



Dr.ssa Daniela Capitanucci  
Associazione AND – Azzardo e Nuove Dipendenze

### “Giocatori patologici e rischi di criminalità”

Grazie ai Lions per questo invito. Noi dell'Associazione AND – Azzardo e Nuove Dipendenze – siamo molto lieti di questa giornata, perché - un po' anche per la ragioni che ha spiegato Mauro Croce - è necessario che cominciamo a pensare che il gioco d'azzardo patologico non è solo un problema esclusivo delle persone e delle famiglie che lo vivono direttamente, ma che questo fenomeno ha delle ricadute sulla società allargata, e quindi su tutti noi, di cui probabilmente dobbiamo tenere conto.

Dovendo scegliere di cosa parlare ho pensato che, in analogia con le tossicodipendenze, la cosa che forse più spaventa il comune cittadino sono i risvolti criminali di questi comportamenti additivi e dunque ho pensato di fare una breve trattazione su questa tematica.

Riprendo velocemente due o tre concetti che ha già trattato il Dott. Croce: è chiaro che una spendita di 35 miliardi di Euro in giochi pubblici nel 2006, vuol dire un elevato volume economico speso al gioco. Come diceva anche il Dott. Croce, l'offerta capillare entra nei tempi e negli spazi di vita quotidiana, a contatto con fasce di età e condizioni sociali nuove rispetto al gioco d'azzardo. Quindi come diceva anche il Dott. Croce se non tutti sono disposti a entrare in bische clandestine o anche prender su e partire per andare in un casinò, tutti probabilmente entriamo al bar per bere un caffè.

Quindi cosa vuol dire in sostanza questo ingresso del gioco d'azzardo nei mondi sociali? In realtà il passaggio accaduto in questi dieci anni, da *Monopolio che contiene a Monopolio azienda di business*, comporta - come diceva e ha ben spiegato il Dott. Croce - non solo un riposizionamento dell'offerta, e quindi un'emersione dei giocatori dall'illecito al lecito, ma anche un'attivazione della domanda, e cioè l'ampliamento della platea di consumatori-giocatori. È vero, da quanto riferito negli studi internazionali, che più persone giocano, più persone giocheranno e più persone svilupperanno problemi con gioco. Si stima circa l'1% della popolazione adulta.

Prima si è accennato a quanto si è polverizzata l'offerta di giochi d'azzardo leciti e quanto sia divenuta sempre più accessibile e a bassa soglia. Ciò è accaduto senza un contestuale monitoraggio delle derive patologiche. Non esiste in Italia una indagine nazionale di prevalenza e non esistono indagini per rilevare l'incidenza del disturbo (in altre parole, non è stata rilevata una linea di base che dicesse quanti erano i giocatori patologici in Italia prima di questa massiccia introduzione di nuove occasioni di azzardo e a tutt'oggi questo dato di partenza come pure i dati di incremento non sono noti). Come minimo, un atto irresponsabile e purtroppo insanabile.

Così gli unici dati che rilevano la dimensione numerica di tale patologia, cioè che rilevano quant'è il numero di persone che sono afflitte da questo tema di salute, sono alcune recenti ricerche a carattere locale. La prima è stata svolta in Provincia di Pavia nel 2004-2005 ed è stata replicata con analoga metodologia l'anno scorso nella zona della Brianza, dall'ASL Milano 3. Tali indagini rilevano una prevalenza attuale, quindi riferita all'arco degli ultimi 12 mesi, perché questo era il focus delle ricerche, dell'1,1% (nel pavese) oppure l'1,3% della popolazione (in Brianza). Ci siamo dunque rispetto ai dati che dicevamo prima.



Sembrerebbero poche queste persone, pensate però che intanto abbiamo appunto considerato soltanto una rilevazione sugli ultimi 12 mesi, cioè queste sono le persone che in quest'ultimo anno hanno manifestato questi problemi di gioco e pensate che rapportato alla popolazione della Provincia di Varese, sono circa 7.000 persone, e nella sola Città di Busto sono 750.

Ora quando pensiamo a 750 persone che a Busto Arsizio hanno una problema di gioco d'azzardo, poi pensiamo anche ai loro nuclei familiari, alle loro mogli, ai loro mariti, ai loro figli, per cui le persone contaminate e coinvolte sono decisamente molte di più.

Dobbiamo fare un distinguo: il Dott. Croce diceva che non tutti i giocatori sono giocatori patologici, ci sono anche i giocatori che vivaddio giocano per divertirsi. Abbiamo visto una quota che è del 99%. È molto facile capire quando si passa da una classe all'altra. Il *giocatore sociale* è quello che gioca per divertirsi, che accetta di perdere il denaro puntato e scommesso, che non torna a giocare per rifarsi dalle perdite e che gioca soprattutto secondo le sue possibilità.

Secondo il Prof. Ladouceur, uno studioso canadese che a lungo si è occupato del fenomeno, quindi il *giocatore patologico* è bene identificato: è quello che gioca più denaro, più a lungo e più spesso di quanto ha previsto, di quanto ha predeterminato, e di quanto si può permettere. Vedete quindi come la perdita di controllo sul comportamento del gioco, sul tempo dedicato al gioco, sulla frequenza al gioco e sul denaro speso al gioco, determina le conseguenze negative.

E fra queste conseguenze negative ci sono anche gli atti illeciti che possono essere compiuti per procacciarsi il denaro che serve a stare, a rimanere nel gioco.

Sappiamo da studiosi quali Custer e Lesieur che ci sono in genere tre fasi che attraversa un giocatore patologico. C'è un primo momento iniziale di vincite e questo è un qualcosa che genera euforia, genera quella fiducia di poter cambiare la propria vita improvvisamente, cosa che mai magari avrebbe potuto fare con le risorse del proprio lavoro. E poi arriva la fase della perdita cui segue quella della disperazione.

C'è infatti una legge matematica che ci dice che *in gioco d'azzardo*, dal momento che esso è basato sull'alea, è il caso che determina vincite e perdite, e alla lunga - se questo è un gioco gestito, dove dunque una certa percentuale (variabile da un gioco all'altro, per cui per esempio nelle slot machine che noi vediamo nei bar, questa percentuale è circa il 25%) viene immancabilmente trattenuta dal gestore per gestire l'attività di gioco - questa legge statistica ci dice che *se uno continua a giocare e insiste a giocare non potrà che perdere*. Qui si innesca il circolo vizioso della necessità di recuperare queste perdite, di desiderare di rifarsi di quanto perduto e così si può aprire un ciclo drammatico che può poi evolvere in una fase di disperazione.

Quindi dicevamo gli aspetti criminologici. Il gioco d'azzardo e il gioco d'azzardo eccessivo interessano in più modi la sfera della criminologia. Oggi, data la complessità del tema, non potremo affrontare tutti questi argomenti, ma prenderemo soltanto in esame le conseguenze dirette, i risvolti penali e in parte anche civili proprio rispettivamente al giocatore patologico.

Un po' di notizie che potrebbero sembrare curiose, tratte dalle cronache recenti, per darci un po' l'idea di come veramente questo problema stia diventando sempre più un problema reale.

A maggio 2006 – notizie che sono state tratte da un sito internet – *“ruba ai malati per saldare i debiti di gioco” – per lui il gioco era diventato una droga al punto da spingerlo a rubare gli esigui risparmi dei malati ricoverati nell'ospedale psichiatrico dove lavorava come impiegato*”. Oppure: *“Rubano gratta e vinci per mille Euro. La fortuna non ha certo sorriso a due ladri scapestrati che mercoledì sono stati arrestati dai Carabinieri per il furto di circa mille Euro di gratta e vinci”*.



Oppure: *“Continuano i furti ai danni di bar ed esercizi pubblici. L’ultimo colpo alle new slot è stato messo a segno a Cosio Valtellina”*.

Ecco questo genere di reati anche nella nostra Provincia stanno accadendo molto di frequente.

E poi questo altro articolo, proprio l’altro giorno, primo giugno 2007 – *Busto Arsizio*, per cui proprio qua: *“Venditore ambulante denunciato dai Monopoli di Stato aveva cercato di incassare un falso biglietto vincente: “ho vinto alla lotteria”, ma era una truffa”*: ha fatto semplicemente una fotocopia di un suo biglietto, si trovava in situazioni debitorie e in cattive acque economiche, l’ha spedita ai Monopoli di Stato, perché si sapeva che c’era in giro probabilmente il vincitore di questa lotteria ed era proprio un ambulante, per cui ha ben pensato di fare il colpaccio. E anche questo di ieri, giovedì 7 giugno: *“Agguato a mano armata, mi sono inventato tutto. Ha confessato di aver simulato una rapina l’uomo che questa mattina ha detto di essere stato aggredito da due malviventi davanti a una filiale bancaria”*. (fonte: *Varesenews*). In questo caso tuttavia non era esplicitato se ci fosse oppure no una correlazione col gioco d’azzardo, e questo è un problema importante perché di fatto il numero oscuro in questo tipo di reati è presumibilmente molto elevato, perché spesso non viene neanche dichiarato il rapporto di causa-effetto fra un reato comune come è questo e la sussistenza di un problema di gioco.

Vi prego di notare poi come a fianco di una notizia così, proprio su una pagina della diffusissima rivista on line della Provincia di Varese, troviamo il banner dello sponsor - un casinò on line! – a fianco della foto della macchina dei Carabinieri, proprio nella stessa pagina.

Quindi dicevamo che in questa sede ci occuperemo esclusivamente della criminalità del giocatore eccessivo e quindi ci interessiamo delle attività illegali, di interesse penale, che riguardano la condotta del giocatore patologico. Colombo e Merzagora Betsos nel 2002 hanno fatto una accurata analisi e dicevano che la passione del gioco può essere ricompresa tra gli argomenti di interesse psico-patologico forense, sia in sede civile che in sede penale, perché potrebbe delineare motivo di prodigalità, atto a promuovere la dichiarazione di inabilitazione – oggi sempre più ci si muove invece verso l’utilizzo dello strumento dell’amministrazione di sostegno, proprio a tutela dei giocatori e delle loro famiglie – ovvero, se alla base della genesi del reato, potrebbe configurare quell’infermità tale da incidere sulla capacità del volere secondo questi articoli.

Sono diversi gli studi, all’estero soprattutto, perché in Italia questa branca della criminologia forense purtroppo non è stata studiata più di tanto, che dimostrano appunto che i giocatori patologici sono frequentemente coinvolti in attività illecite, finalizzate a procacciarsi il denaro per giocare. Del resto, e questo è importante, ricordiamo che il manuale statistico-diagnostico, che è il manuale che descrive le psicopatologie, nel 1980 ha ritenuto di inserire la patologia del giocatore eccessivo fra le patologie riconosciute dall’Organizzazione Mondiale della Sanità e fra i criteri di diagnosi ha proprio messo quello di avere commesso delle azioni illegali, quali la falsificazione, la contraffazione di assegni, la frode, il furto, la frode fiscale, l’appropriazione indebita, finalizzate a finanziare il gioco d’azzardo.

È evidente e banale: l’elevata criminogenicità del gioco d’azzardo deriva dalla catena di eventi legata all’ingente quantità di soldi che girano intorno al gioco e di cui il giocatore necessita.

A favore di questa correlazione troviamo una amplissima ricerca fatta dalla NORC dell’Università di Chicago nel 1999, dove si evidenzia come i giocatori patologici hanno prevalenza di arresti, bancarotta, carcerazioni, maggiori rispetto ai giocatori non patologici, oppure alle persone che non hanno mai giocato nella vita. Questo studio rileva che l’indebitamento per il gioco è del 25% maggiore nel giocatore patologico rispetto al giocatore a basso rischio e vede il 120% maggiore rispetto a chi non gioca del tutto.



Negli Stati Uniti ci sono stati dei momenti di apertura dei casinò e c'è stata una rilevazione puntuale di alcuni fenomeni sociali, fra cui quelli criminali, per vedere che cosa succedeva nel tessuto sociale una volta introdotti questi nuovi giochi. Qui mi corre l'obbligo di ribadire che purtroppo la totale assenza di dati in nostro possesso a riguardo di queste questioni, dal momento in cui sono stati invece introdotti questi nuovi giochi nell'arco degli ultimi dieci anni in Italia, non ci renderà possibile, perché i dati non sono disponibili, valutare il reale impatto sociale di questa introduzione massiccia e a bassa soglia.

Quindi dicevamo che dove hanno fatto questi studi e quindi hanno verificato che cosa succedeva prima di introdurre un casinò o introdurre dei giochi e che cosa è successo dopo, vediamo che nei primi sei anni di vita dal casinò del Minnesota il tasso di criminalità era aumentato più del doppio rispetto agli stati in cui non c'erano dei casinò. Era il 39% contro il 18%. Il numero totale dei crimini nel raggio di 30 miglia da Atlantic City, che è stato l'ultimo dei posti dove massicciamente sono stati introdotti casinò in America, era aumentato nei nove anni successivi all'introduzione del casinò del 107%. Il numero dei casi trattati dalla Corte di giustizia della Contea di Tunica, sempre Mississippi, era passato dal '91, anno prima dell'apertura dei casinò, quando ce n'erano 689, a 11.100 nel '96. Per cui si vede che incidenza e secondo le ricerche effettuate dall'Università del Nevada a Las Vegas, oltre 5.000 crimini ogni anno e altri 17.100 arresti per crimini minori, sarebbero dovuti alla presenza dei casinò.

L'FBI ritiene, e qui era un dato vecchio, riportato sempre da Merzagora Betsos, che il Nevada è in assoluto lo stato con maggiori crimini fra tutti gli Stati Uniti e il numero di crimini violenti in Nevada è aumentato del 40% dal '91 al '96, mentre nello stesso periodo in tutto il resto degli Stati Uniti era aumentato del 10%. Il furto per giocare o per pagare debiti di gioco è frequente, ci sono ricerche che rilevano che il 46% dei giocatori patologici ha commesso dei furti e il 36% è stato arrestato per atti illegali connessi al gioco. Inoltre un terzo dei giocatori patologici sono stati arrestati, contro il 10% dei giocatori a basso rischio e il 4% dei non giocatori.

Ricerche evidenziano quindi che il bisogno continuo di denaro spinga oltre il 60% dei giocatori patologici a ricorrere ad attività illecite per continuare a giocare e per una minoranza di costoro l'illiceità, la commissione di reati, diventa una modalità abituale di vita. Quindi potremmo anche ipotizzare che per taluni soggetti il gioco rappresenti una sorta di porta d'ingresso nel mondo dell'illegalità, con il dubbio che, una volta varcata questa porta, il continuare la condotta illegale non sia strettamente più legata alla necessità di denaro per giocare.

Come dicevamo prima, la tipologia dei reati commessi, che sono spesso dei reati comuni, e la difficile correlazione alla motivazione, non sempre è evidente la relazione causale con il gioco d'azzardo eccessivo, né viene ricercata perché in caso di una rapina difficilmente la Polizia o la Magistratura va ad indagare se c'era a monte un problema di gioco, e altri fattori determinano un *altro numero oscuro*, per cui è veramente *difficile sapere quante siano in realtà le condotte criminali ascrivibili a questo tipo di situazione patologica*.

Io ho voluto per analogia utilizzare una descrizione che Birkhoff ha fatto, riferita all'analisi della criminalità del tossicodipendente, perché ho trovato estremamente interessante e molto somigliante con quella del giocatore d'azzardo patologico. Birkhoff divide in quattro grossi capitoli le tipologie di atti criminali che possono essere condotte dalle persone dipendenti: una criminalità diretta, una derivata dalla sindrome di astinenza, una indiretta e una d'ambiente. E ora velocemente vedremo che cosa vogliono dire queste quattro tipologie criminali.



La *criminalità diretta* è quella a cui si ascrivono reati commessi a causa dell'effetto del giocare in modo eccessivo stesso. Quindi non sempre gli effetti immediati e diretti del giocare in modo eccessivo favoriscono di per sé la commissione di reati, in quanto le modificazioni psichiche indotte solo raramente pongono il giocatore in uno stato di alterazione facilitante gesti inconsulti, azioni incontrollate o atti violenti, così come si può pensare per il tossicodipendente. Però anche qui c'è un'eccezione, perché i reati commessi per effetto diretto del gioco, anche se piuttosto rari, ci sono: ad esempio possiamo pensare agli atti aggressivi che vengono condotti a seguito di gravi perdite, come ad esempio macchinette sfasciate nei bar, aggressioni verbali e fisiche agli impiegati della casa da gioco o ai baristi e magari il tutto un po' incrementato dall'utilizzo di alcolici.

Poi un altro esempio di criminalità diretta a mio avviso sono le gravi carenze nell'accudimento di minori. Si possono annoverare in questa classe di criminalità e questo viene confermato da varie riflessioni: ce lo dirà poi il Dott. Carlevaro, ma tra i criteri di immediata espulsione, esclusione di un giocatore dai casinò elvetici, c'è anche proprio quello di aver lasciato i propri bambini, ma anche gli animali domestici, incustoditi nell'auto parcheggiata fuori dalla casa da gioco; ciò immediatamente consente un'esclusione e non sono eventi rari; inoltre, il cattivo accudimento di minori può essere anche semplicemente condurre con sé nel bar un bambino fino a tarda sera e magari il bambino il giorno dopo deve andare a scuola. Per cui andiamo dal disaccudimento totale del minore sino alla attenuata custodia del proprio figlio.

La seconda tipologia è quella *da sindrome di astinenza*: dicevamo che per il giocatore in genere la sindrome di astinenza è psicologica, anche se non mancano casi in letteratura in cui si parla di vere e proprie sindromi astinenziali caratterizzate da sintomi fisici. E si può pensare che tali reati vengano condotti in certe situazioni psicologiche, che siano reati poco frequenti, riconducibili alla particolare condizione di sofferenza angosciata, con una mancanza di controllo sull'impellente bisogno di procurarsi il denaro per giocare. È un po' come dire "ho finito il denaro, ho investito tutto in questa macchina, non posso andare a casa adesso, il malessere mi conduce a fare degli atti criminali", fra cui per esempio, abbiamo verificato, sottrazione di denaro, la borsetta della persona seduta di fianco a me alla macchinetta, oppure rapine, furti impulsivi, persino prostituzione: ho in mente il caso di una paziente, la quale in preda al panico, decideva di prostituirsi nei bagni stessi del locale dove andava a giocare. Non rientranti evidentemente in un coerente progetto delittuoso o in una condotta deviante abituale, ma proprio *correlati al momento della compulsione di poter continuare a giocare in quel momento* e quindi a mio avviso *correlati alla sindrome di astinenza*.

La *criminalità indiretta* invece è certamente quella che maggiormente si riscontra nelle carriere criminali dei giocatori. È in correlazione mediata, quindi indiretta, con il gioco ed è dovuta alla necessità costante di procurarsi il denaro per giocare. Abbiamo detto che entrati nella spirale del gioco, fermarsi diventa difficile e quindi la benzina per questo motore per andare avanti deve essere evidentemente sempre presente e la benzina per giocare sono i soldi. Quindi mancando i soldi evidentemente rientriamo in questo tipo di rischio di criminalità. Si tratta spesso di una delinquenza abituale, truffe, furti, frodi, assegni scoperti e postdatati, vessazioni, estorsioni, violenza privata nei confronti della famiglia, aggressioni, rapine, prostituzione e bancarotta.

A mio avviso, anche il non ottemperare ai propri obblighi sociali, per esempio tutte le implicazioni civilistiche di questo comportamento, rientrano in questa forma di criminalità indiretta legata al gioco eccessivo. Ci sono dei giocatori che non pagano più le assicurazioni obbligatorie, non pagano le tasse, non pagano le rate di contratti già sottoscritti, proprio a causa della condizione economica in cui versano per la loro abituale e incontrollata abitudine di giocare.



Infine, la *criminalità d'ambiente* è connessa con la sotto-cultura e le aree criminose nelle quali vengono a confluire i gravi giocatori patologici. La correlazione fra gioco d'azzardo, criminalità e ambiente, si evidenzia sia in certi ambienti sociali: il casinò, le sale scommesse, gli ippodromi, ma adesso, con l'abbassamento della soglia, anche intorno ai bar si cominciano a vedere alcuni movimenti di questo tipo. Sia in certe aree urbane, quindi le zone più degradate o già infiltrate di criminalità, e sia in certi gruppi in cui il gioco d'azzardo è particolarmente diffuso e la criminalità comune è uno di quegli aspetti strutturali tipici, ambienti nei quali spesso vanno a confluire i giocatori.

Si pensi ad esempio e il Dott. Croce lo citava prima, all'usura nei pressi delle case da gioco, degli ippodromi o delle sale corse, quando non persino all'interno, perché è fenomeno estremamente difficile da controllare, o ai fenomeni di riciclaggio.

In tali aree inoltre i delinquenti comuni fanno diffusamente uso del gioco d'azzardo – il gioco d'azzardo clandestino, esercitato abusivamente – oppure si inventano persino nuove modalità usuarie od estorsive. Per esempio nella zona della Martesana a sud di Milano, dei gruppi afferenti alla criminalità organizzata locale attuavano estorsioni “pulite” obbligando i baristi ad installare – parliamo dell'epoca dei videopoker - nel proprio locale le macchinette, i cui introiti poi venivano controllati e intascati direttamente dalla malavita invece di incassare il pizzo, per cui sempre maggior creatività...

Quello che diceva anche il Dott. Croce, e che va risegnalato, è che spesso a cadere in questa spirale criminale sono sovente persone al di sopra di ogni sospetto, oltre che in generale piuttosto sprovvedute. Sono casalinghe, sono studenti, sono pensionati, professionisti e non dei criminali incalliti.

Così per poter delinquere intervengono quelle che vengono chiamate *tecniche di neutralizzazione*. È chiaro che se io sono sempre stata una persona a modo, come si suol dire, ho bisogno di giustificazioni funzionali per neutralizzare gli impulsi di conformità alle norme e molti giocatori, pur realizzando condotte delittuose, prima di cadere nel gioco eccessivo, essendo state brave persone, hanno bisogno di giustificazioni che si autocreano per poter passare a commettere azioni illegali. Per cui devono autogiustificarsi, Croce riferendosi a questo fenomeno la chiama “la corruzione del super io”.

Una tecnica frequentissimamente utilizzata è la *negazione del fatto*, non tanto in relazione alla negazione del fatto in sé, cioè “non è successo”, quanto al “significato del fatto”, e cioè è il caso del giocatore che si dice “ho preso in prestito quel denaro, ma appena avessi vinto lo avrei restituito”, e di solito sono sinceri quando lo dicono, peccato che poi non vincendo non riescono a risarcirlo....

Anche *trovare delle colpe esterne*, l'abbiamo detto, è una tecnica di neutralizzazione. Il fatto di diventare cattivi pagatori fa sì che davvero poi l'accesso all'usura possa essere molto facilitato, nel senso che nel momento in cui non ci fa più credito nessuno, non per questo noi non smettiamo di giocare. E allora il giocatore si dice che è colpa della banca, che non sarebbe arrivato a tanto se solo avesse potuto accedere ad un prestito.

Prima il Dott. Croce ha proposto una analisi di alcune pubblicità di giochi d'azzardo.

Questa è una che mi ha colpito particolarmente ed era in voga verso la fine dell'anno scorso.



www.andinrete.it

Dott.ssa Daniela Capitanucci  
Associazione AND – Azzardo e Nuove Dipendenze



Vi leggo alcune frasi perché è scritto un po' piccolo in alcuni punti e dice: “I giochi di AAMS finanziano lo sport, l’ippica, l’arte e meriterebbero un monumento”. E poi si conclude: “Felice chi gioca e anche chi non gioca”.

Allora io non so come riusciamo a conciliare quello che ci siamo detti fin qui con la felicità di cui si parla in questa pubblicità; a me verrebbe da dire forse che *un bel gioco dura poco* e questo è sempre valso per i giochi dei bambini, ma credo sia un po' il messaggio che dovremmo cominciare a far passare.

Dunque tenendo conto di tutti questi risvolti sociali, negativi, pesanti, non solo sulle famiglie dei giocatori, ma anche sulla nostra collettività, forse è *giunto il momento di cominciare a lavorare con degli obiettivi comuni*, dove chi vede questa fetta del gioco d'azzardo con tutti i suoi problemi, si sieda intorno a un tavolo con chi invece gestisce il gioco per trovare una linea, una strategia comune dove si possa fare business in una concettualizzazione generale di responsabilità sociale di impresa, perché se questo vale per un'azienda chimica, non si capisce per quale motivo non dovrebbe valere anche per un'azienda che gestisce intrattenimento e divertimento.