

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sui diritti d'autore.

CLINICA DELLE DIPENDENZE E DEI COMPORAMENTI DI ABUSO

L'esperienza clinica degli operatori delle dipendenze patologiche è ricca e articolata: spesso si parte da zero e si fatica a far conoscere e comprendere agli "esperti" e poi alla società il senso dell'operare quotidiano. Punto di partenza di questa Collana è un'ottica culturale di apertura a un pubblico più vasto. Una sezione riguarda i *Testi*: il tema della clinica è affrontato oltre la tradizionale differenziazione teoria – ricerca – esperienze; rilevante è l'origine delle pubblicazioni, che trovano linfa nell'ambito dell'attività o comunque sono collegate agli operatori del settore.

Tematiche quali la prevenzione, la riduzione dei rischi, la riabilitazione e gli aspetti organizzativi vengono affrontati valorizzando le applicazioni utili all'intervento clinico.

Una seconda sezione è quella dei *Quaderni*: saggi, lavori congressuali e raccolta di esperienze, compresi studi e ricerche sull'utilizzo di strumenti e farmaci.

Infine i *Manuali*: materiale didattico, con la definizione di criteri, metodologie, consensus e linee di intervento.

Direzione editoriale: Alfio Lucchini

Comitato di redazione: Cinzia Assi, Maria Luisa Buzzi, Felice Nava, Giovanni Strepparola

Comitato Scientifico: Adriano Baldoni (Ancona), Giorgio Barbarini (Pavia), Renato Bricolo (Verona), Italo Carta (Milano), Giorgio Cerizza (Cremona), Massimo Clerici (Milano), Alessandro Coacci (Grosseto), Maurizio Coletti (Roma), Augusto Consoli (Torino), Antonio D'Alessandro (Roma), Antonio d'Amore (Caserta), Riccardo De Facci (Milano), Pietro Fausto D'Egidio (Pescara), Guido Faillace (Trapani), Maurizio Fea (Pavia), Riccardo C. Gatti (Milano), Gilberto Gerra (Parma), Enzo Gori (Milano), Bernardo S. Grande (Catanzaro), Claudio Leonardi (Roma), Franco Lodi (Milano), Teodora Macchia (Roma), Vincenzo Marino (Varese), Antonio Mosti (Piacenza), Giovanni Nicoletti (Roma), Pier Paolo Pani (Cagliari), Norberto Pentiricci (Perugia), Edoardo Polidori (Forlì), Eugenio Rossi (Milano), Achille Saletti (Milano), Giorgio Serio (Palermo), Alessandro Tagliamonte (Siena), Enrico Tempesta (Roma), Laura Tidone (Bergamo), Marco Tosi (Milano), Andrea Vendramin (Padova), Silvia Zanone (Roma).

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sui diritti d'autore.

I lettori che desiderano informarsi sui libri e le riviste da noi pubblicati possono consultare il nostro sito Internet: www.francoangeli.it e iscriversi nella home page al servizio "Informatemi" per ricevere via e.mail le segnalazioni delle novità.

ISBN: 9788835109204

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sui diritti d'autore.

Gioco d'azzardo e giocatori tra rete territoriale e sviluppo scientifico

a cura di

**Massimo Corti
Emiliano Monzani**

FrancoAngeli

ISBN: 9788835109204

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sui diritti d'autore.

Il volume è stato realizzato con il contributo di Regione Lombardia su fondi GAP.

Grafica della copertina: Elena Pellegrini

Copyright © 2021 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy.

Ristampa	Anno
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	2021 2022 2023 2024 2025 2026 2027 2028 2029

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sui diritti d'autore.

Sono vietate e sanzionate (se non espressamente autorizzate) la riproduzione in ogni modo e forma (comprese le fotocopie, la scansione, la memorizzazione elettronica) e la comunicazione (ivi inclusi a titolo esemplificativo ma non esaustivo: la distribuzione, l'adattamento, la traduzione e la rielaborazione, anche a mezzo di canali digitali interattivi e con qualsiasi modalità attualmente nota o in futuro sviluppata).

Le fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge 22 aprile 1941 n. 633. Le fotocopie effettuate per finalità di carattere professionale, economico o commerciale o comunque per uso diverso da quello personale, possono essere effettuate a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da CLEARedi, Centro Licenze e Autorizzazioni per le Riproduzioni Editoriali (www.clearedi.org; e-mail autorizzazioni@clearedi.org).

Stampa: Geca Industrie Grafiche, via Monferrato 54, 20098 San Giuliano Milanese.

ISBN: 9788835109204

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sui diritti d'autore.

Indice

Prefazione , di <i>Alfio Lucchini</i>	pag.	11
Introduzione , di <i>Edoardo Cozzolino</i>	»	15
1. Gioco d'azzardo: patologia di una virtù , di <i>Mariagrazia Fasoli</i>	»	23
1. Un grande giocatore	»	23
2. L'importanza di "far finta"	»	24
3. "Dediti ad ogni sregolatezza": perché questi temerari non si sono estinti?	»	25
4. Piaceri o passioni? Come neurobiologi e psicologi imparano dai poeti e da altri appassionati	»	27
5. Quei temerari che (a volte) ci sono indispensabili	»	28
6. Implicazioni cliniche	»	29
2. Il gioco d'azzardo nella storia: dagli astragali alle slot machine , di <i>Marzio Marino, Vincenzo Marino</i>	»	31
1. Premessa	»	31
2. Introduzione	»	31
3. Il gioco d'azzardo nell'antichità	»	32
4. Il gioco d'azzardo nel Medioevo (dal V al XV secolo)	»	39
5. La scoperta dell'America e "l'esportazione" del gioco d'azzardo	»	40
6. L'era moderna e la nascita dei casinò da gioco "mercantili" in Europa (dal XVI al XVIII secolo)	»	42
7. Il primo Casinò Europeo: Venezia	»	43
8. La comparsa dei giochi moderni	»	46

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sui diritti d'autore.

9. I Casinò francesi nell'era rivoluzionaria	pag.	47
10. I Casinò teutonici	»	48
11. Nascita e sviluppo dei "sistemi" per battere il banco	»	49
12. Il gioco d'azzardo nell'era contemporanea	»	50
13. Conclusioni	»	51
3. L'illusione di poter vincere: matematica e azzardopatia , di <i>Federico Benuzzi</i>	»	54
4. La mappa epidemiologica: tutti i numeri del gioco d'azzardo , di <i>Claudia Luppi, Sabrina Molinaro</i>	»	61
1. La creazione del maggiore mercato d'Europa sul gioco d'azzardo	»	62
2. Gli studi epidemiologici	»	66
3. Il gioco a rischio di patologia	»	69
4. Alcune misure di contrasto basate sulla conoscenza del fenomeno	»	74
5. Elementi di riflessione	»	77
5. Disturbo da gioco d'azzardo: implicazioni epidemiologiche e diagnostiche , di <i>Martina Tremolada, Silvia Ronzitti, Giulia Gamba, Gianluigi Tomaselli, Massimo Clerici</i>	»	79
6. Fattori di rischio e fattori protettivi nel GAP. Indicazioni per la prevenzione , di <i>Roberto Truzoli</i>	»	85
1. Studi cross-sectional	»	88
2. Studi longitudinali	»	90
3. Prevenzione	»	93
7. Il giocatore d'azzardo patologico, chi è? Classificazioni e aspetti personologici , di <i>Massimo Corti, Emiliano Monzani</i>	»	97
1. Aspetti educativi ed ambientali	»	103
2. Aspetti biologici	»	104
3. Una possibile classificazione "personologica" del giocatore	»	105
4. Tipologie	»	105
5. Diverse tipologie di giocatori, è ipotizzabile la proposta di trattamenti diversi e "su misura"?	»	110

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sui diritti d'autore.

8. La psicodiagnostica del gioco d'azzardo patologico, di <i>Chiara Comi, Massimo Corti</i>	pag. 111
1. Strumenti di valutazioni specifici per il gioco d'azzardo patologico	» 112
2. Strumenti di valutazioni aspecifici per il gioco d'azzardo patologico: valutazione delle eventuali patologie in comorbidità e della struttura di personalità	» 116
3. Valutazione della motivazione al cambiamento	» 118
4. Valutazione delle distorsioni cognitive, degli atteggiamenti e delle credenze	» 119
5. Valutazione dell'impulso a giocare	» 119
6. Valutazione dell'efficacia del trattamento	» 119
9. Distorsioni cognitive e gioco d'azzardo patologico in adolescenza, di <i>Andrea Pozza</i>	» 121
1. Distorsioni cognitive, trappole che auto-alimentano il gioco d'azzardo in adolescenza	» 121
2. Oltre le distorsioni: fattori metacognitivi e personalità	» 124
3. Meccanismi neurali coinvolti nelle distorsioni cognitive del GAP	» 126
4. Conclusioni	» 127
10. Regina di cuori: il gioco d'azzardo nel mondo femminile, di <i>Chiara Comi</i>	» 129
1. Introduzione	» 129
2. Diffusione e caratteristiche descrittive	» 130
3. Storia familiare e storia coniugale	» 132
4. Aspetti motivazionali	» 132
5. Comorbidità e tratti di personalità	» 133
6. Richiesta d'aiuto	» 134
7. Interventi e trattamento psicologico	» 135
8. Conclusioni e prospettive future	» 135
11. Il craving e una sua possibile gestione, di <i>Giovanni Strepparola</i>	» 137
12. La comorbidità nel disturbo da gioco d'azzardo, di <i>Marco Riglietta</i>	» 153
1. Introduzione	» 153
2. I sistemi nosografici possono cambiare lo scenario?	» 154
3. I dati più recenti	» 155

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sui diritti d'autore.

4. È nato prima l'uovo o la gallina?	pag. 156
5. Il disturbo post traumatico da stress	» 158
6. Tratti di personalità e disturbo da gioco d'azzardo (Big Five)	» 159
7. Prevalenza di comorbilità nel disturbo da gioco d'azzardo	» 161
8. Il trattamento integrato del disturbo da gioco d'azzardo e dei disturbi comorbili	» 163
9. Studi di coorte prospettici	» 164
10. L'eziologia del gioco d'azzardo e dei disturbi comorbili	» 164
11. Le implicazioni dei disturbi comorbili sugli esiti del disturbo da gioco d'azzardo	» 165
12. Il rapporto con altri disturbi di addiction	» 166
13. Riepilogo delle lacune e delle raccomandazioni della letteratura	» 168
14. Conclusioni	» 169
13. Quando il giocatore diventa autore di reato: note su criminologia e gambling, di Mauro Croce, Sara Sbaragli	» 170
1. Premessa: aree di interesse criminologico e problemi metodologici	» 170
2. I reati commessi dai giocatori	» 173
3. La consapevolezza di reato da parte del giocatore	» 177
14. Il gioco senza la morale, di Persio Tincani	» 180
1. Il gioco d'azzardo	» 180
2. La regolamentazione del gioco	» 181
3. Vantaggi per il pubblico ed esternalità negative. Quanto il gioco è davvero un problema sociale?	» 186
4. Il problema della libertà	» 189
5. Conclusioni	» 192
15. Interventi cognitivo-comportamentali per superare il disturbo da gioco d'azzardo, di Federico Colombo	» 195
1. Il modello integrato cognitivo-comportamentale	» 196
2. La fase iniziale del trattamento: dalla motivazione all'analisi funzionale	» 196
3. Raggiungere l'astinenza	» 199
4. Ristrutturare le convinzioni disfunzionali	» 200

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sui diritti d'autore.

5. Affrontare il gioco d'azzardo	pag. 202
6. Sviluppare abilità per prevenire le ricadute	» 204
7. Oltre il gioco d'azzardo	» 205
16. Il metodo dei 12 Passi per il recupero dalla dipendenza. Dall'intervento sull'alcolista a quello sul giocatore patologico, dei referenti AA e GA Regione Lombardia	» 206
1. Il metodo: i 12 Passi	» 207
2. Come vengono messi in pratica i 12 Passi?	» 208
3. Giocatori Anonimi (GA)	» 212
Bibliografia	» 215

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sui diritti d'autore.

13. Quando il giocatore diventa autore di reato: note su criminologia e gambling

di *Mauro Croce**, *Sara Sbaragli***

1. Premessa: aree di interesse criminologico e problemi metodologici

Il rapporto tra problematiche di tipo legale e gioco d'azzardo presenta importanti correlazioni ed interessa diverse aree. Ci limiteremo a citare le principali. Queste vanno dal rischio di commissione di reati da parte di giocatori patologici per procacciarsi il denaro per potere giocare (evasione fiscale, appropriazione indebita, truffa, furto, rapina, ricettazione, minacce, estorsione), alla possibile esposizione giudiziaria relativa a vicende di stampo privatistico: contenziosi lavorativi, inadempienze contrattuali, cessioni di beni, separazioni e divorzi (Bianchetti, 2017, pp. 130-131). Vanno poi considerati i processi di vittimizzazione relativi al giocatore stesso quando il soggetto diviene oggetto/bersaglio privilegiato della criminalità organizzata che, approfittando delle sue "vulnerabilità", lo impiega come manovalanza criminale di facile ed economica reperibilità. Si pensi ad esempio alla possibilità di concedere crediti o "agevolazioni" a cittadini insospettabili ed incensurati in modo da potersi avvalere di persone successivamente ricattabili e quindi disponibili a prestarsi ad azioni delittuose, a coperture, protezioni; all'aver accesso ad informazioni riservate o di infiltrarsi e controllare sotto coperture in imprese, esercizi e quant'altro (Romani, 2001). In altri termini il giocatore patologico può diventare per la criminalità organizzata un "tramite" per i propri traffici illeciti. I processi di vittimizzazione interessano inoltre il nucleo familiare del giocatore ed altri soggetti o

* Psicologo, psicoterapeuta, criminologo. Professore a contratto "Psicologia della devianza e criminalità" Università della Valle d'Aosta.

** Dottore di ricerca in Sociologia presso l'Università di Bologna, Dipartimento di Sociologia e Diritto dell'Economia.

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sui diritti d'autore.

attività che ne possono subire conseguenze. Un capitolo importante riguarda poi gli interessi da parte della criminalità organizzata (Ferentzy, Turner, 2009) in ordine non solo alla gestione diretta di attività di gioco illegale ma anche, come osserva Giovanni Russo, procuratore nazionale antimafia e antiterrorismo aggiunto, attraverso “le grandi opportunità offerte dal gioco legale – soprattutto attraverso il controllo di società, sale da gioco e punti scommessa, intestati a soggetti che quasi sempre si rivelano meri prestanome e all'interno dei quali, accanto alle attività legali vengono esercitati anche giochi clandestini – riuscendo a trarre ingenti profitti anche da tutte le attività collaterali al settore” (Russo, 2017, p. 65). Si pensi ad esempio alla possibilità di riciclare “denaro sporco”. Operazione questa che si presenta abbastanza agevole “aprendo” ad esempio “una sala giochi o un centro scommesse con denaro di provenienza illecita, previa intestazione ad un prestanome; provvedendo al pagamento (con maggiore immediatezza rispetto ai tempi burocratici degli organismi statali preposti a tale funzione) in contanti (di provenienza *ca va sans dire*, illecita) della vincita derivante da un tagliando legale Gratta e Vinci o del Superenalotto (il tagliando vincente, così acquisito, viene poi riscosso ufficialmente dal riciclatore che può disporre di una somma pulita, perché proveniente dalle casse dei Monopoli di Stato), ed anche “ricorrendo al sistema delle giocate fittizie, ossia cambiando – presso un casinò legale – rilevanti somme di denaro (...) da destinare ipoteticamente alle puntate ma – in realtà – conservando la sostanziale integrità della somma complessiva e ottenendo, a fine serata, all'atto della restituzione delle fiches, un assegno emesso dalla casa da gioco che conferisce a quelle somme (in origine provento di reato) la piena liceità. Operazione possibile anche attraverso il gioco online per mezzo di “movimentazioni di denaro poco tracciabili per la tipologia dei flussi e per l'ubicazione delle società di gestione all'estero, spesso addirittura in paradisi fiscali” (Russo, 2017, pp. 69-70). Un punto infine di grande interesse ed attualità in ambito psichiatrico forense riguarda l'imputabilità del giocatore in considerazione del fatto che il disturbo da gioco d'azzardo (come definito dal DSM-5) possa comportare il funzionamento psicopatologico dell'individuo e quindi incidere sulle capacità perlomeno volitive del soggetto, diventando pertanto rilevante ai fini della valutazione della condizione di imputabilità penale (Bianchetti, *ibidem*). In questo contributo ci si concentrerà sul tema della commissione di reati da parte dei giocatori. Tema che tuttavia presenta le forti difficoltà metodologiche tipiche della ricerca criminologica (Coleman, Moynian, 1996). Difficoltà che interessano in primo luogo la possibilità di avvalersi di dati ed indicatori affidabili riguardo ad un fenomeno per definizione nascosto. Si pensi solo al pionieristico studio di Ennis (1967) ove si dimostrò come, su 2007 reati rilevati attraverso in-

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sui diritti d'autore.

terviste a 10.000 famiglie rappresentative della popolazione, statunitense, soltanto 1024 venivano denunciati, di questi soltanto 120 arrivavano al giudizio e soltanto 26 ottenevano una adeguata condanna. Non tutti i reati vengono infatti denunciati e gli elementi che concorrono al rendere più o meno visibile ed investigabile un reato interessano sostanzialmente tre aree: il tipo di reato, il ruolo e la tipologia della vittima, le caratteristiche relative all'autore del reato ad es. genere, età, appartenenza etnica etc (Chapman, 1971; Steffensmeier, Ulmer, Kramer, 2006). Cohen individua inoltre come, fattori rilevanti rispetto alla scarsa visibilità di un reato risiedano: a) nell'assenza della vittima; b) nell'accordo tra vittima ed autore del reato; c) nel fatto che la vittima preferisca non rendere pubblica la situazione (si pensi ad esempio al caso del ricatto); d) alla scarsa indignazione morale della comunità in ordine alla percezione di gravità del reato; e) all'appartenenza del reato all'ambito del crimine organizzato (Cohen, 1969). Se questo è vero in senso generale, nel caso del gioco d'azzardo è lecito ipotizzare come, il numero oscuro dei reati sia sensibilmente maggiore rispetto a quelli denunciati. Se infatti l'atteggiamento della persona offesa, la tipologia di reato, le modalità ed il luogo dove è stato commesso rappresentano in generale elementi importanti in grado di influenzare l'indice di occultamento di una determinata tipologia di reati, nel caso del gioco d'azzardo è il caso di considerare come questi elementi abbiano una forte incidenza nel non pervenire a procedimento giudiziario. Spesso si tratta di reati quali appropriazione indebita, truffa, falsificazione. Reati la cui reazione da parte della vittima e la visibilità pubblica è certamente inferiore rispetto a quelli che possono prevedere forme di violenza contro la persona in un luogo pubblico. Molti dei reati commessi dai giocatori si perpetuano inoltre nella cerchia dei conoscenti o nell'ambiente di lavoro e non sono poi rari i casi nei quali il datore di lavoro si possa accontentare delle dimissioni del collaboratore. Fattore questo che, insieme alla sfiducia nel riottenere per via giudiziaria il denaro sottratto, al rapporto personale con lo stesso ed alla convinzione di avere a che fare con un soggetto percepito come vittima di problemi e non come delinquente, porta a non infierire sul soggetto stesso attraverso un procedimento penale anche in considerazione del fatto che ciò comporterebbe il rendere pubbliche situazioni di "mala gestione o scarso controllo" con conseguenze sull'immagine della azienda. Anche nel caso del giocatore vittima di usura è lecito ipotizzare come, i giocatori patologici caduti nella rete degli usurai tendano difficilmente a richiedere l'intervento dell'autorità giudiziaria. Questo non solo per il rischio di intimidazione ma anche per il delicato ed ambivalente rapporto con l'usuraio (assimilabile per certi aspetti a quello tra tossicodipendente e spacciatore) che "offre" il denaro per finanziare le giocate. Per meglio comprendere tale

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sui diritti d'autore.

rapporto può essere utile riferire la testimonianza di Marco Baldini noto personaggio radiofonico caduto, per via dei problemi con il gioco, nel giro dell'usura. Egli scrive: "Qualcuno mi disse di denunciare gli strozzini, ma io non presi mai in considerazione il suggerimento, il perché è semplicissimo. Non avevo chiesto dei soldi per curarmi o per dare da mangiare ai miei figli. Nel prendere dei prestiti ero perfettamente a conoscenza del tasso mensile che avrei pagato. Avevo preso quel grano per giocare e non mi sembrava giusto, una volta in difficoltà mettere la testa sotto la sabbia e denunciare il fatto. Nessuno mi aveva obbligato a farlo, e proprio perché sapevo bene che quella gente era mondezza, io mi sarei sentito ancora più mondezza se li avessi denunciati senza affrontare la situazione" (Baldini, 2005).

2. I reati commessi dai giocatori

Nonostante i limiti metodologici evidenziati, numerosi sono gli studi che hanno dimostrato come, persone con problematiche relative al gioco d'azzardo rischino frequentemente di essere coinvolte in attività illecite finalizzate a procacciarsi denaro per giocare (Meyer, Stadler, 1999) e vi sia una superiore incidenza di arresti e di carcerazioni tra giocatori patologici rispetto ad altre tipologie di giocatori o soggetti che non hanno consuetudine con il gioco d'azzardo. Ciononostante va osservato come, nel DSM-5 sia stato eliminato il criterio relativo alla commissione di atti illegali, introdotto dal DSM-III nel 1980 e ripetuto nelle successive edizioni, nonostante il criterio della "dissimulazione" riguardi, come esplicitato nello stesso manuale, da un lato, la negazione ai familiari delle giocate, delle entità perse e dei debiti contratti, dall'altro, i comportamenti francamente illegali come la falsificazione, la frode, il furto o l'appropriazione indebita (APA, 2013, p. 586).

Tra gli studi più significativi Smith e colleghi (2003) hanno cercato di verificare l'esistenza di una correlazione fra gambling e crimine e di valutarne l'impatto. La ricerca è stata condotta nella città di Edmonton (Canada) nel periodo tra gennaio 2001 e agosto 2002. I dati afferiscono ai report della polizia di Edmonton (analisi di secondo livello su fonti statistiche) e ad una survey somministrata agli agenti della sicurezza in cui sostanzialmente si richiedeva di indicare quando, secondo la loro esperienza, i crimini che rilevavano fossero legati al gambling. I dati evidenziano l'esistenza di quattro diverse categorie di crimini legati: 1. il gioco d'azzardo illegale: scommesse illegali, bische o truffa nei giochi; 2. gambling come causa criminogena (frode, truffa, rapina) che scaturisce dalla necessità di finanziare

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sui diritti d'autore.

la propria addiction; 3. crimini tipici delle gambling locations, come l'usura, il riciclaggio, il furto, la prostituzione e il vandalismo; 4. gli abusi familiari, che portano alla vittimizzazione di membri della famiglia del giocatore (es. abusi, abbandono di minore, violenze). Nella fattispecie, lo studio evidenzia come il 2,7% dei crimini commessi nella comunità, rispetto all'arco temporale preso in esame, possano essere imputati al gioco. La maggior parte di questi (circa i 2/3) avrebbero natura non-violenta (es. spendita di monete false, frodi), mentre un terzo implica reati violenti (ad es., violenze in famiglia o rapine). Da tale ricerca non emergono invece reati più cruenti (omicidio, tentato omicidio) in connessione al gioco d'azzardo. In termini di impatto economico, i reati correlati al gioco d'azzardo sono connessi alle varie forme di frode (es. contraffazione della carta di credito, appropriazione indebita, ecc.), ma anche al furto. In termini sociali, invece, le conseguenze più gravi riguardano le dispute familiari ed i suicidi. Inoltre, lo studio evidenzia come, un'elevata presenza di forze di sicurezza nei locali di gioco non sempre sia in grado di influenzare negativamente il tasso dei reati. Nelle interviste condotte agli agenti della sicurezza emerge inoltre la percezione di un tasso di reati diffuso in relazione a disturbi della quiete pubblica, contraffazione, aggressioni, atti di vandalismo, furti ai dipendenti e condotte volte a barare al gioco. Interessante poi la ricerca di Grinols (2000) il quale osserva una interessante preoccupante relazione tra offerta di gioco ed aumento dei reati. Lo studio è stato condotto analizzando le statistiche criminali di tutte le 3.165 contee degli Stati Uniti per vent'anni a partire dal 1977: periodo che comprende l'introduzione dei casinò in tutti gli Stati ad eccezione del Nevada. Il numero di reati è stato rilevato dai report ufficiali dell'FBI, relativamente ai reati di rapina, lesioni aggravate, stupro, omicidio, furto, furto aggravato e furto d'auto. In questo report sono stati rilevati anche i dati demografici relativi al reo. I risultati hanno evidenziato come, se i tassi di criminalità nel 1982 fossero in totale uguali a 100; gli stessi tassi, nel 1991, erano 99,7 nelle contee senza casinò e 100,3 nelle contee in cui era presente un casinò. La differenza è certamente minima e varie sono le variabili che interagiscono. Tuttavia, analizzando le stesse statistiche cinque anni dopo – quando i casinò avevano iniziato ad operare nella maggior parte delle contee con casinò – i tassi arrivano a 82,1 per le contee prive di sale e a 93,7 nelle contee con almeno una casa di gioco. Una interpretazione verosimile porta ad ipotizzare come circa il 12% di tasso di criminalità di scarto non sarebbe stato presente in mancanza di un casinò. Interessante poi osservare come, nei primi tre anni di attività dei casinò non si rilevino dati significativi, ma dopo il terzo anno i tassi comincino ad incrementarsi nelle contee con sale rispetto alle contee gambling-free. Il range di criminalità attribui-

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sui diritti d'autore.

bile alla presenza di casinò varia dal 3 al 30%, con i tassi di furto d'auto in testa, seguiti dalle rapine al 20%. Abbott *et al.* (2005) hanno invece evidenziato la correlazione tra reati violenti e gambling. Nello specifico, sono stati intervistati 357 detenuti nelle carceri della Nuova Zelanda, cercando di comprendere il loro rapporto riguardo il coinvolgimento nelle attività di gioco d'azzardo e se ritenessero di aver commesso i reati di cui erano accusati in relazione a tale coinvolgimento. Il 19% ha dichiarato come il reato che ha determinato la carcerazione fosse legato al gambling, mentre Bridges e Williamson (2004) hanno analizzato le 18 (nel 1990) e le 14 (nel 2000) tipologie di gioco d'azzardo riconosciute dalla legge associandole con i tassi relativi ai crimini violenti come la rapina e altri crimini contro la proprietà. Lo studio è stato effettuato nelle dieci province del Canada. I tassi sono stati calcolati su 100.000 abitanti e sono stati considerati i delitti di rapina, frode, ricettazione, furto d'auto e furto con scasso. Per la rilevazione del 1990 sono state stabilite correlazioni positive tra il furto con scasso e le scommesse illegali sulle corse e sportive; tra il furto di moto-veicoli e le scommesse sportive illegali; tra il furto e la frequentazione dei casinò e delle corse dei cavalli. Nella rilevazione relative all'anno 2000 sono state invece verificate associazioni positive tra la rapina e la frequentazione di casinò e delle slot machine, l'uso di Gratta e Vinci e la frequentazione delle sale bingo. Laursen *et al.* (2016) confrontano invece il numero di accuse criminali tra giocatori d'azzardo patologici (numero = 384), giocatori non problematici e non giocatori (numero = 18.241) in Danimarca, nel tentativo di verificare se il problema del gioco d'azzardo sia maggiormente associato a reati di reddito come furto, frode e falsificazione rispetto ad altri tipi di reati come i crimini violenti. È stata condotta un'analisi su dati di indagini danesi sulla salute e la morbilità dal 2005 al 2010 collegati con i dati del registro penale nazionale danese e sono state effettuate analisi di regressione logistica multiple per determinare l'associazione tra gioco d'azzardo problematico e accuse per diverse categorie di reato. Le evidenze dimostrano come i giocatori patologici abbiano probabilità significativamente più elevate di essere rei rispetto ai giocatori non problematici (con un rapporto di 1,1-1,9). Il rapporto di probabilità per le accuse di reati economici (furto, frode, falsificazione ecc.) è del 2,6% (con un rapporto di 1,5-4,5), per le violazioni (di proprietà) è del 2,2% (con un rapporto di 1,1-4,5), mentre in relazione all'utilizzo e spaccio di sostanze psicoattive risulta del 3,7% (con rapporto 1,7-8,0). Uno studio di Toce-Gerstein e colleghi (2003) indica come la possibilità di commettere azioni illegali se è presente "solo" nel 4% dei soggetti che rientrano nella definizione dei Pathological Gamblers diverrebbe del 61% per i soggetti ad "alto rischio" intendendo per soggetti ad alto rischio coloro i quali presenterebbero da 8 a 10 criteri del DSM-IV.

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sui diritti d'autore.

Elevate pertanto sono le potenzialità criminogene del gioco d'azzardo, sia di natura diretta che indiretta, e ciò sarebbe anche dimostrato dalla superiore incidenza di arresti e carcerazioni tra giocatori patologici rispetto ai giocatori non patologici o persone che non hanno mai giocato nella propria vita (Lesieur, 1998). Studi condotti su pazienti in trattamento, confermerebbero proprio tali indicazioni. Una ricerca condotta in Australia su un campione di giocatori patologici facenti parte sia del gruppo dei gamblers anonymous che in trattamento presso un centro specializzato ha rilevato come circa il 54% dei soggetti avesse commesso almeno in reato durante la sua "carriera" di giocatore e solamente il 9% dei soggetti facenti parte del campione non avesse mai commesso crimini legati al gioco d'azzardo (Blaszczynski *et al.*, 1989). Un successivo studio ha riscontrato come la commissione di almeno un reato legato al gioco si troverebbe nel 59% dei casi, con un rischio maggiore di condotte illegali nei soggetti con disturbo antisociale di personalità. Un elemento alquanto interessante e degno di ulteriori approfondimenti è dovuto al fatto che, se il bisogno continuo di denaro spinge oltre il 60% dei giocatori patologici al ricorso in attività illegali per continuare a giocare, in una minoranza dei casi la commissione di reati diviene una pratica abituale (Thompson *et al.*, 1996). Se queste ricerche fossero confermate da successivi studi si potrebbe ipotizzare come in taluni soggetti il gioco funga da porta di ingresso nel mondo della illegalità ed una volta varcata questa soglia il continuare la condotta illegale assuma nuove dimensioni e nuove caratteristiche e non sia strettamente legato alla necessità di denaro per giocare. D'altro canto, è vero anche il percorso inverso, ovvero che delinquenti comuni possono accedere al gioco o a forme di dipendenza patologica da sostanze (principalmente cocaina e alcol) direttamente dal mondo della malavita (Rosenthal, Lorenz, 1992; Walters, 1997; Williams, Royston, Hagen, 2005). La relazione tra gioco d'azzardo ed altre condotte di addiction è peraltro ben nota (Croce, 2014; Croce, D'Agati, 2016) e costituisce un elemento di grande attenzione ed interesse criminologico. Tra i vari studi si ricorda uno studio ormai pionieristico di Thompson *et al.* del 1996 che ha evidenziato come il 3% del campione di giocatori esaminati avesse riferito di avere commesso reati sotto l'effetto di alcol (Thompson *et al.*, 1996) dove l'alcol e/o le sostanze stupefacenti fungerebbero da "facilitatore" nel trovare il "coraggio", superare le inibizioni e trovare una giustificazione nel commettere reati. Molti punti rimangono aperti e riguardano il coinvolgimento specifico di determinate fasce di popolazione quali gli adolescenti, le donne, gli anziani e gli appartenenti a comunità diverse. Tema questo ultimo che è stato oggetto di uno studio di Steffensmeier, Ulmer (2006) che, partendo dalla osservazione che gli italo-americani presentassero connessioni importanti con le organizzazioni cri-

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sui diritti d'autore.

minali ha portato gli autori ad osservare come il contesto culturale di un dato gruppo sociale possa influire sulla possibilità di far assumere al gambling un ruolo economico nell'organizzazione criminale. Per quanto riguarda invece gli adolescenti le conseguenze principali del gioco sarebbero da ricercare oltre che nell'alto dispendio di denaro, nell'assenza da scuola e nei conseguenti scarsi risultati scolastici, nei furti, nella presenza di sintomi di tipo depressivo e negli intenti suicidari. Si segnala anche l'associazione con l'uso di sostanze ed altri indicatori di disadattamento psicosociale, in relazione a problemi legati all'uso di videogiochi nelle sale giochi. Gli adolescenti giocatori rischiano infatti di trovarsi progressivamente coinvolti in un insieme di comportamenti a rischio, che, in varia misura, a loro volta influiscono sul loro comportamento generale e sembrano spingere verso l'adozione di condotte illecite, di esclusione sociale e a forme di dipendenza (Fisher, 2001). Estremamente complessa da investigare è poi l'area relativa al gioco digitale. McMullan e Rege (2010) hanno realizzato un'analisi specifica, cercando di dare risposte circa le problematiche legate alla maggiore facilità di accesso al gioco, alla sicurezza dei siti internet e alla regolarità e affidabilità dei gestori dei giochi online. Attraverso l'uso di Google sono state codificate 48 combinazioni di parole chiave, come "estorsione online e crimine organizzato", "truffa e gambling", "siti di scommesse e frode". I dati sono poi stati organizzati per tema: online gambling, tecniche criminali, organizzazioni di cyber crimine, pratiche di controllo legale, efficacia delle leggi in materia, anche a livello transnazionale. Sono stati analizzati, in totale e a seguito di un'accurata pulizia dei risultati del motore di ricerca (che spesso restituisce risultati ripetuti) circa 500 documenti. È stato osservato come vi siano livelli differenti di organizzazione criminale, a seconda della complessità della divisione dei ruoli, del coordinamento del lavoro, degli obiettivi dell'associazione criminale, della capacità di evitare, eludere o neutralizzare i sistemi di sicurezza e di law enforcement.

3. La consapevolezza di reato da parte del giocatore

Un punto di straordinario interesse riguarda l'interpretazione del reato da parte dei giocatori. Essi infatti tenderebbero a non percepire le loro condotte illegali come criminose (Bergh, Kühlhorn, 1994; Lesieur, 1984). Questo attraverso quelle che Sykes e Matza, già nel 1957 (1957) definirono come "tecniche di neutralizzazione", ossia vere e proprie giustificazioni che divengono funzionali alla neutralizzazione degli impulsi sociali di conformità alle norme. In altri termini si tratta di un processo di razionalizza-

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sui diritti d'autore.

zione che consente al soggetto di attuare comportamenti devianti ed anche illegali “neutralizzando” il conflitto con la morale sociale, da lui almeno parzialmente accettata. Secondo Ponti e Merzagora Betsos queste razionalizzazioni non interverrebbero ex post facto, ma precederebbero l'atto deviante portando il soggetto a escludere le ridefinizioni del proprio operato (Ponti, Merzagora Betsos, 1999, pp. 167-168). Le tecniche di neutralizzazione interessano differenti tipologie. Ad esempio, la negazione della propria responsabilità, la minimizzazione del danno provocato, la negazione della vittima, la condanna di coloro che condannano, il richiamo ad ideali più alti, la svalutazione (o sottovalutazione) della portata del comportamento, il giustificazionismo morale, ecc. Una tecnica di neutralizzazione frequentemente utilizzata da parte dei giocatori sembra essere quella della negazione del fatto. Non tanto la negazione del fatto in sé ma del fatto che l'atto costituisca un reato. Il caso classico è quello del giocatore che (si) racconta di prendere “in prestito” del denaro non suo ma che – ad esempio in ragione del proprio lavoro – ha in custodia o ha la possibilità di accedere facilmente. La tipica tecnica di neutralizzazione consiste nel “raccontarsi” che si tratta di un prestito temporaneo e che il denaro sarà restituito. Un'altra tecnica di neutralizzazione tipica dei giocatori è quella di percepirsi vittima e trovare delle colpe esterne. La colpa può essere nelle banche che non concedono prestiti oppure l'industria del gioco ed ancora lo Stato. Ma può essere anche un periodo sfortunato. Il considerarsi infatti come vittime e non come causa dei comportamenti delittuosi rende inefficace la propria disapprovazione o quella che si ritiene potrebbe essere la disapprovazione degli altri. Imparando poi a vedere se stessi più come indotti ad agire che come agente attivo permette inoltre di sentirsi meno responsabili delle proprie azioni. Ma vi può essere anche una forma di giustificazione che passa attraverso una “forma di giustizia” superiore attraverso un atto di compensazione per una ingiustizia subita (Croce, 2005). Per meglio comprendere tale dispercezione e sottovalutazione è il caso di considerare la carriera del giocatore come descritta da Custer e Milt ed il possibile passaggio graduale all'illegalità all'interno di un continuum dall'incontro con il gioco alla dipendenza patologica dallo stesso (Custer, Milt, 1985). Si tratta di una evoluzione che – sebbene non deterministica – solitamente si presenta lenta e subdola amplificandosi in esclusività sino a rendere il ricorso al gioco totalizzante ed irrinunciabile. In verità tale evoluzione può essere molto diversa da persona a persona e – se per taluni può presentarsi in maniera costante e progressiva – per altri apparire alternata a tentativi di moderazione o di astinenza confinata in maniera transitoria ed episodica (Slutske et al., 2003). Pensare al “giocatore patologico” quale punto di arrivo di una carriera significa attribuire senso, importanza e sviluppo ad un insieme di

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sui diritti d'autore.

fattori di tipo individuale, familiare, sociale e contestuale che possono produrre, o meno, trasformazioni nel soggetto tali da evolversi in differenzialmente nel tempo. Una ripetuta esperienza che può offrire emozioni e complicità innescando il desiderio, il pretesto, il bisogno e la giustificazione nel ripetere questa esperienza che attraverso – una sequenzialità di fatti, di ripetizioni, di frequenze, di intermittenze tra vincite e perdite – offre una parentesi dal mondo, una percezione di sfida, una offerta di emozioni (Croce, 2018). Elementi che possono innescare ad una insidiosa sebbene spesso sorda escalation attraverso il superamento graduale o improvviso dei limiti che il soggetto si dà – anche in relazione alla commissione di reati – a tal punto che il ricorso alla ripetizione dell'esperienza diventa sempre più centrale nella vita e negli interessi della persona, mentre gli altri piani (familiare, relazionale, lavorativo) gradualmente passano in secondo ordine. Si tende allora ad insistere ed a giocare con modalità che offrono minori possibilità di vincita, ma che promettono vincite molto alte. È a questo punto che si innesca il meccanismo del chasing ovvero della rincorsa alla perdita che porta il soggetto a giocare sempre di più ed a chiedere prestiti, o ricorrere ad azioni illegali, nel tentativo di recuperare il denaro perso ed a raccontare e raccontarsi che recuperato il denaro perso – con la vincita che non mancherà – se ne potrà “uscire da vincitore”, pagare tutti i debiti e risolvere le questioni legali. Dai racconti di molti giocatori – e nei non infrequenti casi di persone che non presentano nella loro storia precedenti di condotte delittuose o di infrazione alle norme – sembra emergere una linea di demarcazione ben precisa, “un prima ed un dopo”, rispetto alla commissione di un reato. Quasi che una volta varcata la “soglia del reato” si apra ad essi una dimensione nuova. Una dimensione nella quale è più facile andare avanti che tornare indietro. Si può definire tale fenomeno come “effetto Macbeth” (Croce, 2001). dalle parole che pronuncia il personaggio shakespeariano: “Mi sono inoltrato nel sangue fino a tal punto che, se non dovessi spingermi oltre a guado, il tornare indietro mi sarebbe tanto pericoloso quanto l'andare avanti”. Tale meccanismo interessa quel particolare – e tutt'altro che raro – fenomeno che avviene quando ci si trova a superare un punto di non-ritorno, e che spesso spinge – nel tentativo di recuperare quanto si è perso – a perdere sempre di più, a giocare sempre di più, a passare a condotte illegali sempre più gravi e rischiose per il soggetto.