

# Dipendenze e rischio nelle dinamiche dei *New Media*

Pierpaolo Martucci

## ABSTRACT

Dopo la nascita del linguaggio e la scoperta della stampa, la terza grande rivoluzione della comunicazione nella storia dell'umanità è segnata dall'avvento dei cosiddetti *New Media*, in primo luogo Internet, frutto dell'incontro delle più moderne tecnologie. Tali strumenti sono caratterizzati dal coesistere della diffusività di massa con la capacità di fornire a ciascun utente un accesso interattivo e personalizzato. Fra le innumerevoli conseguenze di questo sviluppo epocale, si è riscontrato l'emergere di forme specifiche di tecnodipendenza, soprattutto nei confronti dell'uso della Rete (Internet Addiction Disorder).

In tale contesto le condotte problematiche di gioco risultano fortemente incentivate dal facile accesso a innumerevoli giochi, lotterie e scommesse on line (new gambling) e dalla loro pressante sovraesposizione me-

diatica. Se i costi economici e sociali delle varie forme (legali e illegali) di azzardo incidono in misura crescente sulla popolazione italiana, appare particolarmente preoccupante la forza attrattiva del gambling rispetto alle fasce vulnerabili dei giovanissimi. Le opportune strategie di prevenzione e contenimento del fenomeno debbono peraltro confrontarsi con l'ambiguità dello Stato e, più in generale, con un costume culturale che promuove la sorte (e quindi il caso) come elemento determinante nella corsa al successo.

## PAROLE CHIAVE

NEW MEDIA; INTERNET; DIPENDENZA;  
GAMBLING; GIOCO D'AZZARDO;  
GIOCATORE PATOLOGICO.

## 1. INTRODUZIONE. LE DIPENDENZE DA INTERNET

La natura essenzialmente sociale dell'essere umano è sempre stata strettamente legata alla comunicazione, intesa come processo di trasmissione di significati tra individui, alla base dei gruppi che creano l'organizzazione sociale dell'esistenza e quindi fondamentale per la loro sopravvivenza<sup>1</sup>. Nella storia dell'umanità l'evoluzione della comunicazione si è sviluppata attraverso fasi successive: dopo l'età dei segni e dei segnali, propria dei primi ominidi, dopo l'età della parola e del

linguaggio, conquista dell'*homo sapiens*, la prima grande rivoluzione fu segnata dal passaggio all'età della scrittura, le cui potenzialità vennero enormemente amplificate con l'introduzione della stampa. È relativamente recente – riferibile alla prima metà del XIX secolo, con la nascita dei giornali quotidiani – la diffusione dei mezzi di comunicazione di massa, caratterizzati da un'elevata tecnicità: dopo la stampa, la radio e la televisione.

Nel terzo grande mutamento, tuttora in corso con l'avvento dell'elettronica nella tecnica della strumentazione, si è giunti ad una comunicazione che ha perso i suoi tratti prettamente verbali per divenire *tecnotronica*. Essa si caratterizza per la crescente interazione tra elaboratori e telecomunicazioni e la conseguente nascita di nuovi servizi, vale a dire delle NTC (Nuove Tecnologie di Comunicazione),

<sup>1</sup> La stessa etimologia della parola pone in evidenza la stretta connessione con gli aspetti basilari della vita associata: "comunicazione" deriva dal latino "*communis*", sostantivo dato da *cum* (con) e dal tema *munia* (doveri, vincoli) e significa "relazione, rapporto, condivisione di un contratto".

dove le diverse tecnologie elettriche ed elettroniche (i satelliti per le telecomunicazioni, i computer, i telefoni cellulari) si integrano tra loro<sup>2</sup>. Si è fatta strada la multimedialità, dove per multimediale intendiamo un medium che su un unico supporto utilizzi diversi linguaggi e che sia interattivo. Nel linguaggio corrente con questo termine si descrivono sia gli strumenti che consentono la fruizione e la produzione di messaggi con testi, suoni, immagini e dotati di ipertesti, sia gli strumenti di connessione con le reti (Internet).

A proposito delle differenze fra mass media tradizionali (radiotelevisione, stampa) e i cosiddetti *new media* (Internet in primo luogo), occorre dire che mentre i primi, tramite un supporto tecnologico, consentono ad un emittente centrale di distribuire messaggi a destinatari anonimi, stabilendo sia il tempo che il contenuto del messaggio veicolato, nel caso dei secondi il ricevente può essere predefinito e non riveste un ruolo passivo ma è in grado di interagire con l'emittente<sup>3</sup>. Coesistono così due aspetti in precedenza antinomici: la diffusività di massa su molti milioni di utenti e la capacità di fornire a ciascun navigatore un accesso interattivo e personalizzato.

Fra le innumerevoli conseguenze di questo sviluppo epocale, si è riscontrato l'emergere di forme specifiche di dipendenza nei confronti dell'uso della Rete, un fenomeno definito *Internet Addiction Disorder*<sup>4</sup>, a proposito del quale, peraltro, nella comunità scientifica non vi è accordo su di una definizione univoca e neppure su un quadro condiviso di criteri diagnostici, prognostici e terapeutici. Si tratta di una patologia non ancora introdotta nel Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali - DSM IV (quasi certamente lo sarà nel DSM V), attinente perlopiù ai Disturbi del Controllo degli Impulsi e che per taluni andrebbe collocata tra i "Disturbi del Controllo

degli impulsi non classificati altrove", come il gioco d'azzardo patologico. Si ritiene Internet-dipendente colui il quale fa uso della Rete non per motivi professionali, di ricerca o svago nel tempo libero, ma perché costretto da "un irrefrenabile impulso di utilizzo" della stessa per il maggior tempo possibile<sup>5</sup>.

Per quanto concerne l'Italia, nel 1997 è stata introdotta l'espressione "*Internet related Psychopathology*", che ricomprende differenti quadri di *addiction*, quali quelle:

- da gioco d'azzardo patologico on line;

- da *cyber*-relazioni. Si tratta della *Cyber Relationship Addiction*, caratterizzata da una irrefrenabile spinta ad instaurare relazioni affettivo/amicali sui luoghi virtuali, nella convinzione di poter conoscere molte più persone *on line* (e in modo più profondo) che nella realtà fisica. In questo contesto si manifestano le condotte di *cyber-anonymous* e *cyber-travestitismo*, in cui i protagonisti abusano delle possibilità offerte dall'anonimato in Rete, assumendo innumerevoli identità fittizie, anche in rapporto all'età ed al sesso;

- da *cyber*-sesso; le pratiche di *cyber sex* sono incentivate dal carattere immediato e anonimo delle comunicazioni, dalla disponibilità alla trasgressione e disinibizione favorite dai servizi offerti da Internet (*chat*, posta elettronica, video-conferenze);

- da giochi di ruolo on line (*MUDA* o *Muds Addiction*). È una forma di dipendenza dovuta all'abuso di giuochi di ruolo in Rete e da ultimo anche alla condivisione sul Web di realtà virtuali e parallele quali *Second Life*;

- da eccesso di informazioni o *Information Overload Addiction*, che si manifesta con la ricerca esasperata, continua ed inutile di informazioni attraverso Internet.

Queste diverse forme di dipendenza - a proposito delle quali viene anche usato il termine "tecnodipendenze" - presentano tratti comuni e si ritiene che usualmente si possano distinguere due fasi, nel percorso che conduce a svi-

2 Cfr. D. McQuail D., *Sociologia dei media*, Bologna, 2001, p. 43.

3 D. McQuail, *Le comunicazioni di massa*, Bologna, 1989, p. 18.

4 K. Young, *Internet Addiction: The Emergence of a New Disorder*, Paper presented at the American Psychological Association annual conference, Toronto, 1996.

5 T. Cantelmi, C. Del Miglio, M. Talli, A. D' Andrea, *Internet Related Psychopathology: primi dati sperimentali, aspetti clinici e note critiche* in [http://www.gipsicopatol.it/italiano/rivista/2000/vol6\\_\\_1/cantelmi.htm](http://www.gipsicopatol.it/italiano/rivista/2000/vol6__1/cantelmi.htm) - sito consultato il 12 maggio 2011

luppare una vera e propria patologia. La “fase tossicofilica” è contraddistinta dall’aumento dai tempi di collegamento alla Rete, con conseguente perdita di ore di sonno, da controllo ripetuto di e-mail e siti preferiti, elevata frequentazione di chat e newsgroup, idee e fantasie ricorrenti su Internet anche se si è scollegati, accompagnati da malessere generale.

Nella “fase tossicomane” si manifestano collegamenti assai prolungati, al punto da compromettere la vita socio-affettiva, relazionale, lavorativa o di studio del soggetto. L’utilizzo smisurato degli strumenti telematici “determina un’alienazione dalla realtà, conduce al sentirsi *outgroup* dalla realtà sociale tradizionale e *ingroup* soltanto nella società virtuale (la c.d. «e-life»)”.<sup>6</sup> In definitiva, il “tossicomane da Rete” pensa di non aver bisogno degli altri, poiché è certo di poter contattare tutti in tutto il mondo.

Tali forme di dipendenze presentano analogie con quelle da sostanze: la realtà virtuale offre una fonte di gratificazione immediatamente e continuamente accessibile ad individui che nella realtà fisica presentano problemi di isolamento, solitudine, difficoltà nelle relazioni interpersonali.

Si ritiene che i soggetti maggiormente a rischio siano adolescenti e giovani adulti (fascia di età compresa fra i 15 e i 40 anni), preparati dal punto di vista informatico, isolati per ragioni lavorative o geografiche, con preesistenti problemi familiari, psicologici e psichiatrici. Tra di essi ricorrono personalità caratterizzate da tratti ossessivo-compulsivi e solitudine sociale.

Tra le varie forme di *addiction* quella che qui interessa approfondire per le sue peculiari implicazioni sociali è relativa al gioco d’azzardo.

## 2. LA DIPENDENZA

### DA GIOCO D’AZZARDO PATOLOGICO

La figura del giocatore patologico (*pathological gambler*) non costituisce certamente una novità e, prima ancora che nella clinica, è stata descritta nella letteratura, che ne ha dipinto i tratti – per così dire – quasi demoniaci: val-

6 F. Marcellino, *Il Cybersex*, in P. Cendon (a cura di), *Il diritto delle relazioni affettive*, Padova., 2005, vol.III, p. 2548

gono per tutte le magistrali pagine di Fiodor Dostoevskij nel *Giocatore*, ma anche quelle di Edgar Allan Poe in *William Wilson* e di Arthur Schnitzler in *Gioco all’alba*.

Naturalmente, anche per evitare generalizzazioni moralistiche, è opportuno precisare subito che vi è una grande differenza fra il caso di chi tenta saltuariamente la sorte e quello dell’individuo che non riesce a sottrarsi al desiderio di giocare d’azzardo. Come osservano Colombo e Merzagora:

se più dell’ 80% della popolazione dei paesi occidentali ha la probabilità di giocare almeno una volta nel corso della vita, appena il 2-3% di costoro diventerà un giocatore patologico (...) Tutto ciò, evidentemente, non è riservato solo ai giochi illegali (...) Questo significa altresì che le notevolmente aumentate possibilità di gioco legale producono un altrettanto significativo incremento delle probabilità che un soggetto a rischio per gioco patologico possa ritrovarsi «favorito» nella pratica del gioco in generale<sup>7</sup>.

È anche doveroso precisare che non tutti i giochi possono definirsi d’azzardo ma solo quelli in cui il ruolo del caso è assolutamente determinante rispetto all’abilità del giocatore e nei quali la ripetizione del comportamento non consente di apprendere indicazioni utili per vincere. Ai fini penalistici, perché si configuri la fattispecie di reato, l’art. 721 c.p. (*Elementi essenziali del giuoco d’azzardo*) richiede inoltre la presenza dello scopo di lucro. Tuttavia non è sempre agevole tracciare un confine netto, come, ad esempio, per il caso del poker, senza dubbio un gioco d’abilità ma nel quale la fortuna ha comunque un suo peso, come del resto avviene in altri giochi di carte.<sup>8</sup>

Le forme di gioco patologico sono state da più di cento anni oggetto di studio da parte di psichiatri, psicologi e psicoanalisti.

Attualmente il Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali (DSM IV-TR) inserisce il Gioco d’Azzardo Patologico fra

7 C.A. Colombo, I. Merzagora Betsos, *Il gioco d’azzardo: profili psichiatrici, sociologici, criminologici*, in P. Cendon (a cura di), *Il diritto delle relazioni affettive*, cit., p. 1613.

8 In effetti la giurisprudenza della Cassazione tende a non attribuire al poker la natura di gioco d’azzardo, proprio in quanto si tratterebbe di gioco di merito più che di alea.

i Disturbi del Controllo degli Impulsi Non Classificati Altrove (quando non sia meglio attribuibile ad un Episodio Maniacale).

Viene definito come “Persistente e ricorrente comportamento di gioco d’azzardo maladattivo”, quello indicato dalla compresenza di cinque (o più) di determinati tratti.<sup>9</sup> In sintesi, si deve manifestare una sorta di “capitolazione al gioco con l’illusione, per di più, di averne il controllo”<sup>10</sup>.

Le analogie con la dipendenze da sostanze sono evidentemente molteplici, anche dal punto di vista dei criteri diagnostici. In particolare la dipendenza dal gioco viene assimilata a quella da cocaina e crack per la necessità di assunzione ripetuta in tempi brevi: Il giocatore patologico non è attratto dal possibile guadagno, ma dal piacere che ricava dall’emozione del gioco stesso, dal brivido del rischio nell’alternanza tra vincite e perdite (c.d. *sensation seeking*), in un meccanismo che stimola la produzione di dopamina a livello cerebrale. Il denaro non è il fine, ma il mezzo per continuare il gioco stesso. Come per l’accostamento a molti stupefacenti, il fenomeno del gioco d’azzardo segue un percorso progressivo che parte da un approccio inoffensivo (gioco occasionale) per giungere

9 Il soggetto è eccessivamente assorbito dal gioco d’azzardo (ad es. è troppo assorbito nel rivivere esperienze passate di gioco, nel soppesare o programmare la successiva avventura, o nel pensare ai modi per procurarsi denaro con cui giocare);ha bisogno di giocare d’azzardo con quantità crescenti di denaro per raggiungere l’eccitazione desiderata;ha più volte tentato invano di controllare, ridurre o interrompere il gioco;è irrequieto o irritabile quando tenta di ridurre o interrompere il gioco d’azzardo;gioca d’azzardo per sfuggire problemi o per alleviare un umore disforico (ad es. sentimenti di colpa, impotenza, ansia, depressione);dopo aver perso, spesso torna un altro giorno per giocare ancora (rincorrendo le proprie perdite);mente ai membri della famiglia, al terapeuta, o ad altri per occultare l’entità del proprio coinvolgimento nel gioco d’azzardo;ha messo a repentaglio o ha perso una relazione significativa, il lavoro, oppure opportunità scolastiche o di carriera per il gioco d’azzardo;ha commesso azioni illegali come falsificazione, frode, furto o appropriazione indebita per finanziare il gioco d’azzardo; fa affidamento su altri per reperire il denaro per alleviare una situazione finanziaria disperata causata dal gioco di azzardo.

10 C.A. Colombo, I. Merzagora Betsos, *Il gioco d’azzardo: profili psichiatrici, sociologici, criminologici*, cit.,p..1613.

ad un atteggiamento abusante (gioco abituale, poi gioco problematico) che può arrivare (gioco patologico) a compromettere profondamente la qualità dell’esistenza della persona.

In analogia a quanto avviene per altre forme di dipendenza da situazioni o da sostanze, anche per il gioco d’azzardo patologico esistono strutture di personalità e stili di vita a rischio, per i quali il pericolo di avviare dinamiche patologiche è amplificato dall’incontro con stimolazioni ed occasioni favorevoli. Questo ci conduce ad affrontare il punto centrale di queste riflessioni ed a riprendere il discorso sul ruolo attribuibile ad Internet.

### 3. LA DIFFUSIONE ATTUALE DEI GIOCHI D’AZZARDO E L’AVVENTO DEL NEW GAMBLING

Gli ultimi decenni, in Italia come altrove, si sono contraddistinti negativamente per il grande incremento dei fattori di rischio legati alla diffusione e promozione capillare di svariate forme di gioco d’azzardo (off e on line), che si sono aggiunte alle già numerose possibilità preesistenti. Soltanto le forme tradizionali (off line) comprendono le scommesse sui risultati sportivi (quali Totocalcio, Totogol, Totosei) ed i giochi di lotteria, i preferiti dagli italiani: Lotto, Enalotto, Superenalotto e Lotterie nazionali.

Apro qui una breve parentesi per sottolineare lo stretto legame che in tutto il mondo si è venuto a creare fra diffusione degli eventi sportivi, aumento esponenziale della loro rappresentazione mediatica (in primo luogo televisiva) ed incremento delle forme di azzardo. Pronosticare il risultato di uno specifico evento e scommettere sul suo esito è la struttura di base di tutte le scommesse, da quelle ippiche a quelle calcistiche ed è una pratica che senza dubbio è divenuta sempre più importante e frequente a seguito della crescente popolarità degli sport nel loro complesso. Le occasioni per puntare danaro sono divenute tantissime, anche perché è sempre più elevata la quantità di avvenimenti sportivi organizzati. Si calcola che oggi in Italia quasi il 60% della popolazione gioca regolarmente – seppure in modo moderato – con una spesa globale in costante au-

mento. Secondo dati forniti dal Codacons, che ha avviato studi al fine di tutelare i giocatori d'azzardo e per il quale la spesa media annua pro capite per i vari tipi di lotterie sarebbe di ben 890 euro, nel 2009 il comparto del gioco pubblico ha registrato incassi pari a 53,4 miliardi di euro. I giocatori sarebbero circa 28 milioni, quelli abituali sfiorerebbero i 7 milioni e di questi circa 750.000 presenterebbero patologie legate al gioco e circa 80.000 vere e proprie forme gravi di dipendenza.

Per l'Eurispes addirittura il 3% del PIL in Italia verrebbe bruciato in scommesse e giochi d'azzardo e se si dovessero considerare entrambi i mercati, quello legale e quello sommerso, ci si troverebbe di fronte ad un giro d'affari di 80 miliardi di euro l'anno, che corrispondono a circa il 5,1% del Pil nominale atteso per il 2010<sup>11</sup>.

Si tratta di una questione sociale di grandi dimensioni che è peraltro direttamente legata all'ambivalenza dello Stato, che vieta il gioco d'azzardo in quanto immorale ma nel contempo se ne fa monopolista e massimo promotore, in ragione dei forti introiti fiscali che ne ricava, oltretutto traendoli in buona parte dalle fasce più disagiate. Il gioco legale infatti è stato definito "una tassa sulla povertà", per l'impatto che ha sugli strati più poveri della popolazione, come è dimostrato pure dalle rilevazioni ufficiali<sup>12</sup>.

Su questa già massiccia offerta legale tradizionale, negli ultimi anni si sono inserite ulteriori, molteplici modalità di azzardo, accessibili soprattutto on line, ma anche off line, tanto da indurre a parlare di nuovi giochi d'azzardo (*new gambling*).

Frutto di una vera e propria rivoluzione tecnologica, essi propongono un nuovo modo di giocare: solitario, decontestualizzato (a ogni ora e in ogni luogo), globalizzato, con regole semplici e universalmente valide, pertanto a bassa soglia di accesso. Destinatari di questa offerta di consumo sono fasce sociali che un

tempo si tenevano generalmente lontane dai luoghi tradizionali dell'azzardo: adolescenti, pensionati, interi nuclei familiari con i loro bambini popolano le sale da gioco, attrezzate da *slot machine* e video poker o staziona-no nelle affollate sale del bingo. In un certo senso si può parlare di "democratizzazione" dell'azzardo, rispetto a certi antichi modelli vagamente decadenti e aristocratici, ma il timore è che tutto ciò possa suscitare nuove e pericolose forme di dipendenza.

Ci riferiamo in particolare alle lotterie "istantanee" (le tante modalità della formula "gratta e vinci"), a quelle telematiche, ai casinò on line, alle scommesse sportive in rete, al videopoker ed alle *slot machines* collocate in innumerevoli locali pubblici. In particolare, uno dei fattori cui in Italia è possibile ricondurre la crescita di circa 20 miliardi di euro riscontrata dal settore dei giochi tra il 2003 e il 2006 (da 15,49 miliardi a 35,24 miliardi!), accompagnata da quella di 3 miliardi di euro di entrate erariali (da 3,5 a 6,7 miliardi) è stata l'introduzione, nel 2003, di norme che hanno disciplinato il fruttuoso mercato delle c.d. *NewSlot*. Gli apparecchi elettronici per i videogiochi sono progressivamente diventati la tipologia principale per raccolta di denaro, arrivando nel 2008 a rappresentare il 45,6% delle entrate complessive del settore.

Tutte queste "offerte di gioco" presentano dei tratti comuni, che le differenziano da quelle tradizionali, rendendole potenzialmente molto più pericolose per i soggetti a rischio (soprattutto per i minorenni), e precisamente:

- il carattere di disponibilità immediata e capillare sul territorio (si pensi ai video poker, alle sale "bingo"), a prescindere da limitazioni derivanti da orari e distanze geografiche;
- la grande semplicità di accesso e di partecipazione ai meccanismi dei giochi;
- l'assenza di aspetti relazionali di mediazione interpersonale, con la proposta di partite veloci, in cui si assiste al trionfo della ripetizione e alla perdita del controllo temporale e monetario con il rischio di alienare il soggetto dalla realtà;
- il carattere automatico e spesso anticipato dell'esborso finanziario;

11 Eurispes, *Il gioco in Italia: da fenomeno di costume a colosso industriale*, dicembre 2009.

12 M. Fiasco, *Aspetti sociologici, economici e rischio di criminalità*, in M. Croce, R. Zerbetto (a cura di), *Il gioco e l'azzardo*, Milano, 2001, p. 331.

- la forte attrazione psicologica determinata dal grande spazio pubblicitario riservato su tutti i media, con una sponsorizzazione che le altre fonti potenziali di dipendenza non hanno mai avuto. In questo senso, le strategie di comunicazione rivestono un peso determinante.

In particolare per quanto riguarda le formule on line, la disponibilità di un computer e di una connessione a Internet garantisce a chiunque l'accesso a centinaia di casinò virtuali i quali, 24 ore su 24, simulano la seduttiva e realistica esperienza dei casinò tradizionali che può essere condivisa ogni anno da milioni di nuovi utenti, molti dei quali nella realtà fisica non avrebbero mai la possibilità di entrare in una casa da gioco. I siti dei *cybercasinò* sono costruiti con interfacce amichevoli e accattivanti e generalmente offrono dei cospicui bonus di ingresso (centinaia di euro) per incoraggiare i neofiti. Questi canali d'accesso rendono particolarmente esposte all'invischiamento le fasce degli adolescenti e dei giovani adulti, prevalentemente maschi, che già risultavano statisticamente più soggetti a tale rischio. A proposito del sesso dei giocatori, sembra che proprio la fascinazione delle proposte telematiche colpisca in misura crescente le donne, forse in conseguenza del maggior tempo trascorso in casa e al computer e del facile accesso alle carte di credito.

Nel 2008 si è affermata anche la versione *on line* di molti giochi tradizionali (la più apprezzata è quella relativa alle varie forme di "Gratta e Vinci") aprendo nuove fette di mercato e sono stati introdotti i giochi di abilità che hanno subito registrato una raccolta considerevole. Gli esperti del settore hanno individuato nel 2009 l'anno di svolta dei giochi "a distanza" con la definitiva affermazione del poker e, più in generale, dei giochi di abilità, con la conferma del loro grande successo, insieme a quello delle scommesse (sportive e ippiche). Basti pensare che nei primi nove mesi del 2009 la raccolta complessiva dei giochi on line è stata di 2,6 miliardi di euro, con un incremento superiore all'80% rispetto a quella ottenuta nel 2008.

Le cifre riportate sono riferite al solo circuito dei giochi legali, autorizzati dall'Aams (Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato), in particolare poker, scommesse, Lotto

e SuperEnalotto, lotterie istantanee e bingo. Tuttavia, esistono in Rete migliaia di siti i quali, pur non autorizzati, offrono la possibilità di accedere anche alle modalità di azzardo vietate in Italia (casinò e *slot machine*). Questo avviene soprattutto per quei siti i cui server sono ospitati in Stati esteri, come l'Olanda, l'Austria, l'Inghilterra o anche Gibilterra e paesi off-shore.

L'Eurispes stima che le offerte di gioco illegale su Internet raggiungano un volume d'affari di circa 5 miliardi di euro.

#### 4. LA DIFFUSIONE DEI GIOCHI ON LINE E LE CARATTERISTICHE DEGLI UTENTI.

##### I RISCHI PER I PIÙ GIOVANI

In generale i dati disponibili sulla diffusione delle condotte di gioco on line sono ancora piuttosto scarsi ma quelli noti appaiono senza dubbio preoccupanti.

In base ad una indagine condotta nel 2009 dall'Eurispes su di un campione di oltre 1.000 cittadini italiani, il 13,7% dei giocatori nutre una vera e propria passione per i giochi on line. Sono gli uomini (15,4%), rispetto alle donne (11,8%) ad aver maggiormente sperimentato il gioco on line. I giocatori hanno nel 17,9% dei casi un'età compresa tra i 35 e i 44 anni, seguiti dai giovani tra i 18 e i 24 anni (16%). Solo il 12,6% dei 45-64enni e il 12,3% degli ultra 65enni, invece, ha provato l'ebbrezza di sfidare la sorte per via telematica.<sup>13</sup>

Sempre in base all'indagine Eurispes, i giocatori utilizzano Internet per dedicarsi al poker (64,3%) e fare scommesse (50,4%), molti invece giocano al casinò (30,2%), mentre le lotterie tradizionali raccolgono percentuali contenute (15,5%) indicando che per queste tipologie di giochi continua a prevalere l'abitudine alla fruizione "fisica". Per quanto riguarda il sesso le donne, in misura maggiore rispetto agli uomini, preferiscono la modalità telematica per partecipare a tornei di poker (69,8% vs 60,5%). Esse, inoltre, sfidano più frequentemente la sorte nei casinò virtuali di quanto facciano i giocatori del sesso opposto (41,5% vs 22,4%), mentre le scommesse vengono effettuate da donne e uomini in misura equivalente.

<sup>13</sup> Eurispes, *Il gioco in Italia: da fenomeno di costume a colosso industriale*, cit.

Secondo informazioni raccolte dall' Agicos (un'organizzazione di tutela dei consumatori), nel corso dell'intero 2009 sui tavoli verdi virtuali sarebbero stati giocati dagli italiani oltre 2,3 miliardi di euro, dato che conferma il poker come il gioco in denaro in assoluto più praticato nella Rete.

La maggior parte dei giocatori on line pratica tale forma di intrattenimento occasionalmente (69%), mentre il 24,8% ha con esso un rapporto più assiduo. Minore appare, invece, la percentuale di quanti dichiarano di nutrire una vera e propria passione per l'on line, al punto da giocarci sempre (4,7%).

L'8,9% degli intervistati dai ricercatori Eurispes rivela di aver chiesto soldi in prestito per giocare, a fronte di un 91,1% che afferma di non averlo mai fatto. Per quanto concerne le motivazioni, la maggioranza (51,9%) dei partecipanti ai giochi on line preferisce questa modalità di fruizione in ragione della semplicità di accesso al canale di gioco. A tale valore si aggiunge il 9,3% di quanti scelgono di giocare on line in quanto si possono fare puntate da qualsiasi personal computer che sia connesso alla Rete. Meno consistente appare la percentuale di coloro che preferiscono il gioco "virtuale" perché ritengono sia più facile concentrarsi davanti a un computer (12,4%) piuttosto che in una sala giochi o in un centro scommesse. Inoltre, secondo il parere del 6,2% del campione che preferisce questa forma di intrattenimento, il computer permette di essere al riparo da sguardi indiscreti. Un aspetto molto significativo riguarda il ruolo della televisione e di Internet, che sono indicate come i principali canali di diffusione delle notizie sulle molteplici offerte di lotterie, scommesse e giochi.

Dati più precisi sono disponibili per una realtà nazionale a noi vicina, quella Svizzera, dove la Commissione federale delle case da gioco, nel rapporto finale pubblicato nell'aprile 2009, ha tentato di monitorare il numero delle persone con diversi tipi di comportamento da gioco presenti nel 2007<sup>14</sup>. Su di un campione di 14.393 svizzeri interpellati, si evince che

il 3,4 % praticava il gioco d'azzardo on line, l'8,3% sfruttava altri giochi offerti in Internet (senza poste in danaro) e lo 0,4% giochi illegali. L'estrapolazione di queste cifre consente di ipotizzare che oltre 250.000 persone della popolazione svizzera sperimentavano il *gambling* on line, quasi 600.000 partecipavano ad altri giochi offerti in Rete e fra le 30.000 e 35.000 persone praticavano giochi illegali.

Questo enorme giro d'affari che ha ormai assunto una dimensione sopra nazionale si intreccia da tempo con i canali della finanza illegale. Nei cybercasinò, le cui società di gestione riescono ad eludere i vincoli delle normative nazionali, si è inserita la criminalità organizzata, che utilizza per il riciclaggio i pagamenti delle vincite che sono effettuati attraverso società *off shore*.

Indagini condotte in differenti contesti nazionali hanno ribadito la pericolosità che il *new gambling* può rivestire all'interno del mondo adolescenziale. In particolare, sono state indicate quattro variabili principali che sembrano aver contribuito all'aumento del gioco d'azzardo tra le fasce giovanili della popolazione: la crescente liberalizzazione e la maggiore tolleranza sviluppatasi in questi ultimi anni, verso l'azzardo, percepito come innocuo e addirittura incoraggiato a livello pubblicitario; la ritardata consapevolezza del problema; la scarsa attenzione nei confronti di programmi per la formazione di una coscienza collettiva sui problemi legati al gioco; la familiarità e prossimità tecnologica delle nuove generazioni con il Web, per quanto riguarda i giochi on line.

È evidente che nel caso di soggetti adolescenti e giovanissimi si sovrappongono e interagiscono le dinamiche attrattive del gioco d'azzardo e quelle dei *new media*, che nel loro insieme si rivelano particolarmente pericolose nel contesto di fasce di età caratterizzate dalla presenza di molteplici fattori di vulnerabilità e fragilità, individuali e sociali. Infatti è proprio nell'adolescenza (che oltretutto tende oggi ad allungarsi anche di molto, la cosiddetta "adolescenza protratta" dei 25/30enni) che i comportamenti a rischio svolgono una funzione centrale rispetto all'accettazione nel gruppo dei pari, al sentirsi più grande e libero dal controllo degli adulti, in

14 Commissione federale delle case da gioco, *Gioco d'azzardo: comportamento e problematica in Svizzera*, Rapporto finale, Ginevra, aprile 2009.

grado di fronteggiare l'ansia e la frustrazione e di definire una propria identità.

Nella letteratura scientifica numerosi studi concordano nell'evidenziare la comorbilità di varie turbe comportamentali con condotte di gioco patologico conclamate o potenziali. Negli adolescenti con problemi di gioco d'azzardo emerge un'elevata frequenza di disagi di carattere familiare, scolastico, legale e relazionale, spesso associati all'uso di alcool e droga, alle assenze a scuola, a preesistenti problemi di gioco in famiglia e alle attività illegali, finalizzate a finanziare il gioco stesso. In queste situazioni non è raro che gli stessi genitori presentino aspetti di gioco patologico<sup>15</sup>.

Secondo alcune fonti, in Italia almeno 7 adolescenti su 10 giocano e scommettono: va detto che a tale stima si giunge considerando i diffusissimi "gratta e vinci" cartacei ed anche la partecipazione a modalità - come il poker on line giocato su *facebook* - che prevedono puntate e vincite meramente virtuali e simboliche, quindi non reali. In questi ultimi casi tuttavia, si tratta comunque di un approccio non privo di rischi psicologici per la familiarizzazione culturale ed un possibile passaggio a forme monetarie effettive.

La pratica dell'azzardo sarebbe più diffusa tra gli adolescenti del Sud Italia, in primo luogo della Campania, circostanza che sembra avvalorare la lettura del *gambling* come forma di fuga da realtà problematiche ed illusoria scorciatoia per risolvere frustrazioni e realizzare rapidi guadagni.

È utile richiamare nuovamente i risultati dell'indagine realizzata nel 2009 dall'Eurispes su un campione di 1.007 cittadini, stratificato per quote proporzionali della popolazione italiana secondo le seguenti variabili: sesso, classi d'età, area territoriale (Nord-Ovest, Nord-Est, Centro, Sud e Isole) ed ampiezza demografica del comune di residenza (piccolo, medio e grande). Secondo tale ricerca il 39% degli Italiani ha investito per la prima volta dei soldi per giocare tra i 18 e i 25 anni, mentre il 38,4% lo ha fatto tra i 13 e i 17 anni. Se si rapporta la percentuale degli italiani che sostengono di

aver giocato per la prima volta in un'età compresa tra 13 e 17 anni (38,4%) al numero totale degli adolescenti (13-17 anni) nel 2008, è possibile ipotizzare che nel nostro Paese i *teen-players* siano ben oltre il milione.

In effetti, sembra che quanto prima gli individui iniziano a giocare tanto più facilmente essi maturano una relazione problematica con il gioco: alcune ricerche hanno evidenziato che il 48% dei giovani giocatori d'azzardo problematici si sarebbe accostato alle varie forme di *gambling* circa dieci anni prima di manifestare aspetti patologici<sup>16</sup>.

## 6. CONCLUSIONI

Il coinvolgimento dei più giovani nelle varie forme d'azzardo e particolarmente in quelle accessibili sul Web costituisce un aspetto particolarmente delicato e preoccupante del più generale problema della diffusione del gioco e delle tecno-dipendenze nella società globale. Rispetto ad esso si evidenzia la necessità inderogabile di impostare adeguate strategie di prevenzione e di educazione. Nella prevenzione, accanto all'individuazione precoce dei contesti e dei soggetti a rischio, rientra sicuramente una più rigorosa disciplina normativa delle offerte di lotterie e giochi, per rendere effettiva l'inibizione dell'accesso ai minorenni.

In effetti, per poter operare nel mercato italiano con la licenza della AAMS (Amministrazione Autonoma Monopoli di Stato) i siti web di giochi e scommesse debbono soddisfare ad alcuni requisiti fondamentali, primi fra i quali la promozione al gioco responsabile e sicuro, nonché il divieto ai minori di scommettere ed il divieto assoluto di proporre giochi di casinò, poker e *slot machine*. Tuttavia le precauzioni adottate si rivelano spesso insufficienti, senza dimenticare la costante disponibilità di siti esteri o comunque illegali che trascurano queste garanzie. Appare egualmente difficile assicurare l'interdizione ai minori nelle innumerevoli modalità offline, specialmente in quelle automatizzate<sup>17</sup>.

15 cfr. R. Tulelli, *Gioco d'azzardo e minori: le nuove forme della dipendenza*, <http://universominori.myblog.it/gioco-d-azzardo-e-minori> - sito consultato il 12 maggio 2011.

16 *Ibidem*.

17 In realtà il nostro ordinamento ha riconosciuto i rischi derivanti da un prematuro e non consapevole avvi-

È dunque evidente il ruolo centrale che viene ad assumere l'educazione dei più giovani ad un corretto approccio alle nuove tecnologie ed alle possibilità potenzialmente pericolose che esse offrono, un compito che spetta in primo luogo alla famiglia ed alla scuola, oltre che alla società nel suo complesso. Non si possono tuttavia ignorare certi aspetti culturali fortemente contraddittori che, nel caso specifico dei giochi d'azzardo, rendono questo compito particolarmente problematico.

Bisogna ribadire che la crescente liberalizzazione e disponibilità, la maggiore tolleranza e addirittura l'incoraggiamento pubblicitario verso ogni sorta di lotterie e scommesse hanno senza dubbio contribuito a diffonderle anche presso gli adolescenti e a far percepire queste attività come prevalentemente innocue. Un esempio emblematico di queste ambiguità si rinviene nelle dichiarazioni del presidente dell'Eurispes, Gian Maria Fara, il quale – commentando i dati della ricerca in precedenza richiamata – ha affermato che quella dei giochi è «la terza industria del Paese» e che «la Aams ha ancora molto da fare per contrastare il sommerso e che dal settore giochi si possono produrre ancora molte entrate per lo Stato». In sostanza, emerge con chiarezza l'idea di un fenomeno da incoraggiare nelle sue forme legali, in quanto si dimostra una delle più preziose fonti di introiti per la Pubblica Amministrazione.

cinamento dei giovani ai giochi d'azzardo, introducendo con l'articolo 22 della legge 27 dicembre 2002, n. 289, che modifica l'articolo 110 del Testo unico delle leggi di pubblica sicurezza (T.U.L.P.S), il divieto, per i minori di 18 anni dell'utilizzo di congegni e apparecchi automatici, semiautomatici ed elettronici da intrattenimento o da gioco di abilità che si attivano con l'introduzione di moneta metallica. Tale divieto, il più delle volte eluso, non include tuttavia i giochi d'azzardo quali giochi a pronostico, lotterie, riffe e scommesse che attualmente vedono la partecipazione di un pubblico sempre più vasto. Ricordiamo inoltre che con una circolare del 23 marzo 2010 l'AAMS ha informato i gestori e i rivenditori dei prodotti «gratta e vinci» del divieto di vendita dei medium ai minori di 18 anni e della nuova normativa che prevede chiaramente di inserire sui biglietti del gratta e vinci sia nelle versioni online che in quelle offline la scritta 18+. Tuttavia sono molteplici ed evidenti le difficoltà applicative che si prospettano, specialmente per le vendite on line e nei distributori automatici diffusi in tutto il Paese.

Sono già state richiamate le dinamiche e le motivazioni che rendono l'intreccio fra *new media* e gioco d'azzardo particolarmente invischiante e pericoloso per una fascia fisiologicamente a rischio come quella degli adolescenti e dei post-adolescenti (e non solo per loro). Questi fenomeni vanno anche collegati con la precocizzazione dei comportamenti che è una caratteristica dell'accelerazione straordinaria che viviamo e riguarda molti ambiti, come ad esempio quello della sessualità, nonché con l'affermarsi di meccanismi di apprendimento cosiddetto "digitale", in cui emerge il primato del "sapere visuale" veicolato dai mezzi elettronici rispetto alle forme tradizionali basate sull'intermediazione dell'autorità di figure adulte<sup>18</sup>.

Tuttavia, nella proliferazione di giochi e scommesse cui assistiamo c'è forse qualcosa di più e di diverso, che riguarda direttamente i modelli esistenziali che la società ostentatamente propone, alimentando la convinzione che attraverso strumenti semplici, privi di impegno, totalmente scollegati da ogni merito, sia possibile cambiare la vita ed è emblematico il nome della più recente lotteria istantanea: *Win for Life*. Nel venir meno di ogni metasignificato valoriale rimane il caso a dettare il senso (o la mancanza di senso) dei percorsi individuali e collettivi, a somiglianza della lotteria narrata da Jorge Luis Borges: «poiché Babilonia, essa stessa, non è altro che un infinito gioco d'azzardo»<sup>19</sup>.

Pierpaolo Martucci, Criminologo, Ricercatore, Docente di Antropologia Criminale e Criminologia nella Facoltà di Giurisprudenza dell'Università degli Studi di Trieste  
martucci@units.it

18 Sul tema si veda L. Leone, *Apprendimento digitale e comportamenti violenti*, in "Rassegna Italiana di Criminologia", 2008, 3, pp. 525-545.

19 J.L. Borges, *La lotteria a Babilonia*, in *Finzioni*, Milano, 1974, p. 53.