



Informazioni di approfondimento per gli insegnanti

Contenuto	Informazioni generali	2
	Alcune problematiche	2
	Prevenzione	2
	Casinò on-line	3
	Poker on-line	6
	Scommesse sportive on-line	7
	Giochi d'azzardo su Facebook e altre piattaforme sociali	8
	Giochi d'azzardo sugli smartphone	10
	Caso concreto	11
	Letteratura	12





Informazioni generali

- › La messa in rete del primo casinò on-line risale al 1995 – quella del primo tavolo per giocare a poker è datata 1998.
- › Alla fine dell'ottobre 2011, le piattaforme per il gioco d'azzardo on-line erano 2633 di 705 società diverse suddivise su 74 tribunali distrettuali. Di queste pagine web, quasi 900 proponevano una versione in italiano.
- › I giochi d'azzardo on-line hanno generato un fatturato annuo di circa 34 miliardi di dollari, cifra pari al 9,2% del ricavato annuo prodotto dalle case da gioco a livello mondiale (Tobias Hayer, Università di Brema, Seminario sui giochi d'azzardo on-line, Graz, 3 novembre 2011).
- › I giochi d'allenamento on-line (giochi gratuiti) sono un settore a parte. Ci sono circa 200 possibilità di traffico elettronico dei pagamenti.
- › Buona parte delle società private attive nel gioco d'azzardo ha la sua sede in oasi fiscali, come Malta, Antille olandesi, Gibilterra, Costa Rica, dove il gioco d'azzardo on-line è tollerato.
- › A livello internazionale sono stati fatti dei tentativi per disciplinare il gioco d'azzardo on-line, per esempio mediante la concessione di licenze.
- › In futuro, molto probabilmente le possibilità di giocare d'azzardo on-line saranno molteplici, visto che le società attive in questo redditizio settore punteranno su nuovi strumenti digitali, quali gli smartphone, le iTV e su nuove offerte, come gli Skill Games, ossia i giochi di abilità.

Alcune problematiche

- › Pratiche illegali e poco serie, come il mancato versamento delle vincite
- › Metodi disonesti e sleali legati al gioco d'azzardo on-line, come gli accordi presi sotto banco nel gioco del poker
- › Misure insufficienti o inesistenti a protezione dei giocatori, per esempio l'assenza di un limite massimo delle puntate o delle vincite, dell'obbligo da parte dei gestori dei siti web di informare sul problema della dipendenza e sulle conseguenze del gioco d'azzardo on-line
- › Insufficiente controllo sul rispetto del divieto di giocare imposto ad alcuni gruppi di persone, come i minorenni o i giocatori esclusi

Prevenzione

Con internet, la prevenzione della dipendenza dal gioco si trova di fronte a nuove sfide. In futuro, la segnalazione da parte di conoscenti o degli stessi giocatori avrà un'importanza sempre maggiore.

La piattaforma svizzera sui giochi d'azzardo on-line www.sos-spielsucht.ch presenta numerose informazioni per persone interessate, conoscenti e personale specializzato, così come una consulenza telefonica anonima e gratuita, attiva 24 ore al giorno (0800 040 080) e consigli on-line. Inoltre, c'è la possibilità di rivolgersi presso gli uffici regionali di prevenzione.





Casinò on-line

Basi legali

In Svizzera, i giochi d'azzardo on-line possono essere proposti soltanto da Swiss-los e dalla Lotterrie Romande. L'età minima è 18 anni. Chi prende parte a un gioco d'azzardo on-line non autorizzato non è passibile di pena. Il giocatore rischia tuttavia il sequestro della puntata, della vincita o degli strumenti per giocare.

Dati

- ▶ I giochi d'azzardo con puntate in denaro sottostanno alla legge sulle case da gioco (LCG).
- ▶ La Commissione federale delle case da gioco sorveglia il rispetto e l'applicazione delle norme di legge nelle case da gioco a livello nazionale.
- ▶ La Commissione delle lotterie e delle scommesse (Comlot) sorveglia il rispetto delle norme di legge per quanto riguarda le lotterie e le scommesse sportive.
- ▶ L'articolo 5 della legge federale sulla case da gioco vieta l'impiego di reti elettroniche di telecomunicazione, segnatamente internet, per l'esercizio dei giochi d'azzardo.
- ▶ A seconda delle circostanze del caso specifico, la Commissione federale delle case da gioco persegue penalmente chi, ad esempio, gestisce un gaming server, effettua transazioni finanziarie connesse a giochi d'azzardo on-line, fa pubblicità a giochi d'azzardo on-line, amministra e/o finanzia in misura considerevole giochi d'azzardo on-line.
- ▶ L'organizzazione e la gestione a titolo professionale di giochi d'azzardo illegali è punita con una multa fino a 500 000 franchi.

Giochi e offerte nei casinò on-line

In internet ci sono migliaia di casinò on-line. I gestori di queste piattaforme propongono un'offerta simile a quella delle case da gioco in Svizzera.

I giochi classici dei casinò on-line sono:

- ▶ roulette
- ▶ macchine mangiasoldi (slot machine)
- ▶ black jack
- ▶ poker
- ▶ altri giochi con le carte (per es. baccarà)

La maggior parte dei casinò on-line propone dai 300 ai 400 giochi, tra cui anche video-poker e giochi con i dadi.

Prima di iniziare a giocare, è necessario scaricare un programma. Altre volte, è invece possibile giocare, utilizzando il proprio server internet. Alcuni casinò on-line offrono anche la possibilità di giocare in tempo reale, grazie alla presenza di un intermediario e di una webcam.





Per giocare è necessario iscriversi fornendo i dati personali.

Tutti i casinò on-line cercano di adescare i giocatori offrendo dei bonus, che sono tuttavia vincolati al valore delle puntate oppure a una somma di denaro in gioco. Vincite o perdite non hanno invece influsso sul diritto ai bonus. Un casinò on-line offre per esempio 50 dollari di bonus se il giocatore ha puntato 1000 dollari. I bonus sono un'ottima strategia per invogliare i giocatori a tentare la fortuna in internet.

Le possibilità di puntare denaro sono diverse e ben congegnate. È possibile puntare pochi centesimi oppure centinaia di euro. Inoltre, il giocatore viene allettato dalle innumerevoli possibilità di vincita sotto forma di jackpot o sconti di gioco. Anche in questo caso le somme possono variare di molto, da pochi dollari al milione. Altra particolarità accattivante è l'elevata percentuale di vincita dei casinò on-line: alcune macchine mangiasoldi hanno una quota di restituzione del 90%.

Gestori

In Svizzera non ci sono gestori di casinò on-line. Le case da gioco on-line hanno la loro sede in Stati dove queste piattaforme internet sono permesse o le norme di legge riguardo al tipo di gioco (programmi di gioco), allo svolgimento e alle possibilità di giocare (per es. tipo di puntate, competenze sociali, tempo tra una giocata e l'altra) non sono molto dettagliate.

Alcune ricerche hanno evidenziato che due gestori su tre non fissano un limite d'età per i giocatori, situazione imputabile all'assenza di una normativa a protezione dei giocatori. Tuttavia, ci sono alcuni gestori che informano i giocatori sul problema della dipendenza, altri chiedono al giocatore di sottoscrivere un accordo sulle norme di sicurezza e sul limite d'età. La responsabilità rispetto alle abitudini per quanto attiene al gioco, all'ammontare delle puntate, all'utilizzo dei programmi, al rispetto del limite d'età e ai pagamenti effettuati tramite internet gravano però sul giocatore.

I casinò on-line sono gestiti in Stati come Malta, Antigua, Bermuda o Gibilterra. In caso di frodi, i gestori sottostanno alla legge del paese in cui ha sede la casa da gioco on-line e non alle normative elvetiche.





Particolarità dei casinò on-line

- › Le concessioni non sono altrettanto restrittive per quanto riguarda la concezione sociale per le case da gioco in Svizzera.
- › La base legale non si trova in Svizzera, bensì nello Stato in cui ha sede la piattaforma.
- › Il tempo intercorso tra una puntata e l'altra è molto breve a causa delle innumerevoli possibilità di giocare.
- › In pratica non ci sono somme limite alle puntate.
- › I giocatori possono puntare contemporaneamente in più casinò on-line.
- › I bonus sono un'ottima strategia per invogliare a giocare d'azzardo on-line.
- › I bonus favoriscono il comportamento a rischio dei giocatori.
- › L'aspetto accattivante delle piattaforme è come uno specchio per le allodole che invita gli internauti a partecipare ai vari giochi che mettono in palio vincite allettanti (per es. jackpot o giochi con lo sconto).
- › Chi fa delle transazioni di denaro cospicue beneficia di sconti o premi.
- › I dati personali forniti ai gestori di casinò on-line non sono sempre protetti dalle norme sulla privacy.
- › Di primo acchito, i gestori sembrano offrire un servizio di consulenza serio e competente. La lingua usata per comunicare è però soprattutto l'inglese.
- › In internet si trovano numerose piattaforme o forum, in cui gli internauti possono esprimere il loro parere rispetto alle case da gioco on-line, trasmettere importanti informazioni oppure sensibilizzare sui problemi legati al gioco d'azzardo on-line. Nello stesso tempo, su tali siti si trovano numerosi collegamenti a pagine internet di casinò on-line.

Protezione personale

I maggiori gestori di casinò on-line rendono attenti i giocatori sui pericoli del gioco d'azzardo. Sulle loro piattaforme ci sono collegamenti a pagine web che forniscono informazioni su dove trovare aiuto, su come bloccare l'accesso alle case da gioco in internet o su come fissare un limite alle proprie puntate. Queste misure di protezione sono limitate nel tempo. Quando il termine è decorso, il giocatore può riprendere a giocare senza restrizioni di sorta se non si riattivano tali misure di protezione. La responsabilità è dell'utente, come comunicano a più riprese i gestori nelle condizioni d'uso delle loro piattaforme.





Poker on-line

Basi legali

Il poker on-line, ossia l'organizzazione e lo svolgimento di partite di poker in internet, è vietato in Svizzera (vedi casinò on-line).

Giochi e offerte

Le possibilità di giocare a poker in internet sono quasi illimitate. Oltre alle offerte dei casinò on-line, ci sono anche una miriade di piattaforme, i cosiddetti tavoli virtuali o sale da poker virtuali. «Texas Holdem» è una forma di poker a carte comunitarie molto diffusa e amata in internet. Ci sono anche altre varianti che vanno per la maggiore, quali «Heads up Poker» o «Omaha».

È possibile partecipare a una partita on-line di poker dopo aver scaricato il programma necessario oppure servendosi della propria pagina del browser. Prima di iniziare, i gestori chiedono al giocatore di iscriversi, fornendo – a volte – solo il nome, l'indirizzo di posta elettronica e la data di nascita. Come per le macchine mangiasoldi, anche nel poker on-line ci sono bonus in palio per allettare i giocatori a sedersi al tavolo virtuale. I premi sono vincolati a una somma di denaro investita dallo scommettitore.

Oltre al poker, dove si punta denaro vero, c'è la possibilità di giocare in maniera gratuita (Freerolls). L'obiettivo di questa offerta è di promuovere il gioco del poker on-line e di acquisire nuovi clienti. I dati statistici dimostrano che la quota di vincita nel Freeroll è superiore alla media, facendo credere ai giocatori che è possibile arricchirsi giocando a poker on-line.

Alcuni gestori pubblicizzano il loro prodotto offrendo ai giocatori on-line la possibilità di partecipare a tornei veri e propri, come per esempio il «World Series of Poker» (WSOP), l'evento di poker sportivo più prestigioso al mondo che si svolge ogni anno a Las Vegas.

L'avversario seduto allo stesso tavolo di poker on-line è virtuale e anonimo e per questo motivo non è possibile sapere se dietro al giocatore si cela una persona in carne e ossa oppure un «bot», ossia un programma. Per questo motivo, in internet non è possibile fingere di avere carte buone (bluffare), né controllare se gli altri giocatori si sono accordati via sms, telefono o chat. Nei forum sul poker on-line si leggono spesso segnalazioni su simili inganni o macchinazioni.

Osservazione

Trovi maggiori informazioni intorno ai temi «Protezione personale» e «Gestori» nel capitolo «Casinò on-line».





Particolarità del poker on-line

- › È possibile qualificarsi a tornei reali prestigiosi, come il WSOP, partecipando a tornei di poker on-line.
- › Maggiore velocità nel gioco
- › Possibilità di giocare sempre e ovunque
- › I giocatori non possono controllare ciò che fanno gli avversari, se questi ultimi rispettano le regole.
- › Programmi di monitoraggio, scaricati sul proprio computer, forniscono informazioni sullo svolgimento della partita oppure indicano possibili varianti per vincere la posta in gioco.
- › Alcuni gestori si servono della TV per farsi pubblicità.
- › Il poker è presentato come un gioco sportivo e di abilità.
- › In Svizzera, il poker è un gioco d'azzardo poiché è più il caso che l'abilità del giocatore a decidere l'esito di una partita in cui i partecipanti si equivalgono.

Scommesse sportive

Basi legali

Sulle pagine internet permesse dalla Confederazione è possibile partecipare a scommesse on-line, permesso valido per i maggiori di 18 anni.

Gestori di scommesse on-line illegali

Ci sono circa 20 importanti gestori di scommesse sportive on-line per le regioni di lingua tedesca. Hanno una concessione rilasciata da Stati come Malta, Gran Bretagna, Irlanda, Austria e Germania. Chi partecipa a tali scommesse sportive on-line non è passibile di pena. Il giocatore rischia tuttavia il sequestro di puntata, vincita o strumenti per giocare (computer, cellulare...).

Particolarità delle scommesse sportive on-line

- › Il risultato delle scommesse sportive dipende dal cuore, per es. dal fatto di essere tifoso di una squadra di calcio, e dalle competenze del giocatore.
- › Per acquisire le informazioni necessarie, grazie alle quali le probabilità di vincita possono aumentare, il giocatore è chiamato a documentarsi, leggendo – per esempio – statistiche e tabelle. Questa attività di ricerca e lettura può favorire l'insorgere di una dipendenza dal gioco.
- › Ai giocatori che hanno perso tutto il loro denaro e sono al verde, viene data la possibilità di continuare a scommettere on-line grazie ai bonus. È una strategia adottata dai gestori con l'obiettivo di non perdere i giocatori incalliti e di vederli scommettere di nuovo quando avranno ancora a disposizione un gruzzolo da investire.





Scommesse

La puntata dipende dalla predisposizione al rischio del giocatore. Le vincite possono essere irrisorie oppure raggiungere somme esorbitanti. A titolo d'esempio, si possono ricordare le puntate limitate per una scommessa sportiva, quelle enormi legate alle operazioni di «Hedge-Fonds» che dipendono dallo sviluppo sul mercato di tali fondi speculativi.

Se le previsioni di mercato sono sbagliate o il risultato scritto sulla schedina non è uguale a quello del campo di calcio, il giocatore perde il denaro scommesso.

Le scommesse sportive classiche sono legate a delle quote, fissate da un «bookmaker» grazie alle quali lo scommettitore può sapere quale risultato è più pagante se azzeccato.

Quote

Nelle scommesse sulle corse ippiche, la quota è il rapporto tra somma puntata e la somma dell'eventuale vincita (1 a 1, 2 a 3) offerta dagli allibratori per ciascuno dei cavalli in gara. Nelle scommesse sulle partite di calcio, è la somma che spetta a ciascuno dei vincitori, ottenuta dividendo per il numero di vincitori il monte premi, dopo aver detratto una percentuale destinata al gestore della scommessa. In Svizzera, i due gestori delle scommesse sportive Swisslos/Lotterie Romande deducono il 20% da ogni partita. Ciò significa che se la quota è di 1 a 1, lo scommettitore riceve l'80% della somma scommessa. «Bookmaker» asiatici offrono percentuali di restituzione del 95%.

«Facebook» e altre reti sociali

Al momento, Facebook con circa un miliardo di utenti è la rete sociale maggiormente utilizzata al mondo. Sono milioni gli internauti iscritti a Facebook a giocare d'azzardo on-line. Ecco alcuni dati statistici:

I più gettonati sono:

- «Texas HoldEm», 36.2 milioni di giocatori al mese e 60 milioni di «mi piace»
- «DoubleDown Casinò», 5,6 milioni di giocatori al mese e 4,4 milioni di «mi piace»
- «PokerMafiaUnderworld», 332'000 «mi piace»
- «PokerStar», 106'000 «mi piace»





Tramite link, gli utenti di Facebook possono accedere direttamente alle pagine in cui sono proposti giochi d'azzardo on-line. La prima volta che l'internauta si collega a una di queste piattaforme viene informato che il gestore della pagina utilizzerà il suo profilo Facebook per fare pubblicità.

Inoltre, Facebook mette a disposizione la piattaforma sociale degli «amici», senza essere direttamente il gestore di un gioco. Ciò ci induce a supporre che tra Facebook e i gestori dei giochi d'azzardo ci sia un accordo non scritto, grazie al quale la rete sociale può prendere parte al fatturato risultante dal gioco d'azzardo on-line. Per questo motivo, Facebook farà pubblicità anche sulle pagine degli amici che hanno scelto il «mi piace» per poker e per altri giochi internet.

Nella maggior parte dei casi, i giocatori nuovi ricevono gratuitamente un capitale iniziale, che naturalmente si esaurisce in fretta, obbligando così l'utente a investire il proprio denaro per l'acquisto di soldi virtuali, denaro che non può più essere ricambiato in moneta vera perché una legge americana lo proibisce (legge valevole solo per quelle pagine con base negli Stati Uniti). Va ricordato, tuttavia, che ci sono piattaforme che permettono di cambiare il denaro virtuale in denaro vero. Queste società guadagnano grazie ai cambi per nulla favorevoli ai giocatori. Questi ultimi sono disposti a sacrificare parte del proprio denaro poiché l'alternativa sarebbe perdere tutto.

Il numero di giocatori è elevato ed è in costante aumento. Le vincite per i gestori sono enormi. Per questo motivo, la pubblicità dei giochi d'azzardo on-line è sempre maggiore sulle pagine di Facebook e su quelle di altre piattaforme sociali. Inoltre, Facebook, così come altre reti sociali, ottiene gratuitamente i dati sul traffico dei pagamenti, sulle vincite, sulle perdite ecc. degli utenti che giocano on-line.

Il potenziale del gioco d'azzardo nelle reti sociali è evidenziato da alcuni esempi. Playtika, società con base in Israele che si occupa di sviluppare social games, è stata venduta per 80 milioni di dollari. Nell'ottobre 2011, l'impresa berlinese «Crowdpark» è riuscita a convincere un gruppo di investitori a partecipare con 6 milioni di dollari allo sviluppo della nuova società. Con Crowdpark, gli utenti di Facebook possono scommettere su innumerevoli cose, dall'esito di una partita di tennis alla data di nozze di Angelina Jolie e Brad Pitt. Il casinò DoubleDown sembra generi giornalmente 140 000 dollari con le macchine mangiasoldi, video poker, black jack, roulette e altri giochi, senza però restituire un centesimo ai giocatori.





Nel settore dei giochi d'azzardo in cui si punta denaro vero è soprattutto il poker on-line ad andare per la maggiore. I siti più gettonati sono (stato: aprile 2012):

1. «Texas HoldEm», 35,8 milioni di utenti al mese e 60 milioni di «mi piace»
2. «PokerMafiaUnderworld», 325 000 «mi piace»
3. «PokerStar», 105 000 «mi piace»

Ci sono inoltre gruppi e pagine su Facebook attraverso cui vengono condivise varie informazioni, tra questi ricordiamo:

- › Poker (interesse), 3,3 milioni di «mi piace»
- › Poker (società), 400 000 «mi piace»
- › Poker (pagine web personali), 73 000 «mi piace»

Oltre al poker, su Facebook si incontrano spesso collegamenti al gioco del Bingo. Le pagine più gettonate sono:

- › «Bingo Blitz», 3,2 milioni di utenti al mese
- › «Bingo Bash», 1,8 milioni di utenti al mese
- › «Bingo!», 400 000 utenti al mese

Non vanno dimenticate le innumerevoli lotterie. Le più in voga sono:

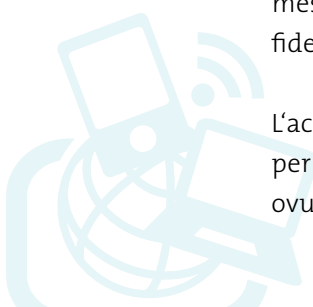
- › «Lotto race», 110 000 utenti al mese
- › «Lotto milliardos», 20 000 utenti al mese
- › «Lucky lotto scratch off», 20 000 utenti al mese
- › «Lotteria event», 20 000 utenti al mese

Smartphone

Molti giovani di età compresa tra i 12 e i 16 anni posseggono uno smartphone. Senza una vera e propria normativa a protezione dei giocatori, le ragazze e i ragazzi possono scaricare mediante l'App-Store i programmi dei giochi d'azzardo descritti sopra.

Dapprincipio, i giovani hanno la possibilità di giocare gratuitamente, grazie a un capitale iniziale gratuito. Tuttavia, quest'ultimo si esaurisce molto in fretta, ciò che può indurre i giocatori a continuare a giocare investendo la propria paghetta o parte del salario. A trascinare i giovani nella trappola del gioco d'azzardo ci pensano anche i messaggi che informano su un'imminente vincita, come «Oggi hai vinto 700 dollari alla lotteria. Gioca ogni giorno per accaparrarti il monte premi di 10 000 dollari» (messaggio del programma Pokerist.com su iPhone). Oltre a questa comunicazione, il giocatore riceve anche l'invito ad acquistare altri gettoni. Inoltre, le applicazioni del gioco si informano sulla possibilità di inviare messaggi push (news, pubblicità...). È una strategia di cui si servono i gestori per fidelizzare i giocatori.

L'acquisto di denaro virtuale è molto semplice con gli smartphone, grazie – per esempio – alle carte iTunes (per gli iPhone) che possono essere comperate ovunque e da chiunque.





Caso concreto tratto da un sondaggio on-line sulle scommesse sportive

Il caso concreto non è reale ma frutto di fantasia. Tuttavia presenta in maniera esemplare il processo verso la dipendenza da gioco e la fissazione delle scommesse sportive. Sono soprattutto i giovani adulti a rischio dipendenza, visto che a questi ultimi interessano molto gli sport.

Sondaggio on-line

Ciao. In questo momento non so proprio che pesci pigliare.

Il mio amico (21 anni) ha iniziato cinque mesi fa a puntare denaro sulle scommesse sportive in internet. All'inizio lo faceva per puro divertimento.

Da quando abbiamo iniziato gli studi, condividiamo un appartamento. Inoltre, ci guadagniamo da vivere con qualche lavoretto, che ci frutta abbastanza bene. Così, un giorno il mio ragazzo ha investito 50 franchi nelle scommesse sportive. A questa prima somma di denaro, che si è esaurita molto in fretta, ne è seguita naturalmente una seconda, una terza... Con il tempo, gli è sembrato che 50 franchi non bastassero e ha iniziato a investire somme sempre maggiori. A questo punto ha iniziato a scommettere cifre sempre più elevate, puntando continuamente e a caso, anche su squadre di cui non conosceva nemmeno il nome. L'importante era scommettere. Se perdeva, la colpa era del risultato «illogico» della partita. Diceva continuamente di essere bravo e che, grazie alle scommesse, si sarebbe arricchito. Quando si ritrovava di nuovo con un pugno di mosche in mano, mi diceva: «Ora ho imparato dai miei errori. Ora sono più esperto e non posso che vincere». Inizialmente, pensavo che stesse solo scherzando. Dopo due mesi, però, ha cominciato a investire sempre più denaro nel gioco e con una frequenza sempre maggiore. Inoltre, ha iniziato a elaborare complesse statistiche. Ogni giorno mi parlava dei suoi calcoli «geniali e sicuri», grazie ai quali avrebbe vinto una fortuna. Ha iniziato a riempire paginate di numeri per controllare le sue ipotesi. Mi diceva che avrebbe vinto 100 franchi al giorno, con un capitale iniziale di 700 franchi.

Mi sono detta che ora non si trattava più di puro divertimento e che avrei dovuto bloccare il suo conto bancario. Dopo aver provato inizialmente sulla carta e senza aver puntato un centesimo per un mese, il 1° dicembre ha investito 700 franchi, promettendomi che avrei potuto bloccare il conto semmai avesse perso tutto. I primi due giorni mi ha raccontato con entusiasmo delle sue vincite, poi non mi ha più raccontato nulla, dicendomi che voleva farmi una sorpresa alla fine del mese. Ho iniziato ad avere una strana sensazione, specialmente quando, per caso, l'ho sentito domandare dei soldi in prestito ai genitori. Gli ho chiesto continuamente di spiegarmi come andassero le cose. Lui evitava però l'argomento oppure mi diceva che sarebbe diventato molto ricco. Nel contempo, chiudeva le pagine delle scommesse on-line ogni qualvolta mi avvicinavo al suo computer. Ieri, mentre era in bagno, sono riuscita a dare un'occhiata al sito web delle scommesse, visto che non si era sconnesso (non conoscendo la password, che cambiava in continuazione, non potevo infatti verificare ciò che stava facendo). Quale





sorpresa! Nell'ultima scommessa aveva puntato 400 franchi, soldi che aveva però perso. Inoltre, aveva investito già due volte 200 franchi, una volta 700 e un'altra volta 800 franchi; in totale, quindi, aveva già gettato al vento 4000 franchi. A questo punto, gli ho chiesto che cosa stesse facendo. Lui è crollato, si è messo a piangere e mi ha detto che non avrebbe più giocato. Tuttavia, il giorno dopo mi ha chiesto se ero disposta ad ascoltare una sua idea. Non poteva smettere perché aveva perso troppo. Inoltre, in futuro non avrebbe più commesso gli stessi errori. Sapeva che perdeva specialmente quando diventava avido e puntava senza riflettere. Mi ha chiesto di prestargli 100 franchi, sostenendo che con i miei soldi sarebbe stato molto più cauto. Di primo acchito, ho pensato che così avrei potuto aiutarlo a smettere con il gioco d'azzardo, visto che se avesse perso di nuovo avrei potevo escluderlo dalle scommesse on-line. Quando gli ho risposto di sì, lui mi ha invitata a versargli subito i cento franchi sul suo conto, affinché potesse giocare il giorno dopo. A questo punto, ho provato di nuovo una cattiva sensazione. Mi sono detta che, per aiutarlo davvero, questo era il momento di dire basta. Non so però se fidarmi delle mie sensazioni. Non vorrei rovinare il nostro rapporto di coppia...

Letteratura

www.sos-spielsucht.ch

Erich Bucher: «Sucht und Ausstieg – Wege aus der Glücksspielsucht»,
BoD, Norderstedt 2011, ISBN: 978-38391-7475-3

Daniel Ensslen: «Ihr Einsatz bitte – Prävention von Glücksspielsucht»,
Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V., Monaco 2011,
ISBN 978-3938395-08-0

Tobias Hayer, Referat: «Gefährdungspotenzial von Online-Glücksspielen»,
Seminario sui giochi d'azzardo on-line per l'ufficio di prevenzione della
dipendenza dai giochi d'azzardo Steiermark, Graz, 3.11.2011

Autori:

Erich Bucher, Christa Bot, Hansjörg Frick

Maggio 2012

