



COS'È IL GIOCO

Nel linguaggio corrente, al vocabolo gioco, sono attribuiti diversi significati, alcuni dei quali piuttosto diversi tra loro. Se lo si interpreta come piacevole occupazione umana, una significativa definizione è la seguente:



“...si considera gioco, qualsiasi attività, liberamente scelta, a cui si dedicano, singolarmente o in gruppo, bambini e adulti senza altri fini immediati che la ricreazione e lo svago, sviluppando ed esercitando, nello stesso tempo, capacità fisiche, manuali e intellettive”.



freedom



COS'È IL GIOCO

La precedente definizione di gioco, mette in risalto le valenze positive dell'attività ludica, sottolineando come anche un'occupazione piacevole di questo genere, (e non solo una seria applicazione di studio o di lavoro), consente di rafforzare e di affinare le potenzialità del corpo e della mente.

In particolare la definizione sottolinea le due condizioni basilari che permettono di distinguere il gioco da altre attività umane:

- ▶ **la libera scelta (è possibile stabilire autonomamente quando iniziare e quando interrompere un gioco);**
- ▶ **la finalità di puro divertimento (si gioca con l'obiettivo di trascorrere del tempo in modo piacevole).**

Le origini del gioco sono antichissime e coincidono con la comparsa dell'Uomo sulla Terra. Secondo alcuni studiosi, il gioco ha addirittura inizio con la nascita dell'Universo, dopo l'esplosione del Big Bang. Se quest'affascinante teoria fosse attendibile, sarebbe possibile affermare che non è stato l'Uomo ad aver inventato il gioco, ma è il gioco che ha dato vita all'Universo e, quindi, anche all'Uomo.



COS'È IL GIOCO D'AZZARDO?

Abitualmente diffuso tra gli adulti, il cosiddetto gioco d'azzardo si effettua puntando somme di denaro sull'esito di un avvenimento casuale.

Nella terminologia ludica, viene definito "d'azzardo" qualsiasi gioco il cui esito dipende dalla sorte, nonostante le sue regole non prevedano puntate in denaro.

D'altro canto, non è detto che un gioco in denaro debba necessariamente essere basato sulla fortuna; nel passato, ad esempio, si usava puntare dei soldi anche nelle partite a Scacchi (il gioco di puro ragionamento, per antonomasia).

In definitiva, la pericolosità di un gioco non è legata alle sue regole, più o meno basate su eventi aleatori, ma sull'entità delle somme in denaro che vengono impegnate.

Nel lessico comune si tende a identificare la locuzione "gioco d'azzardo" con quella di "gioco in denaro". Nel seguito della presente pubblicazione, per maggiore scorrevolezza, queste due denominazioni, pur se teoricamente diverse, verranno considerate equivalenti. Per i motivi sopraesposti, però, un gioco d'azzardo non può essere considerato una vera e propria attività di gioco, in quanto viene effettuato con finalità di arricchimento e non di puro divertimento. Inoltre, l'abitudine ossessiva all'azzardo, che può generare una vera e propria dipendenza, da un certo momento in poi non viene più effettuata per libera scelta, ma per coercizione psicologica.

LE ORIGINI DEL GIOCO D'AZZARDO

I giochi d'azzardo sono apparsi molto presto nella storia dell'Umanità e sono sopravvissuti e prosperati nel tempo, nonostante siano stati aspramente combattuti da proibizioni legislative, scomuniche religiose e condanne sociali.

Oggi il gioco d'azzardo è diventato estremamente popolare, nonostante le condizioni offerte dagli organizzatori siano state rese svantaggiose per i giocatori. Analizzando l'etimologia di termini come "azzardo" e "alea", si potrebbe addirittura supporre che il gioco d'azzardo sia precedente al concetto stesso di azzardo...

Il termine azzardo, infatti, deriva da **az-zahr**, vocabolo che in arabo vuol dire **dado** e dal quale ebbe origine il nome della zara, gioco molto in voga nel medioevo e citato anche da Dante nella Divina Commedia (Purgatorio - Canto VI). Analogamente, in latino, *alea* significa gioco di dadi ed è celebre, a riguardo la nota affermazione "*alea iacta est*" (il dado è tratto), che Giulio Cesare pronunciò accingendosi a varcare il Rubicone. I primi strumenti di gioco aleatorio di cui si ha traccia sono costituiti da alcuni particolari ossicini di quadrupede, detti astragali, utilizzati come antenati dei dadi.

GIOCO
NON VALE
LA CANDELA

2

3

esc





Alcune tracce della loro presenza, infatti, emergono da alcuni editti di proibizione, come quello fiorentino del 23 Marzo 1337 che vietava “Il Naibbe, introdotto di recente”.

Anche sull’etimologia del termine “Naibbe”, con cui allora si indicavano le carte da gioco, gli esperti hanno pareri discordanti; alcuni ritengono provenga dall’arabo “Na’ib” (“governatore”), altri dal fiammingo “Cnaep” (“fante”), altri ancora dal nome di Nicolao Pepin leggendario personaggio spagnolo e altri, addirittura, dal nome della città di Napoli (culla di questo gioco, in Italia).

In passato il gioco d’azzardo si svolgeva, in genere, lanciando in aria quattro astragali e osservando, di volta in volta, il punteggio prodotto, ricadendo a terra. Dei dadi nell’attuale forma cubica ne parla Omero (VIII secolo A.C.), ma sono stati ritrovati reperti, di analoga fattezza, in alcune tombe egizie del 2000 A.C.

prattutto quando le tasse erano già piuttosto alte.

Relativamente più recenti, anche se per molti aspetti ancora incerte, sono le origini delle carte da gioco. Alcuni esperti ritengono che esse siano nate in Cina, altri in India; sicuramente, arrivarono in Europa intorno al XIV secolo.

Sempre dalla letteratura classica, possiamo apprendere come la pratica delle scommesse sia nata nell’antica Grecia, tra il pubblico che assisteva alle Olimpiadi (inaugurate nel 760 A.C.) il quale si divertiva a puntare sull’esito delle varie gare.

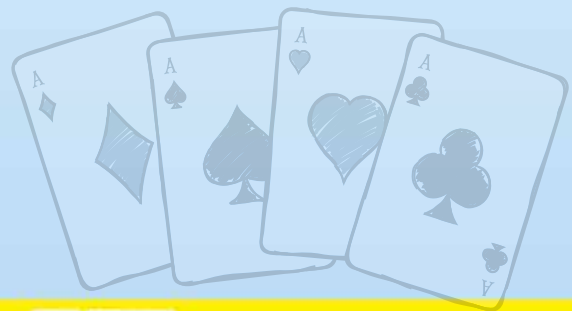


Successivamente le lotterie statali furono inventate dall’imperatore romano Nerone (nel I secolo D.C.), allo scopo di procurarsi nuove risorse finanziarie, senza attirarsi l’antipatia dei sudditi, so-

A livello di regole, sono molti i giochi, praticati ancor oggi nelle bische e nei casinò, le cui origini risalgono a vari secoli fa. In particolare, il “Trente et Quarante” è nato in Francia, verso la fine del XIV secolo, alla corte di Carlo VI (“il Folle”); il “Baccarà”, anch’esso di origini francesi, risale alla fine del XV secolo; la “Zecchinetta”, invece, giunse in Italia nel XVI secolo, portato dai mercenari tedeschi chiamati “lanzicheneccchi” (termine da cui deriva il nome del gioco).

LE ORIGINI

LE ORIGINI



4 5 esc

freedom



LE ORIGINI DEL LOTTO

Al XVI secolo risalgono pure le origini del gioco del Lotto. Nel 1576, le nuove leggi costituzionali della Repubblica di Genova stabilirono che, ogni sei mesi, il Maggior Consiglio dovesse designare una rosa di centoventi cittadini (passati in seguito a novanta), scelti tra i più meritevoli, e che tra questi venissero, poi, estratti a sorte cinque senatori. Per procedere all'estrazione, si utilizzava un'apposita urna (detta "Seminario") nella quale venivano inseriti i centoventi nomi papabili, opportunamente imbussolati. Il popolo che, nonostante i severi divieti delle autorità, già dai primi anni del secolo aveva preso l'abitudine di scommettere sui candidati alle cariche pubbliche, colse l'occasione per elaborare un sistema di scommesse più articolato che consentiva la possibilità di esprimere un pronostico, non solo su un singolo nome, ma anche su due (ambo), tre (terno), quattro (quaterna) e cinque (cinquina).

Il gioco venne praticato per diversi anni a livello clandestino, con regole non univoche; solo nel 1620, le autorità genovesi, si decisero ad istituzionalizzarlo e a dotarlo di un regolamento ufficiale. Sostituiti i nomi dei candidati con dei numeri, e ribattezzato "Lotto", il gioco si diffuse rapidamente in tutti gli altri stati d'Italia. La cadenza delle estrazioni rimase semestrale fino al 1737, ma poi prese ad infittirsi, divenendo quindicinale nel 1807 e settimanale nel 1870, dopo che il nuovo Stato, costituitosi con l'Unità d'Italia, prese la decisione di avocare a sé la gestione del gioco, su tutto il territorio nazionale.

LE ORIGINI DEL TOTOCALCIO & C.

Per più di 70 anni, oltre al gioco del Lotto, lo Stato italiano si limitò a gestire in prima persona solamente alcune lotterie. Una svolta decisiva avvenne il 5 Maggio del 1946, quando la Sisal (Sport Italiano - Società a responsabilità limitata) propose il primo concorso nazionale, basato sui pronostici delle partite di calcio. Il gioco, ideato dal giornalista sportivo Massimo Della Pergola, prendeva in considerazione dodici partite (più due di riserva); in corrispondenza di ognuna di esse, su un'apposita schedina contenente un'unica colonna, si doveva indicare l'esito del risultato pronosticato, segnando: "1" per la vittoria della squadra di casa, "2" per la vittoria della squadra ospite, "X" per il pareggio. Erano previsti premi solo per chi indovinava 11 o 12 risultati. La prima schedina del concorso Sisal era basata sulle partite del 5 maggio 1946.

Dopo un esordio un po' stentato, il nuovo gioco (che, in seguito sarebbe stato chiamato "Totocalcio") divenne estremamente popolare e redditizio, al punto che lo Stato, un paio d'anni dopo, decise di revocare la licenza alla Sisal e di gestirlo in prima persona. Qualche anno dopo, per rendere più appetibile il gioco, il numero di partite venne portato a 13 e, da allora, questo numero (che, in molti paesi del mondo, "porta sfortuna") è diventato, per gli italiani, un simbolo di "grande fortuna". La prima schedina del Totocalcio era basata sulle partite del 19 Settembre 1949.

Massimo Della Pergola, defraudato della sua creatura e beffato con un indennizzo irrisorio, intentò una causa allo Stato che si trascinò per circa sei anni, senza successo. Poi, per reazione, si fece venire in testa un'altra idea, basata questa volta sulle corse dei cavalli; nacque così il concorso "Totip".

La storia degli altri giochi che rimpinguano l'attuale Supermarket dell'azzardo legalizzato (Tris, Gratta e vinci, Totogol, Win for life, Superenalotto, ecc.), è cronaca relativamente recente e a molti nota.



GIOCO
NON VALE!
LA CANDELA

freedom



LE EVOLUZIONI

evoluzioni!

I giochi d'azzardo sono nati per la naturale tendenza a premiare la capacità di predire l'avverarsi di un evento. Fin dai tempi più remoti, infatti, l'Umanità ha osservato attentamente l'avverarsi di particolari coincidenze, con l'intento di ricavarne utili indicazioni per scrutare nel futuro.

Un'attività del genere ha avuto un ruolo fondamentale per la nascita e lo sviluppo della Scienza, ma ha contribuito anche a dar vita ad una serie di false credenze e di insensate superstizioni che, nonostante la loro oggettiva infondatezza, sono giunte integre e vitali fino ai nostri giorni.

Il complesso di regole e di procedimenti con i quali è possibile avere informazioni razionali (non arbitrarie...), in merito al verificarsi di determinati eventi aleatori, in Matematica, viene definito **Calcolo delle probabilità**. L'evolversi di questa disciplina ha consentito negli ultimi tre secoli, non solo di affrontare con maggiore consapevolezza molti problemi pratici, ma soprattutto di ampliare in maniera determinante i confini di molti campi del sapere umano, dalla Fisica alla Biologia, dalla Chimica alla Psicologia, dalla Geologia alla Sociologia.

Il Calcolo delle probabilità è la branca matematica dove è più facile essere tratti in inganno.

Utilizzando i suoi strumenti, può capitare, non solo di ottenere una soluzione falsa e ritenerla vera, ma anche di ottenerne una vera e considerarla falsa.

Spesso, infatti, i risultati a cui porta appaiono paradossali, anche dopo aver esaminato con attenzione una loro rigorosa dimostrazione.

I primi concetti del Calcolo delle probabilità sono stati elaborati, per opera di alcuni sommi scienziati (come Gerolamo Cardano, Galileo Galilei e Blaise Pascal), analizzando alcune questioni relative al lancio dei dadi.

In generale, infatti, le modalità di svolgimento dei giochi d'azzardo, essendo sintetiche e lineari, si prestano a essere facilmente interpretate, mediante un modello matematico schematico e funzionale.

Per tale motivo, nell'esposizione degli elementi principali di tale teoria, si ricorre spesso a esempi basati sull'utilizzo di materiale da gioco (carte, dadi, palline colorate, ecc.).

IL CALCOLO DELLE PROBABILITÀ



GIOCO
NON VALE!
LA CANDELA

8 9 esc



Per acquistare confidenza con questa importante branca della Matematica, è necessario chiarire i fondamentali concetti di probabilità e di frequenza, su cui si basa.

Probabilità di un evento: è un valore teorico, potenzialmente ricavabile con diversi procedimenti; corrisponde a una stima, formulata a priori, della possibilità che un determinato evento ha di verificarsi. Ad esempio, prima di lanciare una moneta in aria, possiamo ragionevolmente supporre che la probabilità che cada dal lato «testa» è uguale a: $1/2 = 0,5$.

Indipendentemente dal metodo usato per ricavarlo, il valore di una probabilità viene espresso mediante un numero decimale, compreso tra 0 e 1.

Ovviamente, più è grande questo valore, maggiore è il grado di fiducia che si ripone nel verificarsi dell'evento in questione.

Frequenza di un evento: è un valore pratico, che si ricava al termine di un'apposita sperimentazione; corrisponde al rapporto tra la quantità di volte in cui un determinato evento si è verificato e la quantità totale di prove effettuate.

Ad esempio, se dopo aver lanciato una moneta 100 volte, si rileva che la «testa» è uscita 50 volte, si può affermare che la frequenza di uscita di «testa» è uguale a: $50/100 = 1/2 = 0,5$.

Siccome il numero di successi ottenuti non può essere superiore a quello delle prove effettuate, anche il valore di una frequenza corrisponde a un numero decimale compreso tra 0 e 1.

IL CALCOLO DELLE PROBABILITÀ

IL CALCOLO DELLE PROBABILITÀ

Mentre, in relazione a un determinato evento, il valore della probabilità corrisponde a un numero fisso (ricavato mediante un calcolo matematico), quello della frequenza cambia al variare della quantità di prove effettuate e di quella dei successi ottenuti.

In definitiva, quando si calcola la probabilità di un evento, si cerca di valutare a priori la frequenza che si potrebbe ottenere, effettuando un considerevole numero di prove.

In molte applicazioni pratiche, si usa esprimere i valori di probabilità e frequenza, non mediante dei numeri decimali, ma sotto forma di frazioni; per cui, ad esempio, invece di: 0,1 si scrive: $1/10$.

Inoltre, per poter usufruire di un comodo parametro di riferimento, spesso si ricorre a delle frazioni con denominatore 100.

In base a tale convenzione, di conseguenza, non si scrive: $1/10$ (o 0,1), ma: $10/100$ o, più sinteticamente: 10% (10 per cento).



freedom

GIOCO
NON VALE!
LA CANDELA

IL CALCOLO DELLE PROBABILITÀ

L'esistenza di uno stretto legame tra i concetti di probabilità e frequenza è sancita dalla cosiddetta **Legge dei grandi numeri**, enunciata per la prima volta verso i primi del '700, da **Jakob Bernoulli**.

Questo fondamentale teorema matematico afferma sostanzialmente che, tanto più è alta la quantità di prove effettuate (al limite, infinita), tanto più la frequenza di un determinato evento tende alla relativa probabilità.

Un tale presupposto è molto importante, perché consente di assumere direttamente, come valore della probabilità di un evento, quello della frequenza ottenuta dopo aver eseguito un'adeguata quantità di prove in merito.

Ad esempio, se dopo aver lanciato una moneta 100 volte, si rileva che la «testa» è uscita 50 volte, si può affermare che la probabilità di uscita di «testa» è uguale alla frequenza **riscontrata**, ovvero a: $50/100 = 1/2 = 0,5 = 50\%$.

Ovviamente, il ricorso a un metodo del genere risulta particolarmente utile in tutte le situazioni in cui non è facile analizzare a priori le caratteristiche dell'evento che si intende studiare.

Il teorema di Bernoulli, ha favorito la nascita e lo sviluppo della Statistica, ovvero di quella disciplina che descrive le caratteristiche di un determinato fenomeno, analizzando un insieme di dati raccolti su di esso.



In base alla definizione classica, la probabilità di un determinato evento è uguale alla quantità dei casi favorevoli a quell'evento, diviso la quantità di tutti i casi possibili (a condizione che questi siano tutti ugualmente possibili).



► **Un evento viene detto certo**, quando tutti i casi possibili sono ad esso favorevoli. La probabilità relativa a un evento certo è uguale a 1; infatti, se i casi possibili sono N, anche quelli favorevoli devono essere N; quindi, si ha: $N/N = 1$.

Ad esempio, se vogliamo calcolare la probabilità di estrarre una carta di cuori da un mazzetto composto da 13 carte di cuori, dobbiamo considerare che:

- i casi favorevoli sono 13 (le carte di cuori contenute nel mazzetto);
- i casi possibili sono 13 (le carte dell'intero mazzetto).

Il valore della probabilità richiesta, quindi, è uguale a: $13/13 = 1$ (di conseguenza, un evento del genere è certo).

► **Un evento viene detto impossibile**, quando nessuno dei casi possibili è ad esso favorevole. La probabilità che si verifichi un evento impossibile è uguale a 0; infatti, se i casi possibili sono N, quelli favorevoli sono 0; quindi, si ha: $0/N = 0$.

Ad esempio, se vogliamo calcolare la probabilità di estrarre una carta di picche da un mazzetto composto da 13 carte di cuori, dobbiamo considerare che:

- i casi favorevoli sono 0 (le carte di picche contenute nel mazzetto);
- i casi possibili sono 13 (le carte dell'intero mazzetto).

Il valore della probabilità richiesta, quindi, è uguale a: $0/13 = 0$ (di conseguenza, un evento del genere è impossibile).

► **Un evento viene detto improbabile**, quando il valore della sua probabilità è vicino a 0, mentre viene detto probabile, quando il valore della sua probabilità è vicino a 1.

Ad esempio, la probabilità di indovinare l'uscita dell'unica sestina vincente al Superenalotto, fra tutte le 622.614.630 sestine possibili, è uguale a: $1/622.614.630 = 0,000000016 = 0,00000016\%$.

Siccome questo valore è molto vicino a 0, si può affermare che il relativo evento è assai improbabile.

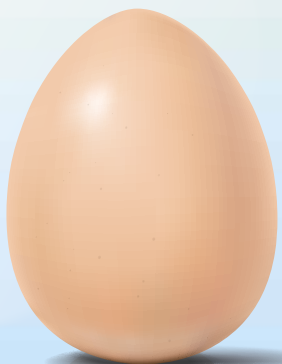
Viceversa, la probabilità di non indovinare l'uscita dell'unica sestina vincente al Superenalotto è uguale a: $622.614.629/622.614.630 = 0,999999984 = 99,99999984\%$.

Siccome questo valore è molto vicino a 1, si può affermare che il relativo evento è assai probabile.

12

13 ESC

freedom



INDOVINI E SANTI

Il Polpo indovino

Nel corso dei Mondiali di Calcio del 2010, ha conosciuto una notorietà planetaria il **Polpo Paul**, residente nell'acquario di Oberhausen in Germania, per essere riuscito a "predire" i risultati delle sette partite disputate dalla Nazionale tedesca e quello della finale, tra Olanda e Spagna. Da un punto di vista strettamente probabilistico, però, la performance del Polpo Paul non può essere considerata molto sorprendente.

La probabilità di indovinare tutti i risultati di 8 partite (ognuna delle quali, con due soli possibili esiti) è uguale a:

$$P(\text{Polpo}) = 1/28 = 1/256 = 0,0039 = 0,39\%$$

La probabilità di indovinare un «3» al Superenalotto è uguale a:

$$P(3) = 1/327 = 0,0030 = 0,30\%$$

La probabilità di indovinare un ambo al Lotto è uguale a:

$$P(\text{ambo}) = 1/400,5 = 0,0025 = 0,25\%$$

La (s)fortuna di Mario Merola

Nel gioco del Lotto, non di rado accade che, una combinazione di numeri dichiarata scherzosamente di fronte a un vasto pubblico, esca davvero. Molto più raramente capita che una simile indicazione (soprattutto se non troppo precisa) riesca a far vincere effettivamente un gran numero di persone. In ogni caso, anche un'eventualità così improbabile, prima o poi, può verificarsi. Un clamoroso evento di questo genere si verificò, ad esempio, a Napoli nell'autunno del 1980. Un'emittente televisiva locale molto popolare offriva ai telespettatori la possibilità di recarsi a prezzi scontati alla Little Italy di New York, per festeggiare il santo patrono con i compaesani d'oltreoceano. Il biglietto di andata e ritorno poteva essere acquistato eccezionalmente al prezzo di 590.000 lire. Tra i personaggi famosi chiamati a pubblicizzare l'iniziativa, c'era anche **Mario Merola, il re della sceneggiata**. Il popolare cantante invitò tutti napoletani a partecipare a quel viaggio e consigliò a chi non avesse avuto i soldi necessari, di giocare, sulla ruota di Napoli, l'ambo secco: 5 - 90 (componibile con le prime tre cifre

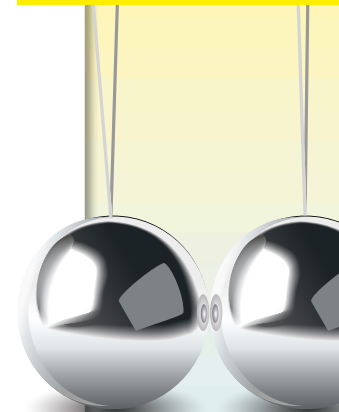
INDOVINI E

del prezzo del biglietto). Incredibilmente, l'ambo uscì al primo colpo; il Lotto venne sbancato e una moltitudine festosa di napoletani ebbe la possibilità di partire per l'America. In seguito a quell'episodio, Mario Merola venne considerato, una sorta di santo vivente...

Oggettivamente, la probabilità di un evento del genere è molto bassa, essendo uguale a: 0,0025 circa. Ma che tutto fosse avvenuto per un puro caso è dimostrato amaramente dai fatti. Da allora, infatti, Mario Merola, non è più riuscito a far arricchire con il gioco, né gli altri, né tanto meno sé stesso. Circa 20 anni dopo quella memorabile vicenda, il cantante ha tristemente ammesso in un'intervista, quanto segue. «*Nella mia carriera ho guadagnato moltissimo, ma ho perso miliardi al gioco; ho puntato centinaia di milioni su tutte le ruote, ma non sono mai rientrato delle spese*». «*Insisto perché vivo nella speranza; quando cominci a giocare non riesci più a smettere*».

La maggioranza dei cosiddetti sistemi sicuri per vincere, travisando il Teorema di Bernoulli, si basa sulla falsa convinzione che, col trascorrere del tempo, tutti gli eventi legati a una determinata situazione siano destinati a realizzarsi una stessa quantità di volte.

Per cui, più uno di questi tarda a manifestarsi, più dovrebbe crescere, per compensazione, la sua probabilità di verificarsi nell'immediato futuro.



NON VALE LA CANDELA

14

15

esc





COSA RENDE GIOCARRE D'AZZARDO

Quando un Banco (un'organizzazione o una singola persona) decide di gestire un determinato gioco d'azzardo, lo fa solo se ha la certezza di trarne un lauto guadagno.

A tale scopo, generalmente sceglie di trattenere per sé una percentuale fissa del totale delle puntate incassate, destinando alla composizione dei premi solo la somma rimanente. Con tale accortezza, si garantisce un introito sicuro, a ogni turno di gioco, indipendentemente dai capricci della sorte. In alcuni rari casi (Lotto e Roulette, in particolare), però, il Banco si affida al Calcolo delle probabilità, stabilendo dei coefficienti di pagamento delle vincite, molto vantaggiosi per sé. In questo modo, non si cautea completamente dal rischio di andare in perdita, ma un'eventualità del genere è sempre estremamente improbabile. Nell'analisi di questo genere di giochi non è molto importante conoscere le probabilità di vittoria (non sempre riuscire a vincere, vuol dire anche trovarsi economicamente in attivo...). Un parametro molto più significativo è dato dal rendimento, che fornisce una valida indicazione in merito al rapporto tra vincite ottenute e capitali investiti, che si otterrebbe partecipando a un particolare gioco, per un lungo periodo di tempo. Nei casi più semplici, si può determinare il rendimento, effettuando il prodotto tra il valore della probabilità dell'evento interessato e il numero delle poste che si incasserebbero, se quell'evento dovesse verificarsi.

Se si pone:

R = rendimento della puntata relativa al verificarsi di un determinato evento

N = coefficiente di vincita relativo al verificarsi di quell'evento

P = probabilità dell'evento in questione

la definizione precedente si può esprimere in forma matematica, nel seguente modo:

$R = NP$

Ad esempio, se si giocasse con un dado a sei facce e fosse previsto un premio di 5 volte la posta per ogni punto indovinato, il rendimento di un tale gioco sarebbe uguale a: $5 \times 1/6 = 5/6$ (considerando che la probabilità di uscita di un determinato punto sarebbe uguale a: $1/6$).



16

17 esc

rendimento < 1

Un gioco che ha un rendimento minore di 1 (100%), viene detto svantaggioso, in quanto la sua pratica consentirebbe di incassare, alla lunga, una somma totale inferiore all'ammontare delle somme spese.

Sono svantaggiosi, in genere, tutti i giochi gestiti da un Banco, che ha il vantaggio di incamerare tutte le poste giocate e di fissare i parametri relativi alle somme da elargire, in caso di vincita.

rendimento = 1

Un gioco che ha un rendimento uguale a 1 (100%), viene detto equo, in quanto la sua pratica consentirebbe di incassare, alla lunga, una somma totale uguale all'ammontare delle somme spese. Se un gioco è equo, però, non significa necessariamente che il suo esito consisterà, ogni volta, in un pareggio; molto più semplicemente, a lungo andare, le somme vinte andranno a controbilanciare quelle perse.

rendimento > 1

Un gioco che ha un rendimento maggiore di 1 (100%), viene detto vantaggioso, in quanto la sua pratica consentirebbe di incassare, alla lunga, un importo totale superiore all'ammontare delle somme spese.

Un gioco gestito da un Banco può essere vantaggioso per i partecipanti, solo nei seguenti due casi:

- il Banco è un benefattore;
- è stato commesso un errore di calcolo, nella determinazione del valore del rendimento...



I RISCHI DEL GIOCATTORE



Come si è visto, il Banco ha la possibilità di assicurarsi una continua fonte di guadagno, fidando unicamente sul rendimento dei giochi proposti.

Quindi, è suo primario interesse fornire di sé un'immagine seria e rispettabile, in modo da garantirsi un pubblico di giocatori, vasto e fedele.

Nel variegato mondo del gioco illegale, però, non è difficile incontrare dei loschi figure che, invece di tendere ad ampliare la propria clientela, preferiscono arricchirsi in fretta, raggiungendo qualche malcapitato particolarmente facoltoso. Un obiettivo del genere può essere raggiunto essenzialmente in due modi.

Il primo, adottato sistematicamente dalle case da gioco clandestine, consiste nell'effettuazione di una serie di trucchi nascosti che consentano al Banco di pilotare a proprio piacimento l'andamento dei giochi proposti.

Il secondo si basa sulla proposizione di alcuni giochi di abilità, apparentemente risolvibili, ma strutturati in modo da non lasciare alcuna possibilità di riuscita ai partecipanti.

In entrambi i casi, l'unica strategia che consente di non andare incontro a un disastro economico, consiste nell'evitare accuratamente di farsi coinvolgere, dato che il rendimento di qualsiasi gioco del genere sarebbe pressoché nullo.

POLLO DA SPENNARE

PER CONDIZIONARE IN MANIERA DETERMINANTE L'ESITO DI UNA PARTITA, BASTA SEMPLICEMENTE CHE DUE O PIÙ GIOCATORI SI ACCORDINO PER SCAMBIARSI SEGRETAMENTE DELLE INFORMAZIONI.

Questo sistema è il più diffuso, in quanto la sua esecuzione non richiede alcun tipo di contraffazione o di manipolazione. Inoltre, nell'elaborazione del codice da adottare, è possibile attingere a una gamma molto ampia di elementi: mossette del viso, parole convenzionali, colpetti di tosse, inflessione della voce, gesti manuali, disposizione delle carte tenute in mano, posizione delle dita che reggono le carte, ecc.

La possibilità di alterare in maniera fraudolenta lo svolgimento di un gioco, può essere sfruttata, non solo dal Banco a discapito dei giocatori, ma anche da qualche spregiudicato giocatore, a danno del Banco...

In linea di massima, la messa in opera di questo tipo di sistemi truffaldini richiede la connivenza di almeno una persona che svolga un ruolo determinante, o nell'esecuzione del gioco, o nella gestione del suo risultato.

Ma possono anche essere eseguite delle truffe, senza ricorrere a complici, da parte di singole persone o da bande specializzate.

Negli ultimi anni, in Italia hanno avuto una grande diffusione, nei bar e in altri locali pubblici, quei dispositivi elettronici che consentono lo svolgimento virtuale di classici giochi d'azzardo (videopoker, slot machine, e così via...).

Per legge, i gestori di queste macchine possono offrire ai vincitori solo dei buoni, da spendere in consumazioni; nonostante ciò, molti di loro mettono, illegalmente, in palio allettanti somme di denaro.

L'aspetto più inquietante, però, è che la struttura di questi videogiochi, anche se non consente alcun tipo di manomissione nel corso delle partite, può essere facilmente manipolata a monte.

All'inizio, le vincite vengono rese più facili per attirare il maggior numero di clienti; col passare del tempo, il grado di difficoltà viene progressivamente aumentato, fino a livelli esasperanti.

Anche se le partite hanno un costo unitario modesto, il ritmo frenetico con cui possono susseguirsi, fa sì che un giocatore particolarmente accanito rischi di rovinarsi, nel giro di poche ore.



18

19 esc

freedom



UNA LEGGENDA METROPOLITANA

Uno dei più geniali raggiri orditi in maniera solitaria, ai danni di un Banco, sembra si sia stato realizzato diversi anni fa in un Casinò di Houston, ma è molto probabile che si tratti di una leggenda metropolitana.

Un giocatore visibilmente alticcio, seduto al tavolo della roulette, cominciò improvvisamente a lamentarsi di aver perduto una puntata mentale.

Egli sosteneva di aver pensato di puntare su determinato numero, senza però depositare materialmente le fiches sul tappeto verde. Siccome il suo numero non era uscito, volle pagare ugualmente l'incredulo croupier, per correttezza, e si allontanò, poi, dalla sala.

Un po' più tardi, ancora più brillo di prima, quel giocatore si riaccostò al tavolo della roulette.

Dopo aver osservato il numero su cui si era fermata la pallina, si mise ad urlare con enfasi di aver vinto.

In seguito alla sua pretesa di ottenere il pagamento relativo alla nuova puntata mentale, si scatenò un tale parapiglia, che dovette intervenire il direttore del casinò.

Dopo aver ascoltato le varie versioni dei fatti, decise che il croupier, avendo accettato il pagamento di una scommessa mentale persa, era obbligato moralmente a pagare anche quella vincente...

Così, l'ubriaco, tornato improvvisamente lucido, poté allontanarsi dal casinò con un bel gruzzolo in mano.



1.333 EURO ANNUI LA SPESA DEGLI ITALIANI IN "GIOCO"

Secondo alcune rilevazioni statistiche, pubblicate da varie fonti attendibili, al termine del 2012 gli Italiani hanno speso complessivamente circa 80 miliardi di euro per partecipare ai vari giochi in denaro autorizzati dallo Stato (Lotto, Totocalcio, Gratta e vinci, Superenalotto, New Slot, scommesse sportive, ecc.), con un incremento di circa il 400%, rispetto all'anno 2000.

E tutto questo, senza prendere in considerazione il fatturato del gioco clandestino, non determinabile con precisione, ma considerato non inferiore a 15 miliardi di euro.

Di conseguenza, si può affermare che, al termine del 2012, ognuno dei circa sessanta milioni di cittadini italiani (compresi i lattanti e gli ultracentenari...)

ha sborsato mediamente non meno di 1.333 euro (111 euro al mese; 26,63 euro a settimana). Ciò vuol dire, ad esempio, che la perdita media per un nucleo familiare composto da quattro persone, non è stata inferiore a 5.332 euro (444 euro al mese; 106,52 euro a settimana). Se il Governo avesse imposto una tassa di tale entità per ogni famiglia, sarebbe scoppiata sicuramente una rivoluzione, tenuto conto che il tanto odiato Imu sulla prima casa incide mediamente per un importo circa dieci volte più basso. Invece, in particolari situazioni, la gente ha fatto addirittura la ressa alle ricevitorie, per non perdere l'opportunità di pagare questa sorta di tassa volontaria...

E, a causa del massiccio e crescente proliferare di nuove forme legali di gioco d'azzardo, le nostre cronache registrano sempre con maggiore frequenza casi di persone che finiscono per rovinarsi completamente, praticando ossessivamente questi allettanti passatempi, apparentemente innocui.

Da diversi anni, ormai, psichiatri e psicologi di ogni parte del mondo concordano nel ritenere che l'abitudine al gioco d'azzardo può causare una sindrome compulsiva (detta Pathological gambling), la cui ricaduta sulla personalità del giocatore, presenta aspetti analoghi a quelli generati dal vizio di bere o di fare uso di sostanze stupefacenti.

Attualmente, in Italia, presso le oltre 300 strutture, pubbliche e private, specializzate nel trattamento di tale patologia, sono in cura circa 5.000 persone di varia estrazione sociale (professionisti, studenti, casalinghe, pensionati, ecc.). Si valuta, però, che i giocatori portati a dipendere dal gioco d'azzardo siano circa 700.000, dei quali almeno un 11%, a forte rischio. **Ed è in preoccupante aumento la percentuale di minorenni dediti ai giochi d'azzardo...**



20

21 esc

GIOCO
NON VALE LA CANDELA



RICCHEZZA E FELICITÀ

Secondo attendibili statistiche, in Italia, i giocatori sistematici, ovvero le persone che partecipano a un gioco in denaro, almeno una volta a settimana, sono circa 30 milioni (circa metà della popolazione). Il motivo principale che spinge questa enorme massa di gente a sborsare dei soldi, con regolare frequenza e con caparbio accanimento, ovviamente, è la speranza di conseguire, prima o poi, una vincita sostanziosa.

Una larga parte di loro, però, è destinata, non solo a non arricchirsi, ma anzi a impoverirsi sensibilmente, *rischiando anche di diventare dipendente dal gioco d'azzardo*.

In pratica, sarebbe come sperare di curarsi il mal di testa, dando delle violente testate contro il muro...

Ma vincere moltissimo denaro costituisce effettivamente una grande fortuna? Le cronache riportano innumerevoli storie di giocatori che, dopo aver incamerato delle cifre considerevoli, sono rapidamente tornati al livello precedente (se non peggiore...), dopo essere stati travolti da una valanga di problemi, portatori di angoscia e inquietudine.

È estremamente difficile, infatti, riuscire a **gestire oculatamente una consistente ricchezza, piovuta all'improvviso dal cielo e non commisurata alle proprie capacità produttive**.

È come se un bambino, abituato ad andare sul cavallo a dondolo, venisse improvvisamente messo in sella a un purosangue: nel giro di pochi secondi verrebbe inesorabilmente scaraventato a terra...

Questa serie di considerazioni è riassunta efficacemente dal detto popolare (non un vero proverbio) che afferma: «**Il denaro non dà la felicità**». Ma un tale oculato ammonimento, nel tempo, è stato bersaglio dell'ironia di una grande quantità di personaggi famosi, come testimonia la seguente, pur parziale, lista di aforismi.



RICCHEZZA E FELICITÀ

Chi ha detto che i soldi non comprano la felicità, semplicemente non ha idea di dove andare a fare shopping.

(Bo Derek)

Col denaro, l'infelicità si sopporta meglio.

(Françoise Sagan)

Dicono che il denaro non faccia la felicità; ma, se devo piangere, preferisco farlo sul sedile di una Rolls Royce, piuttosto che su quello di un vagone della metropolitana.

(Marilyn Monroe)

Il denaro non dà la felicità. Ma per rendersene conto, bisogna possederlo.

(Roberto Gervaso)

Il denaro non serve a niente e non ha mai dato la felicità a nessuno! A nessuno, soprattutto quando è poco.

(Eduardo de Filippo)

Tutto quello che chiedo è la possibilità di provare che il denaro non può fare la mia felicità.

(Spike Milligan)

Se la ricchezza non dà la felicità, figuriamoci la miseria!

(Woody Allen)

Il precedente coro di sberleffi, però, non è unanime. Per par condicio, riportiamo alcune autorevoli affermazioni, che avvalorano il saggio proverbio: «La vera ricchezza è contentarsi».

L'esser contenti è una ricchezza naturale, il lusso è una povertà artificiale.

(Socrate)

Non è la ricchezza il bene da noi cercato: essa infatti ha valore solo in quanto utile, cioè in funzione di qualcos'altro.

(Aristotele)

La felicità sta nel gusto e non nelle cose; si è felici perché si ha ciò che ci piace, e non perché si ha ciò che gli altri trovano piacevole.

(François de La Rochefoucauld)

La suprema felicità della vita è essere amati per quello che si è; o, meglio, essere amati a dispetto di quello che si è.

(Victor Hugo)

Non è quanto si possiede, ma quanto si assapora, a fare la felicità.

(Charles Spurgeon)

La felicità non è avere quello che si desidera, ma desiderare quello che si ha.

(Oscar Wilde)



GIOCO
NON VALE!
LA CANDELA





RICCHEZZA E FELICITÀ

PARADOSSO DELLA FELICITÀ

A livello scientifico, l'assunto in base al quale la felicità delle persone non dipende dalla variazione delle loro ricchezze, è stata attestata, nel 1974, dall'economista statunitense Richard Easterlin, attraverso l'enunciazione di una tesi, nota come **Paradosso della felicità**. Con il proprio studio, Easterlin, ha mostrato come, con l'aumentare del reddito, e quindi del benessere economico, la felicità umana cresce fino ad un certo punto; poi, comincia a diminuire, seguendo una curva ad U rovesciata.

Se si esprime la felicità, come una funzione del reddito individuale e dei beni relazionali, è ragionevole supporre che un aumento della ricchezza contribuisca direttamente a un incremento della felicità, soprattutto per le persone meno abbienti. Bisogna, però, anche considerare che, dopo aver superato una certa soglia (difficile da percepire...), un analogo andamento può diventare controproducente poiché l'impegno per aumentare il reddito (assoluto o relativo) può riflettersi negativamente sulla qualità delle relazioni umane; indirettamente, quindi, potrebbe smorzare, o addirittura ribaltare l'effetto totale, diminuendo il livello di felicità.



RICCHEZZA E FELICITÀ

Da ciò deriva che **la ricchezza e la felicità non sono la stessa cosa**; per essere più felici, infatti, non è sufficiente cercare di aumentare l'utilità (prodotti, beni, servizi), ma è necessario, in maniera prevalente, coltivare la sfera degli affetti personali.

Il paradosso di Easterlin ha dato un forte impulso agli studi sui rapporti tra Economia e felicità, mettendo in crisi l'impostazione mondiale dei mercati, indirizzati alla crescita misurata sulla base del prodotto nazionale lordo. Inoltre, ha portato economisti e psicologi ad interrogarsi più approfonditamente su che cosa intendono le persone per felicità e su che cosa le rende felici.

I dati raccolti da Easterlin evidenziano una correlazione non rilevante tra: tra reddito nazionale e felicità. In particolare, i Paesi più poveri non appaiono, significativamente, meno felici di quelli più ricchi. Anzi, da una ricerca condotta da alcuni psicologi statunitensi, è emerso che una delle popolazioni più felici del pianeta è costituita dai Masai, un gruppo etnico nilotico che vive sugli altipiani intorno al confine fra Kenia e Tanzania. Come molti altri popoli appartenenti a culture non industriali, i Masai sono tutt'alto che ricchi economicamente, ma tendono a concentrarsi principalmente su ciò che hanno, piuttosto che su ciò che non hanno. E questo, certamente, senza aver letto Oscar Wilde...



free



GIOCO D'AZZARDO, DIAVOLO O ACQUA SANTA?

Quando parliamo di "gioco d'azzardo", abitualmente diffuso tra gli adulti, facciamo riferimento a tutti quei giochi dove si puntano somme di denaro sull'esito di un avvenimento casuale. La scommessa, una volta giocata, è irreversibile e non può essere ritirata. L'esito del gioco è affidato al caso e l'abilità del giocatore è messa in ombra dalla casualità che regola l'esito degli eventi. Il gioco d'azzardo rappresenta ormai la terza potenza industriale del nostro Paese con un fatturato che nel 2012 è arrivato a circa 80 miliardi di Euro senza considerare il fatturato del gioco clandestino che porterebbe la cifra a circa 100 miliardi di Euro. L'Italia "vanta" circa 19 milioni di scommettitori di cui ben 3 milioni a rischio ludopatia*. Secondo quanto emerso dall'indagine Ipsad (Italian population survey on alcohol and drugs), condotta dall'Istituto di Fisiologia Clinica del Cnr di Pisa, trattasi per lo più di uomini, disoccupati e con un basso livello d'istruzione. Dal dossier Azzardopoli realizzato dall'associazione "Libera" emerge che nel nostro Paese si spendono circa 1.333,00 euro annui a persona per il gioco d'azzardo mentre sono trentasei milioni gli italiani che almeno una volta hanno tentato la fortuna con il gioco, un numero che colloca l'Italia al primo posto in Europa e al terzo nel Mondo.

Per quanto riguarda le sole scommesse sportive, stando ai dati del 2011 forniti da Agicos, lo sport preferito dagli scommettitori italiani è il calcio che assorbe l'89% del settore. Seguono basket, tennis, volley e automobilismo. Sempre in relazione al 2011, le regioni che detengono il primato nella spesa in scommesse sono in ordine decrescente: la Campania, la Lombardia, il Lazio, la Puglia e la Sicilia. Il ventaglio d'offerta del gioco d'azzardo è molto vario e comprende - tanto per citarne alcuni - Lotto, Superenalotto, Gratta e Vinci, lotterie, scommesse sportive, slot machines e bingo, giochi in cui è possibile cimentarsi non più solo nei tradizionali punti autorizzati ma anche attraverso i siti web. Il giro d'affari del gioco online è, infatti, in costante aumento.



**GIOCO D'AZZARDO,
DIAVOLO O ACQUA SANTA?**

Nel 2012 è cresciuto del 2% annuo, sfiorando i 750 milioni di euro (solo l'Inghilterra in Europa ha registrato un dato superiore: 900 milioni). Ma l'offerta dei giochi su cui è possibile scommettere non si esaurisce qui. La direzione di marcia ci avvicinerà sempre di più agli scommettitori anglosassoni dove si può veramente scommettere su tutto: chi sarà la prossima Miss Universo, quale sarà l'esito delle elezioni, quale città ospiterà i prossimi Giochi Olimpici.

Addirittura, recentemente, in vista della fine del mondo profetizzata dai Maya, i bookmaker inglesi offrivano la possibilità di giocare anche su questo evento. In Italia ancora non siamo ancora "competitivi" rispetto al modello del gioco d'azzardo inglese ma anche nel nostro Paese è possibile puntare su eventi extrasportivi quali le elezioni politiche, il Festival di Sanremo, il talent show X Factor. Ad accrescere ulteriormente l'offerta del mercato del gioco d'azzardo vi sono anche le scommesse virtuali, che non sono le scommesse online, bensì partite generate sì dal computer ma giocabili presso bar e ricevitorie: corse di cani o di cavalli lunghe due minuti. Anche cinquecento eventi al giorno. È soprattutto in tempi di crisi economica che prende piede l'illusione della vincita facile e di poter cambiare vita col gioco d'azzardo. Quest'ultimo può essere considerato come un termometro della crisi economica e finanziaria di un paese: all'aumento della crisi economica corrisponderebbe, insieme al calo dei consumi, l'incremento del denaro speso nel gioco. Parallelamente alla crescita del mercato del gioco d'azzardo, cresce anche l'interesse delle organizzazioni criminali nei confronti di questo settore che sembra non conoscere crisi. Esempio a riguardo è lo scandalo delle slot-machine clandestine: macchine illegali in grado di generare ingenti ricavi, controllate e gestite da organizzazioni criminali, manomesse, scollegate dalla rete o non registrate, invisibili agli occhi dello Stato e quindi fuggenti a tassazione.

Secondo la Direzione Nazionale Antimafia sono circa 200.000 le slot illegali dislocate su tutto il territorio nazionale. Nel 2012 ne sono state sequestrate 4.353.

L'intreccio tra gioco d'azzardo e criminalità non si esaurisce però nel giro delle slot-machine clandestine ma riguarda anche il mondo dello sport. Ad esempio, nella storia del calcio italiano si sono verificate molti episodi di corruzione: nel 1927 fu revocato il titolo vinto dal Torino perché i suoi dirigenti avevano corrotto un giocatore della Juventus prima di un derby; nel 1982 Milan e Roma furono retrocesse in seconda divisione per aver combinato una partita e alcuni giocatori furono giudicati colpevoli di scommesse illegali sulle gare; nel corso della stagione 2004-2005 abbiamo assistito a Calciopoli, scandalo che coinvolse tra le più importanti società professionistiche e numerosi dirigenti sia delle stesse società sia dei principali organi calcistici italiani (Federazione Italiana Giuoco Calcio, Lega Nazionale Professionisti, Associazione Italiana Arbitri); nel 2011 invece fu la volta dello scandalo Calcioscommesse che vide coinvolti giocatori, dirigenti e società di Serie



**GIOCO
NON VALE!
LA CANDELA**

26

27 esc

freedom





A, Serie B, Lega Pro e Lega Nazionale Dilettanti accusati di associazione a delinquere finalizzata alla truffa ed alla frode sportiva; infine, è proprio di questi giorni la notizia della decisione presa dalla procura federale della Figc di deferire la società calcistica di Bari e alcuni dei suoi giocatori per presunte combine.

Ovviamente non tutte le partite di calcio e di ogni altro sport sono truccate, così come non tutti i giocatori sono disonesti o corrotti. Questo rischio però c'è ed è reale e tangibile. Per questo motivo bisogna vigilare attentamente su ogni competizione sportiva e applicare rigide sanzioni alle società e ai giocatori sorpresi in comportamenti devianti e criminosi.

Il gioco d'azzardo poi non andrebbe favorito ed incentivato dallo Stato che invece di scoraggiarlo ne trae - detenendone il monopolio - benefici economici e permette talvolta la diffusione di pubblicità ingannevoli e di pratiche di marketing eticamente non troppo corrette.

I numeri del mercato del gioco d'azzardo in Italia sono a dir poco preoccupanti e bisognerà seguire l'andamento del fenomeno prestando attenzione a tutti i suoi aspetti. Dal punto di vista patologico, considerando tutte le conseguenze negative che può avere il gioco sulla salute dello scommettitore; dal punto di vista sociale poiché la costante crescita del mercato del gioco d'azzardo è strettamente correlata a situazioni di disagio; dal punto di vista della sicurezza dato il pericoloso intreccio che può venirsi a creare tra sport, gioco e criminalità.

I giovani si identificano nei campioni, sognano di diventare come loro e questo conferisce al mondo dello sport una grande responsabilità: quella di educare la società a valorizzare quei sani principi propri dell'attività sportiva che fanno dello sport un importante maestro di vita.

**Per ludopatia (o gioco d'azzardo patologico) si intende l'incapacità di resistere all'impulso di giocare d'azzardo o fare scommesse, nonostante l'individuo che ne è affetto sia consapevole che questo possa portare a gravi conseguenze.*

GIOCO D'AZZARDO, DIAVOLO O ACQUA SANTA?

