Ufficio Stampa della Provincia autonoma di Trento
Piazza Dante 15, 38122 Trento
Tel. 0461 494614 - Fax 0461 494615
uff.stampa@provincia.tn.it

COMUNICATO n. 1372 del 01/06/2015

Italia, una Repubblica fondata sull'azzardo. Le ricerche di Natasha Dow Shüll

SLOT MACHINE, TRAPPOLA PER TOPI DEL LUDOCAPITALISMO

C'è un ambito economico nel quale l'Italia, paese che ha inventato il Lotto, è "leader" nel mondo: il gioco d'azzardo. Un primato che si sostanzia in un volume d'affari di 84,4 miliardi di euro all'anno (400 miliardi nel mondo), il 22 per cento della spesa globale, gran parte dei quali provenienti da un esercito di circa 400 mila slot machine, una ogni 150 abitanti (negli USA il rapporto è doppio). La famiglia media italiana spende in media 4 mila euro all'anno in scommesse (34 miliardi la spesa totale), di cui mille vengono persi al gioco. Il 22 per cento della spesa globale del Paese se ne va in scommesse, una quota pari al 2 per cento del Pil. Un fenomeno le cui dimensioni sono raddoppiate complice la crisi. Una "piaga" (secondo alcuni) che risana le finanze dello Stato, che non a caso considera le slot machine meno pericolose del gioco del ramino, che a differenza delle prime continua a figurare nella lista dei giochi vietati. Ma cosa si nasconde dietro la gigantesca "trappola per topi" rappresentata dalle slot machine lo ha spiegato Natasha Dow Shüll, antropologa culturale americana, che del tema ha parlato al Festival assieme agli economisti Marcello Esposito e Luigi Guiso.-

Innanzitutto, quanto incassa lo Stato "biscazziere"? Dal 2003 al 2014 i volumi giocati sono arrivati nel nostro Paese agli attuali 84 miliardi di euro circa, le perdite dei giocatori toccano i 18 miliardi di euro l'anno, e di questi l'Erario incassa 8 miliardi.
Le ragioni di questo successo sono presto spiegate: con la liberalizzazione del 2003 si concede all'industria dell'azzardo di arrivare nei bar, nei circoli ricreativi, nei ristoranti. Oggi, a fronte di 923 comuni "no slot", ce ne sono 8057 che accettano le macchinette. Tutto ciò in un contesto penale in cui il gioco d'azzardo è considerato illegale (art. 718 Codice Penale). "L'azzardo - afferma Esposito - ha una stretta correlazione inversa con il reddito delle persone, è altresì legato anche alla fragilità degli individui, ed anche alla qualità del tessuto sociale dei territori: laddove c'è maggiore volontariato si gioca di meno e viceversa (studio Banfield)."

Ma torniamo alla domanda iniziale: cosa c'è dietro questa industria in continua e crescente evoluzione tecnologica? Lo ha spiegato bene, con le sue apprezzate ricerche, Natasha Dow Shüll, che ha indagato a fondo la relazione fra progettazione tecnologica e l'esperienza della ludopatia, descrivendo come funziona la "trappola per topi" nei casinó di Las Vegas, dove le slot sono dappertutto, persino nei supermercati e dal benzinaio, e dove è pure cresciuta anche una industria terapeutica contro il gioco.
"L'ingegneria della dipendenza - spiega - nasce dall'interazione tra il prodotto, la macchinetta, e la persona. Conta molto la biografia del giocatore, ma gli oggetti di per sé sono più o meno bravi ad attirare le persone. Le persone che giocano ripetutamente alle macchinette sviluppano una dipendenza tre quattro volte più velocemente di quanti scommettono ad esempio sulle competizioni sportive; le slot moderne creano dipendenza perché creano situazioni di gioco solitarie, è una zona autonoma in cui la propria vita sociale, il senso del tempo e del proprio corpo scompaiono. I giocatori abituali sono valutati in base al Time on Device, il tempo speso alla macchina. Un progettista mi ha spiegato che i suoi clienti vogliono essere totalmente assorbiti dal ritmo del gioco. La produttività del gioco, dunque, è ciò che conta. La progettazione delle macchinette ruota attorno a questi elementi, l'obiettivo è tenere lì le persone, farle giocare di continuo e

il più a lungo possibile."
Le slot accettano le banconote e questo ha migliorato il gioco, la maggior parte dei giocatori usa le carte di credito, è comodo, non si tira più una leva, ci sono dei tasti compulsando i quali è possibile arrivare a 1200 puntate all'ora! Anche l 'ergonomia ha un ruolo importante per far sì che un giocatore di slot sia "produttivo", così le sedute dei casinò sono progettate per evitare il ristagno sanguigno nelle gambe dei giocatori, per non stancarli. Ma le innovazioni sono, naturalmente, anche dietro lo schermo, dove c'è un microprocessore che attiva programmi di rinforzo comportamentale per il giocatore, ci sono interi uffici matematici delle aziende che valutano l'efficacia degli algoritmi di gioco. C'è chi gioca per vincere e attende il jacpot, e chi gioca per vincere per poter così continuare a giocare. Il giocatore - spiega ancora l'antropologa americana - si sente "parte della macchina", come fosse una estensione del suo corpo, vuole lasciarsi andare in essa, c'è una collusione asimmetrica tra lui e la macchinetta.
Le logiche economiche sono naturalmente quelle del profitto, e l'obiettivo è il giocatore quotidiano che gioca piccoli importi.
Il ludocapitalismo, strategia economica che trae valore dalle scommesse, è sempre più rampante. L'azzardo è una strategia per aumentare le entrate dello Stato. Quali le strategie da adottare? Come regolamentare le macchinette e limitare la dipendenza da esse? Natasha Dow Shüll spazza via subito, definendole del tutto inefficaci, le campagne che promuovono il cosiddetto "gioco responsabile", il gioco che si fonda sulla libertá di scelta del singolo, sulla sua capacità di autoregolamentarsi.
Perchè in Italia si scommette così tanto? "Non è facile rispondere a questa domanda - spiega Luigi Guiso - perchè lo stato non fornisce informazioni. Non sappiamo chi sono le famiglie che spendono i soldi al gioco, e cosa determina tali scelte. Possiamo fare una congettura: oggi il gioco è gestito in monopolio dallo Stato, le scommesse sono un ottimo modo per generare entrate per lo Stato, e rappresentano una tassa volontaria che non crea problemi di consenso politico, e questo spiega perché è difficile smantellarla. In Italia lo Stato si dimostra molto più cinico del mercato".
-

()