco d'azzardo per eccellenza nelle rappresentazioni sociali.

6.2 Frequenza di gioco.

Finora abbiamo analizzato l'incidenza del gioco d'azzardo secondo l'opinione dei ragazzi. Ma in realtà, quanto giocano e quali sono i giochi che praticano più spesso?

La domanda "Quale tipo di gioco a soldi hai praticato più spesso?" ci permette di discriminare qual è il tipo di gioco più praticato tra i giovani. I risultati indicano che il 17% degli studenti gioca a carte o a giochi da tavolo a soldi, il 10% gioca al gratta e vinci, il 9,8% a Lotto o Superenalotto, mentre il 38% del campione afferma di non giocare affatto (tabella 6).

TIPO DI GIOCO	%
Bingo	1.8
Carte o giochi da tavolo	17.1
Concorsi pronostici (totocalcio, ippica)	6.4
Giochi on line	0.9
Gioco delle tre carte	0.6
Gratta e vinci	10.1
Lotteria	3.4
Lotto, superenalotto	9.8
Slot-machine	2.1
Scommesse sportive	7.3
Non gioco	38.5

Tabella 6: Giochi d'azzardo praticati dai giovani

Inoltre, un'altra domanda del questionario mette in luce la frequenza con cui i giovani giocano d'azzardo in un anno (tabella 7). E' emerso che il 10,4% gioca a carte più volte al mese, il 32% poche volte all'anno, mentre il 56,3% ammette di non giocare mai a carte. Per quanto riguarda gli altri tipi di giochi d'azzardo, la maggior parte del campione afferma di non giocare mai.

TIPO DI GIOCO	MAI (%)	POCHE VOLTE ALL'ANNO (%)	PIU' VOLTE AL MESE (%)	NON RISPOSTE (%)
Gratta e vinci	79.2	18. 7	1.5	0.6
Gioco delle tre carte	95.1	3.4	0.9	0.6
Lotteria	82.9	15.9	0.6	0.6

Scommesse sportive	83.5	10.1	5.5	0.6
Carte o giochi da tavolo	56.3	32.4	10.4	0.9
Bingo	92	6.7	0.3	0.9
Giochi on line	92	3.7	3.4	0.9
Slot-machine	93	5.2	0.9	0.9
Lotto, superenalotto	77.1	20.2	2.1	0.6
Concorsi pronostici	84.4	11.3	3.7	0.6

Tabella 7: Frequenza del gioco d'azzardo praticato nell'ultimo anno

In una ricerca inglese è emerso che più dell'80% dei giovani tra i 12 e i 17 anni ha giocato d'azzardo nell'ultimo anno e più del 35% dice di giocare d'azzardo almeno una volta alla settimana.

Analogamente, studi condotti in Gran Bretagna e Stati Uniti dimostrano che il 75% dei ragazzi ha giocato d'azzardo nell'ultimo anno e che il 15% gioca settimanalmente o più spesso (Volberg, 1998). I tipi di giochi prevalenti tra i giovani americani sono: gratta e vinci (16,5%), scommesse sportive (12,5%) e giochi di carte (10%) (Winters et. al., 1993).

6.3 Idee e credenze sul gioco d'azzardo.

I giochi d'azzardo presentano caratteristiche capaci di alimentare la convinzione di vincere e la tendenza a prevedere l'imminenza di una vincita. A questo proposito, il principale errore nel pensiero di un giocatore d'azzardo è dovuto a una conoscenza insufficiente del concetto di "caso". E' davvero stupefacente constatare come la maggioranza di chi pratica questi giochi non conosca il senso della parola azzardo.

Possiamo definire "caso" qualsiasi avvenimento imprevisto o imprevedibile, sul quale il singolo non ha alcun potere. Nei giochi d'azzardo, inoltre, i giocatori tendono non solo a confondere il senso della parola "caso" con quello della parola "fortuna", ma anche a confondere tra loro i giochi di abilità con quelli d'azzardo. Ciò che caratterizza un gioco di abilità è la possibilità, per il giocatore, di migliorare la sua abilità. Questo miglioramento tecnico gli permette di ottenere migliori risultati. Nei giochi d'azzardo, invece, non c'è nessun modo per migliorare le proprie prestazioni, in modo da migliorare così i risultati al gioco: infatti, se così fosse, bisognerebbe riconoscere che è possibile esercitare una sorta di potere sul caso; ma ciò non sarebbe coerente con la definizione stessa, secondo cui il caso consiste proprio in quello che non è prevedibile.

Fig. 2

Abbiamo chiesto agli studenti quanta abilità serva in alcuni tipi di giochi (tabella 8).

Nella maggior parte dei giochi gli studenti affermano che non è necessaria alcuna abilità; fanno eccezione le scommesse sportive (il 58,4% ritiene che sia necessaria qualche abilità per vincere), i giochi di carte o da tavolo (il 51% ritiene che sia necessaria tanta abilità per vincere).

TIPO DI GIOCO	NESSUNA ABILITA' (%)	QUALCHE ABILITA' (%)	TANTA ABILITA' (%)	NON RISPOSTE (%)
Gratta e vinci	97.2	0.9	0.3	1.5
Gioco delle tre carte	26	52.6	19.6	1.8
Lotteria	95.4	2.1	0.9	1.5
Scommesse sportive	24.2	58.4	15.9	1.5
Carte o giochi da tavolo	7.6	39.4	51.4	1.5
Bingo	84.4	12.8	0.9	1.8
Giochi on line	43.4	44.3	9.8	2.4
Slot-machine	83.5	11.3	3.4	1.8
Lotto, superenalotto	82	13.5	2.8	1.8
Concorsi pronostici	36.7	46.8	14.7	1.8

Tabella 8: Livello di abilità richiesto nei giochi d'azzardo

Dopo aver dimostrato che i giochi di carte o da tavolo sono quelli maggiormente praticati dai giovani, è interessante notare come la metà di questi giovani considerino questi giochi un'attività in cui è richiesta molta abilità per vincere. Probabilmente, i giovani che giocano a carte sono gli stessi che considerano questo gioco appartenere alla sfera dei giochi di abilità piuttosto che a quella del caso.

Abbiamo voluto indagare, inoltre, quale fosse l'aspettativa di vittoria nello stesso elenco di giochi (tabella 9).

TIPO DI GIOCO	RARA O NESSUNA	LA META' DELLE VOLTE	LA MAGGIOR PARTE DELLE VOLTE	NESSUNA RISPOSTA
Gratta e vinci	75.8	21.7	1.5	0.6
Gioco delle tre carte	55.7	40.7	2.8	0.9
Lotteria	88.7	10.1 5	0.3	0.9
Scommesse sportive	40.7	54.4	4	0.9

Carte o giochi da tavolo	23.2	62.1	13.8	0.9
Bingo	56.3	38.2	4.6	0.9
Giochi on line	70.9	24.5	3.4	0.12
Slot-machine	79.8	19	0.3	0.9
Lotto, superenalotto	80.4	18	0.6	0.9
Concorsi pronostici	73.7	24.2	1.2	0.9

Tabella 9: Probabilità di vittoria nei giochi d'azzardo

I risultati mostrano che i giovani considerano la probabilità di vittoria molto bassa nella maggior parte dei giochi, quindi legata ad un fattore aleatorio. Anche in questo caso, però, le aspettative di vittoria nei giochi di carte o da tavolo è superiore a tutti gli altri giochi (il 62.1% pensa si possa vincere la metà delle volte, ed il 13.8% crede si possa vincere la maggior parte delle volte).

Possiamo quindi concludere questa parte relativa alle credenze dei giovani sulle leggi che dominano i giochi d'azzardo affermando che essi possiedono delle informazioni corrette sul funzionamento della maggior parte dei giochi, anche se circa un terzo dei soggetti sovrastima arbitrariamente la reale probabilità di vittoria.

6.4 Gioco d'azzardo praticato in famiglia.

Abbiamo chiesto agli studenti del nostro campione se e quale tipo di gioco d'azzardo viene praticato in famiglia (tabella 10). Il 72,8 % delle famiglie non gioca, mentre l'unica percentuale rilevante riguarda il gioco del lotto (16,2 %).

TIPO DI GIOCO	**%**
Gratta e vinci	1.2
Gioco delle tre carte	0
Lotteria	0.9
Scommesse sportive	0.6
Carte o giochi da tavolo	3.7
Bingo	0
Giochi on line	0
Casinò	3.1
Slot-machine	0.6
Lotto, superenalotto	16.2
Concorsi pronostici	0.9
Nessun gioco	72.8

Tabella 10: Tipo di gioco praticato in famiglia

Dalla tabella 10 si evince che il gioco maggiormente praticato dai genitori, secondo l'opinione dei figli, risulta essere il lotto e superenalotto, anche se la netta maggioranza del campione dichiara che in famiglia non vengono praticati giochi d'azzardo, questo ci porta a d ipotizzare che probabilmente il tema del gioco non è argomento di discussione all'interno dei nuclei famigliari.

Considerando solo le famiglie che giocano, abbiamo chiesto se, secondo gli studenti, i loro famigliari praticano un gioco responsabile od eccessivo (vedi tabella 11).

	%
Troppo	3.4
Ragionevole	22.9
Non so	2.1
Nessuna risposta	71.6

Tabella 11: Percezione di problemi di gioco in famiglia

Il 22.9% afferma che i genitori giocano ad un livello ragionevole, e solo il 3.4% crede che i genitori pratichino un gioco problematico. Dato che, se confermato, rientrerebbe ampiamente nel range di prevalenza del gioco eccessivo problematico che viene stimato universalmente tra l'1% e il 3%.

6.5 Pubblicità sul gioco d'azzardo.

L'ultima parte del primo questionario ci ha permesso di valutare l'impatto mass mediatico del gioco d'azzardo sui giovani. E' sempre più evidente, infatti, come il mercato dei giochi sia in continua espansione e cerchi di richiamare un numero sempre maggiore di fruitori, e che, pur rivolgendosi direttamente ad un target adulto, raggiunge anche i minori. Ciò è possibile grazie a massicce campagne pubblicitarie che utilizzano in modo non selettivo vari canali di comunicazione.

Il 72,8 % dei ragazzi dichiara di aver visto o sentito pubblicità sul gioco d'azzardo. Più specificatamente, il 30% tramite la televisione o la radio, e il 29,1% da internet (vedi tabella 12).

Della pericolosità della propaganda del gioco on line, ne è consapevole anche l' Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato, ente responsabile del governo dei giochi in Italia, tanto da indurla a scegliere anche la rete internet come media per la campagna a sostegno del gioco tutelato.

Nel caso specifico l'interesse della campagna è rivolto agli adolescenti, esperti navigatori del web, potenziali vittime delle insidie nascoste nella rete.

Attraverso banner promozionali ed animazioni create ad hoc, l'Amministrazione veicola il proprio messaggio insistendo sulla contrapposizione tra oscurità e chiarezza, rimandando al contrasto che c'è tra gioco sicuro e gioco illegale.

"*Ti diverti sicuro*" è lo slogan della campagna.

	%
Cartelloni pubblicitari	7.3
Radio/TV	30.6
Giornali	11.6
Internet	29.1
Nessuna risposta	21.1

Tabella 12: Pubblicità sul gioco d'azzardo

TIPO DI GIOCO	MASCHI	FEMMINE
Gratta e vinci	16 (8,4%)	17 (13,1%)
Gioco delle tre carte	1 (0,5%)	1 (0,7%)
Lotteria	4 (2,1%)	7 (5,4%)
Scommesse sportive	22 (11,6%)	2 (1,5%)
Carte o giochi da tavolo	27 (14,2%)	28 (21,7%)
Bingo	2 (1%)	4 (3%)
Giochi on line	1 (0,5%)	2 (1,5%)
Slot-machine	6 (3%)	1 (0,7%)
Lotto, superenalotto	19 (10%)	13 (10%)
Concorsi pronostici	20 (10,5%)	1 (0,7%)
Nessun gioco	71 (37,5%)	53 (41%)
TOTALE	189 (100%)	129 (100%)

Tabella 13: Il gioco tra i maschi e le femmine

TIPO DI GIOCO	MAGGIORENNI	MINORENNI
Gratta e vinci	12	21
Gioco delle tre carte	1	1
Lotteria	3	7
Scommesse sportive	8	15
Carte o giochi da tavolo	11	43
Bingo	3	3
Giochi on line	0	3
Slot-machine	2	4
Lotto, superenalotto	9	21
Concorsi pronostici	10	11
Nessun gioco	35	88
TOTALE	94	217

Tabella 14: Giocatori maggiorenni e minorenni

6.6 L'informazione sul gioco d'azzardo eccessivo.

Il secondo questionario, costituito da 15 item a risposta dicotomica (vero/falso), ci permette di rilevare se tra i giovani esista una corretta informazione sul gioco d'azzardo problematico. Le domande sono state ricavate a partire da un questionario di verifica sottoposto alla fine di un corso di sensibilizzazione al problema del gioco d'azzardo eccessivo per ispettori del Casinò di Venezia

	Vero (%)	Falso (%)
Il gioco d'azzardo è un vizio	**89,3**	10,7
Nel gioco d'azzardo ci sono molti elementi di destrezza: se uno si allena, può migliorare i suoi risultati	**34,9**	65,1
Il numero di giocatori eccessivi tra la popolazione adulta in Italia è stimata intorno al 3%	28,4	**71,6**
Il giocatore patologico è colui che gioca più soldi, più a lungo e più spesso di quanto lui stesso abbia previsto	91,4	**8,6**
Il giocatore patologico mira a riguadagnare quello che ha perso	68,2	**31,8**
Tra i giocatori patologici ci sono più uomini che donne	49,5	**50,5**
Esistono delle leggi statistiche che rendono prevedibile il caso	**32,7**	67,3
Nella tua città ci sono dei servizi pubblici specialistici che si occupano delle cure dei giocatori patologici	35,8	**64,2**
Si possono distinguere i giocatori patologici dagli altri	69,1	**30,9**
In molte occasioni sarebbe utile consigliare al giocatore o alla sua famiglia di rivolgersi ad un centro specializzato	90,8	**9,2**
I più responsabili del gioco eccessivo sono i gestori (es. casinò, bingo, esercenti, stato);	**44**	56
Dopo aver lanciato una moneta per cinque volte ed essere uscito sempre testa, al sesto lancio testa e croce hanno la stessa probabilità di uscire	69,1	**30,9**
Nel 2005 in Italia si sono spesi nel gioco quasi 30 miliardi di euro, pari al 2 % del P.I.L.	60,9	**39,1**
Nel gioco d'azzardo un giocatore che gioca con maggior frequenza acquisisce più capacità di influenzare l'esito	**17,1**	82,9
Un giocatore esperto ha più probabilità di vincere se i numeri sceglie lui piuttosto che affidarsi al caso	**20,2**	79,8

Tabella 15: Questionario 2

La tabella 16 si presta a diverse interpretazioni (in grassetto sono state evidenziate le risposte non corrette), in primis il fatto che la maggioranza considera il gioco d'azzardo un vizio concordando con lo stereotipo socialmente diffuso. Inoltre, pur definendo correttamente chi è il giocatore patologico, la maggioranza non è a conoscenza dell'esistenza di servizi che sul territorio si occupano dei giocatori problematici, anche se ritiene che sia utile per il giocatore rivolgersi ad un centro specializzato.

Emblematica infine la convinzione erronea - malgrado il percorso di studio - che ci sia il 30% che non tiene conto della indipendenza degli eventi, lasciandosi forviare da fattori apparenti.

7. CONCLUSIONI.

L'immagine pubblica del gioco d'azzardo si è gradualmente trasformata da vizio illegale ad attività socialmente accettata. Quali conseguenze comporta tutto ciò sugli atteggiamenti e le opinioni degli adolescenti di oggi?

Riflettendo su questa tematica, abbiamo cercato di verificare l'influenza del gioco d'azzardo sui giovani veneziani.

Le ricerche svolte in ambito internazionale sulla prevalenza del gioco d'azzardo nei giovani hanno già confermato la popolarità del gioco in questa fascia d'età. Poiché gli studi riferiti ai giovani su scala internazionale non possono essere comparabili tra loro a causa di variabili quali l'età dei campioni di ricerca, la definizione del problema, i diversi ambiti socio-culturali, attualmente non è possibile dare una stima attendibile sulla prevalenza e sui possibili sviluppi problematici del gioco d'azzardo sull'adolescenza.

Tuttavia, possiamo affermare che, sulla base di ricerche svolte in diverse nazioni, l'incidenza del gioco d'azzardo tra i giovani sotto i 18 anni è compresa tra il 3% in Australia (Moore and Ohtsuka, 1997) e l'8,7% in America (Winters et al., 1993).

In Italia, ad oggi, risultano poche ricerche sulla prevalenza del gioco d'azzardo tra i giovani.

Dalla nostra ricerca emerge che il gioco d'azzardo tra i giovani è più praticato di quanto loro credano. Infatti la percentuale dei ragazzi che gioca d'azzardo è del 61,5%, ma, alla domanda "Secondo te, quanto è diffuso il giocare a soldi o lo scommettere tra i tuoi coetanei", ben il 73,4% afferma che non è affatto diffuso. Allo stesso modo, il 90,2% afferma che il gioco d'azzardo è un'attività poco o per niente praticata tra gli adolescenti.

Per quanto riguarda i giochi più praticati dai giovani veneziani del campione, i risultati (vedi tab. 6 e 7) indicano che:

- il 17,1% gioca a carte o ai giochi da tavolo; di questi il 32,4% gioca poche volte all'anno, ed il 10,4% più volte al mese;
- il 10.1% gioca al "gratta e vinci", con una frequenza del 18,7% che gioca poche volte all'anno, e l'1,5% che gioca più volte al mese.

La prevalenza del gioco d'azzardo dichiarata tra i minorenni risulta del 59%, di cui 8% dichiara di praticare o di aver praticato giochi espressamente vietati dalla legge ai minori e anche considerati dalla letteratura ad alta capacità di indurre addiction.

L'1,8% degli intervistati dichiara che le discussioni per la gestione del denaro coi genitori riguardano il gioco. Questo dato potrebbe fare supporre la presenza di gioco problematico. Nel 3% dei casi i giovani ritengono che i loro genitori giochino troppo.

Per quanto riguarda le opinioni e la corretta informazione riguardo il gioco, abbiamo riscontrato che esiste una quota considerevole di giovani (vedi tabella 9) che sovrastima la possibilità di vincita e di resa per il giocatore.

Sebbene l'offerta di gioco negli ultimi anni si sia sostanzialmente modificata, nell' opinione dei giovani il Casinò conserva il primato di luogo dove si pratica il gioco d'azzardo per eccellenza. Questo potrebbe indurre nei giovani la convinzione che i giochi praticati fuori dal Casinò, in un contesto più familiare, siano meno rischiosi.

Abbiamo riscontrato che la maggioranza dei ragazzi è esposta alla promozione pubblicitaria dei giochi d'azzardo, pur rivolgendosi essa ad un pubblico adulto. Più in dettaglio, il 30% della esposizione alla pubblicità avviene tramite la televisione e la radio, il 39% da internet, il 12% dai giornali e il rimanente dai manifesti pubblicitari.

Avendo riscontrato una percentuale rilevante di credenze, convinzioni, informazioni distorte, è possibile ipotizzare che le campagne pubblicitarie non divulghino le informazioni corrette.

La maggioranza dei giovani possiede informazioni adeguate sul funzionamento della maggior parte dei giochi d'azzardo, ad eccezione di quelli che loro stessi praticano, dove sovrastimano la probabilità di vittoria e la resa per il giocatore. Se tale atteggiamento fosse comune e generalizzato, ci troveremmo probabilmente a dover affrontare, oltre che un parziale deficit informativo, anche la formazione di atteggiamenti il cui valore personale e simbolico difficilmente potrebbe cambiare con la sola informazione.

Questa sembra essere la prima generazione di giovani che ha a che fare con cosi tanti giochi legali disponibili e facilmente accessibili senza strumenti e senza consapevolezza dei diversi rischi presenti nelle varie tipologie di gioco pubblico. Poiché oggi è il gioco ad andare incontro alle persone, si rende necessario sviluppare specifici progetti di educazione e prevenzione secondo linee guida accreditate che forniscano gli strumenti necessari per misurarsi in modo equilibrato con queste nuove realtà.

Le opinioni emerse dagli studenti intervistati non devono essere disancorate dal contesto sociale e relazionale nel quale il giovane vive quotidianamente. Ecco allora che i giovani sembrano ancora non influenzati per quanto riguarda il gioco in modo significativo dal gruppo dei pari, ma piuttosto dagli atteggiamenti e dai comportamenti espressi dal mondo adulto: genitori, familiari,pubblicità, insegnanti, ecc…

Bibliografia e sitografia

Blaszczynsky, A., *Pathological gambling and obsessive-compulsive spectrum disorders*, Psychological Reports, 84 (1), 1999, pp. 107-113.

Anuario de psicologia, vol. 30, n.4, Universidad de Barcelona, dicembre 1999.

De Luca, R., *Gruppi terapeutici del giocatore d'azzardo*, relazione presentata al primo Congresso Nazionale dell'Alea, Forte dei Marmi, 6-8 aprile 2000.

Guerreschi, C., *Giocati dal gioco. Quando il divertimento diventa malattia: il gioco d'azzardo patologico*, Milano, San Paolo, 2000.

Ladouceur, R. ; et al., *Le jeu excessif: comprendre et vaincre le gambling*, Les Editions de l'Homme, 2000.

Croce, M., *Per una nuova teoria e funzione sociale del gioco d'azzardo*, in Lavanco, G., *Il gioco e l'azzardo*, a cura di Croce, M., e Zerbetto, V., Milano, Franco Angeli 2001.

La vita in gioco?, a cura di Capitanucci, D., e Marino, V., Milano, Franco Angeli 2002

Ladouceur, A.; Blaszczynsky, R.; Shaffer, H.J., *Journal of gambling studies*, vol.20 n. 3, Fall 2004.

Osservatorio regionale delle dipendenze (ord), Gruppo Gambling Regione Veneto, 2004.

Pathological Gambling: A clinical guide to Treatment, Jon E. Grant, J.D., M.D., M.P.H. Marc N. Potenza, M.D., Ph.D.; Arlington, Virginia, American Psychiatric Publishing, Inc., 2004

N.M. Petry., *Pathological Gambling: Etiology, Comorbidity, and Treatment*, Washington, DC, American Psychological Association, 2005

Lavanco G.,Varveri L., *Psicologia del gioco d'azzardo e della scommessa*, Ed.Carocci,Roma,2006.

www.andinrete.it
www.sosazzardo.it
www.jamma.it
www.giocoresponsabile.com
www.cprg.ca
www.gambling.it
www.siipac.it
www.aams.it

Lusus aleae: alle origini del gioco d'azzardo

Enrico Psalidi

1. INTRODUZIONE

Probabilmente è per deformazione professionale o solo per impostazione dei testi scolastici, che spesso mi capita di proporre ai miei alunni di affrontare, interrogando la letteratura, un fatto di costume, un tema caratterizzato talvolta anche da complessi risvolti etici e sociali.

Magari questo appare naturale per un insegnante di ginnasio, sospeso tra il moralismo didascalico manzoniano e lo psicanalismo letterario sveviano: quasi uno sdoganamento della "inutile" letteratura in chiave medico-scientifica o filosofica o etico-religioso.

Rifacendoci il più delle volte ai grandi, monolitici autori del nostro passato remoto, Omero, Virgilio, Dante, (grandi enciclopedici del mondo antico) chi di noi non si lascerebbe trascinare dal fascino agostiniano del *tolle et lege* per affrontare qualche delicata questione, stigmatizzando magari un vizio che temiamo contagi i nostri più giovani fruitori del nostro verbo quotidiano?

In questo senso sono già moltissime le vie percorse: l'amicizia e l'amore, la pace e la guerra, il rapporto uomo-natura, il disagio dell'uomo moderno, la gastronomia, il gioco.

L'operazione è sicuramente onesta anche se talvolta non esente da forzature: qualcuno ci prova a passarci gli antichi come pacifisti (Euripide), oppure, come è capitato agli antichi romani, addirittura come precursori della (esito nello scrivere questa parola-feticcio) globalizzazione.

Credo, comunque, che, proprio per questa onestà di fondo, valga la pena procedere ancora per questa via, per stimolare interesse e riflessione intorno a un tema apparentemente specifico, in realtà complesso e radicato nella civiltà umana fin dai tempi più antichi: il gioco d'azzardo.

"*Alea*", infatti, di origine latina, indica il gioco dei dadi o il dado (secondo la corrente interpretazione della frase che, secondo Svetonio, Cesare pronunciò passando il Rubicone: alea iacta est). Ma alea indica anche genericamente il rischio.

Da qui, infatti, l'aggettivo "aleatorio", detto di cosa pericolosa oppure incerta (come un contratto assicurativo) che dipende cioè esclusivamente da circostanze fortuite.

Se "aleatorio" perde il suo stretto legame col gioco, subentra, invece, propriamente connesso col gioco, "azzardo", che esprime il rischio che si corre puntando anche grosse cifre di denaro, ma non solo.

Azzardo, com'è noto, deriva probabilmente dall'arabo *zahr* (dado), da cui certamente discende "zara", famoso gioco a tre dadi molto praticato nell'antichità, che consisteva nell'indovinare in anticipo il risultato dovuto alle diverse combinazioni dei vari lanci.

Dato che azzardo, dunque, equivale a rischio, molte sarebbero le situazioni ricon-

ducibili a tale ambito: un duello, una folle sfida, una scommessa a richio della vita per onore, puntiglio o magari noia. Noi, per meglio circoscrivere il nostro campo d'indagine, resteremo piuttosto nell'ambito di quei giochi che propriamente chiamiamo d'azzardo, cioè i giochi a denaro, in cui divertimento e passione si incrociano con la sentita speranza di cambiare in meglio la propria vita e che producono magari rovinose delusioni.

Senza pretese di esaustività né di completezza cercheremo, dunque, di percorrere, ad usum delphini, attraverso testimonianze storiche ma soprattutto letterarie(in buona parte già note), alcune tappe di questo particolare fenomeno sociale o di costume.

2. ASTRAGALI: GLI ANTENATI DEI DADI

E' nell'Iliade di Omero (XXIII, 85 sgg.) che si trova una delle più antiche citazioni di un gioco d'azzardo molto in voga nell'antica Grecia: il gioco degli "astragali".

E' il momento più drammatico dell'Iliade: Achille ha appena ucciso Ettore in duello ed è ancora sporco di sangue e di polvere: malgrado le sollecitazioni ritarda a purificarsi e a compiere i riti funebri in onore di Patroclo. E' proprio il fantasma di quest'ultimo ad apparirgli in sogno e, nel chiedergli di accelerare le sue esequie funebri, pronuncia, tra le altre, anche le seguenti parole:

> *Non mettere le mie ossa, Achille, lontane dalle tue, ma stiamo insieme, come insieme crescemmo nel tuo palazzo. Ricordi? Mi condusse là da voi, ancora ragazzo, Menezio di Opunte, in seguito a un omicidio disgraziato, quel giorno che uccisi da sciocco, senza volerlo, il figlio di Anfidamante, cedendo all'ira per il gioco degli astragali.*

L'episodio narrato da Patroclo mette subito in chiaro una delle più gravi conseguenze per il giocatore troppo assorbito dal gioco: la perdita di lucidità e autocontrollo lo possono portare a un eccesso d'ira e di violenza nei confronti dell'avversario.

L'astragalo (nome greco corrispondente al latino *talus*) è un ossicino di forma cuboide proprio dell'articolazione della zampa di animali comuni, come bovini od ovini, che si presenta come una specie di dado (in latino *tessera*, *alea* in greco *kybos*), ma a quattro facce.

Ad ogni faccia veniva assegnato un punteggio numerico (1, 3, 4, 6) ij modo tale che le facce contrapposte dessero come risultato 7.

A differenza dei dadi, però, contava non tanto il punteggio ottenuto, ma le combinazioni che si ottenevano lanciando tre o quattro astragali, tra i vari segni incisi sulle facce rivolte verso l'alto: il "colpo di Afrodite" (di Venere, per i Romani) era costituito da quattro facce diverse, mentre il "colpo del Cane" (quattro facce uguali, tutte col valore più basso) costituiva il risultato peggiore.

Tra le tantissime testimonianze in questo senso ricordiamo un famoso epigramma di Marziale (XIV, 14) dal titolo *tali eborei*, cioè astragali d'avorio:

> *Cum steterit nullus vultu tibi talus eodem,/ Munera me dices magna dedisse tibi.*
> *(Se nessun astragalo avrà la stessa faccia, dirai che io ti ho dato grandi doni).*

Properzio, ancora in una sua elegia racconta di esser sorpreso dalla sua focosa amante, Cinzia, mentre si diletta con donne, vino e astragali (IV, 8, 47-8), ci appare decisamente più fortunato in amore che non nel gioco:

> *Me quoque per talos Venerem quaerente secundam/ semper damnosi subsiluere canes.*
> *(E mentre anch'io cercavo il fortunato colpo di Venere con gli astragali/ venivano fuori sempre i maledetti cani).*

Seneca, nella *Apokolokyntosis* (alla lettera: trasformazione in zucca) dell'imperatore Claudio, operetta ferocemente satirica contro quest'ultimo che, al posto della *apotheosis* (apoteosi, cioè trasformazione del defunto imperatore in divinità) subirà, per la sua imbecillità, una simbolica trasformazione in zucca, fa dire di lui ad Augusto nell'Al-di-là (10,3):

> *Tam facile homines occidebat, quam canis excidit.*
> *(Uccideva uomini così facilmente, come esce il colpo del cane).*

Cicerone, infine, nel *De divinatione*, parlando della casualità e confutando la dottrina di Carneade sulla casualità di tutti gli eventi, esprime la propria posizione prendendo come esempio proprio le combinazioni degli astragali (XXI, 23):

> *Quid quaeris, Carneades, cur haec ita fiant aut qua arte perspici possint? Nescire me fateor, evenire autem ipsum dico videre. "Casu", inquis. Itane vero? Quicquam potest casu esse factum, quod omnes habet in se numeros veritatis? Quattuor tali iacti casu Venerium efficiunt; num etiam centum Venerios, si quadringentos talos ieceris, casu futuros putas?*
> *(Perché domandi, Carneade, per qual motivo queste cose avvengano o con quale arte possano essere comprese? Confesso di non saperlo, ma affermo che tu stesso vedi che avvengono. Per caso, dici . Ma che cosa mai può accadere per caso, che ha in sè tutti i caratteri della verità? Quattro astragali, lanciati a caso, danno il "colpo di Venere"; forse che, se lancerai quattrocento astragali, e otterrai cento colpi di Venere, crederai che ciò sarà dovuto al caso?*

3. GIOCHI E PASSATEMPI CON GLI ASTRAGALI

Grazie al colpo di Venere veniva sorteggiato il *magister* o *rex* del *regnum vini*. Si trattava, cioè, di un gioco molto amato dagli antichi romani, ma praticato ancora in tempi recenti nelle osterie romane col nome di "Passatella".

Il rex o magister, regolava il gioco imponendo di bere o non bere a suo piacimento; gli era concessa la facoltà, inoltre, di stuzzicare, umiliare, offendere qualunque dei suoi "sudditi".

Ad ogni giro, però, si rifaceva il sorteggio e spesso capitava che chi prima aveva dovuto subire, si trovasse poi in posizione dominante. In realtà si trattava di un gioco tutt'altro che ingenuo e spensierato. Pare che per l'ebbrezza la sete di vendetta sfociasse più di qualche volta nel sangue.

Il poeta Orazio in un suo carme (II, 7, 26) ricorda questo gioco conviviale:

> *Quem Venus arbitrum dicet bibendi?*
> *(Chi il colpo di Venere designerà arbitro del bere?)*

Gli astragali rientravano, senza azzardo naturalmente, anche tra i giochi dei più giovani e frequenti sono le scene in cui si descrivono ragazzi giocare pacificamente.

Platone in un suo dialogo giovanile, *Liside*, ci apre uno squarcio su questa scena antica di vita quotidiana (206 E 2):

Entrati [nella palestra], trovammo lì che i ragazzi avevano terminato i sacrifici e, poiché la cerimonia ormai era quasi finita, giocavano agli astragali ed erano tutti ben vestiti. Dunque i più giocavano nel cortile, fuori; alcuni in un angolo dello spogliatoio giocavano a pari e dispari con moltissimi astragali estratti da alcuni cestini; altri invece stavano loro attorno osservandoli.

Grazie agli astragali si potevano, dunque, fare anche giochi diversi: "pari e dispari" (artiasmòn), ma anche "fossetta" (tròpa) oppure "omilla" (òmilla) descritti nel Lexicon Suda (un lessico enciclopedico di età bizantina ricchissimo di informazioni sul mondo antico attinte da fonti originali).

Nel primo gioco si afferrava una manciata di astragali da un contenitore e poi si contavano per vedere se erano in numero pari o dispari; nel secondo bisognava far centro in una ciotola lanciando gli astragali; il terzo, variante del secondo, consisteva nel lanciare gli astragali all'interno di un cerchio. A posto degli astragali si potevano usare altri piccoli oggetti, ma in particolar modo noci.

Fig.3: Terracotta conservata al British Museum raffigurante due fanciulle impegnate nel gioco degli astragali

Anche questi giochi praticati dagli antichi Greci, come in generale dadi e astragali, ovviamente potevano diventare d'azzardo ed erano, in questo senso, diffusi anche presso i Romani .

E' ancora Marziale in un suo epigramma dedicato provocatoriamente a un amico, dal carattere piuttosto austero, a testimoniarcelo (IV, 14):

Paulum seposita severitate,/ dum blanda vagus alea December/ incertis sonat hinc et hinc fritillis/ et ludit tropa nequiore talo,/ nostris otia commoda Camenis.
(Deposta un poco la tua seriosità, mentre Dicembre che si incapricciosa del dado accattivante riecheggia di qua e di là dei bossoli incerti e impazza la tropa con l'astragalo più sregolato, consacra gli ozi alle nostre Camene).

Nel mese di dicembre, infatti, era permesso praticare liberamente i giochi d'azzardo, altrimenti proibiti. In questo mese si celebrava una delle più importanti feste romane: i Saturnalia (in onore appunto di Saturno). Il periodo (17-24 dicembre, ma anche oltre) corrisponde all'incirca con quello del nostro Natale, ma i contenuti e le pratiche del divertimento, spesso molto licenziose, ricordano più il Carnevale.

Finita la festa sfrenata, Marziale in un suo epigramma (V, 84) immortala il senso di rassegnata tristezza che allora prendeva i giovani e i meno giovani, che dovevano tornare alla serietà e abbandonare i giochi.

Iam tristis nucibus puer relictis / Clamoso revocatur a magistro, /Et blando male proditus fritillo,/ Arcana modo raptus e popina,/ Aedilem rogat udus aleator. / Saturnalia transiere tota./ Nec munuscula parva nec minora/ Misisti mihi, Galla, quam solebas. / Sane sic abeat meus December:/ Scis certe, puto, vestra iam venire / Saturnalia, Martias Kalendas;/ Tunc reddam tibi, Galla, quod dedisti.
(Già triste lo scolaro lasciate le noci [usate per giocare] viene ripreso dalle grida del maestro;

anche il giocatore di dadi, tradito dal suono attraente e maligno dal bossolo, strappato dalla bisca clandestina, implora l'edile [magistrati preposti all'edilizia urbana ma anche alla buona condotta dei cittadini]. I Saturnali sono del tutto finiti. E tu Galla non mi hai dato nemmeno un piccolo dono o anche un po' più piccolo di quanto eri solita darmi. Bene, vada così il mio Dicembre; sai certamente, credo, che i vostri Saturnali [i Matronalia in onore di Giunone]già sopraggiungono alle Kalende di Marzo: allora ti ricambierò, Galla, ciò che mi hai donato).

Anche l'esplicita allusione a un dono "erotico" - non dato e per vendetta non ricambiato - ci fa capire meglio la componente trasgressiva di queste feste Saturnali. Addirittura per questo periodo schiavi e padroni si invertivano i ruoli: in tale contesto si poteva giocare liberamente anche d'azzardo.

4. ALTRI PICCOLI OGGETTI DEL GIOCO

E' lo stesso Marziale che ci ha lasciato un piccolo elenco poetico di oggetti per i giochi praticati nell'antichità. Oltre ai già citati *tali eborei*, nel libro XIV degli epigrammi si susseguono: le *tesserae* (appunto i dadi), la *turricola* (il bossolo per lanciare dadi e astragali, detto anche *fritillus*), la *tabula lusoria* (tavolo da gioco), i *calculi* (sassolino, pedina), le *nuces* (noci, che abbiamo già visto sostituire in alcuni giochi gli astragali).

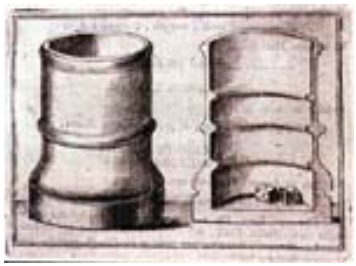

Fig.4: Il fritillus tratto dall'illustrazione di un'antica edizione a stampa dell' Apocolocyntosis attribuita a Seneca.

Scorriamo i brevi componimenti dedicati ad essi:

XV Tesserae (dadi)
Non sim talorum numero par tessera, dum sit / maior, quam talis, alea saepe mihi.
(non sia io, il dado, pari al numero degli astragali, purchè per me il rischio[la posta in palio] sia maggiore che non per gli astragali)

XVI Turricula (bossolo per lanciare i dadi)
Quae scit compositos manus improba mittere talos, si per me misit, nil nisi vota feret.
(la mano disonesta che sa lanciare dadi truccati, se lancia per mezzo di me, nulla otterrà se non le aspettative)

XVII Tabula lusoria (scacchiera)
Hac mihi bis seno numeratur tessera puncto; calculus hac gemino discolor hoste perit.
(da un lato il dado mi dà due volte il punto da sei, dall'altro la pedina di diverso colore è perduta per le due pedine nemiche.

Interessante documento che testimonia che anche i giochi da tavoliere (probabilmente antenati della dama e degli scacchi) si basavano all'origine sul lancio dei dadi.

XVIII Calculi (sassolini, pedine)
Insidiosorum si ludis bella latronum, gemmeus iste tibi miles et hostis erit.
(se giochi le guerre degli scacchi insidiosi, queste pietre preziose saranno per te soldato e nemico)

XIX Nuces (noci)

Alea parva nuces et non damnosa videtur; saepe tamen pueris abstulit illa natis.
(le noci sembrano gioco poco rischioso e non dannos; spesso tuttavia ci han rimesso del proprio)

5. IL GIOCO D'AZZARDO NEGLI AMBIENTI DEL POTERE.

Ma, se per le persone comuni il gioco era formalmente proibito -questo, infatti, oltre a scatenare episodi di cruda violenza favoriva il parassitismo sociale- per alcuni era lecito e praticato

L'imperatore Claudio, già ricordato, era a tal punto un patito del gioco dei dadi, che scrisse perfino un libro su questa pratica, come ci racconta Svetonio (Vita dei Cesari, Claudio XXXIV). Nello stesso documento leggiamo che l'imperatore nemmeno nei viaggi si privava di tale gioco riuscendo ad adattare il tavoliere (alveum) alla sua carrozza, in modo che il gioco non ne risentisse:

Aleam studiosissime lusit, de cuius arte librum quoque emisit, solitus etiam in gestatione ludere, ita essedo alveoque adaptatis ne lusus confunderetur.

Della passione di Augusto per i dadi ci informa sempre Svetonio (Vita dei Cesari, Augusto LXXI):

Aleae rumorem nullo modo expavit lusitque simpliciter et palam oblectamenti causa etiam senex ac praeterquam Decembri mense, aliis quoque, festis et profestis diebus. Nec id dubium est. Autographa quadam epistula: "Cenavi - ait- mi Tiberi, cum isdem; accesserunt convivae Vinicius et Silius pater. Inter caenam lusimus geronticos et heri et hodie; talis enim iactatis, ut quisque cane aut senionem miserat, in singulos talos singulos denarios in medium conferebat, quos tollebat universos, qui Venerem iecerat". Et rursus aliis litteris: "Nos, mi Tiberi, Quinquatrus satis iucunde egimus; lusimus enim per omnis dies forumque aleatorum calfecimus. Frater tuus magnis clamoribus rem gessit; ad summam tamen perdidit non multum, sed ex magnis detrimentis praeter spem paulatim retractus est. Ego perdidi viginti milia nummum meo nomine, sed cum effuse in lusu liberalis fuissem, ut soleo plerumque. Nam si quas manus remisi cuique exegissem aut retinuissem quod cuique donavi, vicissem vel quinquaginta milia. Sed hoc malo: benignitas enim ea me ad caelestem gloriam efferet". Scribit ad filiam: "Misi tibi denarios ducentos quinquaginta, quos singulis convivis dederam, si vellent inter se, inter cenam vel talis vel par inpar ludere.
(non si preoccupò in alcun modo delle dicerie sulla sua passione per il dado e giocò senza problemi sotto gli occhi di tutti per divertimento anche da vecchio e non solo nel mese di Dicembre, ma anche negli altri festivi e non festivi. Non c'è dubbio. Una sua lettera autografa dice: "Ho cenato, mio Tiberio, con i soliti. Si aggiunsero i convitati Vinicio e il padre Silio. Durante la cena abbiamo giocato ieri e oggi come vecchietti; gettati infatti gli astragali, a seconda che uno avesse ottenuto il cane o il senione (sei), metteva un denario per ogni astragalo, se li prendeva tutti chi aveva fatto Venere". E ancora in un'altra lettera: "Noi, mio Tiberio, abbiamo passato abbastanza bene le Quinquatrie [feste in onore di Minerva, si celeravano all'inizio della primavera e duravano cinque giorni]; abbiamo giocato infatti tutti i giorni e abbiamo surriscaldato il "foro aleatorio" (scacchiera, tavolo da gioco). Tuo fratello partecipò al gioco con grandi urla; ma alla fine non perse molto, ma dopo grandi perdite, un po' alla volta si è rifatto oltre le sue speranze. Io ho perduto, di mio, ventimila sesterzi, ma solo perché ero stato nel gioco troppo generoso, come per lo più sono solito. Infatti se avessi riscosso da ognuno le mani che ho condonato o avessi tenuto quanto ho donato a ciascuno, ne avrei vinti anche cinquantamila. Ma preferisco com'è andata: la mia bontà infatti innalzerà la mia gloria alle stelle. Alla figlia scrive: "Ti ho mandato i duecentocinquantamila denari, che avevo destinato a ciascun convitato, nel caso in cui vogliano durante la cena giocare tra loro con gli asragali o a pari e dispari).

Dunque, a quanto pare, Augusto sfruttava anche la sua passione per il gioco d'azzardo per ottenere il favore e il consenso all'interno della sua corte, senza preoccuparsi di tener nascosta questa debolezze diversamente regolamentata.

Naturalmente non si tratto del primo "abuso di potere". Cicerone, nelle sue orazioni contro Antonio, le famose *Philippicae*, racconta come quest'ultimo avesse riabilitato un incallito giocatore di dadi (Phil. 2,56-57), per altro compagno di gioco proprio di Antonio:

Sed omitto ceteros: Licinium Lenticulam de alea condemnatum, conlusorem suum, restituit, quasi vero ludere cum condemnato non liceret, sed ut quod in alea perdiderat beneficio legis dissolveret. Quam attulisti rationem populo Romano cur eum restitui oporteret? Absentem, credo, in reos relatum; rem indicta causa iudicatam; nullum fuisse de alea lege iudicium; vi oppressum et armis; postremo, quod de patruo tuo dicebatur, pecunia iudicium esse corruptum? Nihil horum. At vir bonus et re publica dignus. […]. Hominem omnium nequissimum qui non dubitaret vel in foro alea ludere, lege quae est de alea condemnatum qui in integrum restituit, is non apertissime studium suum ipse profitetur?
(Riabilitò Licinio Lenticula, condannato per azzardo e che giocava d'azzardo con lui, come se non fosse permesso dalla legge giocare con un condannato, ma in realtà per pagare ciò che aveva perso al gioco con un beneficio di legge. Quale motivo hai addotto al popolo romano per cui era necessario che venisse riabilitato? Era stato iscritto tra i colpevoli in sua assenza, credo; il fatto era già passata in giudicato, indetto il processo; non vi era mai stato un precedente per la condanna di gioco d'azzardo, era stato costretto con la forza e le armi; infine -cosa che si diceva di tuo zio paterno- il processo era stato comprato col denaro? Niente di tutto questo. Ma andava assolto in quanto uomo onesto e degno della repubblica[…] Non confessa apertamente la sua passione egli (Antonio) che ridiede dignità a un uomo tanto malvagio al di sopra di tutti, che non esitava a giocare d'azzardo perfino nel foro, condannato dalla legge in vigore sul gioco d'azzardo?)

6. L'UTILITÀ SOCIALE DEL GIOCO (SENZA AZZARDO)

Eppure sull'origine del gioco, come passatempo con una forte implicazione di utilità sociale, abbiamo una famosa testimonianza: quella di Erodoto.

Costui, infatti, nelle sue *Storie* (I, 94, 2 sgg.) parlando dei Lidi, popolazione dell'Asia minore (Turchia) da cui sarebbero discesi gli Etruschi, ci racconta un fatto singolare:

I Lidi dicono che i giochi attualmente in uso presso loro e i Greci sono una loro invenzione. Dicono che questi furono inventati da parte loro contemporaneamente alla colonizzazione della Tirrenia; e raccontano intorno a questi fatti quanto segue. Al tempo di re Atys, figlio di Manes, ci fu per tutta la Lidia una violenta carestia. I Lidi all'inizio riuscirono a sopportarla, ma poi, siccome non cessava, cercavano rimedi, escogitando chi una cosa chi un'altra. Così allora furono inventati il gioco dei dadi, degli astragali, della palla e di tutti gli altri divertimenti tranne le pedine [qualcuno vuole intendere "scacchi"]: di queste infatti i Lidi non rivendicano la paternità. Dopo averli inventati facevano così per combattere la fame: su due giorni, giocavano un giorno intero per non cercare cibo, l'altro mangiavano smettendo di giocare. In questo modo resistettero diciotto anni.

La necessità che induce all'invenzione dei giochi si ritrova anche in un mito postomerico: quello di Palamede che avrebbe inventato i giochi per passare meglio il tempo del lungo assedio di Troia. In un frammento di una tragedia perduta di Sofocle (frag. 479), infatti, gli eroi Greci per superare meglio la tristezza della carestia giocano a pe-

dine (*pessòi*) e a dadi.

Palamede, che non viene citato né nell'Iliade né nell'Odissea compare anche in una tragedia di Euripide, *Ifigenia in Aulide* (vv. 192 sgg.).

Ifigenia sta per essere sacrificata ad Artemide, ma lei, ignara dell'atroce destino, ammira i giovani greci intrattenersi in alcuni passatempi sulla spiaggia prima di partire per Troia.

Fig.5: Achille e Aiace stanno giocando a un gioco di tavoliere: tema ricorrente nella ceramica greca.

> *Ho visto i due Aiaci, i figli d'Oileo e Telamone, onore di Salamina, Protesilao insieme a Palamede, figlio di Poseidone, che giocavano a dadi con forme colorate e Diomede allietarsi del disco.*

Secondo Plinio (Nat. Hist., VII, 202) Palamede avrebbe inventato alcune lettere dell'alfabeto ma anche altri strumenti e tecniche legate alla strategia militare, tra cui le *tesserae*, ordini scritti o segnali di riconoscimento, che sono anche il nome dei dadi o di un gioco da tavoliere

> *Ordinem exercitus, signi dationem, tesseras, vigilias Palamedes invenit Troiano bello*

Sono parecchie le testimonianze su Palamede, ma particolarmente significativa appare un componimento dell'*Anthologia Palatina* (XV, 19), ampia raccolta poetica del mondo antico, che raccoglie i vari componimenti suddivisi in sezioni per argomento.

Ecco come viene ricordata l'ingeniosa invezione di Palamede, nell'epitafio dedicato appunto all'eroe greco:

> *Le tue ossa tue lavorate dovevano diventare pezzi / del gioco nato dalla guerra, Palamede./ Essendo in guerra infatti inventasti un altro tipo di guerra, / una guerra gradita in un campo di legno.*

Siamo di fronte all'invenzione di un gioco di strategia, forse antenato degli scacchi. Il fatto che in latino *tesserae* possa essere inteso tanto come dadi, quanto come pedine, ci fa pensare che anche i giochi da tavoliere –ora affidati per lo più all'abilità del giocatore- fossero comunque regolati dal tiro dei dadi (vedi anche il già citato epigramma di Marziale).

E' da questo tipo di giochi appunto che si staccarono ed elevarono gli scacchi, che pur consentendo in alcuni casi anche la possibilità di scommettere o di puntare, rimangono nella memoria collettiva piuttosto come il gioco di abilità per eccellenza, un gioco nobile, a cui si riconosce anche una valenza didattica e formativa.

A difesa dell'attività lusoria, dunque, si riconosce un'utilità in ambito sociale, determinata dall'allentamento delle tensioni, in particolari condizioni di tensione. Naturalmente,

per poter essere divertimento puro, il gioco non deve prevedere eccessi di rischio o di sovraccarico emozionale.

Molte sono le testimonianze, anche da parte di autori considerati austeri, che sottolineano la necessità di *animos relaxare*, qui ci limitiamo a ricordare una favoletta di Esopo, la cui morale appare molto esplicita (Esopo XIV: *De lusu et severitate*) giocata tra il saggio Esopo (qui presente in prima persona) e un ateniese che ostenta severità e superiorità nel considerare ridicole le più semplici forme di svago:

> *Un cittadino ateniese, al vedere /Esopo in una frotta di ragazzi /giocare a noci, si fermò di botto /e lo derise come un folle. /Il vecchio, più derisore che deriso, / sentì e piazzò sulla via/un arco allentato: /«Orsù, o sapiente, interpreta ciò che ho fatto», / disse. Accorse gente. Quello si tormenta a lungo, / ma non capisce il senso della domanda posta. /Alla fine si arrende. E il saggio vittorioso: /«Presto romperai l'arco se l'avrai tenuto sempre teso, /ma se lo avrai allentato sarà pronto quando vorrai»./ Così bisogna dare ogni tanto qualche svago all'anima /perché ti torni più valida per riflettere.*

Allo stesso modo il poeta Orazio (serm 2, 3, 171) ci presenta un padre che in punto di morte dice ai due figli Aulo e Tiberio:

> *Postquam te talos, Aule, nucesque/ ferre sinu laxo, donare et ludere vidi,/ te, Tiberi, numerare, cavis abscondere tristem, / extimui, ne vos ageret vesania discors,/ tu Nomentanum, tu ne sequerere Cicutam.*
>
> *(Poiché ho visto che tu, Aulo, porti nella piega larga [della veste: cioè in tasca] astragali e noci, e che sei troppo generoso e giochi; tu, Tiberio, fai conti e nascondi dadi e noci in buche, temo che non vi guidi una pazzia opposta: tu non seguire Nomentano [scialacquatore dell'epoca] e tu non seguire Cicuta [uomo avido e gretto].*

Quindi se giocare troppo può risultare pericoloso è rischioso anche l'eccesso opposto.

7. IL GIOCO D'AZZARDO E LA SEDUZIONE AMOROSA: BARARE AL CONTRARIO

La cultura cristiana si porrà sempre in contrasto col gioco, in particolare se questo implica l'acquisto o la perdita di denaro.

Una lettera del 1061 di San Pier Damiani, cardinale ostiense, indirizzata a papa Alessandro II, ben riassume tutta a riluttanza nei confronti di tali piaceri immorali per gli uomini, in cui vengono inclusi il gioco dei dadi, ma anche la caccia e perfino il gioco degli scacchi.

Le accuse vanno dalla perdita di tempo, all'incentivare la bestemmia, suscitare l'ira (ma abbiamo già visto come nel mondo antico come la perdita dell'auto-controllo sia una delle cause di condanna del gioco d'azzardo) ma anche favorire la promiscuità tra uomini e donne.

Associare il gioco d'azzardo all'arte della seduzione, non è una novità.

Già Ovidio, infatti, nella sua opera forse più famosa, l'*Ars amandi*, spiega (II, 203 agg.) come si debba comportare l'uomo che vuole sedurre una donna. La necessità di barare, in questo caso, va intesa al contrario: l'uomo, cioè, farà di tutto per perdere. La posta in palio, infatti, non sono le monete puntate, ma ben altra cosa.

Seu ludet, numerosque manu iactabit eburnos,/ Tu male iactato, tu male iacta dato: / Seu iacies talos, victam ne poena sequatur, / Damnosi facito stent tibi saepe canes: / Sive latrocinii sub imagine calculus ibit, / Fac pereat vitreo miles ab hoste tuus.
(Se giocherà e con la mano getterà i dadi d'avorio,/ tu tirerai male, tu ammetterai i tuoi colpi sbagliati:/ se getterai gli astragali, affinchè lei non debba pagare per la sconfitta,/ farai in modo che ti esca spesso il deleterio colpo del cane:/ se muoverà la pedina degli scacchi,/ fa che il tuo pezzo sia sconfitto dall' avversaria pedina di vetro)

Allo stesso modo in un'operetta che alcuni vogliono attribuire a Dante, il *Fiore*, viene ripreso puntualmente proprio questo tema (Fiore LXIII, 1-8):

S'a scacchi, o vero a tavole giocassi/ colla tua donna, fa ch'aggie il piggiore/ del gioco, e dille ch'ell'è la migliore/ dadi gittante, che tu mai trovassi./ S'a coderon giocaste, pigni e ambassi,/ e fa ched ella sia la vincitore:/ della tua perdita non far sentore,/ ma che cortesemente la ti passi.

"Tavole" (latino "*tabulae*") pare l'antenato del tric trac o backgammon; il "*coderon*" pare ancora un gioco di dadi di cui non sono note le regole e che figurano tra i giochi proibiti durante il medio evo negli statuti dei vari comuni d'Italia.

Anche nel *Decameron* si trova un esempio di questo "barare al contrario". Nella novella VII della giornata VII, Anichino prima di dichiarare il suo amore a Beatrice, moglie di Egano, gioca a scacchi con lei.

Avvenne un giorno che, essendo andato Egano ad uccellare e Anichino rimaso a casa, madonna Beatrice, che dello amor di lui accorta non s'era ancora quantunque seco, lui e'suoi costumi guardando, più volte molto commendato l'avesse e piacessele, con lui si mise a giucare a' scacchi; e Anichino, che di piacerle disiderava, assai acconciamente faccendolo, si lasciava vincere, di che la donna faceva maravigliosa festa. Ed essendosi da vedergli giucare tutte le femine della donna partite, e soli giucando lasciatigli, Anichino gittò un grandissimo sospiro. La donna guardatolo disse: - Che avesti, Anichino? Duolti così che io ti vinco?- Madonna, - rispose Anichino - troppo maggior cosa che questa non è fu cagion del mio sospiro. (giornata VII novella VII)

8. IL GIOCO D'AZZARDO PER DANTE, BOCCACCIO E PETRARCA

Nella Commedia dantesca il lemma "gioco" ha una ricorrenza molto bassa e rappresenta "la metafora che traduce il momento risolutivo della vita umana: è l'azione dalla quale dipende la sorte eterna dell'individuo, la sua salvezza o la sua condanna" (M. Picone, *Per una lettura ludica del Decameron* in *Passare il tempo*, p.110)

Eppure Dante, quando all'inizio del canto VI del Purgatorio (VV.1-12) deve descrivere la ressa delle anime che gli si stringono intorno per ottenere da lui preghiere che possano accelerare il loro passaggio al Paradiso, si paragona con "azzardato" realismo a chi ha vinto soldi giocando a zara e che cerca di liberarsi della folla che gli si accalca addosso con elargizioni o promesse:

Quando si parte il gioco della zara,/ colui che perde si riman dolente,/ repetendo le volte e tristo impara;/ con l'altro se ne va tutta la gente; / qual va dinanzi, e qual di dietro il prende,/ e qual da lato li si reca a mente:/ el non s'arresta, e questo e quello intende;/ a cui porge la man, più non fa pressa;/ e così dalla calca si difende./ Tal era io in quella turba spessa,/ volgendo a loro, e qua e là, la faccia,/ e promettendo mi sciogliea da essa.

Abbiamo già ricordato la zara, proprio all'inizio. Aggiungiamo una curiosità: a scapito dell'etimologia, nel gioco della zara (uno dei giochi nel Trecento più diffusi e più rigorosamente proibiti negli statuti comunali) agli esiti "nulli", cioè quelli che derivavano da una sola combinazione possibile dei tre dadi, ad es. 3 (1+1+1), 4 (1+1+2), 17 (6+6+5) e 18 (6+6+6) i giocatori gridavano, con una espressione di sorpresa o di rammarico, "zara!", quasi a voler dire, per pura assonanza, "zero", cioè colpo nullo.

Dante probabilmente in questo momento percepisce con soddisfazione la sua sorte fortunata: aver conosciuto in anticipo le sorti dell'umanità lo pone in una condizione di assoluto privilegio, nei confronti delle anime dei morti, ma anche rispetto ai vivi.

Anche nel *Decameron* i riferimenti al gioco sono abbastanza rari: si tratta per lo più di giochi che richiedono un po' di abilità: scacchi (come abbiamo già visto) e tavole. Non poteva essere diversamente, nel libro che elogia l'intelligenza umana e la prontezza d'ingenio.

Solo ser Cepperello, irriducibile imbroglione e bestemmiatore è "*giuocatore e mettitore di malvagi dadi*".

Nell'introduzione Boccaccio esprime perplessità nei confronti dei giochi in cui c'è chi perde e il vincitore, se ha un po' di affetto per il vinto, non riesce a compiacersi della propria vittoria. Molto meglio, dunque, trascorrere il tempo "*novellando*":

Come voi vedete, il sole è alto e il caldo è grande, né altro s'ode che le cicale su per gli ulivi; per che l'andare al presente in alcun luogo sarebbe senza dubbio sciocchezza. Qui è bello e fresco stare, e hacci, come voi vedete, e tavolieri e scacchieri, e puote ciascuno, secondo che all'animo gli è più di piacere, diletto pigliare. Ma se in questo il mio parer si seguisse, non giucando, nel quale l'animo dell'una delle parti convien che si turbi senza troppo piacere dell'altra o di chi sta a vedere, ma novellando (il che può porgere, dicendo uno, a tutta la compagnia che ascolta diletto) questa calda parte del giorno trapasseremo.

Altrove, però, troviamo riferimento a giochi come dilettevoli passatempi, ma esclusivamente giochi di tavoliere, attraverso cui sia possibile esprimere una qualche abilità virtuosa nel conseguire la vittoria.

Ma poi che assai, or questa cosa or quella veggendo, andati furono, fatto dintorno alla bella fonte metter le tavole, e quivi prima sei canzonette cantate e alquanti balli fatti, come alla reina piacque, andarono a mangiare, e con grandissimo e bello e riposato ordine serviti, e di buone e dilicate vivande, divenuti più lieti su si levarono, e a' suoni e a' canti e a' balli da capo si dierono, infino che alla reina, per lo caldo sopravvegnente, parve ora che, a cui piacesse, s'andasse a dormire. De' quali chi vi andò e chi, vinto dalla bellezza del luogo, andar non vi volle, ma, quivi dimoratisi, chi a legger romanzi, **chi a giucare a scacchi e chi a tavole***, mentre gli altri dormiron, si diede. (introduz. III giornata)*

Era sì bello il giardino e sì dilettevole, che alcuno non vi fu che eleggesse di quello uscire per più piacere altrove dover sentire. Anzi, non faccendo il sol già tiepido alcuna noia a seguire, i cavriuoli e i conigli e gli altri animali che erano per quello e che a lor sedenti forse cento volte per mezzo lor saltando eran venuti a dar noia, si dierono alcune a seguitare. Dioneo e la Fiammetta cominciarono a cantare di Messer Guiglielmo e della Dama del Vergiù; **Filomena e Panfilo si diedono a giucare a scacchi***; e così chi una cosa e chi altra faccendo, fuggendosi il tempo, l'ora della cena appena aspettata sopravvenne; per che, messe le tavole d'intorno alla bella fonte, quivi con grandissimo diletto cenaron la sera. (conclusione III giornata)*

E quivi, essendo già le tavole messe, e ogni cosa d'erbucce odorose e di be'fiori seminata, avanti che il caldo surgesse più, per comandamento della reina si misero a mangiare. E questo con festa fornito, avanti che altro facessero, alquante canzonette belle e leggiadre cantate, chi andò a dormire e **chi a giucare a scacchi e chi a tavole**. *E Dioneo insieme con Lauretta di Troiolo e di Criseida cominciarono a cantare. (introduzione giornata VI)*

Di tutt'altra idea Petrarca, che condanna esplicitamente qualsiasi passatempo ludico, compresi gli scacchi, in quanto inutile perdita di tempo e esasperazione di sentimenti. In un'opera scritta in latino il cui titolo possiamo tradurre Rimedi per la fortuna e la sfortuna non solo condanna il gioco, ma pensa che l'unico vantaggio che si può avere dal gioco d'azzardo è perdere: si riceve una grande lezione, che dovrebbe comportare l'abbandono di questi futili e nocivi divertimenti.

Fig.6: Il gioco degli scacchi, che nel Medio Evo ebbe grande fortuna, in una miniatura medievale.

9. NUOVI GIOCHI D'AZZARDO E SOLITE REAZIONI DI VIOLENZA

Ma nel tempo l'azzardo, malgrado i biasimi e le condanne sul piano giuridico, invece di contrarsi, scopre sempre nuove modalità di gioco. Nelle due testimonianze che seguono tratte dai *Ragionamenti* di Pietro Aretino compaiono le carte da gioco, diffusesi in tutta Europa a partire dalla seconda metà del Trecento. Nella III giornata, una delle protagoniste, la Nanna, sta ricordando tutte le tappe di una vita che, senza pentimento alcuno, l'hanno portata ad esercitare con successo (!) l' "arte" della prostituzione.

Nanna: quanti denari ho io guadagnato col mettere in mezzo questo e quello! In casa mia cenava spesso gente, e dopo cena, venute le carte in tavola: "Orsù –diceva io- giochiamo due giuli di confetti, e a chi viene, poniano il caso, il re di coppe, paghi." E così, perduti e comperati i confetti, le persone che, viste le carte, tanto si ponno tener di non ci fare quanto una puttana di non farne, cavati fuori i denari, cominciavano a far da dovero: intanto comparsi duo barri con volto di sempliciotti, fattosi pregare un pezzo, pigliate le carte più false che i doppioni mirandolini,, balordon balordone tiravano a sé i denari dei convitati, accenandogli io del giuoco aveano in mano, parendomi poco la falsità delle carte.

Nella II giornata del *Dialogo* paragona il mestiere della prostituta a quello dei giocatori d'azzardo: anche se ci si riesce a vestire, con detti "mestieri", è difficile riuscire a comprarsi anche le scarpe:

E certamente bisogna stare in cervellissimo, perché noi siamo come giocatori: i quali, se si vestano del carteggiare o del dadeggiare, non se ne calzano.

I casi d'ira ed empietà determinati dalla perdita al gioco continueranno nel tempo a offrirci episodi sempre più drammatici.
Il dalmata Franco Sacchetti (XIV secolo) nelle sue *Trecentonovelle*, di ispirazione boc-

cacciana, ci offre due interessanti esempi di reazione violenta a una perdita al gioco nelle novelle 121 e 122, di cui vale la pena di leggere almeno la seconda:

Messer Giovanni da Negroponte, avendo perduto a zara ciò ch' elli avea, andò per vendicarsi, e uccise uno che facea li dadi.

Messer Giovanni da Negroponte, avendo un dì perduto a zara ciò ch'egli avea, essendo grandissimo e valente uomo di corte, caldo caldo, con l'ira e con l'impeto del giuoco, andò con un coltello a trovare uno che facea dadi, e sì l'uccise. Ed essendo preso e menato dinanzi al signore di quella terra, che era despoto... il quale gli volea tutto il suo bene, dal signore fu domandato:- Doh, messer Giovanni, che v'ha mosso a uccidere uno vile uomo e mettere alla morte voi?
Quelli rispose:- Signor mio, solo l'affezione che io porto alla vostra persona, pensando l'amore che mi portate; e la ragione è questa. Io avea perduto a giuoco ciò ch'io avea, e fui presso a una dramma per uccidermi; e disponendomi pur di fare omicidio, e considerando l'amore che mi portate, e che senza me non sapete stare; perché voi non perdeste me, e perché io non perdesse voi, **andai a dar luogo all'ira sopra colui che faceva i dadi, pensando quella essere dignissima vendetta; però che molti signori e vostri pari mettono spesse volte pene a chi giuoca; ma considerando quanti mali dal giuoco vengono, io credo che serebbe molto meglio a tutto il giro della terra spegnere tutti gli altri, come io ho spento questo uno, che lasciarli in vita; e pensate quanti mali dal giuoco vegnono, e forse le ragioni mie non vi doverranno dispiacere**.
Il signore, ch'era di perfetta condizione, pensò le ottime ragioni di messer Giovanni da Negroponte, fece legge che per tutto suo terreno fosse pena l'avere e la persona a qualunche facesse dadi, e che ancora chi gli facesse potesse esser morto sanza alcuna pena; e a qualunque fossono trovati addosso, pena di lire mille, o la mano; e chi giucasse, dove dadi fossono, pena l'avere e la persona. E così spense per tutto suo terreno questa pessima barba e questa maligna radice; la qual'è biestemmar Dio, consumare le ricchezze, congiugnimento di superbia e ira, per avarizia cercar furti e ruberie, uccidere e... darsi al vizio della gola, e per questo venire alle sfrenate lussurie e a tutti i mali che può far natura. E a messer Giovanni da Negroponte fu perdonato; e quello che facea i dadi, e che fu morto, se n'ebbe il danno.

Interessante, sempre a questo proposito, la storia della "madonnelle prodigiose", una tra le più note vicende della fine del Settecento, che si annoverano tra le leggende romane, non quelle antiche ma d'età moderna (citiamo da *http://www.geocities.com/mp_pollett/sezione2.htm*):

In un anno imprecisato fra il XVI e il XVII secolo, in vicolo delle Palle (presso via Giulia) un giocatore di bocce, infuriato per la sconfitta, ne scagliò una contro un piccolo affresco della Madonna, lasciandovi un segno sotto l'occhio destro. In quell'istante il braccio del giocatore rimase paralizzato.
Riprese a muoversi 40 giorni dopo, quando l'uomo si pentì del suo gesto. In seguito al prodigio l'immagine venne staccata e collocata in una cappella della vicina chiesa di San Giovanni de' Fiorentini.

In due altri casi simili, madonnelle furono colpite da giocatori d'azzardo in preda all'ira, e le immagini, si dice, sanguinarono. Una di esse, originariamente in via di Parione, venne trasportata nella chiesa di San Filippo Neri (più comunemente nota come Chiesa Nuova). L'altra una volta si trovava presso Sant'Andrea degli Acquaricciari, alle spalle di piazza Navona, e l'evento impressionò papa Sisto IV (1471-84) a tal punto che fece interamente ricostruire la vecchia chiesa, rinominandola Santa Maria della Pace, dove quest'immagine è ancora oggi venerata.

10. L'AZZARDO TRA PROIBIZIONISMO E "TRUFFA GOVERNATIVA"

Abbiamo già accennato alla volontà di mettere al bando i giochi d'azzardo o di consentirne la pratica, fin dall'antica Roma, solo in alcuni periodi dell'anno o in alcuni luoghi specifici (si pensi al Ridotto veneziano, dove si potevano praticare i giochi d'azzardo, aperto solo durante il Carnevale).

La regolamentazione di tale pratica appare un problema complesso anche perché giochi particolarmente pericolosi o nocivi da proibire non sono circoscrivibili.

A complicare la questione ci sono poi i giochi di cui lo Stato o Enti pubblici detengono il monopolio, a partire dalle medievali "case di baratteria" (i "barattieri" addetti alle bische, per quanto disprezzati erano "dipendenti comunali") alle attuali case da gioco o e alle più popolari, più accessibili e svariate lotterie.

Il fine umanitario o di utilità pubblica (una parte dei ricavati oggi in Italia si devolve al Ministero per i Beni e le Attività Culturali) in questo tentativo di regolamentare l'azzardo (con tutto il suo indotto: dai "testi specialistici" sulla cabala del lotto agli addetti delle ricevitorie), giustifica solo in parte la "bontà" di tali pratiche diffuse e incentivate dallo Stato.

La questione, però, per essere affrontata degnamente richiede ben altro spazio anche perché troppo pericolosamente agganciata a una attualità che di letterario ha ben poco e qui non si vuol andar oltre la suggestione letteraria.

Interessante in merito un intero capitolo (23) di un romanzo del 1885, *La canaglia felice*, di Cletto Arrighi, romanzo oggi pressochè dimenticato, in cui Carlo, uno dei personaggi principali e "fervente abolizionista della truffa governativa" (il Lotto appunto) ascolta con scetticismo tutti le considerazioni su una improbabile vittoria da parte di una popolana semplice e ingenua.

Scommettere, puntare, del resto, è possibile sempre e comunque. Probabilmente un atteggiamento proibizionistico anche in questo campo, come abbiamo già visto, non porterebbe a nulla. Leggiamo a questo proposito ancora una novella di un narratore vissuto a cavallo tra i secc. XIV e XV, Giovanni Sercambi, che in un racconto (105) del suo *Novelliere* ci lascia davvero un sapido esempio: di fronte alla progressiva proibizione di qualsiasi gioco venisse praticato, gli intraprendenti giocatori arrivano a scommettere sulle persone che passano per la strada:

> ***Di Bioccolo Boccadivacca cavalieri: per mala signoria se n'andò indelle terre di messer Mastino.***
>
> *Nella nostra città di Lucca, al tempo che messer Marco Visconte di Milano la lassò in pegno a' tedeschi, molti cittadini lucchesi per male stato di Lucca si partirono; infra' quali fu un messer Bioccolo di Boccadivacca cavalieri, il quale si condusse innelle terre di messer Mastin della Scala signore di Verona, e quine prendendo una casa per poter la sua vita senza molta spesa passare.*
> *E stato alquanto tempo il ditto messer Bioccolo in Verona, fu per alcuno cognoscente di ditto messer Bioccolo parlato a messer Mastino dicendoli che bene era che di grazia al ditto messer Bioccolo una podestaria li desse in qualche terra a lui sottoposta. Messer Mastino, per le preghiere dello amico mosso, in uno suo castello nomato Marciano li diè officio nomandovelo podestà con certo salario. Messer Bioccolo, che di ciò avea bisogno, allegramente acettò promettendo fare buono officio.*
> *Et andato all'officio, pensò, come lucchese, che il giuoco de' dadi innella terra né di fuori per neuno si faccia. E mandatone il bando con gran pena che giocare a' dadi non si debbia, faccendo cercare spesso, divenne che alquanti gentili omini e altri, che usi erano di tal giuoco,*

> *lamentandosi che sì strettamente li avea riduti e niente valea, messer Bioccolo non volendo lor consentire che tal giuoco facesseno, diliberonno a taule[gioco delle tavole, tabulae, di cui abbiamo già parlato] giucare. E non essendone mandato bando, cominciarono a giucare.*
> *Lo podestà, ciò sentendo, fece mettere bando che neuno giuoco di taule si possa fare. Li gentilotti et altri che di giuoco si dilettavano, dolendosi di sì fatti comandamenti e pogo valendo, si ridusseno a giucare a scacchi, a dadi et allo smiglieri [altro gioco di tavoliere] a dadi: e quine si davano piacere con giocare e poga [poca] e gran somma. Messer Bioccolo, che i giuochi di prima avea fatti vietar'e più, perché lui non era omo da neuno piacere, volea che altri come lui fusse di sollazzo netto [privo], sentendo che al giuoco delli scacchi e de' smilieri ora la gente si trastulava, pensò tal diletto via levare. E rimandato bando che a neuno giuoco dove dadi s'adoperasseno giocare non si potesse, li gentilotti, mormorando di tanti comandamenti, tra loro diceano: «Lo podestà dé essere di quelli di santa Lucchisenna, che non volendo né sapendosi pigliar piacere non vorrè' che altri se ne prendesse». Et avendo tanti comandamenti a dosso, diliberonno darsi piacere a scacchi et a smiglieri senza dadi, dicendo tra loro: «Omai messer Bioccolo ci lasserà stare». E tal giuoco giocavano d'assai e di pogo.*
> *La maladetta invidia del podestà, non potendo patire che altri si desse piacere, fe' divieto che né a scacchi né a smiglieri giocar non si possa. Li gentilotti con mormoramento diceano al podestà: «Perché ci volete tener sì stretti che alcuno piacere prendere possiamo? Or come, sono li omini di Lucca della vostra condizione, che non potendosi dare alcuno piacere non vogliano che altri se ne dia?» Lo podestà disse: «Sì, e però non vo' che a tali giuochi di che ho mandato il bando si giuochi». Li gentilotti, udendo sì tristamente parlare il podestà della sua terra, l'ebbero spacciato per una zucca vota, diliberando nondimeno osservare li suoi bandi ma per altro modo prender piacere. E comincionno a giucare alle nocciore [giochi con noci e nocciole, come quelli degli antichi greci e romani] , e poi alla piastrella [gioco di abilità simile alle bocce] et alla palla et a cotali giuochi d'ossa [come gli astragali] e di trottole come li fanciulli fare sogliono, con mettere denari assai e poghi secondo che di loro piacere era.*
> *Lo podestà, che crepa d'invidia che vede che altri si prende piacere ora a un modo ora a un altro, deliberò tali giuochi divietare: e mandando il bando che i giuochi nuovamente cominciati far non si possano, li gentilotti disseno: «Ormai ci converrà filare come le femine, poi che tutti i diletti che li omini pigliar sogliono questo nostro montone maremmano di podestà ora ci ha dilevati».*
> *E non potendo più darsi piacere, uno gentiluomo allegro disse a li altri: «Poi che tutti i giuochi che fatti abbiamo ci sono tolti, et io ve ne vo' dare uno che 'l podestà tollere non ci potrà»; dicendo: «Chi ha voglia di giucare vegna fuori meco e quine vi mosterò il modo che giocar potrete senza pena; e tal giuoco molti giocar potrano». Udito li altri quello che quel gentile uomo avea ditto, di furia più di cento si mossero e dirieto a tale n'andaro. E come funno fuori andati, a una meta [covone] di paglia s'acostarono, dicendo: «Ognuno che giucar vuole metta quello li piace che egualmente si metta». Di che acordati più di loro a metter quattro grossi per uno, lo gentile uomo disse: «Qualunca trae magior paglia di quella meta con due dita, guadagni tutti questi denari». Acordati, cominciarono, e quello che magiore paglia traeva, vincea. Piacendo a tutti il giuoco, si divisero, e per tutta quella contrada eran moltissimi che a tal giuoco giocavano.*
> *Lo podestà, che hae veduto andare molte persone in fretta di fuori, pensò che tali fusseno iti per prendere piacere, poi che giocare non poteano. Con intenzione tale piacer levare lor via, e comandato ad alquanti suoi famigli che a vedere andassero, li famigli giunti dove i gentilotti erano a giocare alla paglia, vedendo molte brigate e non potendo loro niente dire, tornoro al podestà narrando il piacere che quelli si davano e il bel giuoco. Il podestà ciò udendo, non potendo più sostenere, fe' comandamento che a neun modo giocar si possa, che colle mani e co' piedi neuna cosa che a giuoco apartegna toccar si possa. Li gentilotti, che tutto hanno perduto, disseno: «Omai ci sotteriamo vivi poi che tutto c'è stato dilevato nostro diletto».*
> *E stato per tal modo, un gentiluomo voluntaroso di piacere io disse: «Noi possiamo giocare senza pena e non toccheremo niente: il modo si è questo, che tu dichi: — Primo mio a un fiorino —; e l'altro dica: — Io son contento [sono d'accordo, va bene] —; et andiamo per la via. E 'l primo che noi troviamo dimandisi del nome se cognoscer non si può per noi, e tal nome sia di tali che ha ditto " primo mio "; e poi il secondo che si trova, sia tal nome del secondo; et allora, chi li pare aver miglior nome inviti a rinviti: e qual prima sia venuto [quello che risulta il nome preferito da tutti] quello vincerà». Subito andando per la terra giocavano con tanto piacere che parea che tutta l'allegrezza fusse in loro quando scontravano li nomi e dell'uno e dell'altro.*

Messer Bioccolo, che sente ora in una contrada ridere ora innell'altra, volse sapere il perché: come di mal sangue, pensò quel diletto dilevare e divetare. Vedendo che tutto il piacere era tolto per invidia, dispuoseno que' gentilotti andare a messer Mastino, che a ciò prendesse riparo.
E giunti dinanti da lui, dispuoseno quello che messer Bioccolo avea fatto innell'officio a lui dato. Cognoscendo che per invidia del bene, che ad altri vedea, tali leggi fatte avea, messer Mastino come savio cognove il podestà esser da pogo: lo dilevò dell'officio né mai da lui officio potéo avere; **et a que' gentilotti diè licenzia che piacere si prendesseno non faccendo ad altri oltragio, sempre adoperando innel giuoco discrezione**.
E ritornati si denno buon tempo, e messer Bioccolo colla invidia si steo e con quella tristamente morìo.

Le sagge parole di Mastino della Scala, che non appare contrario ai piaceri del gioco, purchè nel praticarlo si adoperi discrezione, mi sembrano una buona conclusione.

Bibliografia

Per continuare la nostra riflessione può esser utile qualche indicazione bibliografica - esclusivamente di carattere letterario- in merito al gioco d'azzardo nell'ambito della letteratura dell'Ottocento e del Novecento.

Dostoevskij F.M., *Il giocatore*, 1866 . L'autore, ironia del destino, scrisse e pubblicò questo libro in quanto aveva urgente bisogno di denaro: doveva pagare dei debiti da gioco.

Bourget Paul, *Un idillio tragico*. (Unica traduzione italiana autorizzata). Milano : Tip. Della Soc. Edit. Sonzogno, 1896.

Schnitzler, *Gioco all'alba*, 1927

Vladimir Nabokov, *La difesa di Luzin*, 1929 (riedito recentemente da Adelphi, 2001)
[Nel 2000 per la regia di Marleen Gorris è uscito l'omonimo film tratto dal romanzo]

Zweig, S., *Ventiquattro ore nella vita di una donna*, 1931 (racconto pubblicato insieme a Sovvertimento dei sensi e Tramonto d'un cuore)

Roth J., *La marcia di Radetzky*, 1932.

Chiara P., *Il piatto piange*, Mondadori, Milano, 1962.
[Nel 1974 per la regia di Paolo Nuzzi è stato tratto dal romanzo l'omonimo film]

Ongaro A., *La partita*, Longanesi, Milano 1986
[Nel 1988, per la regia di Carlo Vanzina, uscì il film –che non ebbe un grande successo- tratto dal romanzo omonimo]

Gianrico Carofiglio, *Il passato è una terra straniera*, 2004

Inoltre:

Zweig S., *Novella degli scacchi*, 1941
[Nel 1960 la novella venne presa a soggetto dal regista tedesco Gerd Oswald per la realizzazione dell'omonimo film]

Zhong Acheng, *Il re degli scacchi*, Shanghai 1984

Marco Baldini, *Il giocatore (ogni scommessa è un debito)*, Milano 2005
[Da questo romanzo autobiografico del noto dj il recentissimo film "*Il mattino ha l'oro in bocca*" di Francesco Patierno]

“Gioco sì, gioco no”, la probabilità e l’azzardo

Giampaolo Baruzzo, Paola Ranzani

Il gioco è divertimento, svago, competizione, crescita ma per essere tale deve essere fatto con “testa” soprattutto se nel gioco sono coinvolte somme di denaro. Certo il gioco d’azzardo è stimolante: un premia aspetta il giocatore. Fa aumentare il livello di adrenalina….e fa sperare in una vincita….ma si deve essere anche consapevoli dei rischi che si possono correre.

1. PUNTATE E SCOMMESSE

Lo schema generale dei giochi d’azzardo prevede uno o più giocatori e un banco, che può essere un Casinò, o lo stato, o un qualsiasi privato che propone un gioco.

Il giocatore paga al Banco una posta per partecipare al gioco. Se indovina, ossia se si verifica l’evento per cui ha puntato, il Banco versa al giocatore una certa somma, che è generalmente espressa come multiplo, non sempre intero, della posta.

Per cercare di capire il meccanismo, useremo le seguenti convenzioni:

G = posta giocata

S = somma ricevuta in caso di vittoria

K = un multiplo della posta giocata.

Quindi in generale si avrà:

$$S = K \times G$$

(somma ricevuta = un multiplo x la posta giocata)

Occorre prestare attenzione a un potenziale equivoco che spesso trae in inganno: se il giocatore indovina, non vince la somma S, ma riceve la somma S; quindi avendo giocato una posta G, vince solo la differenza tra S e G.

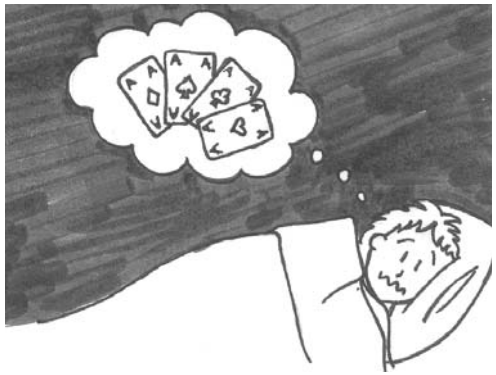

Fig.7.

Ma è possibile prevedere l’andamento del gioco d’azzardo? Sicuramente NO; però è possibile effettuare una ragionevole previsione sulla sua intrinseca tendenza a favorire il giocatore o il banco, o a essere sostanzialmente equo.

Si chiama "speranza matematica" o valore atteso la somma che un giocatore spera di ottenere dal gioco e mette in relazione la probabilità di vittoria con la posta giocata G e con la somma ricevuta in caso di vittoria, S. Essa consente di valutare, in maniera estremamente attendibile, il livello di equità dei vari giochi. E' data da:

$$M = P \times S - G$$

Dove:
M è la speranza matematica di vincita
P è la probabilità che si verifichi l' evento giocato
S è la somma ricevuta in caso di vincita.
G è la posta giocata.

Un gioco si dice vantaggioso, equo, svantaggioso, per il giocatore, a seconda che M risulti maggiore, eguale, minore di zero. Un gioco si dice equo quando la speranza matematica, M, di ciascun giocatore è nulla cioè se alla fine di molte partite i giocatori antagonisti si trovano circa nelle stesse condizioni di partenza, senza né grandi vincite né grandi perdite.

2. CHE COS'È IL GIOCO D'AZZARDO

Il gioco d'azzardo è un'attività ludica che ha tre caratteristiche fondamentali:

- Lo scopo del gioco è l'ottenimento di un premio (denaro, beni materiali, buoni ecc.)
- Per parteciparvi è necessario rischiare una somma più o meno ingente di denaro o equivalenti (propri beni ecc.)
- La vincita è più dovuta al caso che alla perizia del giocatore.

2.1Come si possono catalogare i giochi d'azzardo?

E' possibile dividere i giochi d'azzardo in due grandi categorie:

> Giochi di pura fortuna

Qui rientrano la maggior parte dei giochi d'azzardo, quelli in cui il giocatore non compie scelte dettate dalla sua abilità, ma solo dalla fortuna. I più diffusi sono lotto, superenalotto, lotterie, gratta e vinci, ed i giochi da Casinò come roulette, chemin de fer, dadi, slot-machines, etc.

In questi giochi il calcolo delle probabilità può aiutare il giocatore a giocare nel modo migliore possibile o a decidere se vale la pena giocare o meno.

> Giochi con abilità

In questo caso sono le scelte "migliori" o "peggiori" che possono in qualche modo determinare il risultato finale. I più noti sono totocalcio, totoscommesse, blackjack, poker. In questi giochi, ricordiamo ancora, l'abilità e la conoscenza del gioco influiscono in maniera spesso determinante sui risultati.

In ogni caso è essenziale uno studio matematico/probabilistico di ogni gioco per

ottenere buoni risultati o per capire se i risultati saranno quasi sicuramente sfavorevoli: cioè se è conveniente o no giocare.

2.2 Il Gioco d'azzardo e' una malattia?

Esiste una piccolissima percentuale di giocatori d'azzardo la cui passione per il gioco sfocia nel patologico. Il giocatore non riesce più a smettere di giocare, ed è capace di perdere tutti i soldi che ha, insieme agli altri interessi della vita ed agli affetti. Il fenomeno va tenuto sottocontrollo ma non va ingigantito come spesso, strumentalmente, si tende a fare. Non c'è nulla di differente da altre dipendenze, ad esempio quella dall'alcool, e la percentuale dei giocatori patologici risulta comunque molto bassa rispetto al totale dei giocatori. (Un libro di E.Bergler, "Psicologia del giocatore", parla diffusamente di questa patologia.)

2.3 Giocare d'azzardo per divertirsi o per guadagnare?

L'obiettivo del "normale" giocatore d'azzardo deve essere il divertimento. Mai giocare solo per vincere, o per rifarsi, se non si è dei veri esperti. Questo perchè, semplicemente, l'obiettivo di vincere non è in genere realisticamente perseguibile, in quanto di norma in ogni gioco organizzato da altri si gioca con le probabilità a proprio sfavore: e ciò vuol dire che la perdita, nel lungo termine, è quasi sempre assicurata.

Forse non tutti sanno che…

- Nel gioco del lotto la "teoria" secondo cui un numero ritardatario ha più probabilità di uscita di un qualsiasi altro numero è FALSA!!!!
- Ripetere più volte una puntata al lotto alla roulette non aumenta la possibilità di vincere anzi…..
- I media enfatizzano le poche vincite clamorose ma nulla dicono sulle perdite disastrose, o sul non "equo" guadagno di un vincitore

Come si può giocare con "testa": con la consapevolezza dei rischi che si corrono?

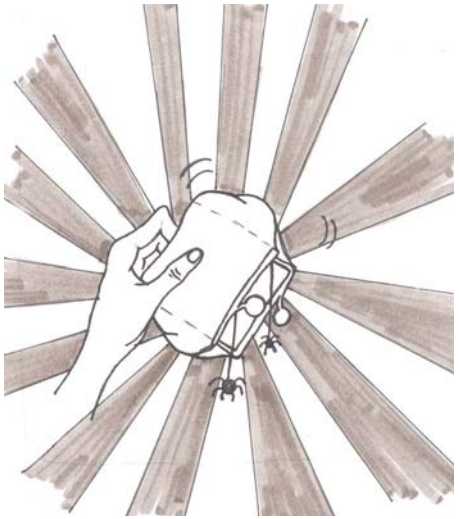

Fig. 8.

3. C'ENTRA DAVVERO MOLTO IL CALCOLO DELLE PROBABILITÀ?

La matematica ed in particolare il calcolo delle probabilità può aiutare il giocatore a fermarsi in tempo, a scoprire qual è il rischio che si corre impiegando una somma di denaro al gioco o, se si insiste, nel continuare a giocare per "rifarsi" .

Il calcolo delle probabilità nel gioco d'azzardo è essenziale. Spesso, è l'unica

arma che si può avere per "controllare" in qualche modo la fortuna.

Questo vuol dire che è assolutamente inutile utilizzare sistemi di gioco "cabalistici", che non siano cioè rigorosamente supportati da uno studio probabilistico. Tra i sistemi spesso usati e completamente inutili c'è ad esempio quello dei "ritardi".

Fig. 9: Pierre Simon, Marchese di Laplace

Il Calcolo delle probabilità e' in grado di individuare quanti soldi si vinceranno o perderanno, in media, sia per ogni singolo colpo che, soprattutto, "nel lungo termine". Informa cioè di come andrebbero le cose se si giocasse "molto, molto a lungo" ("all'infinito", è il termine matematico). Naturalmente, la componente fortuna interviene a modificare i risultati "nel breve termine", quindi è possibile vincere anche se le probabilità sono a sfavore (o viceversa!); ma rimane il fatto che giocare con le probabilità a favore è assolutamente essenziale per il giocatore non occasionale che abbia a cuore i propri interessi economici!!!

I giochi d'azzardo non sono mai "EQUI" Al giocatore che vince viene data una quota inferiore a ciò che, secondo la matematica, dovrebbe ricevere.

3.1 Conviene giocare al Lotto?

No. Al lotto bisogna giocare per divertirsi, non per vincere.

Fig.10.

Si riporta di seguito un promemoria che può essere utile a chiarire o rinfrescare alcuni meccanismi e terminologie di questo gioco.

Il giocatore può tentare di vincere puntando sull'uscita di diverse "combinazioni" di numeri:

ambata - un solo numero;[1]
ambo - due numeri;
terno - tre numeri;
quaterna - quattro numeri;
cinquina - cinque numeri.

Quando si gioca si deve far attenzione che l'uscita dei numeri messi in gioco avvenga sulla ruota nella quale si è puntato. Non è possibile, ad esempio, fare un ambo con un numero su una ruota ed un'altro su un'altra ruota. A seconda della quantità di numeri messi in gioco e della combinazione su cui si punta è possibile stabilire a priori quale sia, in caso di vincita, la quota da riscuotere.

Ad esempio, giocando un'ambata si vince 11,236 volte la posta.
Vediamo il perché.

Se il numero giocato esce tra i 5 estratti, si realizzano quattro ambi e si riceverà 4 x 250 (vincita dell'ambo) volte la posta. Ma essendo la posta divisa per 89 diverse giocate, l'effettiva quota è:

$$\frac{4 \cdot 250}{89} = 11{,}236 \text{ volte la posta.}$$

Ricordiamo che in questo gioco popolarissimo le quote pagate dal banco (lo stato) in caso di pronostico azzeccato sono:

Giocando due numeri per ambo si vince 250 volte la posta.
Giocando tre numeri per terno si vince 4.250 volte la posta.
Giocando quattro numeri per quaterna si vince 80.000 volte la posta.
Giocando cinque numeri per cinquina si vince 1.000.000 volte la posta.

Con queste premesse sorge spontanea una domanda:
Allora conviene giocare al lotto?
La risposta è no, se si considerano le quote che paga lo Stato.
Il lotto infatti è un gioco ad alto rischio e con guadagni inferiori a ciò che spetterebbe in realtà se il gioco fosse equo. Nel caso in cui il lotto fosse un gioco equo il giocatore dovrebbe ricevere una quota pari a ciò che ha puntato moltiplicato per

$$\frac{1}{p}$$

dove p è la probabilità di uscita dell'evento da lui puntato; ad esempio, in caso di uscita

1. Non è prevista la giocata su un singolo numero secco. È frequente, tuttavia, "travestirla" da ambata, ossia giocare contemporaneamente 89 ambi, composti dal numero prescelto accoppiandolo con altri 98.

di un ambo nel gioco del lotto, il vincitore dovrebbe ricevere

$$\frac{1}{0{,}002496879} = 400{,}50$$

volte la posta. Invece lo Stato lo "premia" pagando solo 250 volte la posta !!!!!!!).
Come mai?……

La tabella 16 riporta, per alcune giocate nel gioco del lotto, la probabilità di uscita, la quota pagata (Vincita effettiva) la quota che spetterebbe se il gioco fosse equo (Vincita equa) e il rapporto fra le due (fattore di equità = vincita effettiva/vincita equa).

Giocate	Probabilità di uscita	Vincita Effettiva	Vincita Equa	% di Equità
Ambata	$\frac{1}{90} = 0{,}05555$	11,23	18,00	62,39
Ambo	$\frac{109.736}{43.949.268} = 0{,}0024966879$	250	400,50	62,42
Terno	$\frac{3.741}{43.949.268} = 0{,}000085121$	4.250	11.747,98	36,18
Quaterna	$\frac{86}{43.949.268} = 0{,}000001957$	80.000	510.986,20	15,66
Cinquina	$\frac{1}{43.949.268} = 0{,}000000227$	1.000.000	4.3478.260,87	2,3

Tabella 16: Probabilità di uscita di alcune giocate nel lotto.

A titolo di esempio si riporta il procedimento per il calcolo delle possibili cinquine.

Le cinquine ottenibili per una ruota sono date dalle combinazioni di 90 elementi presi 5 alla volta[2] ; si ricorda che è indifferente la posizione assunta dai valori nella sequenza estratta e la formula che consente di ottenere il valore è riportata nella nota a piè di pagina. Il numero delle cinquine possibili è 43.949.268.

Se si gioca 1 € per una cinquina si vince un milione di €….che sballo!!!!!!

E' proprio così semplice? Dov'è l'inghippo?

Basta controllare il valore della probabilità di uscita di una cinquina (0.0000000227) e la % di equità (0.023) della giocata. Da ciò segue che le puntate di minor rischio sono……..(le prime due).

2.
Formula delle combinazioni semplici: $\binom{n}{k} = \frac{n!}{k!(n-k)}$ $\binom{90}{5} = \frac{90!}{5!(90-5)} = 439492268$
essendo le sequenze egualmente possibili segue che la probabilità di uscita di una particolare cinquina è:
1 / 43.949.268 = 0,000000227.

Da notare anche che andando in ricevitoria puntando 1€ perdo subito una quota percentuale pari a (100 - % di equità), ad esempio per l'ambo perdo subito (100-62,39=37,61) centesimi di euro, per la cinquina perdo (100 – 2,3) = 97,7 centesimi.

Questo vuol dire, ad esempio, che per ogni 100 Euro giocati su un terno, in media (nel lungo termine), se ne perdono circa 64 (100 – 36,18 = 63,82). Giocare 100 Euro alla settimana per tutto l'anno comporta dunque una spesa media annuale di oltre 5400 Euro, che raddoppiano con le due estrazioni settimanali con una perdita media, ad esempio giocando un terno, pari a 54*64 = 3456 Euro.

3.2 Funzionano i sogni o i ritardi, al Lotto?

"Guarda, e' uscito quel numero ritardatario! Se l'avessi giocato…"

"Mia zia ha fatto un sogno ed ha vinto al Lotto giocandosi i numeri: funziona!"

Quante volte abbiamo pensato o sentito dire o letto qualcosa del genere? Vincere sembrerebbe molto facile, secondo queste sensazioni "a posteriori"… e allora perché, quasi mai, non lo è poi quando si gioca veramente?

Il meccanismo che interviene si chiama "selezione percettiva": si evidenziano e ricordano mentalmente i casi in cui "si sarebbe vinto se……", e si dimenticano rapidamente tutti gli altri, **quelli perdenti**.

Non vi convince perchè il metodo "probabilistico" è migliore di quello "cabalistico"?

Ecco allora un semplice gioco.

Scommettereste in un gioco di "Testa o Croce" che esca Testa, pagando dieci volte la posta se si perde ed incassando un decimo se si vince?

Lo fareste perché, nelle ultime venti uscite, e' sempre venuta Testa?

Se la risposta è no, la questione è chiusa; se la risposta è sì, telefonateci che ci facciamo un po' di partite a Testa o Croce...

Il gioco non ha memoria!!!!! L'ESITO DI UNA PROVA NON E' INFLUENZATO DALLA STORIA PASSATA

Provate a rispondere velocemente alla seguente domanda: se lancio una moneta non truccata che probabilità ho che venga testa e che probabilità ho che venga croce?

Se rispondete il 50% (o 0,5 o un mezzo) per l'evento TESTA e il 50% per l'evento CROCE possiamo procedere. Se avete risposto qualcosa di diverso vi rimandiamo a un testo di calcolo delle probabilità.

La risposta giusta che avete dato vi consentirà di inquadrare correttamente il problema del calcolo delle probabilità di vittoria al Superenalotto e a tutti quei giochi (lotto, roulette ecc.) che sono totalmente matematici a differenza di altri, per esempio le corse dei cavalli, il Totocalcio, il Totogol ecc. che hanno una componente, piccola o grande a seconda dei casi, che non è matematica. È importante la conoscenza dell'ambiente in cui si svolge la scommessa.

Dire che lanciando una moneta si ha il 50% di probabilità di uscita di testa è CORRETTO!

Ancora una domanda: "Se la suddetta moneta era già stata lanciata dieci volte e per tutte e dieci volte era venuta testa, la probabilità che nel lancio attuale venga ancora testa è ancora il 50%? Forse non dobbiamo considerare anche tutte le volte che la moneta è caduta per terra a tutti i suoi innumerevoli proprietari? "

50% è la risposta in entrambi i casi: la storia precedente della moneta non ha nessuna importanza (!!!) poiché il lancio attuale è INDIPENDENTE da tutto ciò che è successo prima, non c'è nessun collegamento fisico, meccanico, chimico o di altra natura.

La parola magica è cioè INDIPENDENTE.

Avete perciò compreso la regola fondamentale:

Quando un evento è indipendente da quelli che lo hanno preceduto non conta la storia di quello che è successo prima.

E allora perché ci sono un sacco di giocatori che sperano di sbancare il lotto o il superenalotto giocando sui numeri ritardatari sperando che questi abbiano più probabilità di uscita degli altri?

Fig. 11.

Risposta: perché non conoscono il calcolo delle probabilità!

Ripetere che la probabilità del singolo estratto al lotto (ambata) è 1/18 e che essa è **invariante nel tempo è fondamentale ma forse non è sufficiente.**

Facciamo allora qualche altro ragionamento:

la probabilità che **non esca** il numero in questione è data da

$$1 - \frac{1}{15} = \frac{17}{18},$$

e la probabilità che non esca il numero in questione per due volte consecutive è data da

$$\left(\frac{17}{18}\right)^2 \approx 0{,}892.$$

E così via: allora la probabilità che non esca per 100 volte consecutive è data da

$$\left(\frac{17}{18}\right)^{100} \approx 0{,}00329.$$

per 180 volte consecutive è data da 0.000034. Si toccano le 202 volte consecutive con probabilità 0.00000967. (Sembra che 202 volte sia il massimo ritardo registrato finora nelle estrazioni del lotto)...

Qualcuno, a questo punto può pensare che il ritardo accumulato possa, in un qualche modo, influire sugli eventi futuri. Purtroppo non è così… Il calcolo delle probabilità ce lo insegna.

Quando un numero "ritardatario" esce i media titolano: "il Lotto è stato sbancato", ma lo Stato, fingendo un tracollo, se la ride, considerando quanto ha incassato tutte le volte che il "ritardatario" non è uscito.

In altri termini è sciocco studiare il passato per ricavarne una regola per il presente quando si sa che il presente è indipendente dal passato!

Giochereste la sequenza 1- 2 - 3 – 4 – 5 - 6 al superenalotto? Se rispondete "non uscirà mai", avete anche deciso la sorte di quella da voi scelta. C'è chi si affida al gioco delle combinazioni "più probabili": si studiano le estrazioni precedenti e si crede di aver trovato delle regole.

Per esempio non escono mai numeri di un tipo piuttosto che altri; in realtà non si fa altro che scoprire che l'uscita di certe combinazioni è bassa, ma l'errore consiste nel ritenerla impossibile o comunque con probabilità inferiore e/o diversa da quella reale: **che è uguale per ogni sequenza**.[3]

3.3 Martingala

Una variante della teoria dei ritardi consiste nella giocata progressiva (o martingala), che viene realizzata incrementando ad ogni giocata la posta puntata, di modo che in caso di vittoria la somma guadagnata superi tutte le perdite precedentemente subite; a questo punto la sequenza termina e il giocatore incassa il premio. Normalmente l'incremento della puntata è calcolato in modo da garantire sempre lo stesso guadagno al termine di una sequenza vincente.

ESEMPIO:			
Puntata	1€	2€	4€
Hai vinto?	NO	NO	SI
Vincite	-1€	-2€	4€
Computo Globale	-1€	-3€	1€

Fig. 12.

Ad esempio, in un gioco che paga due volte la posta, la giocata progressiva consiste nel seguente metodo: giocare 1 € alla prima giocata; in caso di sconfitta, rigiocare nuovamente raddoppiando la propria puntata. Come si può notare dalla tabella sottostante, la vittoria in qualunque momento comporta sempre la vincita di 1 €.

3. Le ricevitorie lotto nella Provincia di Venezia sono circa 550/560.

Con la legge 23 dicembre 1996, n.662, il Ministero dell'Economia e delle Finanze, attraverso l'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato, devolve al Ministero per i Beni e le Attività Culturali, una parte degli utili erariali derivanti dal Gioco del Lotto, finalizzati al recupero del patrimonio culturale italiano.

Aggio ricevitori 8% (della raccolta lorda, in base al DM 13.12.1999 n. 474)
AAMS 2% (in base al DPR 303/1990 art. 33)
Ministero delle Finanze 1%(in base al DPR 303/1990 art. 33)
Compenso Concessionario 6,916% (DM 17.03.1993)
Vincite fisse in base alla giocata
Il residuo (detratte le vincite) è devoluto all'Erario.

N° Giocata	Puntata	Capitale in caso di vittoria	Capitale in caso di sconfitta
1	1 €	1 €	- 1 €
2	2 €	1 €	- 3 €
3	4 €	1 €	- 7 €
4	8 €	1 €	-15 €
...	...	...	... €
n	**2n - 1 €**	**1 €**	**- (2n - 1) €**

Tabella 17: Martingala.

Questo tipo di giocata tende a ottenere alte probabilità di avere piccole vincite contro basse probabilità di grandi perdite, anche se la speranza matematica (che esprime il guadagno o la perdita media ad ogni giocata) resta invariata.

In matematica, il termine martingala (da cui ha preso il nome questo tipo di giocata) indica proprio processi caratterizzati dalla invariabilità nel tempo del rendimento atteso.

La filosofia alla base di questo metodo è l'attesa di una estrazione favorevole, che prima o poi dovrebbe verificarsi, garantendo un guadagno sia pure limitato; in realtà, non ci sono limiti al possibile ritardo di un numero, e dato che il giocatore dispone di un capitale finito, una serie di sconfitte sufficientemente lunga lo porterà a perdere tutto il proprio capitale, senza possibilità di alzare ancora la posta alla puntata successiva.

Schemi come questi non tengono conto del concetto matematico di utilità: le somme guadagnate non hanno tutte lo stesso valore. Le piccole vincite, anche se frequenti, non sono in grado di modificare significativamente la condizione economica del giocatore, mentre una serie di sconfitte consecutive, anche se rara, può portarlo alla rovina. La somma da giocare in caso di sconfitta aumenta infatti in progressione geometrica, divenendo presto molto grande e costringendo a rischiare poste altissime per ottenere vincite molto basse.

3.4 Cosa sono le scommesse a quota fissa (o Totoscommesse)?

Le scommesse a quota fissa sugli sport diversi dall'ippica sono state introdotte ufficialmente in Italia nel 1998, prima sul Calcio e poi su molti altri sport.

Nelle scommesse a quota fissa vengono attribuite delle quote a certi eventi sportivi (come le partite di calcio), quote che naturalmente sono legate "proporzionalmente" alla probabilità del relativo risultato: ad alte probabilità (ad esempio: vittoria di una squadra forte che gioca in casa) corrisponderanno quote più basse, e quindi vincite minori. Per aumentare il malloppo da incassare è anche possibile effettuare una scommessa multipla ("martingala"), su più eventi contemporaneamente: in questo caso la somma vinta è data dalla moltiplicazione delle varie quote tra loro e per la scommessa fatta, ma basta sbagliare un solo risultato per perdere tutto.

3.5 Conviene il Totoscommesse?

La perdita media nel totoscommesse va dal 9 al 12% per una scommessa singola (a seconda delle quote); si perde invece parecchio di più (sempre in media) per una

scommessa multipla. Ad esempio, se con una singola perdo in media il 10%, con una tripla perderò il 28%.

Ci sono però due elementi che consentono di giocare al Totoscommesse con possibilità di guadagno:

1. Esiste una componente di abilità dello scommettitore, sia pure molto difficile da valutare.

2. Esistono vari bookmakers che forniscono quote diverse tra loro, dunque è possibile scegliere la quota migliore riducendo sensibilmente le perdite medie.

Insomma, è possibile giocare con l'obiettivo di vincere anche nel Totoscommesse, pur se ovviamente la cosa non è certo semplice o sicura. Addirittura si creano talvolta dei casi di vantaggio matematico; in queste (rare) situazioni è possibile scommettere su Bookmaker differenti, guadagnando qualsiasi sia il risultato finale.

4. LA PROBABILITÀ E I GIOCHI A PRONOSTICO

Nei giochi a pronostico (totocalcio, totogol, superenelotto, totip, ecc) il premio che spetta ai vincitori è ricavato da una parte del complesso delle giocate, montepremi, e ripartito fra tutti i vincitori delle varie categorie.[4] Di conseguenza le quote possono variare in modo considerevole, a seconda che vi sia un vincitore unico o molti ed è influenzato dall'ammontare delle giocate.

In pratica, in questi giochi le vincite vengono integralmente pagate dalla folla dei giocatori perdenti, dopo che una ricca tangente è stata incamerata dagli organizzatori.

Se, per assurdo, al lotto tutti i giocatori puntassero sulla medesima cinquina un Euro, e questa cinquina uscisse, ciascuno di essi riceverebbe un milione di Euro. Al totocalcio, invece, se tutti i giocatori giocassero la medesima colonna vincente, ciascuno di essi riceverebbe il montepremi diviso per il numero di giocatori vincenti.

Vediamo di calcolare le probabilità di vincita per questo tipo di giochi.

4.1 Totocalcio

Il nuovo Totocalcio prevede 14 partite e quindi il numero delle combinazioni possibili è dato dalle disposizioni con ripetizione di 3 elementi (i segni 1,X,2) presi 14 volte. Quindi con n=3 e k=14 si hanno 4.782.969 combinazioni.[5]

Quindi 1 su 4.782.969 è la probabilità di vincere al totocalcio in una giocata unica.

4. Art. 5 D.M. 19.06.2003 n. 179 (modificato dalla L. 30.12.2004 n. 311)

Montepremi 50%
Aggio punto vendita 8%
Contributo spese gestione 5,71% (composto anche da compenso dei concessionari 3,45%)
Aliquota di imposta Unica 33,84%
Contributo ad Istituto Credito Sportivo 2,45%

5. Il numero rappresenta le disposizioni con ripetizione dei 3 (n) elementi presi 14 (k) volte $D^{r}_{n,k} = n^{k}$

Vale la pena sfatare una diffusa "leggenda metropolitana" secondo la quale, ai primordi del gioco, veniva premiato anche chi faceva zero punti.

Questa fantasiosa idea nasceva evidentemente dall'errata convinzione che sbagliare tutti i pronostici fosse equivalente all'indovinarli tutti.

Fig. 13.

Questo è errato, considerando che si può sbagliare 2 volte su 3, e che quindi la probabilità di sbagliare tutti i pronostici è notevolmente più alta che indovinarli tutti.

Il montepremi al totocalcio dipende dall'ammontare delle giocate ed è pari al 50% delle stesse; dove va il resto? E' ripartito fra STATO, CONI, SPESE DI GESTIONE.

È premiato onestamente? Abbiamo visto precedentemente che, essendo "14" le partite da indovinare, la loro probabilità di uscita è

$$\frac{1}{4.782.969} = 0{,}0000002091,$$

e se il gioco fosse premiato onestamente dovrebbero assegnare alla vincita una quota pari a G * 4.782.969 (dove G è la quota giocata). Essendo la vincita plurimilionaria assai rara lo Stato non premia quasi mai onestamente.

Ulteriore considerazione: nel totocalcio c'è una possibilità di vincere su 4.782.969 di combinazioni possibili. Basterebbe allora giocare tutte queste colonne per avere la certezza di fare un "14". È conveniente? Poiché ogni colonna viene giocata spendendo 0,50 €, si dovrebbe spendere 2.436.484,50 Euro per essere "sicuri" di fare un "14". Questa sicurezza non influirà in alcun modo sull'entità monetaria della vincita, in quanto essa dipende, oltre che dal monte premi, anche dal numero di coloro che avranno fatto 14.

L'aumento dei fortunati porta ad una diminuzione della vincita progressiva rispetto al numero dei vincitori. Si deve anche ricordare che individualmente è consentito giocare al massimo 8.192 colonne, per cui si dovrebbero trovare 583 soci per coprire tutti i casi possibili. Il montepremi assegnato ai vincitori dovrà quindi essere suddiviso tra tutti i soci oltre che tra tutti coloro che hanno fatto "14". Ne vale la pena?

4.2 Totogol

Il nuovo Totogol prevede 14 partite per ognuna delle quali si ha la possibilità di indicare 4 alternative (0-1 gol, 2 gol, 3 gol, 4+ gol). Il numero delle combinazioni possibili è 268.435.456.
Quindi 1 diviso 268.435.456 è la probabilità di vincere al totogol in una giocata unica.

Fig.14.

Vi sembra che valga la pena provare?[6]

6. Il numero rappresenta le disposizioni con ripetizione dei 4 elementi presi 14 volte $D^{r}_{n,k} = n^{k} = 4^{14} = 268.435.456$

4.3 Superenalotto

Il numero delle colonne possibili per ottenere il 6 è rappresentato dalle combinazioni semplici di 90 elementi presi 6 per volta,[7] vale a dire 622.614.630 combinazioni.

Quindi 1 diviso 622.614.630 è la probabilità di fare 6; 1 diviso 8.789.854 è la probabilità di fare 5; 1 diviso 170.346 è la probabilità di fare 4 in una giocata unica.[8]

Conviene giocare al Superenalotto?

No.

Per il superenalotto valgono gli stessi discorsi fatti per il lotto, con la differenza che la perdita media è di circa il 66% (jackpot esclusi, che però normalmente non modificano moltissimo la situazione).

L'unico vantaggio del Superenalotto è che permette vincite enormi anche con giocate modestissime, e questo può alimentare nel giocatore il fattore divertimento, la speranza di cambiare vita, etc. Tutti ottimi motivi per giocare, poco e con testa!!!!!Questa regola vale per tutti coloro che si definiscono sistemisti del superenalotto, lotto, roulette ecc.

Il fatto poi che i media li portino alla ribalta è veramente... poco professionale e un'ammissione di ignoranza in termini di conoscenza della statistica e del calcolo delle probabilità.

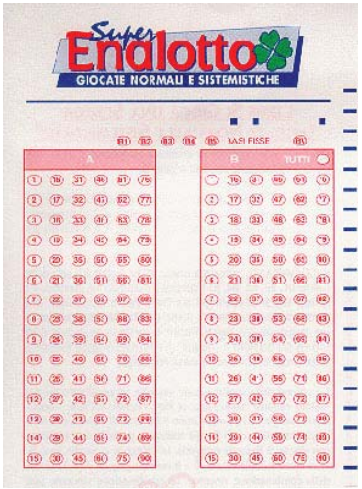

Fig. 15.

In una nuova estrazione (prova) ogni esito ha la stessa probabilità di uscita, sia esso un ritardatario o appena uscito.

Ricordiamo anche che se decidiamo di puntare una quota C il rendimento non cambia se

- Si punta tutto in una sola volta
- Si suddivide C in più puntate di valore uguale in una giocata
- Si suddivide C in puntate uguali da giocarsi in più "giocate"

Ecco infine le probabilità di vincita del premio di massima categoria relative al totocalcio,al totogol e al superenalotto in ordine di difficoltà crescente e supponendo di

7.
Formula delle combinazioni semplici: $\binom{n}{k} = \frac{n!}{k!(n-k)!}$ $\binom{90}{6} = \frac{90!}{6!(90-6)!} = 622.614.630$

8. SUPERENALOTTO
Montepremi composto da:
38% della raccolta (L. 29.09.1965 n. 1117) + 35% (del diritto fisso – £. 100 per ogni giocata – di giocata Art. 27 L. 30 dicembre 1991 n. 412)
Ricevitore 8% (art. 14 D.L. 28.12.2001 n. 452 conv. L. 27.02.2002 n. 16)
Compenso Concessionario (da convenzione 4,5 % - 6,5% circa)
Il residuo è devoluto all'Erario.

giocare una singola colonna:

TOTOCALCIO	0,00000020908
TOTOGOL	0,00000000373
SUPERENALOTTO	0,00000000161

Tabella 18: Probabilità di vincita del premio di massima categoria con una sola colonna

5. E I GIOCHI DA CASINÒ? QUALI SONO I PIÙ CONVENIENTI?

I giochi d'azzardo più convenienti sono quelli da Casinò, dove mediamente si perde di meno rispetto a quelli gestiti dallo stato.

Si propone a tale proposito la seguente tabella che confronta le probabilità di vincita di alcuni giochi da Casinò con quelli gestiti dallo stato:

Giochi	Vincite	Casi possibili	Probabilità di vincita
Superenalotto	di fare 6	622.614.630	0,00000000160613
	di fare 5	8.789.854	0,000000113768
	di fare 4	170.346	0,0000058704
Lotto	Cinquina	43.949.268	0,0000000227535
	Ambo	43	0,023255814
	Terno	1.217	0,000821693
	Quaterna	103.167	0,00000969302
Poker	scala reale servita	649.739	0,00000153908
	un full	693	0,001443001
	una scala	508	0,001968504
	doppia coppia servita	20	0,05
Roulette	Un numero (americana)	38	0,026315789
	Un numero (francese)	37	0,027027027
	Rosso/nero pari/dispari	18	0,473684211
	R/n p/d (francese)	18	0,486486486

Tabella 19: Probibilità di vincita di giochi da Casinò a confronto con giochi gestiti dallo Stato

Come si può notare i giochi a minor rischio sono il poker e la roulette.

5.1 Volete provare a cimentarvi con i giochi Casinò?

Di seguito vengono elencate le perdite medie nei più diffusi giochi da Casinò (in percentuale sulla scommessa):

Fig. 16.

Roulette europea (con "prigione"): 1,35% (chanche semplici) o 2,7% (numeri e dozzine)

Roulette americana: 2,7% (singolo zero); 5,4% (doppio zero).

Blackjack: il Casinò guadagna circa l'8% delle cifre scommesse, ma un bravo giocatore può ridurre lo svantaggio al disotto dell'1%, fino anche a poter andare in attivo. Sapendolo giocare, il Blackjack è il gioco d'azzardo in assoluto più conveniente.

Chemin de fer: giocando di punta si perde l'1,34%, di banco una cifra di poco inferiore. Per chi gioca a Punto-Banco, vale la pena di ricordare che è meglio, alla lunga, giocare sul Banco.

Trente et quarante: altro gioco piuttosto "conveniente", rispetto agli altri: si perde circa l'1% (ed esattamente l'1% usando l'assicurazione).

Video Poker: si perde dal 2% circa sino anche al 20%, in dipendenza di come si gioca (bene o male!) ed a seconda del tipo di regole e di pagamenti. In caso di JackPot molto alti la perdita media si può ridurre sino a divenire vantaggio, ma ciò accade molto di rado.

Slot machines: difficile quantizzare con esattezza lo svantaggio, diciamo con molta approssimazione che si perde dal 5 al 20% ed anche oltre, a seconda della slot.

Fig. 17.

New Slot: Da Aprile 2004 tutti i videopoker dovrebbero essere spariti dai locali pubblici italiani per far posto ad una nuova categoria di giochi automatici di abilità e intrattenimento, consentiti dalla legge italiana e con vincita in denaro meglio noti come New Slot.

Più precisamente tali giochi, omologati dallo Stato e controllati costantemente tramite un collegamento telematico ai computer dei Monopoli, funzionano in base ai seguenti parametri:

- Valore massimo della giocata 0,50€
- Vincita massima (effettuata tramite monete metalliche) 50€
- Percentuali minima di vincita calcolata su un ciclo di 14.000 partite (cioè 7000 euro introdotti) pari al 75%
- Tempo minimo per partita pari a 7 secondi

Con un semplice calcolo matematico si può immediatamente stimare quanto può "perdere" mediamente in un'ora un giocatore che vuole intrattenersi con uno di questi apparecchi:

Perdita oraria massima $0{,}5 \cdot \frac{3600}{7} \cdot \frac{25}{100} = 64$ €/ora.

Come si può vedere, non si può certo parlare di apparecchi da "intrattenimento". In altri stati europei dove apparecchi simili a questi sono presenti, la legge impone che la "perdita oraria media" sia paragonabile al "guadagno medio orario" di un loro cittadino: non ci pare che questa sia la situazione italiana.

Entro il 2008 verranno introdotti in Italia dei nuovi modelli di New Slot molto più "performanti", infatti saranno basati sui seguenti parametri:

- l'attivazione del gioco avviene soltanto con l'introduzione di moneta del valore massimo di 1 euro;
- la durata minima di una partita è di 4 secondi;
- la distribuzione di vincite in denaro, ciascuna di valore non superiore a 100 euro, avviene subito dopo la conclusione della partita ed esclusivamente in monete;
- le vincite, calcolate dall'apparecchio su un ciclo complessivo si non più di 140.000 partite, non deve essere inferiore al 75% delle somme giocate;
- l'uso di tali apparecchi è vietato ai minori di 18 anni;

Domanda: le nuove slot per chi sono più "performanti"?

Se calcoliamo quale potrebbe essere la nuova perdita oraria si ottiene:

Perdita oraria massima $1 \cdot \frac{3600}{4} \cdot \frac{25}{100} = 225$ €/ora.

È chiaro che l'intrattenimento e il divertimento (a meno che uno non si diverta a perdere …..) con questi valori, non esiste ne tantomeno si può parlare di abilità.

Il gioco delle New Slot è ad "alea programmata" perché le vincite sono costantemente controllate da un algoritmo che le deve contenere, alla fine di ogni singolo ciclo, entro un valore che va da un minimo di 75% ad un massimo di 75,5% di quanto introdotto, perciò qualsiasi strategia il giocatore pensi di mettere in atto per vincere, sarà sempre il software della scheda di gioco a stabilire se e quanto pagare.

L'unica "speranza matematica" di vincita è quella di mettersi dietro un giocatore e sperare che questo perda molto senza mai vincere. Se si continua il gioco dopo che questo si è stancato, si ha qualche probabilità in più che la Slot dia come vincita parte di quanto perso dal giocatore precedente; tuttavia se il ciclo del gioco è molto lungo (vedi le nuove New Slot) è altrettanto probabile che si continui a perdere … e basta.

Il gioco in società: Si gioca in società per giocare sistemi più complessi, ritenendo psicologicamente di accrescere in modo significativo le probabilità di vittoria. Se si gioca in dieci con parti uguali, le probabilità saranno aumentate di dieci volte (tenete conto che magari da una su cento milioni passate a una su dieci milioni!), ma in caso di vincita, questa viene divisa per dieci: praticamente non cambia nulla.

Ma certamente non è il caso di impiantare grossi e costosi sistemi con l'obiettivo di guadagnarci: se proprio si vuole rischiare giocando contro le probabilità ci sono giochi ben più convenienti!

Il gratta e vinci: Il Gratta e Vinci chiamato anche lotteria istantanea è Gestito dal Consorzio Lotterie Nazionali - Lottomatica.[9]

Funziona grattando con una moneta una parte argentata o dorata, a seconda dei casi, di un biglietto acquistabile presso tutte le tabaccherie e in molti bar e edicole. Il giocatore deve trovare una delle combinazioni vincenti; le vincite in danaro possono essere di fascia bassa (fino a 150,00 €), fascia media (da 151,00 € a 5.000,00 €) e fascia alta (superiore a 5.000,00 €). La vincita massima è di 1.000.000,00 € con il Mega Miliardario.

I Gratta e Vinci offrono ricchi premi in soldi - a volte dell'ordine di centinaia di migliaia - anche se le probabilità di vincere premi così alti sono in realtà pochissime. Nonostante questo, la possibilità che un giocatore possa azzeccare uno di questi premi esiste, e costituisce di per sè la tentazione per acquistare i Gratta e Vinci. Spesso un giocatore che acquista un biglietto per una somma minima e non vince, continuerà a chiedere un altro biglietto e così via.

Fig. 18.

In realtà, ciò significa che i Gratta e Vinci sono un'ottima fonte di guadagni per l'organizzazione che li vende.

La *speranza matematica* di vincita del Gratta e Vinci è del 47% circa

6. CONSIDERAZIONI FINALI

Negli ultimi anni stiamo assistendo ad un proliferare di lotterie e giochi d'azzardo: scommesse liberalizzate, totocalcio e varianti, totip, lotto, enalotto e varianti, superenalotto, gratta e vinci in tutte le salse, lotterie nazionali, etc...

Elementi degni di riflessione:

- se un gioco va in "crisi", viene immediatamente sostituito da un altro (!);
- le probabilità di vincita sono sconosciute al 99.999% del pubblico (!!);
- i giochi vengono organizzati esclusivamente per rastrellare soldi (!!!).

9. Aggio rivenditore 8% (D.L. 26.06.1996 n. 323 art. 11 conv. In L. 425/1996)
Spese di gestione 2% (DM 12.02.1991)
Compenso Concessionario da convenzione (circa 10 %)

Montepremi e devoluzione all'Erario variabile in relazione ai regolamenti delle singole lotterie istantanee

Oltre alle spese di gestione esiste anche il guadagno, non sempre dichiarato, dell'organizzatore.

Esempio: lo Stato che introduce un nuovo gratta e vinci per racimolare 300 milioni di Euro per la manovra economica di fine d'anno.

300 milioni di Euro diviso 2 Euro a biglietto, corrisponde a centocinquanta milioni di biglietti "0", biglietti sicuramente perdenti - oltre a quelli perdenti "onestamente" per arricchire il montepremi ed oltre a quelli perdenti "per spese di gestione".

Dato che gli italiani sono meno di 60 milioni, ne consegue che alla fine della lotteria, in media ogni italiano avrà comprato circa tre biglietti perdenti per finanziare il guadagno dello Stato (per non parlare dei biglietti perdenti "onestamente" e di quelli per "spese di gestione").

Una lotteria in cui vengono emessi 25 milioni di biglietti a 5 Euro l'uno, totalizza un incasso di 75 miliardi di Euro. Se la lotteria in questione distribuisce premi per un totale di 25 miliardi, se ne deduce che 50 miliardi (cioè 2/3 del costo del biglietto, cioè 3,2 Euro dei 5 Euro totali) andrà nelle tasche dell'organizzatore.

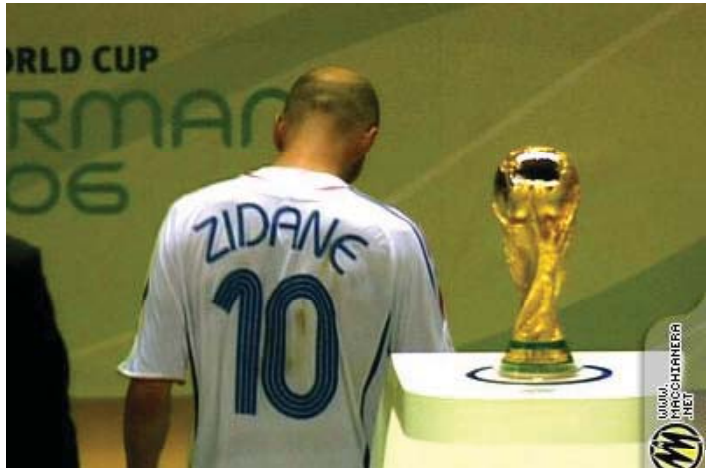

Fig. 19.

Nel caso della Lotteria Italia abbiamo dunque un "coefficiente di perdita" ben superiore al 60% (contro il 2.7% della roulette; più del 60% perché sopra abbiamo arrotondato per difetto.[10]

Concludiamo con un intervento del prof. Vinicio Villani ordinario di matematica all'università di Pisa.

LE "COLPE"
Sono convinto che molti giocatori conoscano l'affermazione dei matematici secondo la quale

10. LOTTERIE
Aggio rivenditore 10% (D.M. 12.02.1991 n. 183 art. 7)
Spese di gestione 2%
Fondo unico di riserva per le lotterie nazionali (1,5% DPR 1677/1948)
Compenso Concessionario da convenzione (circa 10 %)

Il residuo costituisce raccolta c.d. netta che viene così ripartita:
50% Montepremi
50% Erario

"il caso non ha memoria". Ma non credono che le affermazioni dei matematici valgano nel mondo reale. E purtroppo, nella maggior parte dei casi hanno ragione, in quanto in quasi tutte le situazioni di vita vissuta l'esperienza del passato consente di fare previsioni più fondate sul futuro. Il fatto è che le estrazioni del lotto sono per l'appunto uno dei rarissimi casi nei quali la teoria matematica corrisponde perfettamente alla situazione reale.
I moderni mezzi di comunicazione di massa fanno più disinformazione che informazione, facendo diventare "notizia" un fatto (il ritardo di un numero) che non è assolutamente "notizia", e peggiorano ulteriormente la situazione dedicando spazio e attenzione ad "esperti", e "maghi", anche enfatizzando i rarissimi casi di qualche vincita cospicua, anziché rilevare l'eccezionalità di questi eventi a fronte di migliaia, milioni o decine di milioni di giocatori che non hanno vinto nulla. Tanto per fare un esempio, la probabilità che, se io gioco una schedina al superenalotto, esca proprio la sestina da me giocata è di circa 1 su 600.000.000, mentre la probabilità che io in una giornata qualsiasi sia vittima di un incidente stradale mortale è 200 volte superiore (circa 1 su 3.000.000)!

I "RIMEDI"
In ambito scolastico si dovrebbe dare ampio rilievo alle modellizzazioni matematiche, discutendo a fondo la minore o maggiore aderenza tra modello matematico e situazione reale: aderenza in molti casi piuttosto scarsa (previsioni meteorologiche, leggi della fisica trascurando l'attrito, ecc.) e aderenza ottima in qualche rarissimo caso (le estrazioni casuali da un'urna, per l'appunto). Purtroppo, persino a livello universitario constato che anche chi sa la matematica, nella maggior parte dei casi non la sa applicare in situazioni di vita reale.
Recentemente mi hanno colpito due iniziative ministeriali:

- *Il ministro della pubblica istruzione, a seguito delle tragiche conseguenze del terremoto verificatosi nel sud-est asiatico, ha sollecitato gli insegnanti di vari ordini scolastici ad inserire tra le attività didattiche anche le regole di comportamento da seguire in caso di eventi di questo tipo. Benissimo.*

- *Il ministro della sanità sta attuando una battaglia contro il fumo: su tutti i pacchetti di sigarette sono stampate avvertenze sui danni che il fumo può provocare, sono previsti "spot" televisivi, è vietato fumare nei locali chiusi, ecc. Benissimo.*

Perché allora non si fa altrettanto nel caso del gioco del lotto?
Il ministro dell'istruzione potrebbe raccomandare agli insegnanti di matematica di dedicare maggiore attenzione alle modellizzazioni, con particolare attenzione al gioco del lotto.
Il ministro competente per lotto e lotterie potrebbe proibire ogni forma di pubblicità ingannevole e potrebbe ordinare di affiggere in tutte le ricevitorie del lotto avvertenze del tipo "Il gioco del lotto fa male", oppure "Diffidate da chiunque vi propone un metodo sicuro per vincere al lotto".

Bibliografia, sitografia e risorse

Riccardo Bersani – Ennio Peres, *Matematica corso di sopravvivenza*, Ponte alle Grazie

A. Boggio – G. Borello, *Statistica Argomenti ed applicazioni di statistica descrittiva e di calcolo delle probabilità*, Petrini Editore

http://umi.dm.unibo.it/italiano/Matematica2001/matematica2001.html

http://umi.dm.unibo.it/italiano/Matematica2003/matematica2003.html

http://www.gambling-us.com/giochi/lotteria/

http://www.cestep.it/GDA_frame.htm

http://scommesse.tripod.com/

www.melfiweb.com/limbo/images/antonio/zidane.jpg (Fig. 19)