

SCENARIO DI PROGETTO

FENOMENO DELL LUDOPATIA

	ORIGINE	SIGNIFICATO
STORIA	I primi a giocare d'azzardo sono stati i cinesi più di 5000 anni fa, poi incominciarono anche in India, Egitto e Giappone nel 4000 a.c.	La parola azzardo risale dall'arabo az-zahr ossia dado, difatti i più antichi giochi d'azzardo si facevano utilizzando dei dadi che erano fatti di osso di pecora, o cervo.

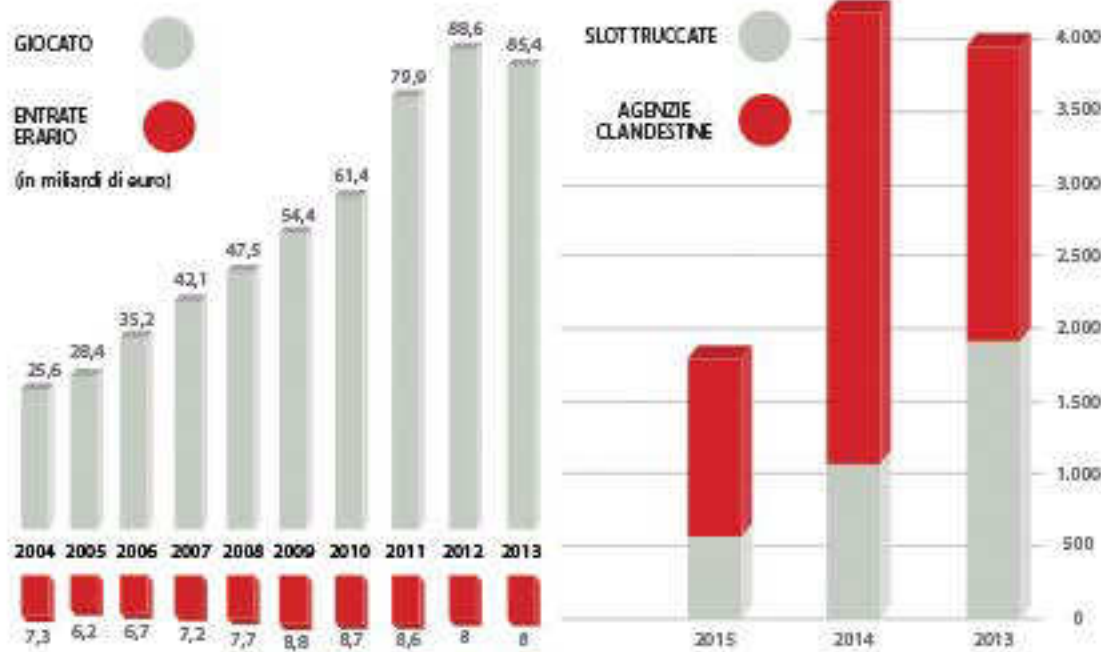
	SINTOMI	TIPI DI GIOCHI
CARATTERI	Ha una forte attinenza con la tossicodipendenza; infatti il giocatore d'azzardo patologico mostra una crescente dipendenza nei confronti delle scommesse.	Roulette Black Jack Gratta e vinci Lotterie Slot Machine Giochi online

TIPOLOGIA DI GIOCATORI

TIPOLOGIA	GIOCATORE ABITUALE	GIOCATORE A RISCHIO	GIOCATORE LUDOPATICO
ETÀ	18 / 21	22 / 29	30 / 80
GIOCA	QUALCHE VOLTA ALLA SETTIMANA	> 3 VOLTE ALLA SETTIMANA	< 3 VOLTE ALLA SETTIMANA
ORE	POCHE ORE ALLA SETTIMANA	> 3 ORE ALLA SETTIMANA	< 3 ORE ALLA SETTIMANA
SPESA	1 / 50 €	50 / 500 €	< 600 / 1.200 €

Esistono 3 tipologie di persone divise in base al grado di informazione ed esperienze riguardante il gioco d'azzardo. La prima comprende i giocatori abituali, ossia che abitualmente scommettono. Non sono ossessionati dall'azzardo e non conoscono pienamente questo mondo, sono compresi in quella fascia di età che va dai 18 ai 21 anni e spendono un massimo di 50 euro. I giocatori a rischio sono persone che conoscono l'azzardo e a cosa può portare, sono i soggetti che giocano non più di 500 euro più di 3 volte a settimana e vanno dai 22 ai 29 anni. Infine ci sono i giocatori ludopatici, definiti così perché sono ossessionati dal gioco e molto spesso nella speranza di vincere grandi somme di denaro o di recuperare quanto speso cercando in tutti i modi di raggiungere il premio massimo. Giocano un massimo di circa 1.200 euro più di tre volte a settimana.

LUDOPATIA IN ITALIA



CONTRO IL GIOCO D'AZZARDO



GIOCO POSITIVO

61 città in tutta Italia si stanno impegnando a togliere il gioco d'azzardo nei bar e a contenerlo nei luoghi appositi.

ALCUNE ASSOCIAZIONI



GUADAGNO (in miliardi di euro)



CURE

Il costo annuo delle cure per un singolo malato è di circa 38.000 €. Se si volessero curare tutti i ludopatici si dovrebbero spendere 6 miliardi di euro.

RICAVO

Il guadagno che lo Stato ricava dal gioco d'azzardo è di circa 8 miliardi di euro a fronte di 6 miliardi di spese mediche per i ludopatici.

SITOGRAFIA: Truenumber [http://www.truenumber.it/scommesse-clandestine/] CONAGGA [http://www.conagga.it/] Libera [http://www.libera.it/flex/cm/pages/ServeBLOB.php/LIT/DPagina/9135] Azzardo e Nuove Dipendenze [http://www.andinrete.it/portale/] Alea associazione per lo studio del gioco d'azzardo [http://www.gambling.it/] Italiadevalori [http://www.italiadevalori.it/wp-content/uploads/2015/11/WEB_A5_gioco-dazzardo_crocini.pdf] Wikipedia [https://it.wikipedia.org/wiki/Gioco_d%27azzardo, https://it.wikipedia.org/wiki/Gioco_d%27azzardo_patologico]

BIBLIOGRAFIA: Paolo Canova, Diego Rizzato, Fate il nostro gioco, add editore, Torino, 2016
Angela Fioroni, Le regole del gioco, Terre di mezzo editore, Milano, 2013
Andrea Buzzi, Il gioco come droga, Sovera edizioni, Roma, 2012

PROGETTO

IDENTITÀ VISIVA

COLORI



non darti al gioco datti da fare

h min 10 mm

SFONDO	RGB	C	4%	CROCE	RGB	C	75%
	227	M	99%		0	M	68%
	34	Y	98%		0	Y	67%
	39	K	0%		0	K	90%

TITOLO	RGB	C	4%	CLAIM	RGB	C	68%
	242	M	3%		64	M	61%
	242	Y	3%		64	Y	59%
	242	K	0%		65	K	46%

SLOGAN

La scritta Easy Lost è la rielaborazione in chiave ironica del marchio originale. La X posta sulla O intende richiamare la segnalazione della numerazione vincente che generalmente il giocatore appone sulle caselle del gioco 10 e Lotto.

TARGET

Nel grafico accanto sono evidenti le varie fasce di età corrispondenti a quanto spendono per giocare d'azzardo. Si può notare nel diagramma che all'età di 18 anni i soggetti giocano piccolissime quantità di euro, dato che sono ragazzi adolescenti che spesso non lavorano perchè occupati a studiare. Proseguendo c'è un'impennata netta di soggetti tra i 19 e 29 anni, è la fascia che spende di più delle 6. Invece, andando avanti, la situazione diventa man mano più stabile finendo con il gruppo di età più alta comprendente gli anziani che giocano in media come i soggetti di 50-55 anni. Il target comprenderà principalmente giovani e adolescenti, compresi tra i 18 e i 29 anni.

FINALITÀ DELLA CAMPAGNA DI COMUNICAZIONE

OBBIETTIVO

Sensibilizzare l'opinione pubblica riguardo i rischi del gioco d'azzardo

LUOGHI

La campagna sarà promossa nei cosiddetti "Bar virtuosi", cioè quei luoghi che si oppongono al gioco d'azzardo. In Italia le città che stanno adottando questo metodo sono ben 61.

LINGUAGGIO

Il linguaggio impiegato è volutamente ironico per catalizzare l'attenzione del pubblico e diffondere una serie di informazioni, di stimolare la riflessione intorno al tema del gioco d'azzardo.

SCALA DI GRIGI



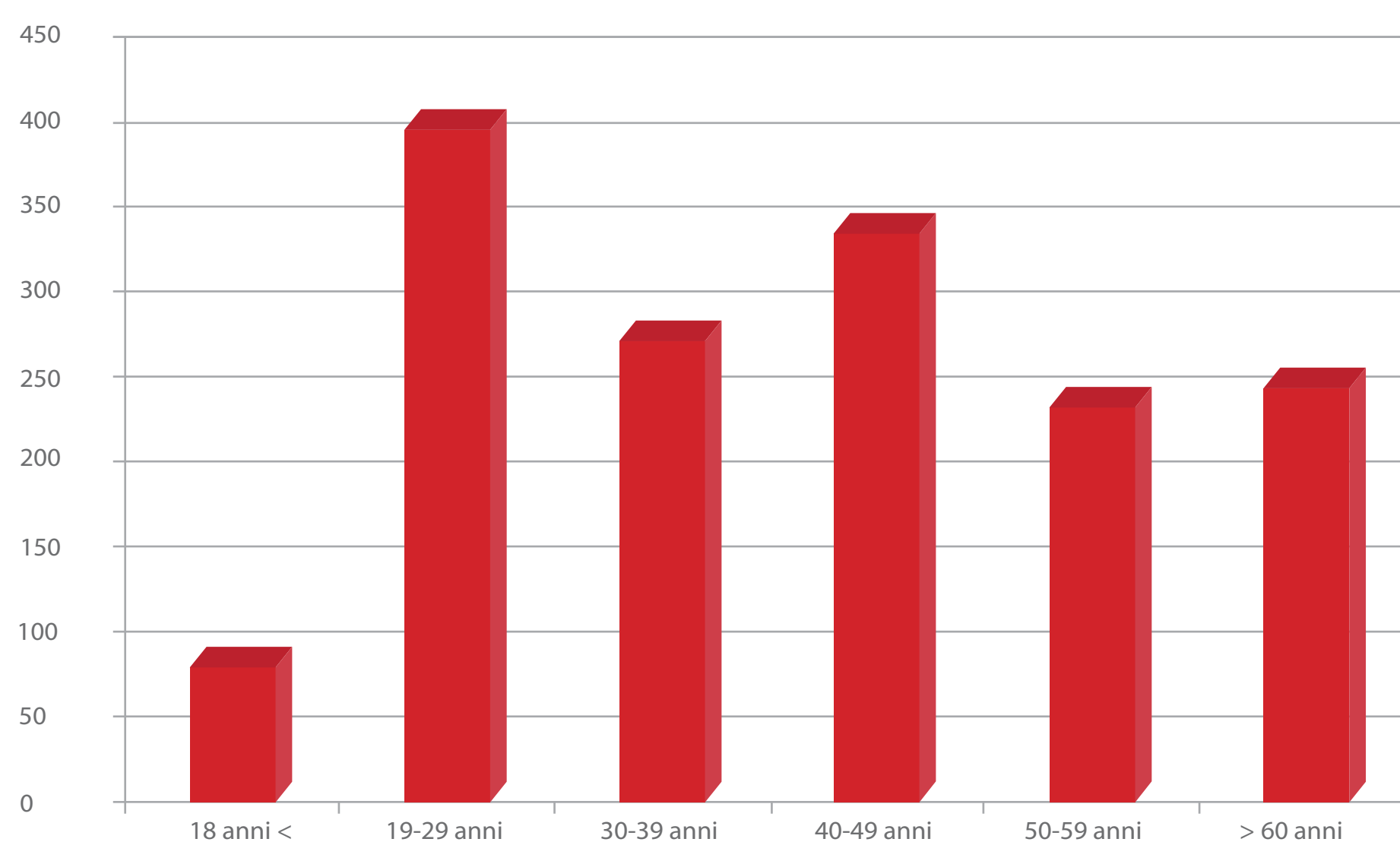
non darti al gioco datti da fare

SFONDO	RGB	C	47%	CROCE	RGB	C	75%
	141	M	38%		0	M	68%
	143	Y	37%		0	Y	67%
	146	K	2%		0	K	90%

TITOLO	RGB	C	0%	CLAIM	RGB	C	60%
	255	M	0%		102	M	51%
	255	Y	0%		103	Y	49%
	255	K	0%		105	K	19%

NON DARTI AL GIOCO DATTI DA FARE

Questa frase incarna il fine del progetto. Esprime non solo di non giocare d'azzardo per ottenere qualcosa di importante come i soldi, ma indica anche che spesso la strada per il successo è quella più tortuosa e faticosa. Difatti la frase seguente incita ad applicare le proprie forze per raggiungere qualsiasi obiettivo nella vita senza ricorrere a trucchi e scorciatoie contando prevalentemente su se stessi.



LUOGHI VIRTUOSI



SCUOLE, TEATRI, CINEMA



MEDIA DIGITALI



S A A D

Scuola di Ateneo
Architettura e Design "Eduardo Vittoria"
Università di Camerino

Università degli Studi di Camerino
Scuola di ateneo Architettura e Design "Eduardo Vittoria"
Corso di Laurea in Disegno Industriale e Ambientale

Tesi di Laurea in Design per la comunicazione visiva
Campagna di comunicazione sociale per alimentare
la consapevolezza verso i rischi del gioco d'azzardo

Professore: Federico Oppedisano
Candidato: Stefano Scalella
A.A. 2015/2016

TAVOLA 2

ARTEFATTI DI PROGETTO

RIFERIMENTI ICONOGRAFICI

Gli artefatti sono stati realizzati interpretando le diverse tipologie di giochi d'azzardo comunemente diffusi in diversi esercizi commerciali.



7 E MEZZO



10 E LOTTO



WIN FOR LIFE



TURISTA PER SEMPRE



NUOVO MILIARDARIO

ELABORATI



7 ORE E MEZZO



FAI IL BOTTO



WIN FOR LOVE



TURISTA A CASA



BOTTA DI FORTUNA

INFORMAZIONI

Il giocatore abituale perde in media 1,40 € per ogni biglietto acquistato. Invece nelle slot machines per ogni euro giocato si perde 0,15/0,26 €.

Nel 2068 la N.A.S.A. ha annunciato che il meteorite 99942 Apophis potrebbe distruggere la Terra, ma tranquilli, è molto difficile che succeda (0,0002%). Invece la probabilità di vincere alla lotteria è pari allo 0,0000002%, paradossalmente è più facile che il meteorite ci uccida tutti quanti anziché trovare il biglietto d'oro. Qualcuno però riesce a ottenere il premio massimo, perché ci sono tantissime persone che tentano e perdono.

Se si passa molto tempo a giocare con lotterie, gratta e vinci o qualsiasi altro prodotto di scommesse, si instaura un rapporto personale sentimentale con la macchina o con il biglietto. Tale comportamento si chiama antropomorfismo ovvero la tendenza ad attribuire ad esseri inanimati caratteristiche umane.

In Italia vengo stampati 30 milioni di biglietti alla volta, ogni biglietto è alto 153 mm. Se li mettessimo uno dietro l'altro formerebbero una fila di 21.500 Km corrispondente alla distanza che intercorre da Torino fino a Capo Nord (Norvegia), per poi scendere fino a Città del Capo che si trova in Sudafrica.

In Italia vengo stampati 30 milioni di biglietti alla volta di cui 11,5 milioni sono vincenti (4 su 10). Su 10 biglietti fortunati, 9 avranno un premio basso (5/10 €). C'è solo una possibilità su 30 milioni di trovare la vincita massima (500.000 €). Inoltre se si vincono 5 o 10 € è statisticamente provato che il giocatore ricomprerà un altro biglietto fino a quando non perderà.

BROCHURE

La brochure è stata intesa come piccolo opuscolo integrativo agli artefatti di progetto al fine di informare sinteticamente sul panorama del gioco d'azzardo. La sua piccola dimensione risulta efficace e comoda tanto da essere tascabile e non ingombrante. Può comodamente alloggiare nella tasca dei pantaloni o nello zaino. È in formato A6 (105x148 mm) ed è costituita da 32 pagine divise in 5 capitoli che contengono grafici e foto.



COPERTINA



PAGINE

PRODOTTI AUDIO-VISIVI

SPOT

I prodotti audiovisivi di carattere virale si pongono i medesimi obiettivi degli artefatti grafici, cioè di sensibilizzare l'opinione pubblica verso i rischi del gioco d'azzardo. Attraverso un linguaggio eterogeneo, composto da elementi grafici, icone, animazioni e figure, intendono diffondere con ironia informazioni e messaggi riguardo il gioco d'azzardo. La diffusione potrà avvenire attraverso il web e nei "Bar virtuosi", simulando i video presenti negli esercizi commerciali che promuovono il gioco d'azzardo.



PILLOLA

SITO WEB

Il sito web (www.easylost.com) rende disponibili a tutti ulteriori informazioni sui vari aspetti del gioco d'azzardo. È composto da 6 sezioni:

- CHI SIAMO
- LUDOPATIA
- IN ITALIA
- CIFRE
- GUADAGNI
- BAR VIRTUOSI

 e una sottosezione:

- GRATTA E PERDI

 in cui si mostrano gli artefatti grafici comprendenti i biglietti e la brochure.





S A A D

Scuola di Ateneo

Architettura e Design "Eduardo Vittoria"
Università di Camerino

Progetto di comunicazione sociale.
Campagna di comunicazione sociale per alimentare la consapevolezza
verso i rischi del gioco d'azzardo
A.A. 2015/2016

Studente
Stefano Scalella

Relatore
Federico Oppedisano

Indice

Storia del gioco d'azzardo	7
Tipi di gioco	13
<i>Roulette</i>	14
<i>Poker</i>	13
<i>Black Jack</i>	15
<i>Lotteria</i>	15
<i>Slot machine</i>	15
<i>Giochi online</i>	16
<i>Gratta e vinci</i>	17
L'altra faccia dell'azzardo	
<i>Chi c'è dietro</i>	21
<i>Criminalità</i>	22
Ludopatia	
<i>Che cos'è</i>	25
<i>Tipi di giocatori</i>	26
L'aspetto legislativo	29
Gioco e giovani	33
Online vs vlt	35
I numeri	
<i>Fatturato</i>	37
<i>Guadagno e spese</i>	39
Probabilità	41
Pubblicità azzardata	
<i>Spot</i>	45
<i>Online</i>	46
<i>Sponsor</i>	48

Gioco positivo	51
Easy Lost	53
Strategia di progetto	
<i>Target</i>	55
<i>Linguaggio visivo</i>	56
<i>Luoghi</i>	57
Identità visiva	59
Prodotti cartacei	
<i>Brochure</i>	61
<i>Biglietti</i>	62
Sito	65
Prodotti audio-visivi	
<i>Spot</i>	69
<i>Pillola</i>	73
Fonti	
<i>Bibliografia</i>	77
<i>Sitografia</i>	78

Storia del gioco d'azzardo

I giochi d'azzardo occupano un posto importante in tutte le culture, in tutte le società ed in tutte le classi sociali. Esso risale agli inizi dell'umanità. Si presume che il suo scopo fosse quello di conoscere il volere divino. La parola azzardo risale dall'arabo az-zahr ossia dado, difatti i più antichi giochi d'azzardo si facevano utilizzando proprio dei dadi che erano fatti di osso di pecora, o cervo. I primi dadi sono stati rinvenuti in Cina, e risalgono a più di 5000 anni fa; comunque ci sono state scoperte relative al gioco d'azzardo a partire dal 4000 a.C. anche in Egitto, India e Giappone. Il dado era fabbricato in modo primitivo: con ossa di pecora, cervo e animali di analoga grandezza. Notevoli ritrovamenti di dadi sono stati attribuiti ai Sumeri, agli Assiri e ai Babilonesi. Il fascino del gioco d'azzardo ha sempre attratto tutti i popoli del mondo. Si può quindi pensare d'interpretare la vita quotidiana dell'uomo preistorico come un continuo gioco d'azzardo contro la natura, e avendo come posta estrema la vita. Col passare del tempo si è cominciato a utilizzarlo per ragioni più laiche, quindi più vicine alla vita quotidiana. Ai tempi dei greci e dei romani il gioco diviene utilizzato in modo eccessivo infatti divenne presto proibito per ragioni di ordine pubblico. La sera però le bettole romane diventavano centri di scommesse e giochi, il tutto veniva fatto di nascosto e clandestinamente. Era legale solo scommettere sulle bighe e quadrighe, usando





i sesterzi, ovvero i soldi dell'epoca, ma questi spettacoli provocavano spesso liti e sommosse. Inoltre davano origine a private disperazioni causate dalla perdita di denaro. Si scommetteva sul fantino, che poteva diventare estremamente famoso se vinceva tante gare. C'erano anche scommesse sui combattimenti dei gladiatori nell'arena, essi erano veri e propri star dell'epoca. I romani giocavano solo indeterminati giorni che ritenevano giusti perché credevano alla dea della fortuna. Quindi pregavano e facevano sacrifici animali per gli dei ritenuti fautori della vincita. Si scommetteva tutto, oltre al denaro, anche il bestiame, i cavalli, la casa e a volte anche la vita stessa. Si pensa che Socrate, filosofo greco, sia finito sul lastrico per l'eccessivo gioco. Andando avanti nella linea temporale il luogo in assoluto dove si giocava d'azzardo era la Baratteria medievale. Si tratta di un posto chiuso o all'aperto, lontano da luoghi di culto o dalle piazze principali del centro abitato, in cui veniva praticato il gioco del dado. La gestione degli affari intrattenuti in tali contesti era affidata ai cosiddetti Barattieri. In alcuni casi, venivano introdotti anche dei tavoli da gioco all'interno delle taverne, posti frequentati anche da persone di malaffare e da prostitute. Il ricorso al gioco d'azzardo, in epoca medievale, era uno dei principali mezzi attraverso cui raggrare la gente. Per questo motivo, chi praticava o gestiva il gioco d'azzardo nelle taverne, su volontà dell'imperatore Federico II, non poteva essere chiamato a testimoniare in un processo, o ricoprire delle cariche amministrative importanti, in quanto considerato poco credibile. Ben presto, però, esattamente a cavallo tra il medioevo e il rinascimento, il gioco d'azzardo divenne un diritto e, in questo modo, i governatori dei comuni italiani ebbero modo di applicare delle imposte che gravano su tale giro d'affare. Allora vennero introdotte le cosiddette "gabelle", cioè una somma che doveva essere corrisposta annualmente dal gestore del gioco d'azzardo praticato in luoghi pubblici. Altro periodo storico dove si giocava di più è sicuramente stato il Far West. Nei Saloon o bar come li chiameremmo noi oggi si tenevano partite di Poker, uno tra i più famosi



giochi di carte, che duravano intere giornate. Verso la sera la tensione era talmente grande e la puntata talmente alta che si arrivava a sparare al proprio avversario solo se si pensava che stesse barando. Purtroppo però a volte succedeva che quando la partita volgeva a sfavore di uno dei giocatori, questi sparava agli altri sostenendo che lo stavano imbrogliando. Altro popolo giocatore era quello italiano che passava le giornate scommettendo su interminabili partite di Dama o di Scopa. Questo accadeva soprattutto al Sud del Paese. Anche gli arabi si dilettaavano a scommettere sui dadi, strappandosi i capelli per la rabbia in caso di perdita, arrivando addirittura, a volte, a uccidere tutta la famiglia del vincitore. Ovviamente il tempo che ognuno dedica al gioco d'azzardo cambia da persona a persona, non esiste quindi un modo preciso per stabilire quanto si giocava. Facendo però, calcoli azzardati e una media estremamente imprecisa, si può dire che il tempo di gioco variasse dalle 5 alle 6 ore al giorno soprattutto nel periodo del Far West. Nel nostro paese, bisogna attendere il 1638, per registrare la nascita della casa da gioco più antica del mondo: il Casinò di Venezia. Nel corso degli anni '30 del novecento, inoltre, venne costruita un altro casinò che si trova nella litorale della città "serenissima": il Casinò di Venezia al lido. Successivamente, fecero la loro comparsa altre 3 case da gioco, in diverse aree dell'Italia settentrionale, come il casinò di Sanremo nel 1905, nato nella bellissima città dei fiori e sede del festival più importante della musica italiana, il Casinò di Campione d'Italia nel 1917 in un territorio di confine con la Svizzera e, infine, il Casinò di Saint Vincent nel 1947, una delle case da gioco più amate dagli appassionati provenienti da ogni angolo del vecchio continente. Nella vicina Francia, in un periodo storico a cavallo tra il seicento e il settecento, la classe aristocratica soleva riunirsi nei salotti sfarzosi della Parigi bene, per intrattenersi con tanti giochi d'azzardo, come il gioco dei Dadi, il gioco del "Vingt-et-un" (l'attuale Blackjack) ma soprattutto la Roulette. Andando avanti sulla linea storica, gli emigranti francesi vittime di persecuzioni religiose si rifugiarono nel nuovo mondo, portando dietro il loro bagaglio di conoscenze che consentirono anche l'esportazione dei giochi che vennero elaborate con l'introduzione di nuove regole che portarono alla nascita di giochi, come la Roulette Americana, il gioco del Poker e il Blackjack. In America e, in particolar modo, a New York e dintorni, verso l'inizio del primo ventennio, il gioco d'azzardo veniva praticato all'interno dei locali, dove si beveva e si assisteva anche a degli spettacoli di ballerine che danzavano in musical. Un atto del Congresso americano, dando inizio a quella che passerà alla storia come l'era del Proibizionismo, vietò l'assunzione di alcoolici e il gioco d'azzardo. Inevitabilmente, il gioco d'azzardo, da questo momento in poi, diventa un'attività gestita dalle organizzazioni illecite newyorkesi capeggiate da malavitosi di origini italiane e in particolar modo meridionali. Nel 1931, nello stato del Nevada venne emanata una legge che legalizzava il gioco d'azzardo: nacquero così i famosissimi Casinò di Las Vegas. Alle forme di intrattenimento che apparteneva al gioco classico, come la Roulette, il Blackjack, il gioco dei Dadi, lo Chemin de Fer, il Poker, vennero aggiunte delle

versioni innovative dei principali giochi di carte, come il Poker Texano, il Poker Caraibico e tanti altri. Inoltre, fecero la loro comparsa i giochi elettronici che ben presto divennero il simbolo del tipico casinò di Las Vegas: le Slot Machine. La prima di esse risale al 1895 a San Francisco con il nome di "Liberty Bell".

Il suo inventore, con tutta probabilità, fu un meccanico bavarese di nome Charles Fey. Charles, sedicesimo figlio di una povera famiglia tedesca, lasciò la Germania in cerca di fortuna quando era molto giovane. Appena 23enne, arrivò in California, dove iniziò a lavorare presso la Electric Work Company. Il debutto della prima slot machine della storia cambiò letteralmente la vita di Charles che solo dopo un anno, grazie all'enorme popolarità riscossa dall'invenzione, aprì una fabbrica propria di slot machines, insieme all'amico Theodore Holtz. Le prime slot machines prodotte erano ovviamente del tutto meccaniche: 3 rulli contenuti in una cassa di legno (sostituita poi da lamiera sottile), una linea vincente ed un'unica leva per azionare il meccanismo. I "banditi con un braccio solo", nomignolo attribuito alle slot in quegli anni, si diffusero vertiginosamente divenendo, per molte persone benestanti e non, un'illusorio strumento di facile ricchezza. Semplicità e speranza gli ingredienti che rendevano e rendono tutt'ora le slot irresistibili. Mr. Fey aveva intuito le potenzialità della sua invenzione, difficilmente però avrebbe potuto immaginare una così forte e capillare espansione. Le slot meccaniche furono sostituite negli anni '60 dalle slot elettromeccaniche e negli anni '80 da quelle completamente elettriche. L'elettronica fu la prima grande rivoluzione nel mondo delle slot machines: rulli, perni e altri meccanismi meccanici furono surclassati dai microchip, molto più performanti e meno ingombranti. Il digitale consentiva una grafica più accattivante. Migliorò anche la fluidità delle rullate, specie dopo l'introduzione degli algoritmi per la generazione di numeri casuali, e la famosa leva dovette cedere lo scettro ai più semplici pulsanti. In altre parole le slot machines divennero ancora più irresistibili. La diffusione dei casinò e sale da gioco, soprattutto negli Stati Uniti, non arrestarono il successo delle slot, anzi, lo aumentarono: gestori di casinò iniziarono ad installare slot machines nei propri locali "come strumenti di puro intrattenimento" per i giocatori. Oggi si stima che circa il 50% dei profitti di un casinò derivi proprio dalle slot machines. Se prima, per giocare alle slot machines, bisognava recarsi nei casinò, sicuramente non alla portata di tutti, negli ultimi 20 anni le slot si sono diffuse a macchia d'olio nei bar acquisendo giocatori di tutte le estrazioni sociali: l'imprenditore che gioca anche 1000 euro in una sera, l'anziana pensionata che "investe" 50 euro sperando di arrotondare la pensione, il muratore che a fine giornata, birra alla mano, cerca fortuna nella slot del bar di fiducia; scene che tutti abbiamo visto o viviamo in prima persona. E internet? Beh, il web è stata la scintilla della seconda rivoluzione, tutt'ora in atto, del mondo delle slot machines. Le slot online sono già una realtà, a breve anche in Italia con regolare licenza AAMS. Software sempre più accurati e sicuri permettono di giocare alle slot online regalando un'esperienza di gioco entusiasmante. Semplicità, riservatezza, varietà dell'offerta e numerosissimi bonus sono i punti di forza delle slot online. Colossi dell'eGaming, come William Hill, 888 stanno investendo molto nei casinò e nelle slot online considerate il futuro dei giochi online. Slotbar.it nasce proprio con lo scopo di seguire il mondo delle slot online e guidare i potenziale giocatori nella scelta delle migliori slot. Riguardo al gioco online ogni paese ha scritto una piccola parte di storia dei giochi d'azzardo ed è stato così anche per il gioco su internet. Il gioco d'azzardo online è nato in Antigua e Barbuda nel 1994. In quell'anno sono state rilasciate le prime licenze, da parte del governo locale, per operare online e molte società arrivavano in questo paese per ottenerle. Da lì è passato poco tempo per arrivare al primo software-



gambling: "Micro-Programming". E da allora sono state moltissime le società che si sono dedicate allo sviluppo di software ed in poco tempo si è arrivati al primo casino online. Nato nel 1995, il primo casino online è stato sviluppato dalla Cryptologic, una compagnia che ancora esiste ed è addirittura in forte crescita. Poi, da questa nascita si è arrivati alle prime poker room alla fine degli anni '90 e nel 2001 sono nati i famosissimi PokerStars e PartyPoker. Oggi il poker e i tradizionali giochi da casino online sono diffusissimi in tutto il web. Lo stesso vale per il bingo online, il blackjack online, la roulette e soprattutto le slot machine online. Attualmente i casino online oltre ad essere diffusissimi e alla portata di tutti, sono dotati di software controllatissimi, sofisticati ed esteticamente curatissimi. Si può affermare senza riserve infatti che la crescita dei casino online è stata direttamente proporzionale all'evoluzione tecnologica dell'hardware. Per concludere andando a ritroso nel tempo, le varie epoche storiche sono state caratterizzate dall'invenzione di giochi primitivi per poi arrivare ad apportare miglioramenti e cambiamenti, ci sono voluti molti secoli per arrivare dove siamo ora, di quanti uomini hanno sfruttato la loro vita per creare giochi per altre persone. Ovviamente in questo caso c'è un lato negativo ben più grande di quello del divertimento.

Tipi di gioco d'azzardo

Tra i tanstissimi giochi d'azzardo che esistono i più importanti sono i seguneti

Roulette

Questo gioco risale fin dai tempi dei legionari romani più di 2000 anni fa. Utilizzando come strumento uno scudo fatto roteare sulla punta di una lancia, negli anni seguenti ha subito vari cambiamenti fino ad arrivare nel XVII secolo alla forma odierna, quando Blaise Pascal inventò il meccanismo della roulette studiando i moti perpetui e venne introdotta la pallina in avorio. La roulette è un cilindro che ruota su cuscinetti a sfera, nel suo perimetro sono collocati 37 numeri in maniera apperentemente disordinata (dall 0 fino al 37) di colore nero, rosso e verde. Questo cilindro gira in una conca nella quale viene lanciata la pallina in senso inverso rispetto a quello della rotazione del cilindro. Una volta raggiunto il cilindro la pallina rimbalza sulle losanghe (caselle) che sono collocate intorno alla conca nelle quali si fermerà la pallina.



Poker

In letteratura il gioco del poker appare nel 1829 ma le sue origini sono ben più lontane. Uno dei filoni più popolari che narra la storia del poker è quello che vede risalire le sue origini ad oltre 400 anni fa in Germania. Originariamente conosciuto con il nome di Pochen, l'attuale Poker prenderebbe quindi il nome da questo suo avo tedesco per poi essere elaborato e raffinato in Francia, assumendo il nome di Poque. Dalla Francia il gioco venne esportato infine in Usa, lì il suo nome era Poker, motivo per cui l'attuale poker viene considerato tendenzialmente un gioco americano. E' stata New Orleans, nei primi anni del XVIII° secolo, la cittadina che ha visto la nascita di quel gioco conosciuto come poker americano. Nella metà del secolo ci fu un cambio determinante, si introdusse la regola che dava la possibilità ai giocatori di fare un cambio di carte, alzando le probabilità di ogni giocatore ed alzando le puntate e quindi la posta finale. Le varianti a carte scoperte vennero ideate da alcuni militari che durante il periodo delle guerre si dilettavano nel giocare a poker. Altra teoria storica riguardo il poker si allinea all'incirca con la precedente tranne che per un particolare fondamentale, il gioco, ancor prima di arrivare ai tedeschi e successivamente ai francesi, proviene dalla cultura dei persiani, la stessa teoria però poi conferma che il nome proviene dal tedesco Pochen e dal francese Poque. Appunto dalla cultura persiana il gioco sarebbe stato insegnato ai francesi colonizzatori di New Orleans da parte dei marinai persiani e poi modificato fino ad arrivare alle forme attualmente conosciute di poker americano. Alcune altre teorie ad esempio attribuiscono le origini del Poker al gioco Pukka, di origini indù, del quale sarebbe quindi un'evoluzione. Quello che si deduce da un quadro storico del quale vi abbiamo riportato solamente dei brevissimi concetti, è che sicuramente il gioco del poker ha subito le influenze internazionali di chissà quante culture, non crediamo sia un errore considerarlo un gioco di origine mista, in quanto tutte le diverse teorie hanno in comune un concetto e cioè quello che il gioco evidenzia influenze da diversi altri giochi, provenienti dai posti più disparati fra di loro.



Black Jack

Il Black Jack ha un'origine francese. Nato in un casinò intorno al 1700 con il nome di "Vingt-et-un" e dal 1800 inizia ad essere giocato anche in America dove riceve il suo nome attuale. Quest'ultimo nome deriva dal fatto che se il giocatore riceveva un fante di picche o un asso di picche, riceveva un bonus. Il Black Jack suscitava un grande interesse grazie alla possibilità di avere risultati sorprendenti sfruttando il valore delle carte. I casinò nel 1963 si videro costretti a modificare le regole del gioco originale a causa dell'uscita di un libro che svelava il modo di vincere a questo gioco. Queste modifiche consistevano nel giocare con sei pacchetti di carte francesi, in tutto 312 carte. Il Black Jack è uno dei giochi più apprezzati nel mondo virtuale di Internet come in quello reale.

Lotterie

Le prime impronte certe del gioco del Lotto, come lo conosciamo oggi, risalgono intorno al 1734 a Venezia. Già all'inizio del XVI secolo, inoltre a Genova si eleggevano cinque senatori fra 120 cittadini del Consiglio utilizzando un'estrazione a sorte con tanto di bussolotti, corrispondendo per ciascuno un senatore. Quest'idea è nata da un genovese, Benedetto Gentile. Dopo questa prima fase, i proventi del gioco andavano in dono a ragazze povere e nubili sotto forma di dote per il matrimonio. Dal 1620 in poi il Lotto in Liguria venne disciplinato da una regolamentazione molto precisa. Nel resto d'Italia invece, il gioco del Lotto non era ben visto, perché considerato contrario all'etica. Anche nello Stato Pontificio il gioco fu bandito fortemente e per lungo tempo. Nel 1728 il Papa Benedetto arrivò addirittura a minacciare la scomunica per chiunque vi avesse preso parte. Papa Clemente XII 3 anni dopo lo approvò. Nel XVIII secolo il Lotto approda in paesi Europei che fino ad allora erano rimasti all'oscuro di tutto facendo la ricchezza di molti imprenditori italiani. Due tra i giochi più conosciuti sono la tombola e le lotterie istantanee conosciute come gratta-e-vinci.

Slot Machines

Charles Fey inventò la prima slot machine nel 1895. Nel 1907 Fey si mette in società con la Millis Novelty Company e diede inizio alla produzione delle slot machines che suonavano ad ogni combinazione vincente e presentavano una serie di carte da gioco. Nel 1910 la Millis Novelty Company produce una nuova macchina che migliorava notevolmente l'ingresso per le monete e introduceva per la prima volta i simboli della frutta utilizzati anche oggi, erano però molto pesanti poiché costruite in acciaio. Nel 1915 per risolvere tale problema cominciarono ad essere fabbricate in legno. L'età della gomma (1909 – 1911) è stata causata da alcune leggi che miravano ad abolire il gioco d'azzardo e l'alcolismo, molto diffuso in quegli anni. I saloon per non perdere gli incassi derivanti dalle slot, le trasformarono in apparecchi per la distribuzione delle gomme da masticare. Così facendo la legge veniva aggirata. Fu dunque un semplice cambio della concezione ideologica e dell'immagine della slot che ne permetteva l'uso illecito. Questo concetto del non-azzardo fu ulteriormente elaborato nel 1912 ottenendo dei sistemi di pagamento delle vincite in gettoni che potevano essere utilizzati sia per altre partite o per avere in cambio della merce. Queste nuove slot si proponevano di stimolare la vendita; inoltre poiché i controlli erano più frequenti nei centri città, le vendite vennero concentrate nei club e nelle locande di periferia dove i controlli erano meno frequenti e svolti in modo superficiale. Nel 1919 ci fu l'epoca del proibizionismo. Per via di questo fatto ci fu un aumento esponenziale delle infrazioni della legge. Durante il periodo del proibizionismo la vendita delle slot continuò a aumentare ed ebbe il suo culmine nel 1932 poco prima della grande

depressione economica americana. La storia delle slot è ricca di produttori che hanno attuato modifiche ai modelli precedenti per rendere più attrattivi i giochi, ma pure per mascherare la loro vera natura: ottenere il maggiore lucro possibile. I modelli più innovativi erano rappresentati da slot totalmente automatizzate che distribuivano ai vincitori buoni – gettone e giocate gratuite facilmente convertibili in denaro contante. Le slot nel tempo assunsero svariate forme e colori; tra le più originali troviamo:

Slot a forma di barile di birra

Slot a forma di biciclette

Slot ispirate alle corse di cavalli

Slot ispirate al gioco del baseball

Slot a forma di orologi e radio

Slot a forma di Juke – box

Slot a forma di pesche verticali

Slot a forma di tiri al bersaglio

In seguito vi fu l'era dei giochi elettronici (1961) sfruttati principalmente nei casinò con le macchine da ventuno. Queste macchine erano dotate di sedili di due o quattro posti. A metà degli anni '70 uscirono nuovi modelli che permettevano di giocare ai dadi, alla roulette, alle corse dei cavalli e a poker.

Giochi online

Negli anni '90, grazie all'estensione della rete per fini commerciali e all'utilizzo del PC, come strumento di fondamentale importanza per diverse attività socio-economiche della società "globale" che si evolve sul piano della comunicazione eliminando ogni limitazione di natura spazio-temporale, nacquero i primi siti web per il gioco d'azzardo online. La rete ha ridotto anche le distanze tra il gioco d'azzardo, fino a quel momento praticato solamente nelle sale da gioco terrestri, e i giocatori. La proliferazione dei casinò online, inoltre, si deve anche all'innalzamento del livello di sicurezza delle transazioni e alla diffusione degli strumenti di home banking che consentono il trasferimento di fondi da un soggetto all'altro con qualche click dal proprio PC, come le carte di credito dei principali circuiti internazionali, i conti online, i portafogli virtuali e tanto altro ancora. Nel tempo l'offerta dei servizi di gioco da parte dei siti web divenne sempre più ampia in quanto, dall'altro canto la domanda divenne sempre più crescente nel tempo. Pertanto, alle iniziali forme di intrattenimento, per buona parte praticabili con soldi virtuali, come la Roulette, il Baccarat, il Poker online vennero aggiunti altri servizi di gioco piuttosto attraenti come i Videopoker, i Giochi di Abilità, i Giochi Arcade, le Slot machine online le cui componenti strutturali divennero sempre più sofisticate, distaccandosi, in modo totale, dalla tradizionale fisionomia della tipica "Slot da bar". Nell'età della globalizzazione e dell'Hitech, il casinò in internet ha trovato un partner privilegiato nell'industria dell'alta tecnologia che ha investito molto per rendere la comunicazione altamente innovativa e alla portata di tutti (sia sul piano della praticità che su quello economico) anche quando si ha l'esigenza di muoversi. Ecco che allora nacquero i dispositivi mobili (tablet, PC portatili di diversi formati, cellulari che si collegano alla rete) che consentono un comodo collegamento alla rete, anche per coloro i quali sono fuori dalle mura domestiche. In questo modo, si ha la possibilità di usufruire di una serie di servizi online gratuiti, ma anche con soldi veri. Tra questi, naturalmente, vi sono anche i servizi di gioco online offerti dai casinò online che hanno pensato bene di proporre una versione dei giochi per tutti gli utenti particolarmente esigenti. Inoltre, al fine di eliminare, almeno sul piano emozionale, le differenze tra il mondo del gioco virtuale e quello reale, sono stati immessi sul mercato del gambling online anche i

servizi di gioco live che danno la possibilità allo scommettitore, collegato per mezzo di una webcam, di maturare delle esperienze di gioco non molto diverse da quelle di un vero casinò. Siamo certi che il settore del gioco d'azzardo online si evolverà ancora tanto, in quanto ha tante potenzialità da esprimere per diverso tempo.

Gratta e vinci

Il Gratta e vinci, chiamato anche lotteria istantanea, è un gioco d'azzardo gestito dalla Lottomatica per conto dell'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (AAMS). Consistono in biglietti di carta, con applicata su una parte del biglietto stesso una superficie nascosta da una parte argentata. Funziona grattando la parte argentata o dorata del biglietto, il quale nasconde l'eventuale combinazione vincente (generalmente simboli o cifre) e il relativo premio in denaro. A partire dal 30 novembre 2006 l'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (AAMS), ha introdotto le lotterie istantanee (Gratta e vinci online) con partecipazione a distanza (le cosiddette "lotterie telematiche"). Le lotterie telematiche rappresentano la trasposizione su internet del Gratta e Vinci tradizionale. La lotteria istantanea venne introdotta in Italia il 21 febbraio 1994 dalla Legge Finanziaria '94 del governo Ciampi per sovvenzionare con 240 miliardi di lire (123.949.655,78 di euro) il cosiddetto piano salvalavoro del ministro Gino Giugni. I primi tagliandi presero il nome di La Fontana della Fortuna: più fontane di Trevi si trovavano, più alta era la vincita, da 2.000 (il prezzo di un tagliando) a 100 milioni di lire (da 1,03 a 51.645,69 euro). I premi «di consolazione» fino a 50.000 lire (25,82 euro) erano subito ritirabili presso il rivenditore. Si garantiva che un biglietto su nove era vincente e per l'esordio ne furono distribuiti 40 milioni. Il primo premio venne vinto l'8 aprile 1994 in un bar di piazza Napoleone a Lucca da una colf di 35 anni. Per promuovere il gioco, Rai Due trasmise un gioco telefonico quotidiano ideato dalla Cooperativa C.UnS.A. e condotto da Ilaria Moscato in cui i partecipanti vincevano pacchi di biglietti da grattare. Dal 7 giugno 2004 il gioco è stato rinnovato e commercializzato come Gratta e vinci!, cioè l'espressione con cui il gioco era conosciuto fin dagli esordi in ambito popolare e giornalistico grazie alla scritta "Gratta qui e vinci con me" presente sui tagliandi. Il rilancio ha riscosso un immediato successo. Inoltre nel 2010 sono stati lanciati dei biglietti che hanno come possibili premi anche delle rendite.



GOLD
755.45 £

BRONZE
87.25 £

DIAMOND
1 444.50 £

SILVER
263.63 £

GOLD
755.45 £

BRONZE
87.25 £

Plenty on Twenty JACKPOT

SCACCR
1000.00
250.00

nes

10
9

All prices shown in £

500.00
225.00
82.50

W
7
I

8000.00

NO PR
GREAT
WALK
15000.00
WON FRO
MACHIN
ONE G

80.00
5.00
5.00

PLAY FROM
50p TO £5

©Novomatic

4
2
8
10
1
6
7
9
3
5
3

BET £5.00

4
14
2
12
1
16
3
18
5
19

Plenty on Twenty **Jack**

CREDIT £652.10 BANK £635.57

GAME OVER - PLACE YOUR BET

L'altra faccia dell'azzardo

Chi c'è dietro

Tutto è cominciato nel 2004. Quando i Monopoli di Stato hanno affidato alle dieci concessionarie, per poi diventare 13, la gestione delle macchinette elettroniche: new slot nei bar e tabaccherie, e videolottery di nuova generazione in sale dedicate. Ecco com'è costituita in Italia la filiera, o "rete" del gioco legale, delle macchinette. Alle tredici concessionarie spetta la conduzione della rete telematica con l'obbligo di assicurarne l'operatività. Sono queste società a incaricare i gestori di installare gli apparecchi, attualmente 400 mila, quasi uno ogni 150 abitanti, poi affidati agli esercenti, i locali pubblici dove gli utenti giocano. Le concessionarie, come si è detto, hanno il delicato compito di esattori per conto dello Stato, in quanto oltre a incassare il proprio utile, incamerano anche il "Preu", prelievo erariale unico, che poi versano ai Monopoli. Oggi le concessionarie nazionali dei giochi sono le seguenti: Lottomatica Videolot, Bplus, Gamenet, Sisal, Hbg, Cogetech, Snai, Gmatica, Codere, Cirsa, Intralot, Nts Network e Netwin Italia. Queste sono autorizzate anche ad avere sedi estere ed anche in paradisi fiscali, incroci societari offshore, costituiti anche in modo da nascondere il titolare.



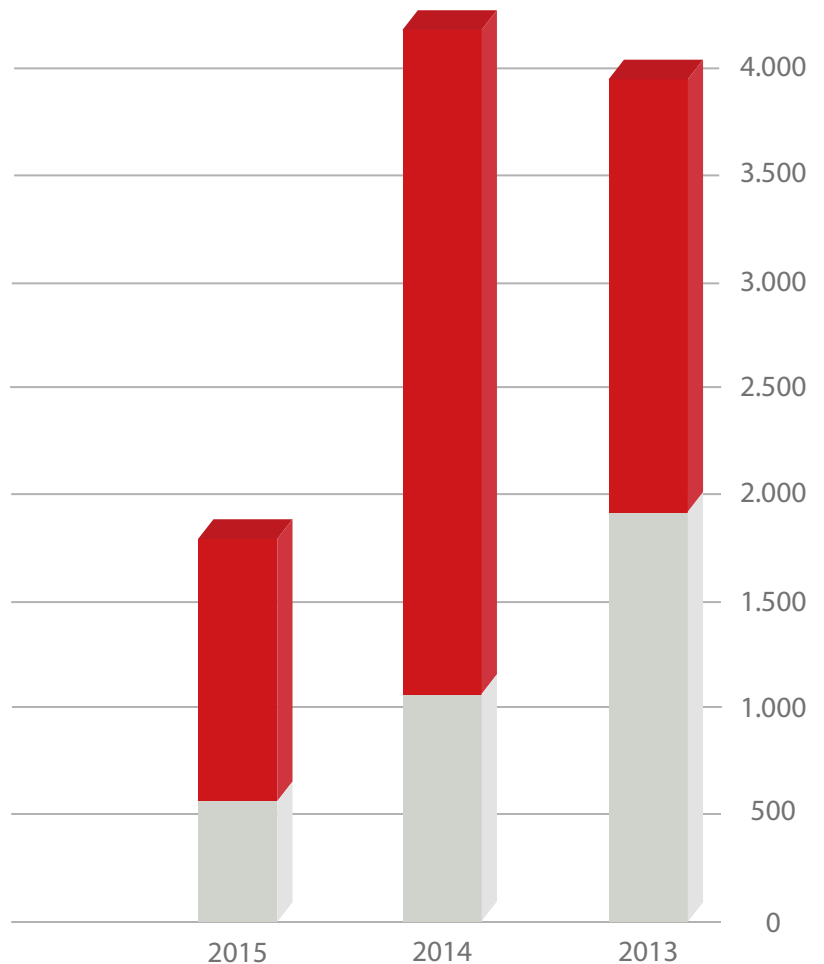
Criminalità

Le mafie hanno la possibilità di impiantarsi per fare affari: nella gestione delle slot, di fatto le cosche sono una ulteriore concessionaria. Infatti, a partire dal 2003, quando il gioco si è evoluto, anche le infiltrazioni si sono evolute: concentrandosi sulle macchinette, che sono il comparto dei giochi con la maggiore redditività. Al momento ci sono 13 concessionarie ognuna delle quali ha collegamento telematico che comunica i dati sulle giocate al Fisco per poi applicare le tasse al 12%: l'attività delle mafie consiste nell'alterare le macchinette in modo da annullare o abbattere i dati comunicati al Fisco. I rischi e le sanzioni sono contenute: difficile dimostrare l'associazione mafiosa, e alla fine si viene giudicati solo per l'intrusione abusiva in un sistema informatico o per concorrenza sleale. Sono 41, dai Casalesi di Bidognetti ai Mallardo, dai Santapaola agli Schiavone, i clan che gestiscono i 'giochi delle mafie', a Chivasso come a Caltanissetta, passando per la Capitale. Le mafie si infiltrano nelle società che gestiscono i punti scommesse, nelle sale gioco che fanno da 'lavanderie' per i soldi sporchi; lucrano con l'usura; gestiscono bische clandestine e toto nero, e il mercato del calcio scommesse da solo vale 2,5 miliardi; acquistano i biglietti vincenti dai giocatori, pagando un sovrapprezzo che va dal 5 al 10%, per riciclare il denaro sporco: esibendo tagliandi vincenti di Superenalotto e lotterie, i clan possono giustificare l'acquisto di beni e attività commerciali.

SLOT TRUCCATE



AGENZIE CLANDESTINE





Ludopatia

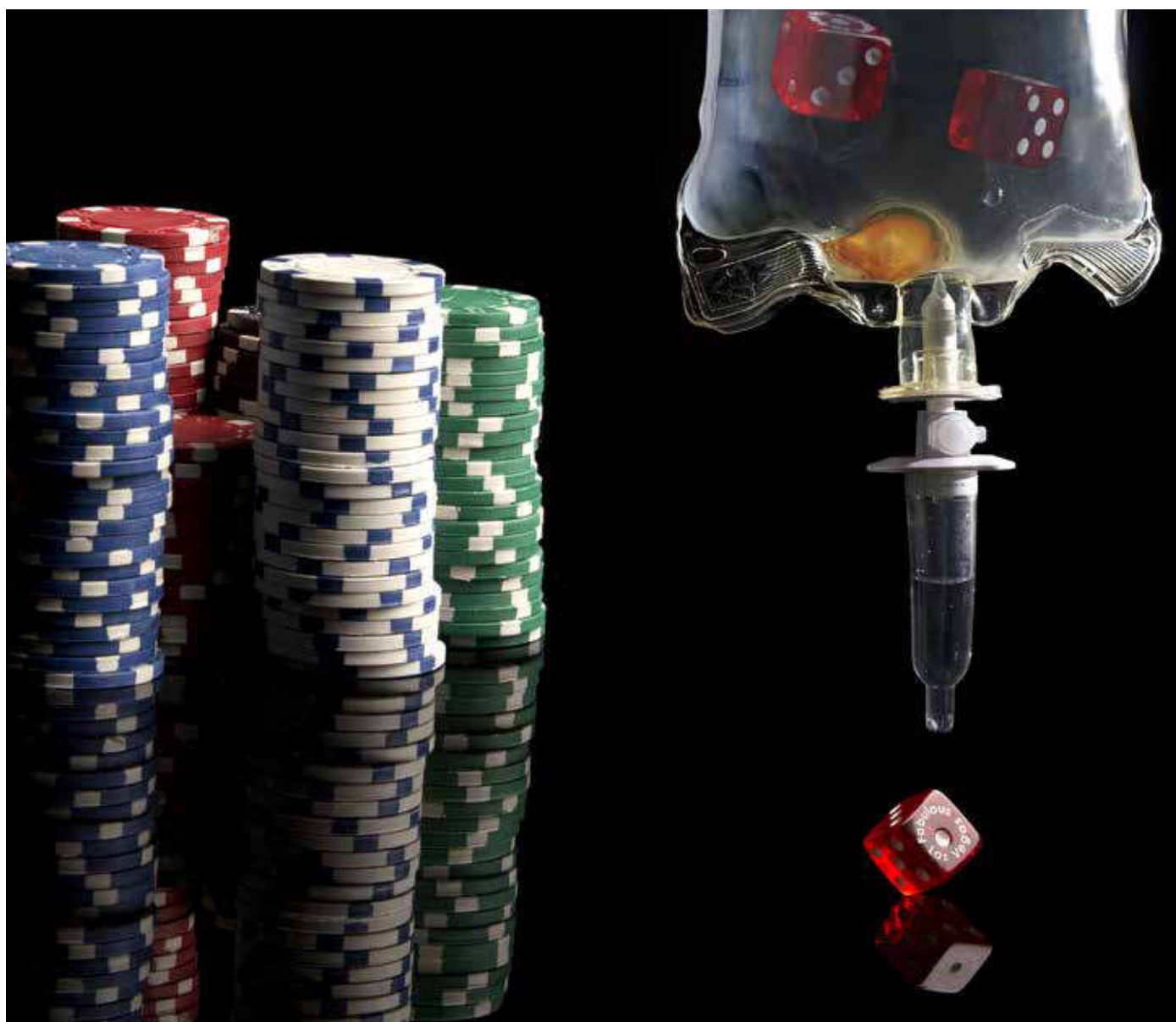
Che cos'è

La ludopatia, o gioco d'azzardo patologico, è un disturbo del comportamento. Nell'ultima versione del DSM, Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali, il gioco d'azzardo patologico è stato inserito tra le dipendenze comportamentali. Le dipendenze comportamentali sono quelle che non implicano l'intervento di alcuna sostanza chimica, ma i cui sintomi sono molto simili a quelli associati alla dipendenza da sostanze. I sintomi di questo disturbo sono molteplici. I ludopatici sono incapaci di smettere di giocare, anche se si è consapevoli del fatto che si possono perdere tanti soldi, in aggiunta c'è la tendenza a trascurare sempre di più le aree importanti della propria vita come lo studio, lavoro, famiglia, affetti e il continuo riportare il pensiero alle esperienze passate, ai ricordi di grandi vincite, un loop definito "pensiero magico". Poi sorge il bisogno costante di aumentare la posta, per soddisfare l'impulso al gioco, unito alla comparsa di sintomi come irascibilità, nervosismo, insonnia se non si riesce a soddisfare il bisogno fino ad arrivare alla distorsione della realtà, bugie patologiche a tutta la propria rete sociale e familiare, inganni, fino ad arrivare a piccoli furti o truffe.



Tipi di giocatori

Esistono 3 tipologie di persone divise in base al grado di informazione ed esperienze riguardante il gioco d'azzardo. La prima comprende i giocatori abituali, ossia che abitualmente scommettono. Non sono ossessionati dall'azzardo e non conoscono pienamente questo mondo, sono compresi in quella fascia di età che va dai 18 ai 21 anni e spendono un massimo di 50 euro. I giocatori a rischio sono persone che conoscono l'azzardo e a cosa può portare, sono i soggetti che giocano non più di 500 euro più di 3 volte a settimana e vanno dai 22 ai 29 anni. Infine ci sono i giocatori ludopatici, definiti così perchè sono ossessionati dal gioco e molto spesso nella speranza di vincere grandi somme di denaro o di recuperare quanto speso cercano in tutti i modi di raggiungere il premio massimo. Giocano un massimo di circa 1.200 euro più di tre volte a settimana.



● GIOCATORI
ABITUALI **15 MILIONI**

● GIOCATORI
A RISCHIO **2 MILIONI**

● GIOCATORI
LUDOPATICI **800.000**



L'aspetto legislativo

Inizialmente il gioco e le scommesse erano nelle mani dei gruppi criminali ed era possibile fare scommesse clandestine di ogni genere. Poi vennero le prime macchinette che elargivano finti premi, quindi, quando si vinceva l'apparecchio emetteva dei ticket, essi dovevano poi essere convertiti in premi ma spesso si riscuotevano vincite in denaro. Questi erano gli anni di crisi e di "Mani Pulite", l'economia aveva bisogno di una scossa e per combattere la criminalità organizzata che sino a quel momento aveva il monopolio del gioco d'azzardo accadde che nel 1992 si decise di liberalizzare l'azzardo. Nel 1997 grazie ad una riforma di Romano Prodi e Walter Veltroni nascono "i Giochi di Stato": il Lotto, il Superenalotto, le Sale scommesse e le sale Bingo. Sembra che un assistente parlamentare del ministro Treu, essendo andato in Spagna e avendo visionato questo gioco (bingo) ha ritenuto opportuno importarlo in Italia, quindi lo stesso ministro insieme ad altri due suoi colleghi hanno creato delle leggi ad hoc. Quindi la tombola morì, e sulle sue ceneri nacquerò le sale Bingo. Nel 1999 il governo D'Alema fece nascere le sale Bingo, la legge sui "giochi di stato" fu modificata assegnando ai comuni il potere di rilascio delle licenze. Poi venne il Governo Berlusconi che nel 2003 si liberalizza la forma più pericolosa di gioco d'azzardo (slot machines) che consente di ingegnerizzare la dipendenza perché con le macchine si riesce ad eliminare lo stress sociale dal gioco d'azzardo e in più si riescono a calibrare bene i parametri di reazione tra il cervello e la macchina. Si concede all'industria dell'azzardo di accedere ai luoghi primari della socialità: i bar, i circoli ricreativi, i ristoranti. Si introduce la terza giocata del Lotto e le scommesse Big Match e legiferando anche migliaia di concessioni e autorizzazioni nel 2005, infine l'anno seguente introdusse nuovi corner e punti gioco per le scommesse. Con il nuovo Governo Prodi nel 2008 sono resi legali anche i giochi on-line e giochi effettuati tramite



digitale terrestre o sms; furono anche legalizzate nuove lotterie come "gratta e vinci" e giochi ad estrazione di numeri come "win for life ...". Per poi tornare con il Governo Berlusconi che nel 2009 nel mondo delle slot machine si fanno strada le "Video Lottery" con la possibilità di vincere/giocare somme di denaro più grandi. Andando avanti Nel 8 novembre 2012 (con il decreto-legge cosiddetto Balduzzi, D.L. n° 158 del 13.09.2012, art. 7, comma 5, divenuto attivo nel 1° gennaio 2013), vengono riconosciuti i rischi correlati al gioco d'azzardo patologico (GAP) e quindi tutti i gestori di sale da gioco e di esercizi in cui vi sia offerta di giochi pubblici, o anche di scommesse, hanno l'obbligo di esporre ben visibile materiale informativo sul gioco d'azzardo con il Governo Monti. Inoltre sempre nello stesso anno nascono per il terremoto in Abruzzo i minicasino per finanziare la ricostruzione degli edifici. Infine con il Governo Letta con un decreto detto "salva Roma" si cerca di penalizzare i comuni che contrastano il gioco d'azzardo, diminuendo da parte dello stato i fondi ad essi destinati, in quanto diminuiscono le entrate dell'erario. Fortunatamente grazie ad attenti cittadini questo decreto viene abolito. 2012/2013 inizia la reazione dei territori, nascono movimenti e le prime associazioni private contro il gda. Ad esempio la regione Lombardia vara una legislazione più efficace che impedisce di installare o di costruire slot machines a 500 metri di distanza da una scuola da una parrocchia da un ospedale. Purtroppo di conseguenza a quanto accaduto introdussero un emendamento in cui le regioni che facevano contrasto al gioco d'azzardo avrebbero dovuto restituire quanto perso allo stato. Il gioco d'azzardo è ancora vietato in Italia, ecco perché negli documenti ufficiali, negli atti parlamentari, nei disegni di legge si trova sempre l'espressione gioco lecito perché gioco d'azzardo in Italia sarebbe penale. Infatti esiste l'articolo 718 del Codice Penale dice: "Chiunque, in un luogo pubblico o aperto al pubblico, o in circoli privati di qualunque specie, tiene un gioco d'azzardo; o lo agevola; è punito con l'arresto da tre mesi ad un anno e con l'ammenda non inferiore a duecentosei euro." Inoltre l'articolo 728 sempre del Codice Penale: "Chiunque, in un luogo pubblico o aperto al pubblico, o in circoli privati di qualunque specie, senza esser concorso nella contravvenzione preveduta dall'articolo 718, è colto mentre prende parte al giuoco d'azzardo, è punito con l'arresto fino a sei mesi o con l'ammenda fino a euro 516." Il codice penale italiano prevede due fattispecie distinte in relazione al gioco d'azzardo ovvero l'"esercizio" e la "partecipazione", disciplinate rispettivamente dagli articoli 718 e 720. Il primo punisce chiunque, in un luogo pubblico o aperto al pubblico o in circoli privati di qualunque specie, tiene un gioco d'azzardo o lo agevola. La pena prevista è l'arresto da tre mesi a un anno e l'ammenda non inferiore a euro 206. Il secondo, invece, punisce chiunque, in un luogo pubblico o aperto al pubblico o in circoli privati di qualunque specie, senza esser concorso nella contravvenzione prevista dall'articolo 718, è colto mentre prende parte al gioco d'azzardo. In questo caso la sanzione comminata è l'arresto fino a sei mesi o l'ammenda fino a euro 516. Inoltre, in caso di condanna per l'una o l'altra contravvenzione, è sempre ordinata la confisca del denaro esposto nel gioco e degli oggetti ad esso destinati. Per entrambi i reati sono poi previste delle circostanze aggravanti. Per l'"esercizio del gioco d'azzardo" la pena è raddoppiata: se il colpevole ha istituito o tenuto una casa da gioco; se il fatto è commesso in un pubblico esercizio; se sono impegnate nel gioco poste rilevanti; se fra coloro che partecipano al gioco ci sono persone minori degli anni diciotto. Per la "partecipazione" la pena è aumentata: nel caso di sorpresa in una casa da gioco o in un pubblico esercizio; per coloro che hanno impegnato nel gioco poste rilevanti. Secondo parte della dottrina, tali contravvenzioni, collocate tra quelle "concernenti la polizia dei costumi", mirano a tutelare il buon

costume in quanto il gioco d'azzardo rappresenta un'attività immorale e socialmente dannosa e dunque in contrasto con i boni mores. Esso diffonderebbe, infatti, l'avidità, l'avversione al lavoro e al risparmio e sarebbe causa di tragedie individuali e familiari nonché di delitti. Per altro verso, si è sostenuto invece che dette norme siano poste a presidio dell'ordine pubblico, che potrebbe essere turbato da giochi che, per le pulsioni che smuovono, possono essere facilmente causa di disordini e incidenti. Essere consapevoli sui giochi legali ed illegali ci aiuta a crescere. Difatti esiste una tabella dei giochi proibiti posta nei locali pubblici italiani ossia un elenco dei giochi d'azzardo che secondo la legge italiana, ai sensi dell'articolo 110 del TULPS (Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza) non possono essere giocati nei luoghi pubblici. Deve essere obbligatoriamente esposta nei locali pubblici e nei circoli privati. Tale elenco viene compilato ed aggiornato dalle questure italiane, in funzione degli usi e costumi locali e secondo le differenti denominazioni con le quali vengono denominati i singoli giochi d'azzardo nelle varie regioni e province. La tabella comprende giochi di carte, biliardo, elettronici e di altro tipo. Il gioco in ogni caso è da considerarsi un contratto aleatorio. Nell'ordinamento italiano non è possibile adire l'autorità giudiziaria per costringere alcuno a saldare un debito di gioco. Infatti l'articolo 1933 del Codice Civile qualifica il debito di gioco come obbligazione naturale: "Non compete azione per il pagamento di un debito di giuoco o di scommessa, anche se si tratta di giuoco o di scommessa non proibiti. Il perdente tuttavia non può ripetere quanto abbia spontaneamente pagato dopo l'esito di un giuoco o di una scommessa in cui non vi sia stata alcuna frode. La ripetizione è ammessa in ogni caso se il perdente è un incapace." L'ordinamento italiano si limita ad assicurare al creditore di un debito di gioco la minima protezione accordata ai creditori di obbligazioni naturali: quindi, se il debitore di un debito di gioco decide di non pagare, sarà possibile costringerlo per mezzo della legge, ma a chi abbia spontaneamente pagato un debito di tale origine senza che il gioco fosse truccato la legge non riconosce il diritto di chiedere la restituzione della somma pagata. Vi è una sola eccezione in cui si ha la possibilità della restituzione della somma ed è il caso nel quale il soggetto che ha pagato risulti incapace.



Gioco e giovani

I giovani minorenni per legge non dovrebbero giocare a nessun gioco d'azzardo, ma purtroppo non è così. Infatti la fascia tra i 14 e i 17 anni, un ragazzo su 2 ha già cominciato ad azzardare, un ragazzo su 3, di quelli che giocano, nasconde il fatto ai genitori o le somme realmente perse e su una popolazione di 3 milioni e mezzo di ragazzi, uno su 4 pratica 3, 4, 5 o più giochi d'azzardo diversi. Uno su 10 azzarda almeno una volta alla settimana e tra i maschi uno su 20 lo fa ogni giorno, stiamo parlando sempre di minorenni. Il 6% di 3 milioni e mezzo ha già sviluppato condotte di gioco problematiche, stiamo parlando di 210 mila giovanissimi, quindi è un'emergenza sanitaria perché tanto è più precoce l'inizio dell'azzardo, più aumenta la probabilità diventare dipendenti e in forme che diventano più gravi e più difficili da curare. Ma c'è anche un'emergenza sociale perché si azzarda di più nelle regioni più povere e anche tra i giovanissimi la propensione all'azzardo è maggiore al sud è maggiore tra chi frequenta gli istituti tecnici professionali minori ai licei e comunque è maggiore tra chi ha un basso rendimento scolastico. Si dovrebbe intervenire con urgenza e strategia, perché oltre ad introdurre misure repressive, che sono comunque necessarie soprattutto verso l'illegalità o per il contenimento dell'offerta dell'azzardo, qui si deve intervenire sul contenimento della domanda di azzardo. Questo messaggio, purtroppo, è stato inculcato in una fascia larghissima di persone anche minorenni. Abbiamo quindi anche un'emergenza educativa e le pubblicità hanno un peso veramente rilevante.



ONLINE VS VLT

Nel 2015 gli italiani che hanno piazzato almeno una giocata sono 1,56 milioni. I giocatori attivi in media ogni mese tornano a crescere, dopo una lieve flessione nel 2014, passando dai 640 mila del 2014 a circa 665 mila nel 2015; un numero però distante dai 734 mila giocatori attivi al mese fatti registrare nel 2012. La grande maggioranza dei giocatori online è composta da uomini, seppur si possa notare una piccola crescita dell'utenza femminile nell'ultimo biennio. I due terzi dei giocatori sono residenti al Centro-Sud, quasi il 60% ha un'età compresa tra i 25 ed i 44 anni e spende di media circa 50 euro al mese. In Italia abbiamo 63 tipologie di lotterie istantanee (gratta e vinci, appunto), 8 di giochi a distanza, 308.230 di New Slot e 51.939 di video Lottery di ultima generazione. Dall'altra parte, l'azzardo nei bar, conta tantissimi locali battezzati, circa 140.000 tra bar, tabaccai, sale giochi, luoghi impropriamente denominati Casinò. Le regioni in cui sono installati più dispositivi, tuttavia, non sono anche quelle in cui si gioca di più. Secondo i dati è infatti in Lombardia che la media della spesa per le slot è più alta, 1007 euro a testa ogni anno. Seguono l'Emilia Romagna con 970 euro per ciascuno e l'Abruzzo con 917. Agli ultimi posti, invece, ci sono Basilicata (498 euro pro capite), Calabria (478) e Sicilia, dove ogni residente "investe" in slot solo 355 euro l'anno.



I numeri

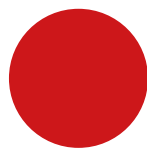
Fatturato

Nel 2015 il gioco d'azzardo ha fatturato un totale di 88,2 miliardi di euro, 16 volte il business di Las Vegas, sarebbe a dire il 3% del Pil nazionale. È importante parlare, infine, dell'ultimo anello della catena del guadagno, ossia i gestori dei bar che vendono i giochi d'azzardo. I tabaccaia guadagnano una piccola percentuale su ogni gratta e vinci venduto (circa il 10%), più ne vendono e più guadagnano. Invece sulle vincite che possono arrivare ad un massimo di 500 euro pagabili nei locali, il gestore dovrà conservare il biglietto che gli frutterà, oltre la restituzione della quota, anche una percentuale più alta che può essere o in denaro o in altri biglietti.

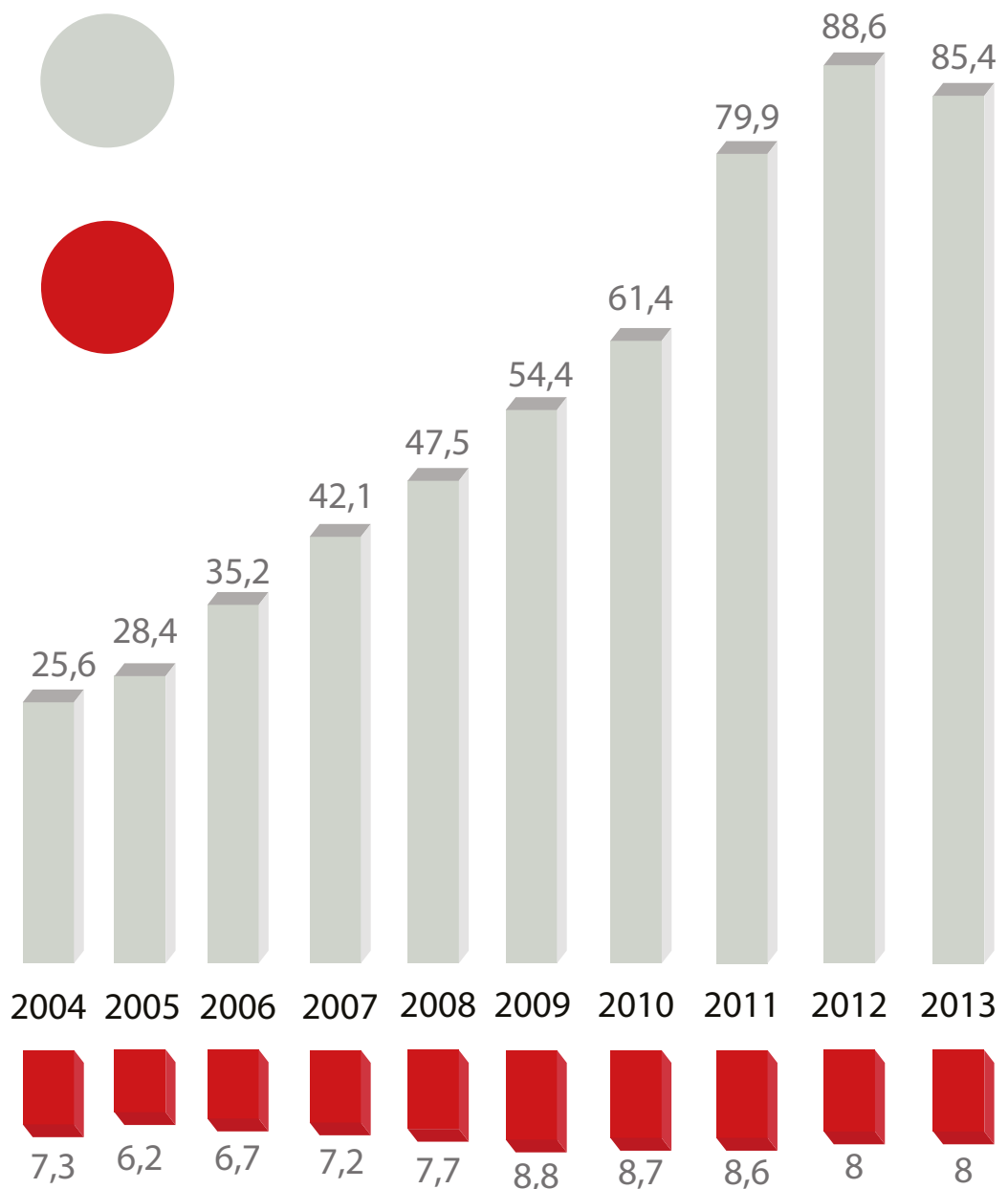
GIOCATO



ENTRATE ERARIO



(in miliardi di euro)





Guadagno e spese

Di tutto il fatturato annuo che produce questa industria, solo un piccolissima parte va allo Stato, l'anno scorso solo 8,7 miliardi sono stati incassati dall'Italia varrebbe a dire solo il 9,8% di tutto il fatturato annuo dell'azzardo. Da considerare anche che questo guadagno dovrà essere decurtato della spesa per riabilitare i malati di ludopatia pari a circa 5/6 miliardi facendo risultare il vero guadagno pari a circa 2 miliardi di euro. Un'entrata garantita dai gesti compulsivi di milioni di italiani, che nel 2015 hanno versato 25 miliardi in slot machine, 22 miliardi in videolottery, 1 miliardo in scommesse virtuali, 1,5 miliardi nelle sale Bingo, 12,5 miliardi in giochi di carte non a torneo (in gran parte poker on line) e 7 miliardi al Lotto. Siamo in un paese dove si spendono circa 1.450 euro pro capite annui in gioco, neonati compresi. Circa 1890 euro pro capite annui considerando solo i maggiorenni.

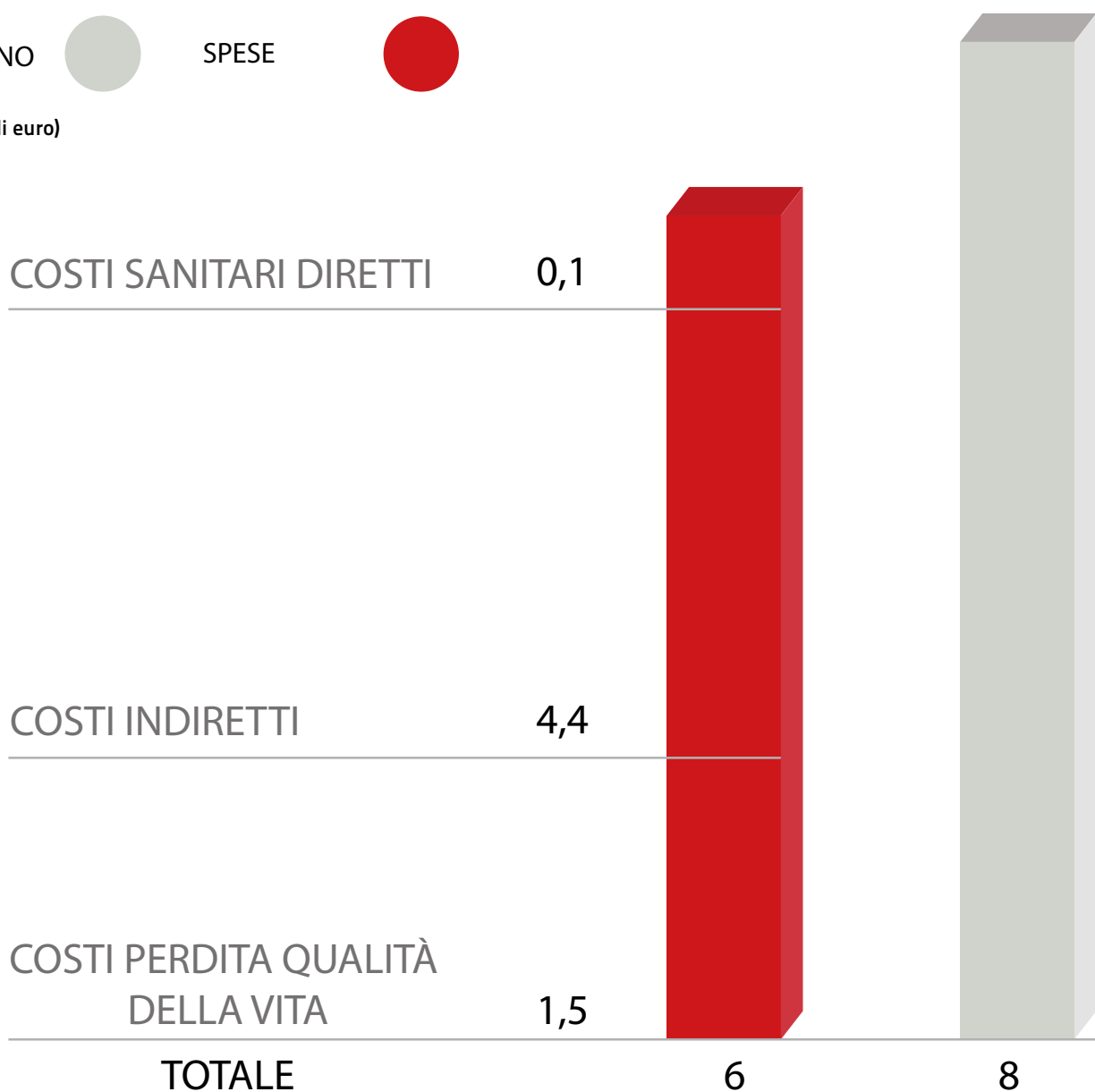
GUADAGNO



SPESE



(in miliardi di euro)



Probabilità

L'azzardo è un mondo sicuramente non è facile vincere, lo dicono non solo chi ha avuto esperienze negative riguardo questo argomento ma soprattutto la matematica. I gratta e vinci, per esempio sono così popolari e di facile reperibilità che ogni secondo in Italia ne vengono venduti 60 e sul retro di essi si possono notare i premi in palio che vanno da un minimo di 5 ad un massimo di 500 mila euro, ma non ci sono informazioni sulla reale probabilità di vincita. Per vederle bisogna andare sul sito delle dogane si scopre che esistono solo 27 premi massimi da 500.000 euro ogni 142.560.000 biglietti stampati, se li mettessimo tutti uno dietro l'altro formerebbero una fila lunga 21.500 km che è la distanza da Torino fino a Capo Nord per poi arrivare a Citta del Capo. Sono moltissimi ma comunque qualcun che vince c'è, questo è ovvio perché le persone che li comprano sono tantissime. Ma nel lungo periodo non c'è scapo, gli incassi dei premi non compensano le spese, e il giocatore medio perde a rito di 1,40 euro per ogni biglietto acquistato. Ma le persone continuano incessantemente a comprarli, questo perché esistono dei punti di forza. Tali caratteristiche sono per esempio l'intimità infatti il giocatore è psicologicamente convinto di essere il protagonista esclusivo del gioco escludendo qualsiasi altro soggetto. Poi c'è l'illusione della vincita, o meglio, della vincita "facile", essa è espressa dalle innumerevoli pubblicità su tv e online ma non solo. Infatti i tagliandi vincenti attaccati nei bar e nelle tabaccherie, le notizie dei giornali e dei telegiornali, hanno lo stesso effetto perché danno visibilità ai pochissimi che vincono e ci impediscono di vedere i milioni che perdono. Poi ci sono le piccole vincite, il primo degli elementi fondamentale per garantire il successo dei gratta e vinci è l'elevato numero di premi anche di basso importo. Difatti ogni 4 gratta e vinci uno è vincente, ma quando vinco 8 volte su 10 vinco il presso del biglietto o il doppio. Soldi che molto spesso si reinvestono comprando un altro biglietto. Oltre a questo ci sono le quasi vincite, ossia quando manchiamo il bersaglio per un soffio proviamo la sensazione di frustrazione che ci fa venir voglia di ritentare subito. Per i giochi del Lotto vale la regola che, se si gioca tanto, si entra nell'ambito matematico e non della fortuna. Se si immagina di giocare ogni estrazione che c'è ogni 5 minuti con 1 euro risulterà che si guadagnerà mediamente 2 euro ogni ora per poi arrivare a 30.000 euro ogni 5 anni e 1 milione ogni 300 anni. Complessivamente in 300 anni contado tutte le vincite si arriva a totalizzare 21 milioni di euro, peccato che nello stesso periodo ne si spendono ben 31 milioni, questo ci porta ad una perdita di 10 milioni ogni 300 anni di giocate. Ciò significa che annualmente si perdono 33.000 euro. Le slot machine, invece, sono le più pericolose perché oltre ad essere posizionate nei bar, sono anche online e quindi ce n'è per tutti i gusti, hanno una vastissima gamma di tipi ciò comporta un maggiore raggio di utenza di gusti personali. Alle slot machine il giocatore medio perde al ritmo di 15 centesimi per ogni euro giocato oppure 26 centesimi a seconda della macchinetta, quindi più si gioca più si perde e questo è matematico. Ma allora come mai tante persone continuano a giocare, infatti ci sono degli ingredienti realizzati ad hoc per tenerci incollati alla macchina. Queste caratteristiche sono il rinforzo positivo intermittente cioè vincere tante volte piccolissimi premi per aumentargli la voglia di giocare, poi la frustrazione cognitiva ossia lo sfiorare per un soffio la vittoria, il ritmo frenetico dato dal tempo brevissimo tra una puntata e un'altra, circa 2 secondi. Altri punti sono lo scommettere grosse somme di denaro inserite nelle macchinette di nuova generazione che accettano contante fino a 500 euro ed infine l'antropomorfismo cioè la tendenza ad attribuire ad esseri inanimati caratteristiche umane. Tutti questi fattori hanno un effetto, tenere incollato l'utente alle slot machine ma più si gioca più si perde.



\$1,116,304.17

1 COIN WINNERS

2000
1000
777 200
777 100
777 50
777 20
777 10
777 5
777 2
777 1

2 COIN WINNERS

2000
1000
777 200
777 100
777 50
777 20
777 10
777 5
777 2
777 1

PROGRESSIVE



\$1,116,304.18

1 COIN WINNERS

2000
1000
777 200
777 100
777 50
777 20
777 10
777 5
777 2
777 1

2 COIN WINNERS

2000
1000
777 200
777 100
777 50
777 20
777 10
777 5
777 2
777 1

PROGRESSIVE

WHEEL OF FORTUNE

WHEEL OF FORTUNE

WHEEL OF FORTUNE

WHEEL OF FORTUNE

WHEEL OF FORTUNE

WHEEL OF FORTUNE

WHEEL OF FORTUNE

WHEEL OF FORTUNE

WHEEL OF FORTUNE

Publicità azzardata

Spot

Oggi la tv è ancora il maggior strumento per pubblicizzare eventi, prodotti e non solo. Difatti esistono alcune società di scommesse che si sono appropriate di uno spazio pubblicitario in televisione per esporre i propri servizi. Ma ricordiamo bene che il gioco d'azzardo è vietato ai minori di 18 anni però la pubblicità è consentita e attira tutte le fasce più deboli e influenzabili, come ragazzini ed anziani. Per non parlare dei testimonial in tv, che sono soprattutto miti dello sport odierno e passato, che incitano a giocare d'azzardo. In questi casi i giovani minorenni sono affascinati da queste pubblicità e sono molto attratte da esse; vedendo il loro campione del calcio mettere la propria immagine su uno spot che incentiva al gioco, si ha il desiderio iniziare a giocare dicendo a se stessi "Se me lo dice lui allora lo faccio". Per poi passare a vere e proprie pubblicità ingannevoli camuffate con un semplice "Ti piace vincere facile?" e proteggersi da eventuali danni con la scritta "Il gioco è vietato ai minori di 18 anni". Queste sono collocate a regola d'arte, nei momenti di maggiore attenzioni con la durata di qualche secondo, come nei brevissimi intervalli tra una partita soprattutto importante, programmi sportivi e le scommesse sportive sono il settore di massima crescita. Sono caratterizzate da alcuni punti visibili e non che caratterizzano questo genere di ambito,

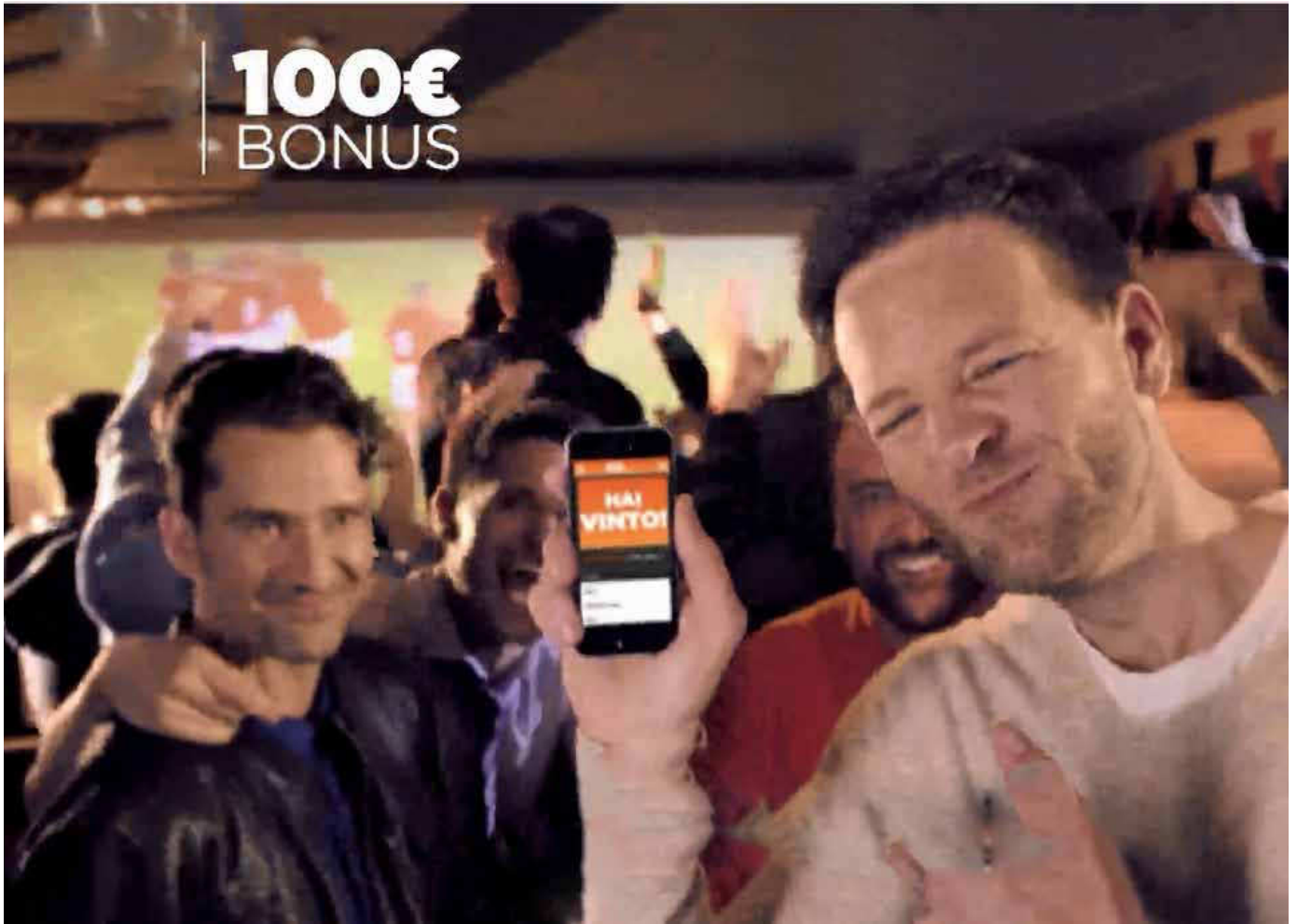




certamente conta molto l'esperienza di chi registra e monta ma certe caratteristiche sono quasi uguali per fare questi tipi di video. Fondamentale è, per esempio, la facilità di vincere che padroneggia su alcuni tipi di spot, vediamo una partita di calcio dove si affrontano 11 giocatori contro 10.000 persone con tanto di 4 portieri e ciò crea un effetto di sicurezza nella vincita. Altro punto è l'eccesso di certe circostanze del tipo che un uomo possente in giacca e cravatta sale sulla cima di un edificio di lusso e viene fatto salire a bordo di un elicottero. Questo porta un gancio dove è attaccata una mega pallina e si recano sopra un enorme roulette dove la sfera viene sganciata. Questi spot fanno sembrare tutto facile agli occhi dei minorenni, tutto tranquillo e protetto, chi non vorrebbe guadagnare tanti soldi senza problemi di tempo e di fatica, ma soprattutto sembra che l'unica soluzione per fare il colpo della vita è appunto giocare d'azzardo. Questa pubblicità degrada la nostra società e droga l'informazione con 200 milioni annui per spot tv e nei giornali. I cittadini devono essere liberi di vedere qualsiasi cosa, ma tutelata e protetta dallo Stato, si dovrebbe restringerla a orari precisi e con un basso numero di spettatori o totalmente come è successo oltre 50 anni fa con quella del fumo di sigarette.

Online

La pubblicità online è un grandissimo cancro per fermare l'azzardo, per via del suo facilissimo utilizzo e per la sua semplice reperibilità. Pochissimi sono i vincoli e le restrizioni a tutela dei visitatori che, molto spesso. Si ritrovano a leggere una pagina internet contornata da bande pubblicitarie di casinò, slot machine e scommesse in generale. Purtroppo spesso e volentieri si è notato che proprio nei siti e nelle pagine web dove si parla del fenomeno della ludopatia o che, più semplicemente si espongono i problemi riguardanti l'azzardo, ci siano banner sul gambling quasi volessero prendere in giro sia il sito che il lettore. Purtroppo il facile utilizzo è da considerarsi pericoloso per le persone, ma ancora di più per le fasce deboli come i ragazzi che, utilizzando internet per molto tempo e con molta dimistichezza, si imbattono in pubblicità interattive dove se si interagisce si hanno dei danni al computer o addirittura al conto in banca. Difatti spesso e volentieri i ragazzi giocano su internet e, scoprendo quanto sia "facile" vincere, collegano la carta di credito al sito. Da qui basta premere un bottone che nel giro di 5 minuti i risparmi dei rispettivi genitori vada a zero. Quindi bisognerebbe anche qui avere più protezione sui siti ed eliminare di diversi spammer o pubblicità ingannevoli che stanno inquinando ancora oggi internet.



Sponsor

Altro punto dolente del problema riguardante la pubblicità è anche il fatto di essere sponsor di tantissime squadre calcistiche e non solo, pallamano, tennis, gare della Red Bull Air Race, gare di equitazione. L'azzardo sta diventando davvero una super potenza economica così, non deve più sorprendere se un numero sempre maggiore di società calcistiche legano la propria immagine a un casinò online, a una poker room, o a un sito di scommesse sportive. E spesso a tutte e tre le cose insieme. Attualmente per le squadre minori non c'è ancora spazio, dato che il mercato del gambling è in crescita costante e gli operatori preferiscono concentrarsi sulle società in grado di garantire loro una certa stabilità. Insomma l'azzardo veste gli sportivi e li fanno diventare idoli e protettori di un gioco sano che ovviamente non lo è.





bwin.com

6 Julio 2009

Gioco positivo

Nel 2012/2013 le città e le province, coscienti e stupefatte di quanto succedeva per causa del gioco d'azzardo, si sono ribellate e si sono incominciate a formare le prime associazioni contro il gioco d'azzardo e a tutelare il vero gioco. Tra quelle più famose ricordiamo "Fate il nostro gioco" in cui il fisico Paolo Canova e il matematico Diego Rizzuto parlano attraverso le statistiche e numeri di quanto sia improbabile vincere ai giochi d'azzardo. Esiste anche il CONAGGA (Coordinamento Nazionale Gruppi per Giocatori d'Azzardo) che è costituito da Enti diffusi su tutto il territorio nazionale (da Salerno a Trento) che da anni si occupano di interventi sulla dipendenza da gioco d'azzardo attraverso attività di cura-prevenzione-informazione-trattamento. Poi Libera, che da sempre si batte contro le mafie da quando la criminalità si è infiltrata nell'azzardo, per non dimenticare ALEA, associazione culturale senza fini di lucro che raccoglie la gran parte dei professionisti che in questi anni si sono occupati di gioco d'azzardo problematico in Italia. Infine l'associazione Slotmob, insieme di persone che si battono contro l'azzardo presente nelle città e nei bar. Anche i sindaci di diverse città italiane vogliono diminuire se non togliere le slot machines dai bar, chiedendo una nuova legge nazionale, fondata sulla riduzione dell'offerta e sul contenimento dell'accesso, con un'adeguata informazione e un'attività di prevenzione e cura. Chiedono inoltre che sia consentito il potere di ordinanza dei sindaci per definire l'orario di apertura delle sale gioco e per stabilire la distanza dai luoghi più affollati e sensibili, come chiese, asili, scuole, ospedali.

**Questo è un locale
NO SLOT!!!**



apprezzalo!

Easy Lost

Easy Lost è una campagna sociale che si pone l'obiettivo di sensibilizzare l'opinione pubblica sui rischi del gioco d'azzardo. La campagna si avvale di una serie di prodotti di natura grafica e audio-visiva, realizzati attraverso una rielaborazione dei medesimi linguaggi che promuovono l'azzardo. Un linguaggio che intende diffondere, con ironia, informazioni e messaggi riguardo i rischi delle scommesse e mettere in luce i segreti e le realtà che molto spesso vengono celate. Quest'ultimi riprendono le meccaniche dei cosiddetti "gratta e vinci", suddivisi in 5 tipologie, sono studiati per far vincere sempre e il premio non consisterà ovviamente in una somma in denaro bensì in un'informazione o anche in una curiosità legata al mondo delle scommesse. In sostanza informazioni per alimentare la conoscenza di ciò che sta dietro al mondo del gioco d'azzardo. Mentre i prodotti audiovisivi di carattere virale sono diffusi nei locali vistuosi e nel web.

The image displays four scratch-off lottery tickets and a central message. The tickets are:

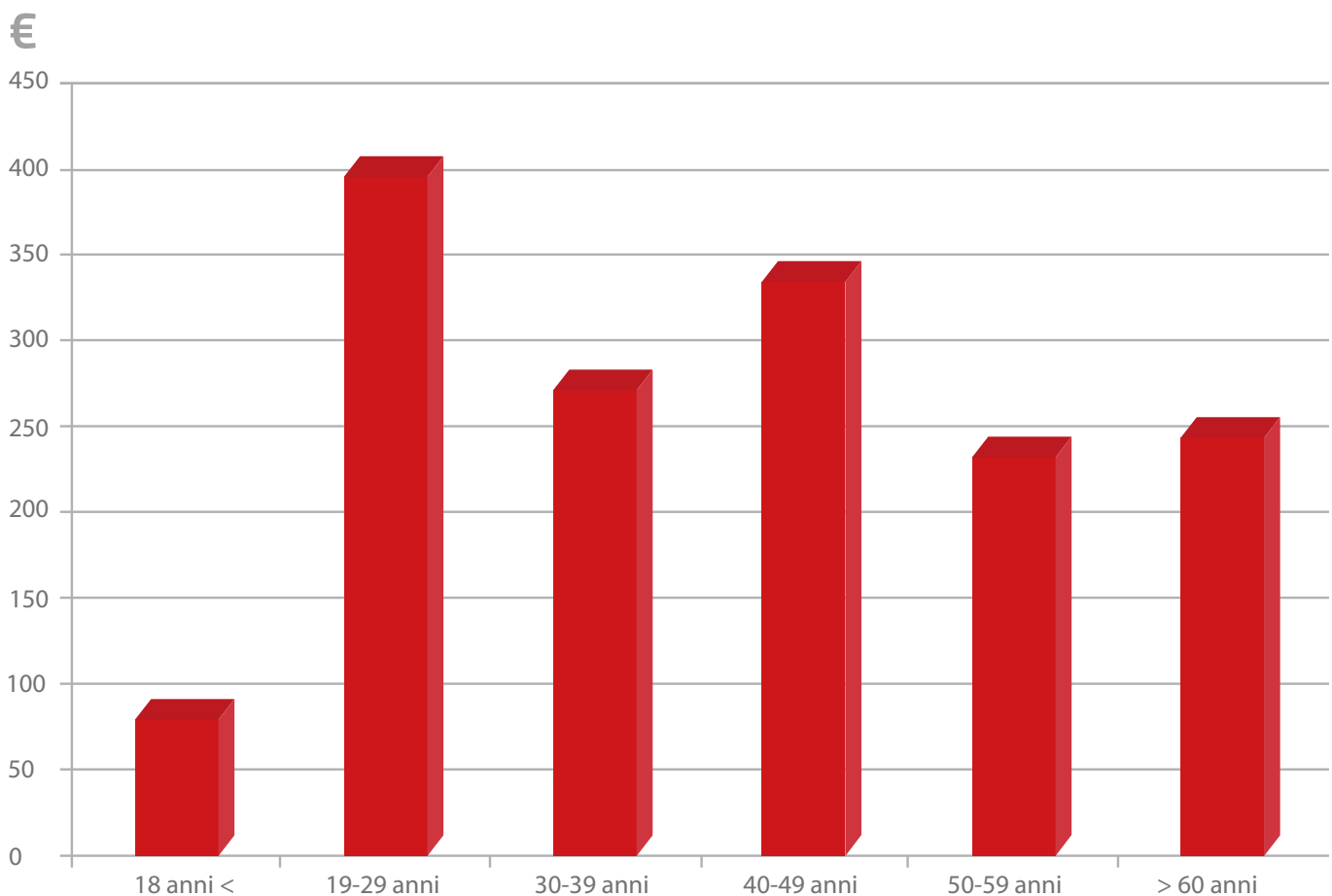
- TURISTA A CASA**: Features airplane icons and the text "VINCITA".
- WIN FOR LOVE**: Features a heart icon and the text "vinci per l'amore".
- TUNA GIUNTA EURO**: Features tuna icons and the text "VINCITA".
- GRATTA E PERDI**: Features the text "Informazioni e curiosità con l'ironia dei biglietti gratta e perdi".

The central message, set against a grey background, reads: **Non darti al gioco datti da fare**.

Strategia di progetto

Target

Nel grafico in basso sono evidenziate le varie fasce di età corrispondenti a quanto spendono per giocare d'azzardo. Si può notare nel diagramma che all'età di 18 anni i soggetti giocano piccolissime quantità di euro, dato che sono ragazzi adolescenti che spesso non lavorano perchè occupati dallo studio. Proseguendo c'è un'impennata netta di soggetti tra i 19 e 29 anni, è la fascia che spende di più delle 6. Invece, andando avanti la situazione diventa man mano più stabile finendo con il gruppo di fascia di età più alta comprendente gli anziani che giocano in media come i soggetti di 50-55 anni. Il target comprenderà principalmente giovani e adolescenti, compresi tra i 18 e i 29 anni. Si è riscontrato infatti, che questa fascia di età è quella più attratta dal facile guadagno e quella che successivamente potrebbe trasformarsi nella figura del "giocatore patologico". Nonostante che il gioco d'azzardo sia vietato ai minori, questi purtroppo risultano compresi nell'analisi dei dati.



Linguaggio visivo

La campagna sociale si avvale di una serie di prodotti di natura grafica e audiovisiva, realizzati attraverso una rielaborazione dei medesimi linguaggi che promuovono l'azzardo. Un linguaggio che intende diffondere, con ironia, informazioni e messaggi riguardo i rischi delle scommesse e mettere in luce i segreti e le realtà che molto spesso vengono celate. La meccanica è proprio questa, riprendere le meccaniche base dei prodotti grafici, infatti si può notare una grandissima somiglianza ai reali "Gratta e vinci" in distribuzione, a cominciare dal costo del biglietto che normalmente è 5 euro mentre nei "Gratta e perdi" è di 4,99 euro. Lo stile, le scritte e i colori delle parole compreso il titolo è ripreso dagli originali ma riadattate sotto l'ironia e lo scherzo, ossia si impiegano le medesime logiche che governano la promozione del gioco d'azzardo. La differenza oltre a quella estetica è soprattutto sullo scopo del biglietto, difatti il vero "Gratta e vinci" è puramente a scopo economico ai fini del guadagno della concessionaria che lo ha prodotto, non contando il fatto che è molto difficile vincere premi che possono realmente cambiare la vita della persona. Tale ideologia viene mascherata con le tantissime scritte di guadagno facile di ottenere sempre ricchi premi, ma ciò non è reale. Come detto nel capitolo delle probabilità, la reale vincita è molto difficile ma si inganna l'utente molto spesso facendogli vincere la quota del biglietto, ma non è una vera vincita bensì un modo per acquistare un altro prodotto. Il gioco consiste nel grattare la parte laminata dei numeri vincenti e la sezione dei tuoi numeri. Se si trova uno opù

VINCI* SEMPRE FANTASTICI PREMI

FAI IL BOTTO

INDOVINA LA PROBABILITÀ DI DISTRUZIONE DEL PIANETA

0,0002%	0,0002%	0,0002%
0,0002%	0,0002%	0,0002%
0,0002%	0,0002%	0,0002%

SCEGLI 10 NUMERI DA 1 A 10 CHE AMI DI PIÙ

SCEGLI IL NUMERO DEL CUORE

SE I TUOI NUMERI COM-BACIANO CON QUELLI ESTRATTI... **HAI VINTO**

EASYCOST *VINCI SEMPRE UN CUCCHIAIO BUCATO

numeri in entrambe le caselle si vince un premio in denaro visibile in basso al numero corrispondente trovato. Sul retro, poi, c'è la griglia con tutti i premi e più in basso le modalità per riscuotere la vincita. Prendendo in considerazione ciò, si sono adattati i numeri e i simboli che bisogna grattare, ai biglietti "Gratta e perdi". Sempre sulla parte frontale c'è un chiaro messaggio ironico in cui c'è scritto che si vince sempre, poi in basso si scopre che i premi sono solo degli scherzi, anche questo è un riferimento ai biglietti della fortuna in cui promettono sempre una vincita. Si è cambiata anche la griglia dei premi sul retro esponendo, invece, quali cose o eventi si potevano comprare o assistere con la medesima somma in denaro per comprare i reali "Gratta e vinci". Inoltre, sempre sul retro, c'è la spiegazione della curiosità vinta e un finto codice a barre per rendere il tutto più realistico, ancora più in basso troviamo un breve monito scherzoso ed ironico riguardo il guadagno nella vita e la scritta "il gioco è vietato ai maggiorni di 18 anni" chiaramente riferito al reale limite di età dei giochi d'azzardo. Il tutto si conclude con il logo e la scritta "non darti al gioco, datti da fare". Stessa meccanica v'è riscontrata anche nei due biglietti, uno con riferimento al "Lotto" e l'altro al "Win for life". Anche nei prodotti audio-visivi lo stile e la tecnica non cambiano, ossia vedendo ed analizzando le varie pubblicità dei biglietti, dei giochi online e di tutte le scommesse, si può notare come pare tutto facile, semplice e di grande guadagno cosa che è falsa. Prendendo in considerazione ciò, i due video, tentano di accenturare ed ingrandire questa strategia rendendola ridicola e ironica, facendola notare all'utente che capisce le vere intenzioni e apprende le informazioni che la campagna sociale vuole trasmettere.

Luoghi

Si è ipotizzato che nei medesimi luoghi dove si possono trovare giochi d'azzardo, ci possono essere gli stessi tipi di locali ma, invece dei biglietti e slot machine, si espongono i prodotti grafici e vengono trasmessi sui televisori i video della campagna sociale. Tecnicamente se c'è un bar in cui, oltre la somministrazione di bevande e di alimenti, è presente la vendita e il gioco dell'azzardo, ci sarà un altro bar simile con le stesse bevande e con gli stessi alimenti dove si esporranno tutti i prodotti della campagna sociale. Analizzando il clima e l'atmosfera dentro uno dei locali con l'azzardo, si è riscontrato un malumore ed un silenzio quasi angosciante, rotto solo dal suono del televisore mentre estraeva i numeri del Lotto. Invece in questi posti, che possono essere tabaccherie, bar, circoli ricreativi si respirerà un'aria tranquilla e rassicurante, con le risate dei clienti che si sfidano a giochi come il calcio balilla e tornei di freccette. Il tutto mentre si consumerà una bevanda e si leggeranno i biglietti, la brochure e andrà in onda sulla tv la pillola e lo spot. Il locale avrà un guadagno sociale ed affettivo, i clienti si sentiranno protetti e al sicuro dall'azzardo, inoltre saranno ben lieti di scegliere questi locali invece degli altri ludopatici. Questi locali esenti dall'azzardo si chiameranno "Bar virtuosi".

Identità visiva

Lo slogan della campagna sociale è "Easy Lost", che è la rielaborazione in chiave ironica del marchio originale. La X posta sulla O intende richiamare la segnalazione della numerazione vincente che generalmente il giocatore appone sulle caselle del gioco 10 e Lotto. Inoltre è scritta con il font Gill Sans MT stile bold ed ha un corpo di 74,86 pt, la scritta è di colore R=242, G=242, B=242; C=4%, M=3%, Y=3%, K=0% su uno sfondo avente colore R=227, G=34, B=39; C=4%, M=99%, Y=98%, K=0% infine la croce è di colore R=0, G=0, B=0; C=75%, M=68%, Y=67%, K=90%). Il payoff è "non darti al gioco datti da fare", questa frase incarna il fine del progetto. Esprime non solo di non giocare d'azzardo per ottenere qualcosa di importante come i soldi, ma indica anche che spesso la strada per il successo è quella più tortuosa e faticosa. Difatti la frase seguente incita ad applicare le proprie forze per raggiungere qualsiasi obiettivo nella vita senza ricorrere a trucchi e scorciatoie contando prevalentemente su se stessi. Il testo è scritto con il font Helvetica stile medium con un corpo di 37,14 pt ed ha il seguente colore R=0, G=0, B=0; C=75%, M=68%, Y=67%, K=90%.

EASY ~~LO~~ST

non darti al gioco datti da fare

Prodotti cartacei

Brochure

La brochure è stata intesa come piccolo opuscolo integrativo agli artefatti di progetto al fine di informare sinteticamente sul panorama del gioco d'azzardo. La sua piccola dimensione risulta efficace e comoda tanto da essere tascabile e non ingombrante. Può comodamente alloggiare nella tasca dei pantaloni o nello zaino. È in formato A6 (105x148 mm) ed è costituita da 32 pagine divise in 5 capitoli che sono, "Il gioco d'azzardo" dove si parla del problema dell'azzardo in maniera generica, "La ludopatia in Italia" qui si esamina la storia e le leggi in relazione al gioco nel nostro Paese, "Il guadagno dello Stato" ossia quanto fattura la ludopatia, "La probabilità di vincere" capitolo dove si spiega quanto sia molto difficile vincere grandi somme di denaro ed infine "Cos'è Easy Lost" descrizione della campagna sociale. La Brochure contiene anche foto e grafici per agevolare e semplificare il contenuto. Nell'ultima pagina, in basso, si può notare il sito www.easylost.com. Il testo è scritto con il font TitilliumMaps26L stile 1 wt ed ha un corpo di 10 pt mentre i titoli dei capitoli sono sempre dello stesso font e stile ma con corpo 14 pt. La copertina è costituita da un quadrifoglio posto a sinistra della scritta "Non darti al gioco datti da fare" con il font Titillium Web stile bold con corpo 42 pt con colore R=54, G=77, B=101; C=83%, M=61%, Y=38%, K=29% sul fronte, mentre sul retro in basso a destra c'è lo slogan "Easy Lost", il tutto su uno sfondo con colore R=224, G=225, B=207; C=15%, M=8%, Y=22%, K=0%.



**Non darti
al gioco
datti
da fare**

EASY LOST

Biglietti

I biglietti sono complessivamente cinque divisi in due categorie, tre di essi riprendono molto dai "Gratta e vinci" e ognuno di loro ha un tema ben preciso diverso dagli altri. Il primo è "Botta di fortuna", che ha uno stile simile al "Nuovo Milionario", infatti lo schema delle scritte, i riquadri da grattare i numeri e le forme sono molto simili tra di loro. Uguali sono anche i numeri scritti in cifre e in lettere che sono posizionati sotto lo spazio da grattare. Il concetto di questo primo prodotto cartaceo è la fortuna, visibile dal colore predominante che è il verde e le sue sfumature infatti si possono notare anche due quadrifogli ai lati del titolo. L'informazione che il biglietto dà come premio è la reale probabilità di vincita, più precisamente viene indicato che "In Italia vengo stampati 30 milioni di biglietti alla volta di cui 11.5 milioni sono vincenti (4 su 10). Su 10 biglietti fortunati, 9 avranno un premio basso (5/10 €). C'è solo una possibilità su 30 milioni di trovare la vincita massima (500.000 €). Inoltre se si vincono 5 o 10 € è statisticamente provato che il giocatore ricomprerà un altro biglietto fino a quando non perderà". Il prossimo biglietto è "Turista a casa" che riprende da "Turista per sempre", esso ha il tema del viaggio e il colore predominante è l'azzurro e il blu, tali colori esprimono fiducia e forza nell'utente. A ragione di tale stile si possono notare le icone a forma di aeroplano e, grattando il riquadro, ci sono dei monumenti di alcune delle città più famose ed importanti della Terra. L'informazione è la seguente "In Italia vengo stampati 30 milioni di biglietti alla volta, ogni biglietto è alto 153 mm. Se li mettessimo uno dietro l'altro formerebbero una fila di 21'500 Km corrispondente alla distanza che intercorre da Torino fino a Capo Nord (Norvegia), per poi scendere fino a Città del Capo che si trova in Sudafrica". Il terzo ed ultimo "Gratta e perdi" si chiama "7 ore e mezzo" chiaro riferimento al classico "7 e mezzo", qui il tema è quanto si perde in base al tempo che si gioca. Difatti le icone sono a forma di sveglia l'informazione dice "Il giocatore abituale perde in media 1,40 € per ogni biglietto acquistato. Invece nelle slot machines per ogni euro giocato si perde 0,15/0,26 €". Si passa ai giochi del lotto e numerici, il primo si chiama "Fai il botto" e prende spunto dal "Lotto", il tema principale sono gli asterodi, come si evince dalla illustrazione del titolo. Difatti se si riesce ad indovinare la percentuale e il pianeta giusto si vincerà l'informazione "Nel 2068 la N.A.S.A. ha annunciato che il meteorite 99942 Apophis potrebbe distruggere la Terra, ma tranquilli, è molto difficile che succeda (0,0002%). Invece la probabilità di vincere alla lotteria è pari allo 0,0000002%, paradossalmente è più facile che il meteorite ci uccida tutti quanti anziché trovare il biglietto d'oro. Qualcuno però riesce a ottenere il premio massimo, perché ci sono tantissime persone che tentano e perdono". Ultimo biglietto è "Win for love" chiaro riferimento a "Win for life", come si nota nel titolo del gioco, qui il tema è l'amore e le relazioni. Il colore predominante sarà ovviamente il rosso, simbolo di passione e se si riuscirà a indovinare i numeri si potrà guadagnare la curiosità che dice "Se si passa molto tempo a giocare con lotterie, gratta e vinci o qualsiasi altro prodotto di scommesse, si instaurerà un rapporto personale sentimentale con la macchina o con il biglietto. Tale comportamento si chiama antropomorfismo ovvero la tendenza ad attribuire ad esseri inanimati caratteristiche umane".

€ 4,99

VINCI* SEMPRE FANTASTICI PREMI

BOTTA DI

FORTUNA

VINCI FINO A

MOLTI EURO

Se trovi uno o più "NUMERI VINCENTI" ne "I TUOI NUMERI", purtroppo hai vinto. Gratta la striscia in basso per scoprire uno dei tanti fantastici premi in monete d'oro.

NUMERI VINCENTI



I TUOI NUMERI



VINCITA

Gratta & Perdi

***VINCI SEMPRE UN PANINO ALLA SALAMELLA**

Sito

Il sito web (www.easylost.com) rende disponibili a tutti ulteriori informazioni sui vari aspetti del gioco d'azzardo. Si è pensato anche di usufruire di internet perchè, oltre ad essere un dei più importanti mezzi di comunicazioni odierni e futuri, la sua semplicità d'uso e la portata illimitata portano la campagna sociale ad essere visibile sempre e ovunque. Inoltre, analizzando le attuali generazioni, si può notare che un sito apposito può creare serio interesse e reale curiosità da parte degli utenti, maggiormente giovani e adulti, nei confronti della campagna sociale. L'interfaccia del sito è composta dalla barra delle sezioni in alto, coposta da scritte nere su sfondo bianco per maggior risalto, e a sinistra si trova il logo Easy Lost che, se premuto, farà tornare alla home l'utente. Nella parte centrale c'è l'oggetto di interesse della sezione e lo sfondo che può consistere in una foto ad alta risoluzione conforme all'argomento trattato oppure una illustrazione con colori accesi e linee ben definite. Il titolo della sezione viene posto nella parte destra dello schermo per dar maggiore evidenza allo sfondo. La scritta è composta dal titolo sopra, avente il font Myriad Pro stile semibold corpo 71 pt e interlinea 68 pt, e il sottotitolo in basso, font Myriad Pro stile bold corpo 19 pt e interlinea 22,8 pt, delimitati da una linea di spessore 2 pt, di colore diversi in base allo sfondo per risaltare

EASY LOST

CHI SIAMO

LUDOPATIA

IN ITALIA

CIFRE

GUADAGNI

BARVIRTUOSI



la scritta. Il sito è costituito da 8 sezioni distinte da diversi argomenti. Appena si entra nell' home, caratterizzata dal tasto "Easy Lost", si ha la possibilità di osservare lo spot premendo il tasto play su di esso. Una volta finito, esso si fermerà e per rivederlo basterà cliccarci sopra. La seconda sezione è "chi siamo" essa identificherà gli obiettivi e tutta la strategia della campagna sociale, a seguire c'è "ludopatia", nella quale si esporrà l'argomento dal punto di vista clinico e sanitario intervistando anche medici che studiano questo disturbo. Proseguendo si trova la sezione "in Italia", qui si parlerà del nostro Paese riguardo all'azzardo e tutto ciò che ne scaturisce. Impressioni, esperienze e storie degli italiani che giocano d'azzardo, "Cifre" altro parte in cui si mostreranno tutti i numeri e i grafici delle scommesse. Poi ci sarà la sezione dei "guadagni", molto importante per capire realmente quanto è vasto e potente l'impero del gambling. Ultima è "bar virtuosi" ossia una sorta di mappa per riuscire a rintracciare i bar più vicini all'utente. Ultima è la parte, scorrendo in basso, riguarda i "gratta e perdi", sezione in cui si mostreranno tutti gli artefatti grafici dei biglietti e i loro contenuti.

EASY LOST

CHI SIAMO

LUDOPATIA

IN ITALIA

CIFRE

GUADAGNI

BARVIRTUOSI





CIFRE

Tutti i numeri, i grafici e le statistiche sulle scommesse e non solo



GUADAGNI

Il vero vincitore del gioco d'azzardo

Prodotti audio-visivi

Spot

Il primo video è della tipologia spot, questo perchè ha una durata di 1 minuto e 24 secondi, ciò consente di trasmetterlo non solo sul web ma soprattutto in tv durante la giornata. Grazie alla tipologia da spot può essere proiettato nei cinema e nei circoli ricreativi ma anche sulle tv a loop, ricominciando sempre da capo, nei bar virtuosi durante tutta la giornata. La meccanica del video è quella di ironizzare le pubblicità dei gratta e vinci e dell'azzardo, scherzando sul fatto di vincere sempre e di diventare ricco trovando un biglietto fortunato. Inoltre esso è composto da 3 parti diverse ma legate dal filo conduttore della burla, la prima sezione spiega la classica mentalità del ragazzo che, non volendo studiare e passando le giornate sulla poltrona tra gli urli dei genitori, viene persuaso dal vincere molti soldi facilmente attraverso il gioco d'azzardo. Nella parte centrale del video si spiega il gioco e invoglia tutte quante le persone a tentare la fortuna comprando i biglietti "Gratta e perdi". Infine nell'ultima parte si ironizza sul fatto di chi sta dietro all'azzardo non è uno stupido e sfrutta le persone per vendere i biglietti. Il linguaggio utilizzato è eterogeneo, composto da elementi grafici, icone, animazioni e figure, intendono diffondere con ironia informazioni e messaggi riguardo il gioco d'azzardo. Infine le sequenze sono composte da animazioni veloci e con colori accesi che rendono godibile tutto il video, senza trascurare i vari pop up utilizzati ogni volta che compare un'immagine in primo piano. Essi attraggono l'attenzione su ciò che è apparso, facendo rimanere alta la soglia di attenzione, infine, per le scritte e parole, sono state utilizzate animazioni in modalità kinetic typography per rendere più scorrevole e godibile tutto lo spot.





COME BERE UN BICCHIERE

D'ACQUA



TI ASPETTIAMO



Pillola

Il secondo video ha una durata molto più corta rispetto allo spot, infatti ha un tempo di soli 42 secondi, questo gli permette di essere molto versatile soprattutto come pillola trasmessa nelle televisioni dei bar virtuosi. La sua breve durata consente di non annoiare lo spettatore che, osservando il video in meno di un minuto, riesce a capire ciò che gli viene comunicato nel video e comprende il significato del prodotto. La pillola possiede la stessa ironia e scopo dello spot ma ha contenuti diversi, infatti si compone di varie sequenze animate dove si pubblicizza il biglietto "Win for Love", si spiega l'utilizzo e i premi sempre in maniera scherzosa ma riflessiva. Nell'ultima parte compare una postilla dove si può notare la scritta "il gioco è vietato ai maggiori di 18 anni", chiaro riferimento agli spot originali dell'azzardo ma ovviamente modificata e resa ironica. Il video è composto da illustrazioni e scritte dai colori accesi posti sopra uno sfondo avente un particolare pattern composto da linee a 45 gradi di varie tonalità di rosso. Infine le sequenze sono molto simili a quelle dello spot, utilizzando le immagini animate si rende gradevole la visione, anche le transizioni sono curate e utilizzate in maniera ragionata nel momento del cambio di argomento. Si è utilizzato anche per questo video dei pop up e animazioni stile kinetic typography per gli oggetti e scritte.

The graphic is set against a red background with a diagonal line pattern. At the top, it says "vinci per l'amore" with a heart icon, followed by "Win for Love" in large, colorful letters (yellow, green, blue, red) and a small asterisk. Below this is a white rectangular area containing the game's details. On the left side of this area, it says "VINCI* SEMPRE FANTASTICI PREMI" in a banner, followed by "vinci per l'amore" and "Win for Love" in the same colorful font. Below that, it says "IL gioco delle Relazioni" and "Vinci un'amore VERISSIMO che durerà per tutta la vita" in a yellow rounded rectangle. On the right side, it says "SCEGLI 10 NUMERI DA 1 A 10 CHE AMI DI PIÙ" above a grid of 10 red hearts numbered 1 to 10. Below that, it says "SCEGLI IL NUMERO DEL CUORE" above a row of 5 red hearts, each containing the number 4. At the bottom of this section, it says "SE I TUOI NUMERI COM-BACIANO CON QUELLI ESTRATTI... HAI VINTO (GIRA IL BIGLIETTO)". On the far right, there is a vertical banner that says "EASYCOSTI *VINCI SEMPRE UN CUCCHIAIO BUCATO". At the very bottom of the graphic, it says "* il gioco è vietato ai maggiori di diciotto anni".

VINCI FANTASTICI APPUNTAMENTI

Se indovini:	Allora hai vinto:
Tutto	cenetta romantica con la slot machines che ami
Il numero del cuore	weekend in una s.p.a. per te e il tuo gratta e vinci
10 numeri	viaggio in un casinò con tantissime roulette per te
9 numeri	trascorri una notte con la tua lotteria preferita
8 numeri	fantastica gita in un bar con servizio scommesse



L'ESTRAZIONE DEL

CU  RE

SCEGLI 10 NUMERI
DA 1 A 10 CHE AMI DI PIÚ



SCEGLI IL NUMERO DEL CUORE



SE I TUOI NUMERI COM-BACIANO
CON QUELLI ESTRATTI...

HAI VINTO

Fonti

Bibliografia

Paolo Canova, Diego Rizzuto, Fate il nostro gioco, add editore, Torino, 2016

Angela Fioroni, Le regole del gioco, Terre di mezzo editore, Milano, 2013

Andrea Buzzi, Il gioco come droga, Sovera edizioni, Roma, 2012

Sitografia

Demata [<https://demata.wordpress.com/2013/12/20/gioco-dazzardo-in-italia-tutta-la-storia/>]

Casinò in internet [<http://www.casinointernet.it/evoluzione-storica>]

Giologico d'azzardo patologico [<http://www.psicologo-taranto.com/storia-del-gioco-azzardo-italia/>]

Fate il nostro gioco [<https://www.youtube.com/watch?v=DrDKxPEfhR4>]

Fate il nostro gioco [<https://www.youtube.com/watch?v=bKGut1wRAYc>]

Fate il nostro gioco [<https://www.youtube.com/watch?v=8lo44w4gixU>]

Professionisti.it [<http://www.professionisti.it/enciclopedia/voce/714/Giochi-dazzardo>]

La stampa [<http://www.lastampa.it/2016/06/26/italia/cronache/il-gioco-dazzardo-leroina-del-nuovo-millennio-e-non-cattura-solo-i-giovani-aFrViLWuRnBBoCOa7mh1fl/pagina.html>]

Repubblica [http://www.repubblica.it/cronaca/2011/05/08/news/inchiesta_azzardo-15935482/]

Sbilanciamoci.info [<http://sbilanciamoci.info/7531-2/>]

Lenius [<http://www.lenius.it/gioco-azzardo-italia-chi-guadagna/>]

Il giornale del poker [<http://www.ilgiornaledelpoker.it/aumenta-gioco-dazzardo-e-il-guadagno-dello-stato-ma-le-vincite-no/>]

Il tirreno [<http://iltirreno.gelocal.it/italia-mondo/2015/12/02/news/slot-1.12548486>]

Stopslotmachine [<http://stopslotmachine.altervista.org/come-funziona-il-gioco-dazzardo/>]

Le iene [<http://www.video.mediaset.it/video/iene/puntata/448196/toffa-gioco-d%E2%80%99azzardo-le-probabilita-di-vincere.html>]

<http://www.itisgiulionatta.it/files/Natta%20gioco%20online%20maggio%202016%2019%20magg.pdf>

Redattoresociale [<http://www.redattoresociale.it/Notiziario/Articolo/506088/Vola-il-gioco-d-azzardo-online-nel-2015-spesi-821-milioni-di-euro-13>]

Marieclaire [<http://www.marieclaire.it/Benessere/salute/Ludopatia-e-gioco-d-azzardo-quali-sono-i-sintomi-e-come-curarsi#1>]

Libera [<http://www.libera.it/flex/cm/pages/ServeBLOB.php/L/IT/IDPagina/5743>]

L'indro [<http://www.lindro.it/cosa-ce-dietro-gioco-dazzardo/>]

<https://www.youtube.com/watch?v=GelLQjb0jvk>

<https://www.youtube.com/watch?v=pYP31Y4QM8>

Theglobalsquare.org [<http://theglobalsquare.org/news/restrizioni-alla-pubblicita-sul-gioco-dazzardo-566>]

Solosalerno [<http://www.solosalerno.it/2013/02/20/calcio-se-lo-sponsor-e-il-gioco-dazzardo/>]



**Non darti
al gioco
datti
da fare**

EASY LOST

EASY LOST

non darti al gioco datti da fare

Indice

Il gioco d'azzardo	5
La ludopatia in Italia	9
Il guadagno dello Stato	13
La probabilità di vincere	17
Cos'è Easy Lost	21



Il gioco d'azzardo

C'è stato un tempo in cui il gioco evocava i bambini la palla, le corse, le biglie, le figurine. C'è stato un tempo in cui il gioco era lo sport del confronto sincero, schietto tra chi doveva vincere perché era più allenato, più forte. Oggi la parola gioco evoca solo casinò, bingo, slot machines e persone malate. Il gioco d'azzardo dovrebbe essere un'attività divertente, con tre caratteristiche fondamentali: rischiare una somma di denaro, giocare con mezzi più dovuto al caso che all'abilità del giocatore, avere la possibilità di vincere un premio. Un'attività giocosa, dunque. Però, a causa alla tecnologia delle slot machines e degli altri apparecchi, alla rapidità dei tempi di gioco e ai meccanismi delle vincite, seppur modeste, può trasformarsi in un'attività pericolosa. Un gioco che

porta alla dipendenza in pochissimo tempo e un giocatore dipendente non può fare a meno di giocare. Oggi sono tantissimi gli italiani che sperano nella fortuna giocando d'azzardo e sono in crescita le scommesse, per non parlare delle speranze di risalita economica riversate nella lotteria e nei gratta e vinci. Molti italiani stanno bruciando i loro soldi e risparmi nel gioco d'azzardo e non riescono ad uscirne. Si rovinano le famiglie, alcuni perdono casa e il lavoro o si rivolgono a strozzini per pagare gli eventuali debiti di gioco. L'aumento del costo della vita, la disoccupazione, le tasse, la mobilità, la cassa integrazione, il lavoro ormai sempre meno sicuro anche all'interno delle grandi aziende, hanno aumentato le carenze a fine mese nelle famiglie, e quindi la gente comincia a ricercare nel

gioco una svolta definitiva. Si aggrappa al sogno di una grossa vincita che diventa indispensabile e allora il gioco diventa una droga, una necessità, quasi una fede, un nuovo dio che rende meno nero il futuro. Poi magari incontri qualcuno che ha vinto e si è ritirato su di morale ed allora cominci a chiederti: perché non potrebbe succedere anche a me? E allora si inizia ad entrare nel tunnel nero del gioco. Ma in tv continuano ad andare in onda gli spot delle scommesse. Molti sono le persone ludopatiche, ancora di più quelle che stanno per entrare in questo vortice da dove è così tanto difficile uscire.

**418
mila**

Sono le slot
manchine in
Italia

Le videolottery

**52
mila**

Gli esercizi commerciali
che hanno le slot nei bar

**83
mila**

**13
mila**

I bar della lombardia con le slot machine

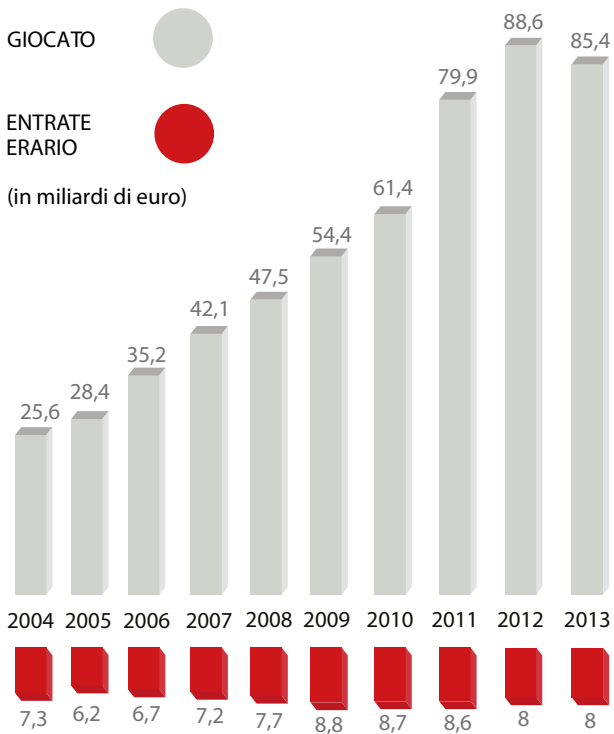
Informazioni sulle slot machine

La ludopatia in Italia

In Italia negli anni '90 esistevano soltanto quattro posti dove giocare d'azzardo legalmente, ed erano i casinò di San Remo, Venezia, San Venzan, Campione d'Italia poi le cose sono cambiate. Nel 1992 sotto la pressione di una crisi economica molto forte e per risolvere il problema molto diffuso del gioco nero, si consentì di rendere l'azzardo libero all'uso. Nel 2003 si liberalizzò la forma più pericolosa ovvero le slot machine, che permisero di ingegnerizzare la dipendenza perchè con le macchine si riesce ad eliminare lo stress sociale dal gioco. Si consentì all'industria dell'azzardo di accedere ai luoghi primari della socialità, i bar, i circoli ricreativi, i ristoranti. Nel 2009/2010 nacquero, per il terremoto in Abruzzo, i minicasino per finanziare la

ricostruzione degli edifici. Dopo 10 anni, nel 2012/2013, iniziarono le reazioni dei territori, nacquero movimenti e le prime associazioni private contro il gioco d'azzardo. Riguardo il codice penale italiano esso prevede due fattispecie distinte in relazione al gioco d'azzardo, ovvero l'esercizio e la partecipazione, disciplinate rispettivamente dagli articoli 718 e 720. Il primo punisce chiunque, in un luogo pubblico o aperto al pubblico o in circoli privati di qualunque specie, tiene un gioco d'azzardo o lo agevola. Il secondo, invece, punisce chiunque, in un luogo pubblico o aperto al pubblico o in circoli privati di qualunque specie, senza esser concorso nella contravvenzione prevista dall'articolo 718, è colto mentre prende parte al gioco d'azzardo. Il gioco in ogni caso è

da considerarsi un contratto aleatorio. Nell'ordinamento italiano non è possibile adire l'autorità giudiziaria per costringere alcuno a saldare un debito di gioco. Infatti l'articolo 1933 del Codice Civile qualifica il debito di gioco come obbligazione naturale.



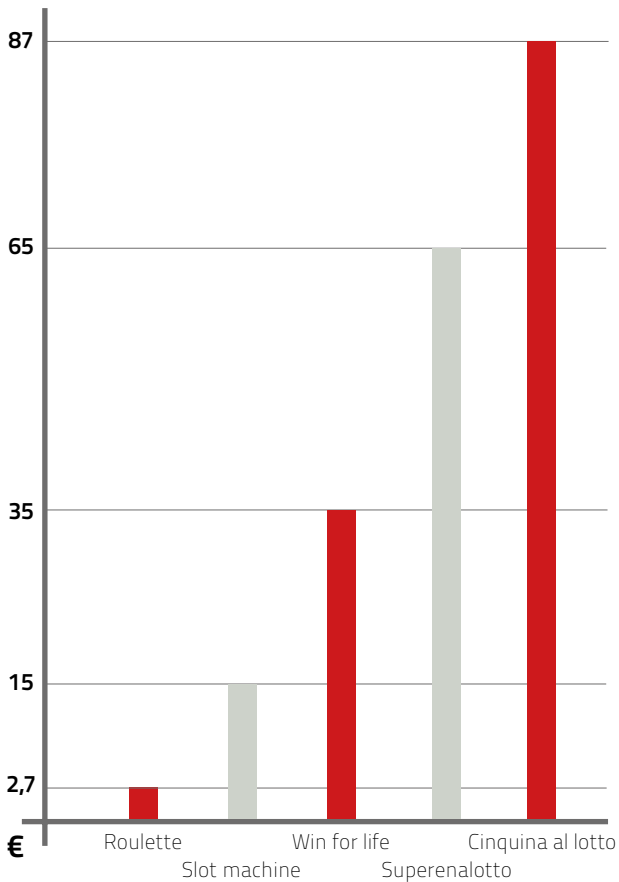
Come viene diviso il ricavo dell'azzardo in Italia

Il guadagno dello Stato

Tutto è cominciato nel 2004. Quando i Monopoli di Stato hanno affidato alle 10 concessionarie, per poi diventarne 13, la gestione delle macchinette elettroniche: new slot nei bar e tabaccherie, e videolottery di nuova generazione in sale dedicate. Ecco com'è costituita in Italia la filiera, o "rete" del gioco legale, delle macchinette. Alle 13 concessionarie spetta la conduzione della rete telematica con l'obbligo di assicurarne l'operatività. Sono queste società ad incaricare i gestori di installare gli apparecchi, attualmente 400 mila, quasi uno ogni 150 abitanti, poi affidati agli esercenti, nei locali pubblici dove gli utenti giocano. Le concessionarie, come si è detto, hanno il delicato compito di esattori per conto dello Stato, in quanto oltre a incassare il

proprio utile, incamerano anche il "Preu", prelievo erariale unico, che poi versano ai Monopoli. Nel 2015 il gioco d'azzardo ha fatturato un totale di 88,2 miliardi di euro, 16 volte il business di Las Vegas, sarebbe a dire il 3% del Pil nazionale difatti l'industria dell'azzardo è la terza in Italia dopo ENI e ECSON e prima dell'ENEL. L'Italia occupa il primo posto in Europa per gioco d'azzardo ed è al terzo posto nei paesi del Mondo. Di tutto il fatturato annuo che produce questa industria, solo una piccolissima parte va allo Stato, l'anno scorso solo 8,7 miliardi sono stati incassati dall'Italia, varrebbe a dire solo il 9,8% di tutto il fatturato annuo dell'azzardo. Da considerare anche che questi soldi dovranno essere decurtati dalle spese per riabilitare i malati di ludopatia, che saranno pari a circa 5/6 miliardi,

facendo risultare il vero guadagno pari a circa 2 miliardi di euro. Un'entrata garantita dai gesti compulsivi di milioni di italiani, che nel 2015 hanno versato 25 miliardi in slot machine, 22 miliardi in videolottery, 1 miliardo in scommesse virtuali, 1,5 miliardi nelle sale Bingo, 12,5 miliardi in giochi di carte non a torneo (in gran parte poker on line) e 7 miliardi al Lotto. Siamo in un paese dove si spendono circa 1.450 euro pro capite annui in gioco, neonati compresi. Circa 1890 euro pro capite annui considerando solo i maggiorenti.



La probabilità di vincere

Tra i tantissimi tipi di gioco d'azzardo alcuni dei più famosi che si possono trovare nei bar e non solo, sono i giochi del Lotto (10 e Lotto), giochi numerici (Win for life) e lotterie istantanee (Gratta e vinci). Quest'ultimi sono così popolari e di facile reperibilità che ogni secondo in Italia ne vengono venduti 60. Andando nel sito delle dogane si scopre che esistono solo 27 premi massimi da 500.000 euro ogni 142.560.000 biglietti stampati, se li mettessimo tutti uno dietro l'altro formerebbero una fila lunga 21.500 km che è la distanza da Torino fino a Capo Nord per poi arrivare a Città del Capo. Sono moltissimi ma comunque qualcun che vince c'è, questo è ovvio perchè le persone che li comprano sono tantissime. Ma nel lungo periodo non c'è scapo, gli incassi dei premi non

compensano le spese, e il giocatore medio perde a ritmo di 1,40 euro per ogni biglietto acquistato. Il primo degli elementi fondamentali per garantire il successo dei gratta e vinci è l'elevato numero di premi anche di basso importo. Difatti ogni 4 gratta e vinci uno è vincente, ma quando si vince 8 volte su 10 guadagna il prezzo del biglietto o il doppio. Soldi che molto spesso si reinvestono comprandone un altro. Per i giochi del Lotto vale la regola che, se si gioca tanto, si entra nell'ambito matematico e non della fortuna. Se si immagina di giocare ogni estrazione che c'è ogni 5 minuti con 1 euro risulterà che si guadagnerà mediamente 2 euro ogni ora per poi arrivare a 30.000 euro ogni 5 anni e 1 milione ogni 300 anni. Complessivamente in 300 anni contado

tutte le vincite si arriva a totalizzare 21 milioni di euro, peccato che nello stesso periodo ne si spendono ben 31 milioni, questo ci porta ad una perdita di 10 milioni ogni 300 anni di giocate. Ciò significa che annualmente si perdono 33.000 euro.





01	24	19	5
17	44	40	
76	51	66	6
82	84	89	
7	99	00	

EASY ~~LOST~~

non darti al gioco datti da fare

Che cos' è Easy Lost

Easy Lost è una campagna sociale che si pone l'obiettivo di sensibilizzare l'opinione pubblica sui rischi del gioco d'azzardo. Principalmente la campagna è promossa nei cosiddetti "Bar virtuosi", ossia quei locali commerciali che hanno rifiutato la vendita e l'utilizzo di macchinari riguardanti il gioco d'azzardo. In questo senso Easy Lost intende valorizzare e incentivare lo sviluppo di luoghi aggregativi nei quali le scommesse sono assenti. Il valore etico può trasformarsi, per questi esercizi commerciali, in valore economico e distintivo rispetto a un contesto nel quale il gioco d'azzardo diventa il principale elemento di richiamo per il pubblico. Inoltre, in questi locali, si svolgono convegni inerenti il "gioco positivo" con la presenza di esperti nel settore. La



campagna sociale è aperta a tutti, bambini, giovani, adulti e anziani, ma il pubblico che intende raggiungere è soprattutto quello giovanile, tra i 18 e i 30 anni. Si è riscontrato infatti, che questa fascia di età è quella più attratta dal facile guadagno e quella che successivamente potrebbe trasformarsi nella figura del "giocatore patologico". La campagna si avvale di una serie di prodotti di natura grafica e audio-visiva, realizzati attraverso una rielaborazione dei medesimi linguaggi che promuovono l'azzardo. Un linguaggio che intende diffondere, con ironia, informazioni e messaggi riguardo i rischi delle scommesse e mettere in luce i segreti e le realtà che molto spesso vengono celate. É bene ricordare che "Easy Lost non darti al gioco datti da fare" è una campagna



informativa e quindi anche i minori possono interagire con i suoi contenuti, sempre sotto la supervisione di un adulto. Come illustrato in precedenza gli artefatti di questa campagna sono audio-visivi e grafici. Quest'ultimi riprendono i linguaggi dei cosiddetti "gratta e vinci", suddivisi in 5 tipologie, sono studiati per far vincere sempre e il premio non consisterà ovviamente in una somma in denaro bensì in un'informazione o anche in una curiosità legata al mondo delle scommesse. In sostanza informazioni per alimentare la conoscenza di ciò che sta dietro al mondo dell'azzardo. Mentre i prodotti audiovisivi di carattere virale sono diffusi nei locali vistuosi e nel web.

vinci per l'
win f

Estrazione
ogni martedì

VINCI* SEMPRE FANTASTICI PREMI

vinci per l'amore
win for Love

IL gioco delle Relazioni

Vinci un'amore

VERISSIMO

che durerà per tutta la vita

amore

or Love

SCEGLI 10 NUMERI
DA 1 A 10 CHE AMI DI PIÙ



SCEGLI IL NUMERO DEL CUORE



SE I TUOI NUMERI COM-BACIANO
CON QUELLI ESTRATTI...

HAI VINTO (GIRA IL BIGLIETTO)

EASYL'EST

***VINCI SEMPRE** UN CUCCHIAIO BUCATO

Link utili

Fate il nostro gioco [<https://www.youtube.com/watch?v=bKGut1wRAYc>]

Libera [<http://www.libera.it/flex/cm/pages/ServeBLOB.php/L/IT/IDPagina/5741>]

Slotmob [<http://www.economiafelicitait.com/slotmob/>]

C.o.n.a.g.g.a. [<http://www.conagga.it/>]



www.easylost.com



CHI SIAMO

Easy Lost è una campagna sociale che si pone l'obiettivo di sensibilizzare l'opinione pubblica sui rischi del gioco d'azzardo.

A black and white photograph of a man in a leather jacket covering his face with his hands in a casino setting. The background is dark with many small, out-of-focus lights, suggesting a busy casino floor.

LUDOPATIA

Disturbo comportamentale spiegato in tutti i suoi aspetti dai massimi esperti nel settore



IN ITALIA

**Il gioco d'azzardo nel nostro Paese e
come lo vivono gli italiani**



CIFRE

**Tutti i numeri, i grafici e le statistiche
sulle scommesse e non solo**

A close-up photograph of several white dice scattered on a stack of US dollar bills. The dice are in various orientations, showing different faces with black pips. The background is a stack of green and white dollar bills, with the number '5' and the word 'FIVE' visible on some of the bills. The lighting is dramatic, highlighting the texture of the dice and the paper of the bills.

GUADAGNI

Il vero vincitore del gioco d'azzardo



BAR VIRTUOSI

I locali che hanno rifiutato l'azzardo, scopri dove sono situati nella tua città

TUNA

CI FINO A

TI EURO

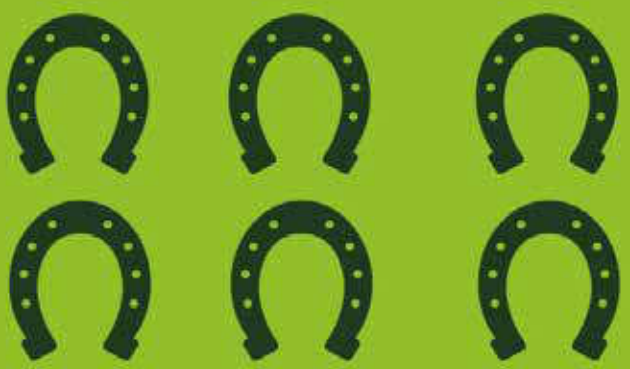


RI VINCENTI" ne "I TUOI NUMERI",
tta la striscia in basso per scoprire
stici premi in monete d'oro.

ERI VINCENTI



JOI NUMERI



GRATTA E PERDI

Informazioni e curiosità con l'ironia dei biglietti gratta e perdi

€ 0,99

SETTE* E MEZZO

Costo



VINCI* SEMPRE FANTASTICI PREMI

ORARIO DEL BANCO



IL TUO ORARIO



VINCITA

Gratta tutte le sveglie. Se "IL TUO ORARIO" supera l' "ORARIO DEL BANCO" hai vinto.

**Gratta
& Perdi**

***VINCI SEMPRE** QUANDO LO DECIDIAMO NOI

€ 0,99

SETTE* E MEZZO

VINCI* SEMPRE FANTASTICI PREMI!

ORARIO DEL BANCO

IL TUO ORARIO

ORE

MIN

ORE

MIN

SEC

7
SETTE

29
VINTO

7
SETTE

29
VINTO

1
UNO



Il giocatore medio più passa il tempo a giocare più perde una parte dei soldi che scommette

Gratta tutte le sveglie. Se "IL TUO ORARIO" supera l' "ORARIO DEL BANCO" hai vinto.

Gratta & Perdi

***VINCI SEMPRE QUANDO LO DECIDIAMO NOI**

SETTE* E MEZZO

nota

Il giocatore abituale perde in media 1,40 € per ogni biglietto acquistato. Invece nelle slot machines per ogni euro giocato si perde 0,15/0,26 €.

EASY LOST

Gratta
& Perdi

NON DARTI AL GIOCO, DATTI DA FARE

Cose che potevi comprare con 1 euro

10 Goleador	Messaggero
1 Rosa	Cornetto e caffè
Noleggio film	Lavaggio auto
Carrello della spesa	Elastico per capelli
Gita allo zoo	Risparmiare 1 euro



IL GIOCO È VIETATO AI MAGGIORI DI ANNI 18

€ 4,99

VINCI* SEMPRE FANTASTICI PREMI

BOTTA DI

FORTUNA

VINCI FINO A

MOLTI EURO

Se trovi uno o più "NUMERI VINCENTI" ne "I TUOI NUMERI", purtroppo hai vinto. Gratta la striscia in basso per scoprire uno dei tanti fantastici premi in monete d'oro.

NUMERI VINCENTI



I TUOI NUMERI



VINCITA

Gratta
& Perdi

*VINCI SEMPRE UN PANINO ALLA SALAMELLA

€ 4,99

VINCI* SEMPRE FANTASTICI PREMI

BOTTA DI

FORTUNA

VINCIFINO A

MOLTI EURO

Se trovi uno o più "NUMERI VINCENTI" ne "I TUOI NUMERI", purtroppo hai vinto. Gratta la striscia in basso per scoprire uno dei tanti fantastici premi in monete d'oro.

NUMERI VINCENTI

7
SETTE

20
VIGILI

17
DIECI

24
VIGILI

14
QUINDICI

I TUOI NUMERI

8
OTTO

18
DIECI

13
TREDEC

20
VIGILI

17
DIECI

25
VINCE

7
SETTE

14
QUINDICI

6
SEI

24
VIGILI

Ci sono 27 vincite massime per ogni 142.560.000 gratta e vinci.

Per ulteriori informazioni girare il biglietto.

Gratta & Perdi

VINCI SEMPRE UN PANINO ALLA SALAMELLA

BOTTA DI FORTUNA

In base alla tua situazione, potevi spendere 5 euro per:

Ragazza	Trucchi e smalti
Ragazzo	Accessori per la barba
Studente	Quaderno con penne
Fidanzato/a	Serata in discoteca
Sportivo/a	Partita di calcetto
Musicista	Corde per chitarra

IL GIOCO È VIETATO AI MAGGIORI DI ANNI 18



In Italia vengo stampati 30 milioni di biglietti alla volta di cui 11,5 milioni sono vincenti (4 su 10). Su 10 biglietti fortunati, 9 avranno un premio basso (5/10 €). C'è solo una possibilità su 30 milioni di trovare la vincita massima (500.000 €). Inoltre se si vincono 5 o 10 € è statisticamente provato che il giocatore ricomprerà un altro biglietto fino a quando non perderà.

EASY LOST

Gratta
& Perdi

NON DARTI AL GIOCO, DATTI DA FARE

FAI IL

BOTTO



Top 5 probabilità

- 1^a Fare 6 al SuperEnalotto (0,0000002%)
- 2^a Telefonare a casa di Buffon (0,000001%)
- 3^a Scala reale massima (0,00015%)
- 4^a Incidente in aereo (0,0002%)
- 5^a Schianto dell'asteroide (0,0002%)

Nel 2068 la N.A.S.A. ha annunciato che il meteorite 99942 Apophis potrebbe distruggere la Terra, ma tranquilli, è molto difficile che succeda (0,0002%). Invece la probabilità di vincere alla lotteria è pari allo 0,0000002%, paradossalmente è più facile che il meteorite ci uccida tutti quanti anziché trovare il biglietto d'oro. Qualcuno però riesce a ottenere il premio massimo, perché ci sono tantissime persone che tentano e perdono.

La Easylost non si assume alcuna responsabilità sulla vincita del prodotto. Se vuoi guadagnare nella vita, rimboccati le maniche e datti da fare perché il gratta e vinci deve essere preso per quello che è, un gioco.

IL GIOCO È VIETATO AI MAGGIORI DI ANNI 18

EASYLOST

NON DARTI AL GIOCO, DATTI DA FARE

VINCI* SEMPRE FANTASTICI PREMI

FAI IL
BOTTO



INDOVINA LA PROBABILITÀ DI DISTRUZIONE DEL PIANETA

0,0002%

0,0002%

0,0002%

0,0002%

0,0002%

0,0002%

0,0002%

0,0002%

0,0002%

0,0002%

0,0002%

0,0002%

0,0002%

0,0002%

0,0002%

0,0002%

0,0002%

0,0002%

0,0002%

0,0002%

0,0002%

0,0002%

0,0002%

0,0002%

INDOVINA QUALE PIANETA DISTRUGGERÀ LA

TERRA

TERRA

TERRA

TERRA

TERRA

TERRA

EASYLOST

***VINCI SEMPRE**

UNA COSA A CASO

€ 4,99

VINCI* SEMPRE FANTASTICI PREMI

TURISTA A CASA

Se trovi uno o più "SIMBOLI VINCENTI" ne "I TUOI SIMBOLI", purtroppo hai vinto. Gratta la striscia in basso per scoprire uno dei tanti fantastici premi in monete d'oro.

SIMBOLI VINCENTI



CAPO NORD



CITTÀ DEL CAPO



TORINO

I TUOI SIMBOLI



LONDRA



ROMA



PARIGI



PISA



CITTÀ DEL CAPO



RIO DE JANEIRO

La lunghezza di tutti i gratta e vinci è uguale alla distanza partendo da Torino fino a Capo Nord per poi andare a Città del Capo

Per ulteriori informazioni girare il biglietto.

Gratta & Perdi

***VINCI SEMPRE** NELL'ANNO DUEMILAMAI

TURISTA A CASA

In base alla tua destinazione,
potevi spendere 5 euro per:

ITALIA	Mozzarella blu
RUSSIA	Vodka al napalm
AMERICA	Bombe a mano
FRANCIA	Bidet portatile
CINA	Aifon mille
JAMAICA	Thè alla felicità

IL GIOCO È VIETATO AI MAGGIORI DI ANNI 18



In Italia vengo stampati 30 milioni di biglietti alla volta, ogni biglietto è alto 153 mm. Se li mettessimo uno dietro l'altro formerebbero una fila di 21'500 Km corrispondente alla distanza che intercorre da Torino fino a Capo Nord (Norvegia), per poi scendere fino a Città del Capo che si trova in Sudafrica.

€ 4,99

VINCI* SEMPRE FANTASTICI PREMI

TURISTA A CASA

Se trovi uno o più "SIMBOLI VINCENTI" ne "I TUOI SIMBOLI", purtroppo hai vinto. Gratta la striscia in basso per scoprire uno dei tanti fantastici premi in monete d'oro.

NUMERI VINCENTI



I TUOI NUMERI



VINCITA

Gratta & Perdi

*VINCI SEMPRE NELL'ANNO DUEMILAMAI

Esclusivo
ogni banco

VINCI* SEMPRE FANTASTICI PREMI

vinci per l'amore

win for Love

IL gioco delle Relazioni

Vinci un amore

VERISSIMO

che durerà per tutta la vita

SCEGLI 10 NUMERI
DA 1 A 10 CHE AMI DI PIÙ

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

SCEGLI IL NUMERO DEL CUORE

4	4	4	4	4
---	---	---	---	---

SE I TUOI NUMERI COM-BACIANO
CON QUELLI ESTRATTI...

HAI VINTO (GIRA IL BIGLIETTO)

EASYL'OST

*VINCI SEMPRE UN CUCCHIAIO BUCATO

vinci per l'amore
Win for Love

Vinci un amore

VERISSIMO

che durerà per tutta la vita

Se si passa molto tempo a giocare con lotterie, gratta e vinci o qualsiasi altro prodotto di scommesse, si instaurerà un rapporto personale sentimentale con la macchina o con il biglietto. Tale comportamento si chiama antropomorfismo ovvero la tendenza ad attribuire ad esseri inanimati caratteristiche umane.

Se indovini:

Tutto

Il numero del cuore

10 numeri

9 numeri

8 numeri

Allora hai vinto:

cenetta romantica con la slot machines che ami

weekend in una s.p.a. per te e il tuo gratta e vinci

viaggio in un casinò con tantissime roulette per te

trascorri una notte con la tua lotteria preferita

fantastica gita in un bar con servizio scommesse

La *Easylost* non si assume alcuna responsabilità sulla vincita del prodotto. Se vuoi guadagnare nella vita, rimboccati le maniche e datti da fare perché il gratta e vinci deve essere preso per quello che è, un gioco.

IL GIOCO È VIETATO AI MAGGIORI DI ANNI 18

EASYLOST

NON DARTI AL GIOCO, DATTI DA FARE