

Tesina di

Fabiana **PELLEGRINO**

data esame

2/12/2009

**QUANDO IL GIOCO DIVENTA UN AFFARE**



# QUANDO IL GIOCO DIVENTA UN AFFARE

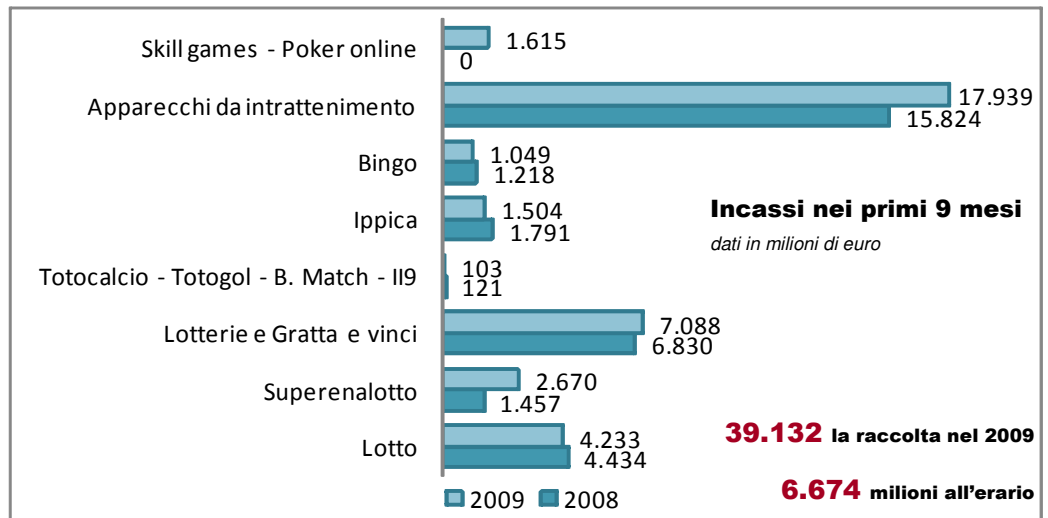
di **Fabiana Pellegrino**

**È** il «gioco del folle» dove vince chi resiste più a lungo, eppure è diventato un affare di Stato. La prima volta in Italia, almeno ufficialmente, risale al 2 settembre 2008 quando 27 appassionati intorno alle 17 si ritrovano allo stesso tavolo e uno di loro si porta a casa poco più di 8 euro.

Una vincita che vale la fine del proibizionismo perché si è appena giocata la prima partita «for money» di Texas Hold'em su un tavolo elettronico.

Il salto ai tempi recenti si riempie di 9 milioni di giocate e vale 1.600 milioni di euro. Lo start al poker online viene valutato 400 milioni, dopo un anno gli incassi sono quattro volte più redditizi e per la fine del 2009 si prevede di raggiungere la vetta dei 2.200 milioni.

Un'industria che non conosce crisi e in cui tutti, apparentemente, ci guadagnano. Vincono i giocatori, nelle cui tasche finisce l'80% della raccolta, ai concessionari va il 17%. E vince chi controlla: nelle casse dello Stato finisce il 3% di ogni giocata. Quest'anno, solo con il poker online, l'erario ha guadagnato oltre 48 milio-



## Le norme

### Decreto Bersani

Si parla di «**giochi di abilità a distanza** con vincita in denaro, nei quali il risultato dipende, in misura prevalente rispetto all'elemento aleatorio, dall'abilità dei giocatori». Sono legalizzati i giochi a distanza con **premi in denaro**. Il decreto non dà una definizione specifica di questi giochi di abilità.

### Regolamento '07

Gli Skill Games hanno un'imposta del 3%. Per partecipare agli Skill Games si deve aprire un conto di gioco presso uno dei concessionari autorizzati. Sono i singoli provider a proporre i giochi ai Monopoli di Stato.

ni di euro senza il minimo sforzo.

Ad aprire le danze un anno fa sono Gioco Digitale e Microgame. Poco dopo si aggiungono Lottomatica, Bwin, Playtech e poi arrivano loro, i grandi colossi americani come Pokerstars, che da solo è un casinò virtuale che conta 26 milioni di iscritti nel mondo. Da quel momento gli italiani a giocare imparano in fretta e oggi sono oltre 500 mila gli habitués del tavolo verde virtuale a cui basta un nickname per fare una giocata, da 50 centesimi a 100 euro la puntata.

Il poker, virtuale e non, è solo una fetta di una torta molto più golosa. Dal lotto al gratta e vinci, qui tutti giocano su tutto.

Nel 2008 sono stati raccolti 47,5 miliardi di euro, una cifra che alla fine di

quest'anno è destinata a salire oltre i 53 miliardi. A tirare la corsa è arrivata anche l'ultima mania di casa Sisal, la bella invenzione di «Win for Life», letteralmente «Vinci per la vita». Dopo soltanto 16 giorni dal suo esordio, gli italiani hanno giocato 124 milioni di euro nella speranza di assicurarsi il vitalizio promesso da «Win for life».

Questo è il presente, ora si aspetta una nuova era, quella del gioco continuo. Una dimensione mista di tecnologia e semplicità, in cui non sarà necessario entrare in una sala bingo o andare dal tabaccaio per giocare, basteranno pochi click. Solo un vincitore è sicuro fin da ora, tutti gli altri dovranno affidarsi alla dea bendata. I giochi sono fatti.

## L'intervista

L'anomalia  
di chi crea e cura  
la dipendenza

Contro la dipendenza dal gioco d'azzardo «Cittadinanza attiva» ha alzato bandiera bianca dopo 6 anni. «L'azzardo è una delle anomalie italiane - spiega Elio Rosati, responsabile dell'assemblea nel XIX Municipio di Roma - lo Stato da una parte fa cassa e crea dipendenze, dall'altra cura la patologia».

### Perché vi siete arresi?

«Perché abbiamo avuto pochi amici in Parlamento».

### È una questione finanziaria?

«Nei 6 anni passati a combattere questo cancro abbiamo scoperto quanto interesse c'è dietro quei soldi. Con il gioco online la situazione è peggiorata».

### È preoccupato?

«Il poker online è pensato per attrarre i più giovani. Sì, sono preoccupato per la crescita del gioco compulsivo».



*I giocatori di carte, Paul Cézanne 1893-1896*

**5.000**

### Giocatori

Sono quelli patologici in Italia

**53**

### Miliardi

Gli euro che saranno raccolti nel 2009

## «Sogni pagati in contanti»

### La fine del proibizionismo vista da chi si occupa della patologia

**Q**uesto non è un gioco. Almeno non lo è più per i 5mila italiani gambling-dipendenti, ovvero i cosiddetti giocatori d'azzardo patologici. Loro sono soltanto i casi più gravi, poi ci sono 80mila persone che presentano un rischio elevato connesso al gioco d'azzardo, 70mila un rischio moderato e circa due milioni quelle che cedono alla tentazione, ma che, per ora, riescono a controllarsi.

La dipendenza d'azzardo assomiglia a

una guerra tra poveri, in cui il «controllore» si arricchisce con «sogni pagati in contanti» e nella battaglia il poker online è solo l'ultima arma. Tra il divertimento degli skill games (giochi di abilità) e la dipendenza il passo è breve.

«Il poker - spiega Rolando De Luca, psicoterapeuta responsabile del Centro di Campoformido (Ud) per ex giocatori d'azzardo - viene definito un gioco d'abilità, ma, a tutti gli effetti, è un gioco d'azzardo». La facilità con cui il gioco entra nelle case degli italiani

preoccupa chi cerca di curare questa dipendenza. «L'azzardo - continua lo psicoterapeuta - viene venduto come un divertimento ma è una bufala. Abbiamo solo bisogno di sogni che paghiamo in contanti e si tratta semplicemente di azzardo di Stato».

Parole forti pronunciate da chi ha fatto della cura della dipendenza da gambling il proprio lavoro. Parole che non lasciano spazio a dubbi: «Non c'è più nessuna guerra. Abbiamo perso, non li ferma più nessuno».

**Fabiana Pellegrino**

## GIOCO DUNQUE SONO

Intervista doppia sul Texas Hold'em  
A confronto due affezionati abruzzesi

**Quando ha cominciato?**

R.C. «Da novembre 2007. Mio fratello mi iscrisse a un torneo di Texas Hold'em. Vinsi il torneo».

G.D.N. «Gioco da tre anni, ho iniziato sui siti stranieri».

**Quanto gioca?**

R.C. «Una o due volte alla settimana».

» **Scelgo i tornei**

**e resto vincente**

G.D.N. «Gioco meno di un tempo. Ora seleziono i tornei. Se partecipassi a molte gare quante potrei vincerne? Così seleziono i tornei e resto un vincente».

**Meglio il poker live o quello online?**

R.C. «Io gioco quasi sempre dal vivo».

G.D.N. «Gioco online solo per allenarmi e quando ho un po' di tempo da perdere».

**Quali sono le differenze?**

R.C. «Dal vivo puoi studiare il tuo avversario,

online non riesci a capire se sta bluffando o no. Giocare online però è molto più facile, se giochi dal vivo ci sono orari, vincoli di tempo, devi fare qualche sacrificio».

G.D.N. «Su internet non sai mai chi c'è dall'altra parte, nel live invece vedi tutto con i tuoi occhi».

**Qual è più rischioso?**

R.C. «Con il poker online si perde il controllo più facilmente. Si carica la carta di credito e si gioca. Nei tornei dal vivo si passa una serata spendendo 20 euro».

G.D.N. «Inizi a giocare su un sito per la prima volta e vinci anche 200 euro, poi perdi tutto in 5 minuti. Con un torneo live perdi quei 20-30 euro che hai investito all'inizio».

**Perché gioca?**

R.C. «È una passione. Quando ti piace una cosa la fai senza domandarti perché».

G.D.N. «Mi diverto e con i premi che ho vinto ho arredato casa. Dopo tre anni sono ancora in attivo».

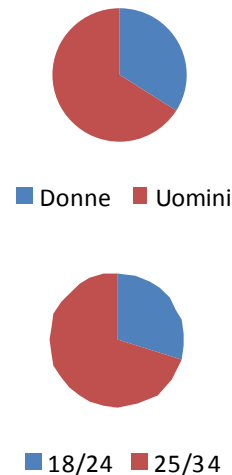
**Qual è la sua tattica di gioco?**

R.C. «Io gioco e basta, lo capisci subito se non è se-

PROVIDER	RACCOLTA	QUOTA
Gioco Digitale	166	35,8%
Microgame	115,7	25
Lottomatica	75,4	16,3%
Bwin	35,8	7,7%
Snai	26,2	5,7%
Sisal	16,5	3,6%
Pokerstars	7,2	1,6%

Dati in milioni di euro relativi al primo trimestre 2009

L'identikit del giocatore  
per sesso ed età



» **Solo passione**

**nessun vizio**

rata. Il Texas Hold'em è un gioco di pazienza. Devi imparare a resistere».

G.D.N. «Sono uno slow player. Se ho due assi non rilancio e spero che le carte che arrivano siano buone. Mi piace giocare nascosto e tendo a perdere il meno possibile».

**Fabiana Pellegrino**

## Info

Texas Hold'em usa l'intero mazzo invece delle 28-32 carte come nel poker tradizionale. Ogni giocatore riceve due carte coperte. Sul tavolo ne vengono scoperte cinque: tre assieme (turn), poi una quarta (flop) e una quinta (river) separate. Le cinque carte sono a disposizione di tutti per comporre il miglior punto. Buio o contro-buio sono obbligatori e il rilancio è libero fin dalla distribuzione iniziale. Le puntate, da 50 centesimi a 100 euro, si rinnovano a ogni passaggio. I punti corrispondono a quelli del poker normale tranne il colore che viene battuto dal full.