

La Trappola Luminosa

Il Gioco Elettronico e la Povertà Nascosta nel Capo di Leuca

Walter Petese, da una ricerca sul campo.

II EDIZIONE



INDICE

- C'È QUALCOSA DI PROFONDAMENTE PERVERSO
- DINAMICHE ECONOMICHE E SOCIALI DEL GIOCO ELETTRONICO NEL CAPO DI LEUCA
- ILLUSIONE E PERDITA: IL LEGAME PSICOLOGICO TRA DISPERAZIONE E GIOCO
- STRATEGIE PER IL CONTROLLO MENTALE E EMOTIVO
- I GESTORI E L'ARTE DELL'EQUILIBRIO IPOCRITA
- GABBIE STRETTE E MALSANE
- CASTRIGNANO, GAGLIANO, PATÙ : LE ISTITUZIONI LOCALI E L'OMERTÀ SILENZIOSA
- EFFETTI ECONOMICI NEGATIVI
- LA PUBBLICITA' DEI GIOCHI
- SERVIZI INEFFICACI PER LE DIPENDENZE LUDICHE
- LO SPETTRO ALLARGATO DEI SERVIZI SOCIALI IN GENERALE
- LA PERSONA E GLI SPAZI DI LIBERTA ESPRESSIVE
- SLOT MACHINE
- I GIOCHI TRUCCATI O SOSTITUITI CON I MENO PREMIANTI
- IL TEMPO NELLE SLOT MACHINE
- IL GIOCO DELLO STATO NON E' D'AZZARDO
- IL SOSPETTO SULLE SLOT MACHINE E L'ACCESSO PRIVILEGIATO AI DATI SEGRETI
- UN'ALTRA STRADA È POSSIBILE ?

Introduzione

Questa idea per il libro è importante e affronta una questione sociale cruciale che spesso viene ignorata: una indagine sul campo, sull'impatto del gioco d'azzardo elettronico, in particolare le Slot Machine, sui contesti locali del Capo di Leuca e sulle persone economicamente vulnerabili. Di seguito, propongo una traccia articolata per sviluppare la narrativa e affrontare in modo critico le problematiche che qui descrivo attraverso una ricerca sul campo e la frequentazione di questi ambienti.

Va detto con chiarezza che non vi sono accuse mirate e il problema non è l'esercente, anch'egli è una vittima di un sistema ben più grande e complesso. Comune e servizi sociali sono spettatori inermi e incapaci, ma non hanno nemmeno la formazione necessaria persino a parlarne se non in termini di colpevolezza nei confronti dei giocatori, mentendo sulle altre radicate complicità, persino le loro !.

Nel 2023, il settore delle slot machine e delle VLT (Video Lottery Terminal) ha continuato a mostrare una stabilità nei dati di raccolta rispetto all'anno precedente, registrando un lieve incremento del +0,73% nelle puntate effettuate dai giocatori tra gennaio e ottobre 2023. Questo incremento, sebbene modesto rispetto ad altri segmenti del mercato del gioco d'azzardo, riflette la resilienza e la costante popolarità di questi apparecchi tra i giocatori.

Su una slot machine con un RTP (Return to Player=Ritorno al giocatore) del 95%, il vantaggio della casa è il 5%. RTP può essere variabile anche se di poco.

Di quel 5%, una parte minima va allo Stato sotto forma di imposte e tasse, mentre la maggior parte rimane ai gestori del gioco.

In Italia, ad esempio, l'imposta sulle vincite e la tassazione sul gioco d'azzardo hanno portato nel 2023 a circa 10 miliardi di euro di entrate per lo Stato, ma va considerato che le entrate totali derivanti dal settore del gioco d'azzardo sono state molto superiori (oltre 100 miliardi di euro), di cui solo una piccola percentuale è andata effettivamente nelle casse pubbliche.

Inoltre, le politiche di regolamentazione potrebbero ridurre questa sproporzione, limitando il vantaggio della casa e aumentando l'effettiva quota destinata alla collettività. Si tratta ancora di ipotesi, purtroppo. Ma cosa ricade nelle Comunità del Capo di Leuca ove lo Stato prende, ma quando si tratta di dare si volta dall'altra parte. Non è dato sapere, direi nulla.

Ma nei nostri paesini del Capo di Leuca da circa 5000 abitanti per Comune cosa significa un così distribuita capillarmente rete di slot machine in quasi ogni bar? Senza presunzione tenteremo umilmente di dare una risposta non propriamente esaustiva data la complessità dell'argomento, ma il più possibile autentica e imparziale.

C'È QUALCOSA DI PROFONDAMENTE PERVERSO

C'è qualcosa di profondamente perverso e strutturalmente ingiusto in questo scenario. Nei paesi poveri del Sud, dove spesso le opportunità lavorative sono scarse, i servizi essenziali carenti e le prospettive di mobilità e di riscatto sociale limitate, l'illusione di una vincita facile diventa un miraggio capace di catturare l'immaginazione collettiva. In questo contesto, bar, tabaccherie e sale da gioco si trasformano in luoghi di speranza illusoria, ma anche in spazi di disperazione silenziosa.

Questa dinamica è alimentata da una macchina economica che non solo tollera, ma incentiva la presenza capillare di giochi d'azzardo, scommesse, gratta e vinci e slot machine. Si tratta di strumenti che drenano risorse dalle tasche dei cittadini, già in difficoltà, per trasferirle verso pochi beneficiari, lasciando dietro di sé un vuoto economico e sociale. Questa economia del gioco non investe nulla nella comunità: non crea posti di lavoro significativi, non genera infrastrutture, né contribuisce alla crescita culturale o sociale. È un circolo vizioso che si autoalimenta, sfruttando la vulnerabilità dei più deboli che invece di essere difesi sono le prime vittime.

Il meccanismo è reso ancor più perverso dalla narrazione che lo accompagna: una propaganda sottile ma pervasiva che presenta il gioco come un'opportunità di riscatto, come una strada legittima per cambiare il proprio destino. È una narrazione che ignora deliberatamente la realtà delle statistiche, che dimostrano come le probabilità siano sempre a sfavore del giocatore, e che nasconde le storie di fallimenti, debiti e rovine personali dietro le rare e spesso mitizzate vincite.

In paesi dove la povertà è una realtà quotidiana, il gioco d'azzardo non è solo un passatempo; diventa un riflesso della disperazione. Le persone non giocano per divertimento, ma per necessità, sperando in un colpo di fortuna che possa risolvere problemi strutturali che nessuno affronta. Questo perpetua una situazione di immobilismo, dove il cambiamento non arriva attraverso il lavoro, l'educazione o l'impegno comunitario, ma attraverso un biglietto, una macchina o una scommessa.

In questo contesto, è inevitabile chiedersi: chi trae davvero vantaggio da questo sistema? Chi guadagna dalla sofferenza silenziosa e dai sogni infranti di tanti? E soprattutto, perché si continua a permettere che intere comunità vengano sfruttate in questo modo, senza offrire alternative reali per un futuro migliore ?

DINAMICHE ECONOMICHE E SOCIALI DEL GIOCO ELETTRONICO NEL CAPO DI LEUCA

Nessuno vi dirà o potrà dimostrarvi il funzionamento delle Slot Machine da Bar, grossi interessi gravitano intorno a questi giochi i cui detentori appena scoprono di qualche notizia troppo diffusa o tendenza ritenuta anomala nel software corrono ai ripari modificando in tempi veloci il software, nemmeno l' esercente può sapere, il quale oggi persino con il cellulare potrebbe controllare le sue macchine da gioco e persino sapere chi gioca e quanto vince o perde, soprattutto se chi gioca è solo nella sala e le altre macchine non sono impegnate, se poi vi sono telecamere nascoste vi lascio immaginare. Si evidenzia che il gioco d'azzardo diventa una delle poche "valvole di sfogo" per chi vive in condizioni di disagio economico.

Il gioco d'azzardo elettronico, rappresentato in particolare dalle Slot Machine reali, ha un impatto devastante nei contesti più fragili, dove spesso si insedia senza trovare resistenza e cresce indisturbato. Nei piccoli paesi del Sud Italia, luoghi già segnati da difficoltà economiche e sociali, queste macchine assumono un ruolo centrale, diventando una delle poche forme di intrattenimento illusorio disponibili. Tuttavia, dietro il loro aspetto apparentemente innocuo si nasconde un meccanismo ben più insidioso, che mina il tessuto economico, sociale e psicologico delle comunità.

Dal punto di vista economico, le Slot Machine rappresentano una trappola perfetta. Progettati per garantire guadagni costanti ai gestori e ai produttori, sono programmati per restituire solo una frazione del denaro investito dai giocatori, spesso tra il 70% e il 95%. Questo significa che la macchina vince sempre nel lungo termine, anche se occasionali vincite alimentano l'illusione del contrario.

Nei paesi del Capo di Leuca, dove il denaro è spesso scarso, questa dinamica assume contorni ancora più drammatici. Ogni euro perso non solo impoverisce il giocatore ma si traduce in una perdita per l'intera comunità, poiché queste somme non vengono reinvestite localmente ma si disperdono in circuiti centralizzati e lontani dal contesto. Nel Capo di Leuca, il gioco d'azzardo diventa una forma di "tassazione occulta" che colpisce i più vulnerabili, aumentando la disuguaglianza sociale.

Allo stesso tempo, il ruolo dei gestori dei locali non è esente da contraddizioni. Molti di loro si trovano a dipendere economicamente dai proventi delle macchine per mantenere aperta l'attività. Tuttavia, questa scelta li rende parte di un sistema che danneggia il loro stesso ambiente sociale.

In molti casi, il locale si trasforma in uno spazio degradato, privo di attrattive per chi non gioca, contribuendo a creare un circolo vizioso di isolamento e impoverimento. La crisi economica generale e il peso fiscale che grava su queste attività spinge molti gestori ad accettare queste condizioni, nonostante ne subiscano le conseguenze.

Dal punto di vista sociale, i piccoli paesi del Capo di Leuca sono caratterizzati da una rete di relazioni comunitarie spesso unica, ma anche fragile. Il gioco d'azzardo, con la sua natura individualistica e il suo effetto isolante, spezza questi legami. Chi gioca finisce per allontanarsi dalla famiglia e dagli amici, preso dal senso di vergogna per le perdite accumulate e dalla speranza ossessiva di "recuperare". Questo isolamento si riflette sulla comunità intera, che diventa sempre più incapace di affrontare il problema. Nei bar dove sono presenti le macchine, è facile vedere giocatori immobili davanti agli schermi, immersi in un silenzio quasi sacrale, mentre intorno si respira un'atmosfera di tensione e rassegnazione.

La dimensione psicologica è forse la più insidiosa. Le macchine da gioco elettroniche sono progettate per sfruttare i meccanismi di ricompensa del cervello umano. Il suono delle vincite, i colori scintillanti e il cosiddetto "quasi vincere" creano una dipendenza che non ha nulla da invidiare a quella delle sostanze stupefacenti. Nei contesti fragili, dove le persone sono già sottoposte a stress economico e sociale, il gioco diventa una via di fuga, un modo per dimenticare per qualche momento i problemi quotidiani, uno sfogo legittimo, ma malsano. Tuttavia, questa illusione di controllo si trasforma presto in un incubo, portando ansia, depressione e un senso di colpa che aggrava ulteriormente la situazione. Interi stipendi o pensioni recano pressioni familiari drammatiche e scelte inopportune, violente contro gli altri, ma anche contro se stessi nei termini dell'autolesionismo, dell'esposizione all'usura, del furto e nei casi più estremi del suicidio.

In questo quadro, è fondamentale considerare il contesto specifico dei piccoli paesi del Capo di Leuca. Questi luoghi, spesso segnati da spopolamento e mancanza di opportunità, offrono pochissime alternative di svago, intrattenimento, socialità. I giovani emigrano in cerca di un futuro migliore, lasciando dietro di sé comunità sempre più anziane e impoverite. In questo vuoto, i locali con le Slot Machine diventano uno dei pochi punti di ritrovo rimasti, anche se non offrono vera socialità ma solo un'effimera promessa di fortuna. La cultura popolare, con la sua enfasi sulla fortuna come forza capace di cambiare il destino, contribuisce a legittimare il gioco. Molti vedono nelle macchine un'opportunità per riscattarsi, confidando erroneamente nell'onestà di un sistema che, essendo regolato dallo Stato, appare immutabile, giusto, luogo delle garanzie e delle tutele. Ma questa fiducia è mal riposta, e le macchine diventano una trappola da cui pochi riescono a liberarsi.

In definitiva, il gioco d'azzardo elettronico nei piccoli paesi del Sud non è solo un problema individuale, ma un fenomeno che coinvolge l'intero tessuto economico, sociale e culturale. Denunciare queste dinamiche è il primo passo per spezzare il silenzio che circonda il problema e promuovere un cambiamento reale. Tuttavia, non basta limitarsi alla denuncia che a queste latitudini non è vista di buon occhio: è necessario costruire alternative valide, creando spazi di aggregazione, opportunità di lavoro e iniziative che possano restituire dignità e speranza a queste comunità. Solo così sarà possibile trasformare il gioco d'azzardo da piaga sociale a problema superato.

ILLUSIONE E PERDITA: IL LEGAME PSICOLOGICO TRA DISPERAZIONE E GIOCO

Il gioco elettronico, così diffuso nei piccoli centri del Capo di Leuca, non si limita a rappresentare una sfida economica o una forma di intrattenimento. Esso opera su un piano molto più profondo, insinuandosi nella mente e nelle emozioni di chi vi si avvicina. Per molti, la routine quotidiana è scandita da un senso di impotenza, di immobilità e di assenza di alternative. In questo scenario, le macchine da gioco si trasformano in una promessa di evasione e, per alcuni, in un'illusione di riscatto.

Dietro lo schermo luminoso, le probabilità di vittoria sono infinitesimali, ma ciò che cattura è l'idea che, con un po' di fortuna, si possa cambiare tutto. L'atto stesso di inserire una moneta diventa un rituale carico di speranza, mentre i colori e i suoni delle Slot Machine rafforzano l'illusione di essere a un passo dal colpo di fortuna decisivo. Non si tratta semplicemente di una truffa economica: è una trappola psicologica costruita su misura per alimentare la dipendenza.

Queste macchine non sono neutrali. Sono progettate per massimizzare il coinvolgimento, per creare un ciclo di aspettativa e ricompensa che diventa irresistibile. Gli algoritmi che regolano le vincite sono studiati per offrire piccoli successi intervallati da lunghe sequenze di perdite, una dinamica che rafforza il desiderio di continuare a giocare. Ogni vittoria, per quanto esigua, accende un breve momento di euforia che si imprime nella memoria del giocatore, spingendolo a tentare ancora, sperando che la prossima volta sia quella giusta.

Per chi vive in condizioni di disagio economico, questo meccanismo assume una forza devastante. La precarietà quotidiana alimenta il bisogno di trovare una via d'uscita, e il gioco promette proprio questo. Le perdite, invece di scoraggiare, diventano una spinta a giocare di più: ogni moneta persa è vista come un investimento, come un passo necessario verso la vittoria. La disperazione si trasforma in ostinazione, e la paura di abbandonare il gioco prima di una possibile vincita tiene molti intrappolati in un circolo vizioso.

Parallelamente, si sviluppa un senso di colpa e di vergogna. Chi perde spesso evita di parlarne, cercando di nascondere le proprie difficoltà persino a familiari e amici. Il gioco d'azzardo elettronico diventa un'esperienza profondamente solitaria, consumata in silenzio e vissuta come una battaglia personale. Questa solitudine rafforza il legame con la macchina: la percezione che "nessuno può capire" spinge a cercare conforto e riscatto nell'unico strumento che sembra offrire una soluzione, per quanto illusoria.

La macchina, in questo senso, diventa più di un semplice dispositivo. Diventa un interlocutore muto, un confidente silenzioso che promette comprensione e possibilità, ma che in realtà alimenta solo un senso di perdita. Chi gioca non si accorge di essere vittima di un meccanismo progettato per sfruttare le sue debolezze, e così ogni tentativo di ribaltare la situazione non fa che approfondire la ferita.

Alla base di tutto c'è un problema di percezione: il gioco d'azzardo è spesso visto come un'attività leggera, persino innocua, associata a un'immagine di divertimento e socialità. Ma nei piccoli paesi del Sud, dove il contesto sociale è segnato da fragilità e isolamento, il gioco perde ogni connotazione ludica e si trasforma in una trappola. Non si gioca per divertimento, ma per necessità, per disperazione, per il sogno di una via d'uscita che non arriverà mai.

E così, lentamente, l'illusione si sgretola, lasciando dietro di sé solo perdite: economiche, emotive e sociali. La speranza iniziale si trasforma in amarezza, e il sogno di riscatto cede il posto alla consapevolezza di essere caduti in una trappola dalla quale è difficile uscire.

STRATEGIE PER IL CONTROLLO MENTALE E EMOTIVO

Non a caso ultimamente, direi negli ultimi cinque anni, i giochi sono stati gradatamente cambiati man mano che si dimostrano meglio certi meccanismi dinamici della mente in relazione anche al contesto socio economico del momento i giochi vengono ovviamente adattati, esistono ambiti scientifici di studio che elaborano costantemente e sempre con più raffinatezza le modalità di intrattenimento e di continua e indotta tendenza a scommettere attraverso sottili e ingannevoli modalità di gioco. Un business colossale da decine di miliardi di Euro.

Alcuni esercenti del Capo di Leuca vi hanno rinunciato non volendo entrare in questo ambito di complicità contro il proprio cliente. Altri non avendo alternative per rendere la propria attività realmente redditizia e allontanare il rischio di chiusura o fallimento quando non è mera avidità, causa l'eccessiva pressione fiscale o esosi affitti e i costi in generale, accettano il compromesso, come dargli torto. Il problema non è l'esercente, anch'egli è una vittima di un sistema ben più grande e complesso.

La manipolazione psicologica delle macchine da gioco d'azzardo o slot machine reali e non virtuali è un aspetto altamente insidioso e preoccupante, volto a sfruttare le vulnerabilità psicologiche dei giocatori per massimizzare le entrate. Le caratteristiche progettuali di queste macchine, tra cui i colori accesi, il tema, la grafica e i suoni coinvolgenti e feedback visivi stimolanti, sono appositamente pensate per stimolare un ciclo di gioco compulsivo e coinvolgente.

I colori vivaci e le combinazioni luminose, spesso utilizzati nelle slot machine e nelle altre macchine da gioco, sono studiati per stimolare emozioni intense e rapidi cambiamenti nell'attenzione. L'uso di colori vivaci e contrastanti, come il rosso, l'oro e il giallo, è strategico per suscitare eccitazione e suscitare una risposta emotiva immediata spesso inconsapevole. Allo stesso tempo, suoni ricorrenti e accattivanti, come jingles, vibrazioni e notifiche sonore per ogni vittoria, sono progettati per aumentare la gratificazione immediata e incentivare un comportamento ripetitivo. Quel ripetitivo è il fulcro di tutto.

Le macchine d'azzardo tendono a presentare strutture di gioco complesse, con round bonus, combinazioni casuali e premi potenziali che amplificano l'attesa e l'illusione di vincita. Questo approccio crea un ciclo continuo di attesa e feedback, mantenendo il giocatore ancorato al gioco, spesso senza una reale percezione del tempo trascorso. Il "rischio calcolato" viene perpetuato attraverso una combinazione di possibilità di vincita e perdite costanti, che tengono il giocatore in uno stato mentale di frustrazione, speranza e dipendenza.

Questo tipo di manipolazione psicologica sfrutta anche distorsioni cognitive, come il "bias dell'investimento" (la tendenza a continuare a giocare per recuperare le perdite) e il "near miss" (vicinanze alla vittoria che mantengono viva l'illusione di successo). Le macchine da gioco sono progettate per indurre i giocatori a restare concentrati sul gioco, portandoli a trascurare le perdite e a intensificare i comportamenti di gioco rischioso.

Il rinforzo intermittente: il cuore della dipendenza ; le slot machine utilizzano un sistema di ricompensa intermittente, in cui le vincite sono distribuite in modo casuale e non prevedibile. Questo sistema si basa su principi psicologici ben noti:

- Effetto Skinneriano: La ricompensa sporadica rinforza il comportamento, rendendo il giocatore più propenso a continuare nonostante le perdite.
- "Quasi-vincite": I rulli spesso si fermano a un passo da una combinazione vincente, inducendo il giocatore a pensare di essere "vicino alla vittoria" e spingendolo a continuare.

In questo contesto, la manipolazione psicologica si presenta come una strategia sistematica per massimizzare i profitti, spesso a discapito del benessere psicologico ed emotivo dei giocatori, spingendoli in una spirale senza fine di speranza e disperazione.

Non mi risulta che i servizi sociali sono all'altezza o abbiano la preparazione o soltanto la libertà di spiegare queste dinamiche dato che il sistema di complicità e tolleranza è esteso e spalmato sull'intera comunità, ove anche la politica e le sue dipendenze dal consenso elettorale hanno il loro ruolo.

I GESTORI E L'ARTE DELL'EQUILIBRIO IPOCRITA

Nel microcosmo dei piccoli paesi, il gioco d'azzardo elettronico non è mai un fenomeno isolato. Dietro ogni macchina luminosa ci sono storie di complicità, ipocrisie e dinamiche di sfruttamento. I gestori dei locali che ospitano questi apparecchi sono figure chiave, spesso in bilico tra la necessità di sopravvivere economicamente e una silenziosa consapevolezza del danno che contribuiscono a perpetuare.

Questi gestori sanno bene quanto le loro attività dipendano dal flusso costante di clienti, molti dei quali giocano al di sopra delle proprie possibilità. Nei paesi del Sud, dove la vita comunitaria è particolarmente intensa, il rapporto tra gestori e clienti assume una dimensione personale, quasi intima. I frequentatori abituali dei locali non sono estranei: sono amici, vicini di casa, conoscenti. Eppure, questa vicinanza per alcuni si traduce in protezione o supporto. Anzi, spesso viene strumentalizzata per mantenere il silenzio su una realtà che tutti conoscono, ma che pochi osano denunciare apertamente.

Per i gestori, il dilemma è evidente. Da un lato, c'è la pressione economica: tasse altissime, costi di gestione sempre più elevati, la necessità di far quadrare i conti. Dall'altro, c'è il costo umano del loro business, evidente nei volti stanchi e nelle tasche vuote di molti clienti abituali. Alcuni scelgono di ignorare, nascondendosi dietro la retorica del "ognuno è responsabile delle proprie scelte". E nessuno osa discutere poichè è una pressione vera quella subita dai gestori. Altri adottano una strategia più subdola: avvisano gli amici stretti, i clienti più stimati, magari suggerendo loro di stare alla larga dalle macchine o di giocare con cautela. Questo atteggiamento crea una frattura invisibile ma profonda: da un lato, una cerchia di "protetti"; dall'altro, il gregge inerte, sfruttato in silenzio, senza alcun riguardo. E tutti lo sanno.

Tra i frequentatori abituali, le dinamiche sono altrettanto complesse. Chi ha ricevuto un avvertimento dal gestore o gode di un trattamento privilegiato spesso si considera in qualche modo "superiore", al di sopra della massa degli altri giocatori. Ma questa illusione di superiorità si accompagna a un silenzio complice: anche chi potrebbe parlare, denunciare, scegliere di abbandonare il gioco, preferisce restare parte di un sistema che, in fondo, avvantaggia la sua posizione.

Poi c'è il gregge: la massa di clienti silenziosi che alimenta il sistema con la propria disperazione. Questi individui, spesso invisibili nel panorama sociale del paese, trovano nei locali di gioco un luogo di rifugio, anche se avvelenato. Non protestano, non reclamano, e accettano passivamente di essere sfruttati, forse per paura di perdere anche quell'illusione di appartenenza che il locale offre loro. Il loro silenzio è il terreno fertile su cui cresce il gioco d'azzardo nei piccoli centri.

In un contesto così chiuso, i clienti diventano personaggi pubblici loro malgrado. La gente mormora, giudica, attribuisce etichette: il giocatore incallito, il disperato, l'irresponsabile, etc.etc.. Ma questi giudizi non nascono sempre da una posizione di superiorità morale.

Spesso, sono un modo per mantenere le distanze, per proteggersi dall'idea che chiunque potrebbe cadere nella stessa trappola. La comunità diventa così un luogo di osservazione muta e di condanne silenziose, dove ognuno gioca il proprio ruolo, alimentando un sistema che nessuno osa davvero mettere in discussione.

Infine, c'è il fattore relazionale, che nei piccoli paesi assume una dimensione unica. La percezione di un giocatore dipende non tanto dalle sue azioni, ma dal tipo di rapporti che ha instaurato nel tempo. Un amico può essere compatito e giustificato, mentre un nemico diventa facilmente il bersaglio di critiche e giudizi spietati. Questa dinamica rafforza le ipocrisie e rende ancora più difficile affrontare il problema in modo aperto e collettivo.

GABBIE STRETTE E MALSANE

Le condizioni dei locali conosciuti e visti di persona dedicati al gioco d'azzardo, spesso trascurati, sporchi, chiusi e inadeguati in assenza di areazione idonea, altri senza salvaguardia per la privacy e carenti di standard minimi di sicurezza e comfort, suppellettili rotte, carenza di sedili, molti senza spazi adeguati, riflettono una realtà tollerata che va oltre l'elemento ludico e si estende a un fenomeno più ampio di marginalizzazione sociale e ignoranza istituzionale. In molti contesti, questi spazi rappresentano luoghi dove l'attenzione al benessere del cliente è minima, se non assente. E quasi si percepisce una sorta di strano pregiudizievole atteggiamento, che in alcuni casi diventa calunnia perpetrata dal gestore ovvero raccontare a terzi la frequentazione del privato della sala giochi e addirittura divulgarne vincite e perdite.

L'assenza di standard di sicurezza adeguati, come l'illuminazione scarsa, l'areazione insufficiente, l'accesso limitato a servizi igienici decenti e la presenza di macchinari obsoleti, crea un ambiente degradato e scomodo, tutto in piccoli spazi. Questi spazi, privi di comfort, risultano non solo inadatti a garantire un'esperienza sicura e dignitosa per gli utenti, ma contribuiscono anche a esacerbare i problemi psicologici e sociali legati al gioco d'azzardo, ove le persone chiuse in tali gabbie umane ricavate in ripostigli, angoli o piccoli corridoi non avendo spazio si urtano in continuazione e in taluni casi devono disturbare un giocatore solo per passare e andare oltre.

In altri contesti di fronte ad introiti così cospicui gli ambienti risultano curati e adatti ad una clientela che a torto o a ragione definisce comunque i guadagni per i gestori e i proprietari delle slot machine. A dir poco parlare di vergogne tollerate.

La marginalità del fenomeno, espressa attraverso la gestione trascurata e superficiale di questi locali, evidenzia una sorta di "normalizzazione" di una condizione di disagio e vulnerabilità, piuttosto che un'iniziativa volta al miglioramento delle condizioni di vita dei frequentatori. Tale situazione riflette la scarsa considerazione che spesso si ha per i soggetti coinvolti, ridotti a consumatori inermi di una pratica che spesso li danneggia fisicamente e psicologicamente.

Inoltre, questa condizione marginale dei locali è un segnale della poca attenzione delle istituzioni e della comunità a controllare e regolamentare spazi in cui si svolge un'attività così delicata, lasciando i cittadini esposti a rischi non solo economici, ma anche fisici e sociali. Ove in alcuni casi si sono riscontrati persino sgabelli rotti e dalla stabilità insicura. Una vergogna inaudita e solo per motivi di mancanza di sensibilità ove i costi devono ricadere sui malcapitati senza un ritorno in termini di comodità.

Le slot machine sono strutturate per far perdere al giocatore la percezione del tempo. L'assenza di orologi, la mancanza di finestre nei locali, il ritmo rapido dei giochi contribuiscono a un senso di immersione totale. Questo isolamento temporale è intenzionale, poiché favorisce sessioni di gioco più lunghe.

CASTRIGNANO, GAGLIANO, PATÙ : LE ISTITUZIONI LOCALI E L'OMERTÀ SILENZIOSA

Le istituzioni locali, nonostante proclamino pubblicamente valori di trasparenza, inclusione e attenzione al benessere della comunità, spesso operano sotto un'apparente neutralità che tende a mascherare la realtà. In molte situazioni, esse evitano di affrontare problematiche complesse e sensibili, soprattutto quelle che potrebbero destabilizzare il consenso e minare il sistema esistente. Questo approccio si manifesta chiaramente nel rifiuto di confrontarsi con aree conflittuali, come il gioco d'azzardo, e le sue implicazioni sociali, economiche e morali. Persino i Servizi Sociali o l'Ambito Territoriale non incidono energicamente in tal senso, ma sono ampiamente retribuiti dal denaro pubblico.

Questa scelta strategica porta alla proliferazione di pratiche poco etiche e manipolatorie, specialmente in contesti dove il controllo e l'interesse personale prevalgono su qualsiasi valore morale o di trasparenza. Il risultato è un sistema che, pur mantenendo un'apparenza di ordine, funziona sotto una maschera di disonestà e complicità istituzionale. L'omertà istituzionale, infatti, contribuisce a un ciclo di delega delle responsabilità ai singoli cittadini, che si trovano spesso a combattere contro un sistema in cui le decisioni fondamentali sono guidate da dinamiche opache e auto-referenziali.

Questa tendenza favorisce un sistema in cui la disuguaglianza, l'invisibilità e la vulnerabilità sono sfruttate per scopi di profitto senza alcun controllo adeguato. Le istituzioni locali preferiscono giustificare il loro silenzio affermando che ognuno è responsabile delle proprie azioni, ma questa narrazione rischia di perpetuare un'ingiustizia sistematica, in cui le fasce più fragili della popolazione vengono lasciate sole di fronte a pratiche manipolatorie e disoneste.

All'ingresso di questi luoghi del gioco di azzardo dovrebbe essere presente una maggiore trasparenza: mancano avvisi chiari e informativi, che tutelino gli ignari e forniscano indirizzi utili per comprendere meglio il funzionamento del gioco d'azzardo e le sue conseguenze. Una tale ordinanza da parte di un sindaco che non sia complice e compromesso, sia pure per motivi di consenso elettorale, potrebbe costituire un primo passo verso una maggiore consapevolezza e protezione per i cittadini, soprattutto quelli più vulnerabili. Tuttavia, il costo politico e il rischio di perdere voti spesso spingono a evitare interventi di questo tipo, perpetuando così una situazione in cui l'interesse pubblico viene sacrificato per motivi elettorali.

Il risultato di tale omertà istituzionale è un distacco crescente tra le istituzioni e la cittadinanza, in cui l'assenza di un intervento proattivo lascia spazio a un senso di insoddisfazione e frustrazione, alimentando la disillusione collettiva. È fondamentale smontare questa retorica e sollecitare le istituzioni a svolgere un ruolo più attivo e responsabile nella promozione di una società equa e trasparente, capace di rispondere alle reali esigenze della comunità.

EFFETTI ECONOMICI NEGATIVI

L'aspetto degli effetti economici negativi legati al gioco d'azzardo, come le macchine per il gioco, è un tema cruciale da considerare, poiché ha un impatto diretto sull'economia locale. Quando le persone spendono denaro in giochi d'azzardo, quei fondi spesso non ritornano all'interno delle comunità locali. Invece di essere reinvestiti in attività produttive, in servizi pubblici, o in miglioramenti per la collettività, questi soldi finiscono principalmente nelle tasche dei gestori di locali e delle aziende che forniscono le macchine stesse. Questo contribuisce a una dinamica in cui le risorse finanziarie non vengono redistribuite a beneficio della collettività, ma piuttosto concentrate in poche mani.

Inoltre, il denaro che viene utilizzato per l'azzardo può comportare una riduzione della capacità economica delle famiglie e delle imprese locali. Le persone che spendono somme consistenti in giochi d'azzardo spesso riducono la disponibilità di fondi per altre necessità vitali, come l'istruzione, la salute o il sostentamento quotidiano, andando incontro a difficoltà economiche sempre più gravi. Di conseguenza, l'economia locale può subire un doppio colpo: da una parte, manca di un flusso di denaro che potrebbe stimolare l'occupazione e il commercio locale, e dall'altra parte, le comunità si impoveriscono a causa della spesa continuativa in attività di gioco.

In sintesi, l'assenza di reinvestimento dei soldi spesi nel gioco d'azzardo nell'economia locale rappresenta un freno al progresso sociale ed economico, alimentando disuguaglianze e indebolendo la stabilità finanziaria delle comunità.

LA PUBBLICITA' DEI GIOCHI

La propaganda diffusa in rete delle macchine da gioco e dai locali di gioco d'azzardo si basa spesso su una continua esaltazione dell'idea di vincita. Attraverso slogan motivazionali, pubblicità seducenti e una costante presentazione di metodi e strategie per vincere, viene alimentata l'illusione che ci sia una chiave segreta o una modalità infallibile per battere le probabilità. Questo approccio crea un ciclo di stimolo continuo, spingendo i giocatori a investire sempre di più nel gioco nella speranza di ottenere un ritorno economico. Come si diceva per i Gratta e Vinci, se un esercente pone in vista una lauta vincita ci prende in giro, stimolando il gioco o alimentando l'illusione della vincita, anche perchè quella vincita non ci dice molto o nulla su quanto è stato speso precedentemente dal quel giocatore prima di incontrare un biglietto vincente.

Le informazioni fornite sulle macchine da gioco dei Bar riguardano spesso i tipi di giochi non disponibili, non propriamente diffusi, le classifiche virtuali e le vincite apparenti, ma raramente pongono l'accento sui rischi, sulle probabilità reali e sulle conseguenze psicologiche e sociali del gioco compulsivo. Tale propaganda serve a distogliere l'attenzione dalle vere difficoltà e dalle perdite economiche, incoraggiando invece una visione superficiale e ottimistica del gioco d'azzardo.

Provate a cercare googlando una immagine di giochi conosciuti e diffusi nei bar, non se ne trovano.

Questa falsa narrativa, dunque, rappresenta un potente strumento manipolativo che contribuisce a mantenere alta la partecipazione e ad alimentare dipendenze, sacrificando la trasparenza e la consapevolezza necessarie per un rapporto sano e responsabile con il gioco.

SERVIZI INEFFICACI PER LE DIPENDENZE LUDICHE

L'ipocrisia di molte strutture nel Capo di Leuca certamente inesistenti di fatto e iniziative volte a contrastare le dipendenze ludiche emerge chiaramente in contesti locali in cui i servizi offerti sono spesso inefficaci e superficiali. Questi luoghi, come centri di ascolto, consultori o presunte iniziative di supporto, tendono a limitarsi a interventi sporadici o a proporsi come soluzioni "tamponate", senza affrontare le cause profonde del problema. Da non trascurare la necessità discrezionale che non è garantita e le persone non si fidano e difficilmente sbadierano le loro difficoltà rivolgendosi a queste isole sperimentali, ma inefficaci, dato che non si vede una vera e sentita sensibilità pubblica che non sia accusatoria, o peggio giustizialista.

Spesso, queste iniziative servono più a soddisfare obblighi formali, soddisfare qualche incarico a un giovane laureato il quale nell'immaginario collettivo dei paesini del Capo di Leuca viene ancora ritenuto un professionista serio e preparato trascurando l'importanza del contesto ove opera che impone limiti definiti, e che infine risulterà un maschera da empatia caricata eccessivamente di "competenza" o servirà a placare le coscienze collettive piuttosto che a produrre risultati tangibili. Interventi che mirano alla sola gestione del sintomo, senza un'analisi approfondita delle radici del problema, risultano inefficaci. I servizi, invece di intervenire a monte, spesso si concentrano sulla gestione delle conseguenze delle dipendenze, ignorando le cause strutturali e sociali che le alimentano.

Perché ciò avviene? La risposta è complessa e multifattoriale. Da un lato, esiste una carenza di risorse, sia umane che economiche, necessarie per sviluppare interventi realmente incisivi. Dall'altro, l'approccio utilizzato spesso non va oltre l'approccio individuale, ignorando il contesto sociale e culturale che alimenta queste dipendenze.

Interventi più efficaci dovrebbero affrontare le questioni strutturali: promuovendo educazione finanziaria, sensibilizzazione sociale, politiche di inclusione, e una maggiore regolamentazione sul gioco d'azzardo. Solo agendo su questi livelli, si può sperare di ridurre le cause profonde delle dipendenze, piuttosto che limitarne l'impatto con metodi inefficaci.

Inoltre, l'ipocrisia di queste iniziative si manifesta nel fatto che spesso vengono offerti come strumenti di "controllo sociale", mirando a proteggere l'immagine del sistema piuttosto che a risolvere i problemi reali delle persone. I professionisti, talvolta, si trovano in una situazione di conflitto di interessi, poiché spesso sono parte integrante di un sistema che non vuole o non può permettere cambiamenti radicali.

È necessario dunque superare questo approccio, costruendo reti realmente capaci di offrire supporto concreto, integrando competenze, responsabilità, e una visione olistica che includa anche le politiche sociali e culturali. L'obiettivo deve essere quello di prevenire e risolvere le dipendenze ludiche, non di gestirne solo le conseguenze.

LO SPETTRO ALLARGATO DEI SERVIZI SOCIALI IN GENERALE

Una questione a cui tengo particolarmente è l'assenza di figure competenti in contesti istituzionali che possano garantire un'efficace gestione dei servizi, con adeguati spazi e risorse umane ed economiche. Questo limite mi porta a dubitare della validità di molte biografie che si autocelebrano, promuovono e propongono metodi che, nella pratica, si rivelano spesso inefficaci o irrealizzabili. Di conseguenza, ritengo che non sia possibile proporre una bibliografia tradizionale, dato che molte fonti si limitano a documentare un sistema che non funziona pienamente.

Come illustrato in una parte di una tesi scelta a caso, il concetto di "Progetto Individualizzato" dovrebbe basarsi sui bisogni reali della persona e della propria famiglia. Tuttavia, la volontà e la determinazione degli Assistenti Sociali e degli altri professionisti persino le leggi che pur esistono non sempre bastano a gestire efficacemente i soggetti con particolari bisogno, difficoltà relazionali significative, etc. . È necessario spingere sempre di più verso un intervento personale diretto, intervenendo nei contesti di vita delle persone, compresi i loro ambienti familiari e sociali. Soluzioni basate su incontri periodici spesso risultano inefficaci poiché mancano di un legame autentico con il tessuto sociale, oltre a non includere una rete di supporto sana e diversificata per i giocatori in trattamento.

Questo approccio ambizioso richiede un impegno maggiore nella mappatura delle relazioni attraverso strumenti scientifici come la Social Network Analysis, permettendo così di creare un modello più integrato e orientato alla realtà. L'obiettivo è non limitarsi a una mera teoria, ma offrire un supporto concreto che tenga conto dei bisogni effettivi della persona, promuovendo un cambiamento non solo metodologico, ma anche di mentalità, necessario per affrontare le sfide di un contesto complesso e spesso trascurato.

Negli ultimi anni, molti giovani si sono avvicinati ai servizi sociali, alimentati da un desiderio di cambiamento e di supporto concreto per le comunità. Tuttavia, ci troviamo in un contesto socio-politico che fatica ad affrontare le vere problematiche. Da una parte, il sistema tollera e giustifica comportamenti dannosi come lo spaccio di droga, la vendita di alcol, sigarette e giochi d'azzardo, creando dipendenze che, inevitabilmente, generano gravi costi sociali. Questi fenomeni, spesso invisibili nella loro diffusione, vengono sottovalutati fino a quando l'impatto diventa insostenibile.

Invece di affrontare le radici del problema, si assiste a un proliferare di uffici, sigle e servizi sociali, spesso creati per dare un'impressione di azione e cambiamento, ma che risultano essere pura facciata. Questi nuovi apparati servono più a far perdere la percezione della realtà piuttosto che a risolvere i problemi strutturali. Si cerca di coprire le falle con il fumo negli occhi, ignorando le reali necessità delle persone e compromettere il ruolo dei giovani laureati e dipendenti che, entrando in queste strutture, si trovano di fronte a un sistema spesso inadeguato.

La delusione più grande risiede nell'inadeguatezza delle figure apicali, spesso formate all'interno di questo stesso sistema. Esse conoscono bene le verità scomode, ma restano silenti, troppo pronte a metabolizzare l'ipocrisia necessaria per mantenere un'apparenza di funzionalità. Questo

perpetua un circolo vizioso, dove la disillusione dei giovani, abituati a un sistema che non garantisce trasparenza e vero supporto, lascia spazio all'amarezza e alla sfiducia.

Non basta osservare giovani coinvolti nei servizi sociali o nelle amministrazioni pubbliche per intravedere un barlume di cambiamento, persino in politica, abbiamo visto tutti cosa successe nell'estate del 2024, coloro che, magari con i loro limiti, vollero portare il cambiamento auspicato nel Comune di Castrignano del Capo, furono letteralmente messi alla porta, esonerati dalle loro deleghe e incarichi se non costretti ad andare via. Una ferita ancora viva che sanguina.

Il vero cambiamento richiede non solo la presenza di giovani motivati, ma anche un contesto istituzionale solido, competente e disposto a rivedere strutture obsolete e ad affrontare questioni sociali complesse con sincerità e responsabilità. Spesso, dietro le apparenti innovazioni, si nascondono continuità di pratiche inefficaci o di facciata, che non solo frenano il progresso, ma perpetuano un sistema di disuguaglianze e inefficienze. Perché il cambiamento sia autentico, serve una reale volontà di rinnovamento, basata su una solida conoscenza dei problemi e una visione inclusiva e partecipativa.

Fondare il consenso su poche categorie come gli imprenditori non può essere una idea vincente nel lungo periodo ed è quello che capito al Comune di Castrignano del Capo che per evitare il commissariamento per i pasticci creati e la fiducia al Sindaco messa in discussione, i brandelli di Giunta rimasti dettero spazio ad una parte di opposizione in un gioco di scambi segretissimo, da quel giorno tutto risulò peggio che omertoso, un velo a lutto si adagiò su tutto il Comune. Ma questa è politica e incide sui Servizi Sociali volente o dolente.

LA PERSONA E GLI SPAZI DI LIBERTA' ESPRESSIVA

Ogni individuo necessita di spazi di libertà espressiva per poter sviluppare il proprio pensiero critico, la propria creatività e il senso di appartenenza a una comunità. Tuttavia, esistono contesti sociali e geografici dove queste opportunità vengono sistematicamente erose, lasciando le persone in balia di un vuoto culturale ed esistenziale. Il Capo di Leuca è uno di questi. Nei luoghi caratterizzati da povertà educativa, da una scarsa offerta culturale e da un'assenza di stimoli che favoriscano la crescita personale, il rischio di cadere in circuiti di inganno e devianza aumenta in maniera esponenziale. Ma soprattutto da servizi sociali inefficaci e incapaci di creare campagne di sensibilizzazione. Il consenso politico si fonda sull'intorno dei locali di socializzazione pubblici, proprio i quali hanno al loro interno le slot machine e infinite forme di scommesse lotti e grattini, dove in molti sognano di divenire ricchi.

Uno degli strumenti più insidiosi di questa deriva è il gioco d'azzardo, in particolare nella sua forma più pervasiva e accessibile: le slot machine. La loro diffusione capillare nei bar, nelle tabaccherie, nelle sale giochi e persino nei centri commerciali appare come una risposta a un presunto bisogno di intrattenimento e svago, ma in realtà cela un meccanismo perverso che finisce per divorare le già esigue risorse economiche di molti individui. L'illusione del guadagno facile si trasforma rapidamente in una spirale autodistruttiva, in cui la perdita genera il bisogno di giocare ancora, alimentando una dipendenza che incide non solo sul singolo, ma anche sul tessuto sociale e familiare circostante.

In questo scenario emerge in tutta la sua ambiguità il duplice ruolo ingannevole dello Stato. Ma anche dei comuni, degli assessori ai servizi sociali e alla cultura, incapaci di porsi criticamente e di erigere manifesti negli interessi della comunità e dei cittadini, di cui dicono o teorizzano di tutelare con le parole le più ambigue e truffaldina che vanno per la maggiore: l'interesse pubblico. Da un lato, esso riconosce ufficialmente l'esistenza del problema, istituendo servizi di supporto e introducendo figure professionali sostanzialmente vacue come psicologi e consulenti per "contrastare" la dipendenza dal gioco. Ma con campagne ad evidenza critica e pubblica, ma sempre in sordina.

Tuttavia, dall'altro lato, vi è anche lo Stato, non solo non interviene in modo efficace per limitarne la diffusione, ma ne è il primo beneficiario economico. L'azzardo è infatti una fonte inestimabile di entrate fiscali per lo Stato, che attraverso una tassazione elevata sui giochi si assicura profitti enormi. Il paradosso è evidente: mentre da una parte si cerca di "curare" chi cade nella trappola del gioco patologico, dall'altra si continua ad alimentare un sistema che favorisce la dipendenza, impoverisce i territori per destinare quella ricchezza ad altro, con un meccanismo che sembra più volto a generare introiti che a proteggere i cittadini. Serve diffondere consapevolezza. Saranno capaci Giulia Chiffi, Roberto Calabrese, Francesco De Nuccio, Mina De Maria, Annamaria Rosafio, Dalila Urso, Tiziana Orlando, ma soprattutto quelle figure parassite pagate con denaro pubblico quali gli assessori insufficienti che conosciamo?

Questa contraddizione evidenzia come le politiche pubbliche siano spesso guidate da logiche economiche piuttosto che da un autentico interesse per il benessere collettivo. Il gioco d'azzardo viene normalizzato, reso parte integrante del paesaggio urbano e della quotidianità, quasi fosse un'opportunità anziché una minaccia. Nel frattempo, le fasce più vulnerabili della popolazione – spesso già afflitte da precarietà economica e disagio sociale – diventano il principale bersaglio di questa macchina del profitto, che trasforma la speranza di un riscatto in una trappola senza uscita.

Puo chiamarsi Comune Europeo dello Sport quando esiste una profonda carenza di risorse e occasioni che lo stimolino, come ad esempio i persorsi della salute ? Invece il gioco di azzardo è capillarmente diffuso, non si stimolano altra forme di attività, ad esempio la pesca con la canna, mancano le aree idonee . Il vero problema non è dunque solo il gioco d'azzardo in sé, ma il modello di società che lo rende così radicato e tollerato. Una società che non investe nella cultura, nell'istruzione e nella creazione di spazi di libertà espressiva lascia i cittadini privi di strumenti per immaginare alternative, rendendoli più esposti alle illusioni vendute dall'azzardo e dalle altre forme di sfruttamento psicologico ed economico come l'abuso dei dispositivi in tenera età. Finché lo Stato e i nostri amministratori che fanno finta di niente , continuerà a considerare il gioco d'azzardo come un pilastro delle proprie entrate, sarà difficile parlare di una reale volontà di contrastarne gli effetti devastanti.

La vera sfida, quindi, è ripensare i modelli di sviluppo sociale ed economico, restituendo alle persone la possibilità di esprimersi, di accedere a opportunità concrete e di non essere costrette a cercare nel caso e nella fortuna ciò che dovrebbe essere garantito dalla giustizia e dall'equità sociale. Una Utopia e una perenne recita ingannevole delle forse politiche fasulle e vergognose con laurea e senza laurea in un perenne inganno sociale e totale, che produve mondi diametralmente opposti che non comunicano e producono morte lenta o violenta.

SLOT MACHINE

Il meccanismo delle slot machine, basato sul RTP ("Return to Player"), non garantisce che ogni singolo giocatore recuperi una parte del denaro speso. Piuttosto, questa percentuale rappresenta il ritorno complessivo che la macchina restituirà ai giocatori, ma su un lungo periodo di gioco e in maniera casuale.

Le vincite "restituite" dalla macchina sono distribuite in modo casuale tra tutti i giocatori che utilizzano la slot. Ad esempio:

Se una slot ha un RTP del 90%, significa che, in media, per ogni 100 euro inseriti, 90 vengono "restituiti" sotto forma di vincite.

Tuttavia, non è garantito che ogni giocatore recuperi una parte del denaro speso. Alcuni possono vincere somme significative, mentre la maggior parte perde gran parte, o tutto, il denaro giocato.

1. Diseguaglianza nella distribuzione

Le vincite non sono distribuite equamente, e il sistema favorisce:

- Grandi perdite per molti giocatori: La maggioranza perde molto più di quanto vince.
- Grandi vincite sporadiche: Qualcuno potrebbe ottenere una vincita consistente, creando l'illusione che sia possibile "battere" la macchina.

2. Il vantaggio della casa

L'RTP non è mai del 100%, e la differenza tra l'RTP e il 100% rappresenta il "vantaggio della casa." Questo margine garantisce che il gestore della macchina e il concessionario guadagnino sempre sul lungo periodo:

Anche quando alcune vincite significative vengono erogate, la macchina ha già trattenuto una percentuale considerevole di tutti gli importi giocati.

Molti giocatori credono erroneamente che, continuando a giocare, recupereranno le perdite subite, ma questo non è vero. Le slot sono progettate per:

- Indurre i giocatori a credere che la prossima giocata possa essere "quella vincente," spingendoli a continuare.
- Chi riceve la "vincita restituita" dipende esclusivamente dal caso, e nella maggior parte dei casi, queste vincite vengono erogate in modo tale da alimentare ulteriormente il ciclo di gioco. Sul lungo periodo, il sistema è progettato affinché il denaro speso resti nelle casse

dei gestori, lasciando i giocatori complessivamente in perdita. Questo dimostra come l'illusione di "recupero" sia una delle strategie più subdole del gioco d'azzardo.

Il denaro "restituito" dalle slot non è un rimborso diretto per chi ha giocato, ma un ritorno casuale distribuito su una vasta base di giocatori, mascherando il fatto che la maggior parte delle persone perderà nel lungo periodo. Le vincite sono progettate per incentivare il gioco, non per ricompensare i giocatori equamente. Questa struttura dimostra quanto le slot siano costruite per creare illusione e sfruttamento, lasciando la maggioranza dei giocatori in una spirale di perdite e false speranze.

I GIOCHI TRUCCATI O SOSTITUITI CON I MENO PREMIANTI

Con il tempo e i perfezionamenti delle pratiche oggi mi interessa sottolineare che la questione delle vincite e dei profitti nel settore delle slot machine è complessa e non sempre trasparente come potrebbe sembrare anche se vi sono i loghi di organismo di controllo. Ecco alcuni punti chiave da considerare: vi sono molte situazioni ove lo stato permette o attua direttamente pratiche truffaldine legittimate per portare benefici alle su casse, il caso emblematico dei contatori ENEL la dice lunga e tante altri paradossi ove lo Stato non è quell'ente benevolo che difende i cittadini.

1. Il ruolo dell'ADM e i limiti dei controlli:

- L'ADM svolge un ruolo fondamentale nel garantire la legalità e la sicurezza del settore, ma i controlli non possono coprire ogni singolo aspetto del funzionamento delle slot machine.
- Ad esempio, l'ADM verifica che le macchine rispettino le percentuali di vincita (RTP) stabilite dalla legge, ma non può garantire che un singolo giocatore vinca o perda in una determinata sessione di gioco. Ma nemmeno controllare costantemente le singole macchine nei diversi momenti.
- Inoltre, l'ADM si concentra principalmente sulla verifica della conformità delle macchine alle normative, ma non ha il potere di influenzare le decisioni commerciali delle società che le gestiscono.

2. Interessi economici in gioco:

- Le società che gestiscono le slot machine e lo Stato traggono entrambi profitti significativi dal gioco d'azzardo.
- Questo crea un potenziale conflitto di interessi, in cui la necessità di massimizzare i profitti potrebbe prevalere sulla tutela dei giocatori.
- Le società hanno ovviamente degli interessi economici, e fanno di tutto per massimizzare i loro profitti, questo è normale in un economia di mercato.

3. La complessità del sistema:

- Il funzionamento delle slot machine moderne è estremamente complesso, basato su algoritmi e software sofisticati.
- Questo rende difficile per i giocatori capire appieno come funzionano le macchine e quali sono le loro probabilità di vincita.
- Inoltre il mondo dei giochi on line, ha introdotto ulteriori livelli di complessità e di difficile controllo.

4. La necessità di un gioco responsabile:

- In questo contesto, è fondamentale che i giocatori siano consapevoli dei rischi associati al gioco d'azzardo e che adottino un approccio responsabile. Ecco quelle frasi fatte apposta per far ricadere le responsabilità sui giocatori. Per gli sprovveduti o non informati questo è estremamente difficile, si somma inoltre la carenza o il nascondere le informazioni nelle sale gioco e il gioco o specchietto per le allodole e presto fatto, ma anche nei buchi fatiscenti che si creano e che vengono tollerati proprio qui nel Capo di Leuca, nei locali che si frequentano, esercenti disperati poichè solo la presenza di tali introiti truffaldini garantiscono la sopravvivenza , la presenza di personale in locali che altrimenti dovrebbero chiudere. La lotta e lo scontro diventa tra poveri, chi determina veramente i giochi : Stato e Aziende di gestione si collocano in una posizione di garanzia e vantaggio.
- Ciò significa stabilire un budget di gioco, giocare per divertimento e non per guadagnare, e chiedere aiuto se si sente di avere un problema con il gioco d'azzardo.

E mentre i loghi di garanzia dell'ADM forniscono un certo livello di sicurezza, è importante essere consapevoli dei limiti dei controlli e degli interessi economici in gioco. La trasparenza assoluta nel settore del gioco d'azzardo è difficile da raggiungere, e la responsabilità del giocatore è fondamentale, dato che gli esercenti di fronte ad una affitto commerciale e alle spese pagate dagli introiti delle slot machine non si fanno scrupoli e ti sorridono oltre a trattarti gentilmente quando ti vedono se sei un giocatore importante e di questi ce ne sono e gli ho visti personalmente durante le mie ricerche, compreso certe forme di arroganza e maleducazione di un personaggio con la barba curatissima che viene a prendere il denaro e a ripulire le slot machine.

IL TEMPO NELLE SLOT MACHINE

Argomento raramente dibattuto. Le slot machine non solo trattengono una percentuale delle somme giocate (il vantaggio della casa), ma lo fanno in modo graduale e costante nel tempo di gioco. L'RTP (Return to Player) non rappresenta una vincita immediata, ma piuttosto la percentuale di denaro restituita ai giocatori nel lungo periodo, il giocatore non può saperlo, forse i gestori avendo accesso a certi dati delle macchine o avendo rapporti con i tecnici che vengono sistematicamente per le manutenzioni e i controlli. Questo significa che la restituzione delle vincite è distribuita nel tempo e tra molti giocatori, con risultati che raramente premiano il singolo.

Quanto tempo serve per "restituire" l'RTP?

L'RTP è calcolato su un numero elevatissimo di giocate, spesso milioni o miliardi, che un singolo giocatore non potrebbe mai effettuare in una sessione normale.

Ad esempio: Su una slot con un RTP del 95%, per vedere questo valore concretizzarsi potrebbero essere necessarie decine di migliaia di giocate.

Nelle brevi sessioni di gioco (quelle che la maggior parte dei giocatori affronta), la percentuale restituita può discostarsi enormemente dall'RTP teorico. Un giocatore potrebbe perdere tutto il suo denaro molto rapidamente, senza mai vedere un ritorno significativo. Questo deve essere chiaro quando si parla di restituzione o RTP.

Le slot machine sono progettate per essere giocate rapidamente. Con giri che durano solo pochi secondi, un giocatore può effettuare centinaia di giocate in un'ora, aumentando la probabilità di perdita complessiva.

400 giri all'ora con una puntata media di 1 euro.

Se la slot ha un RTP del 95%, teoricamente il giocatore perde 20 euro in un'ora (5% di 400 euro), ma nella realtà la perdita potrebbe essere maggiore o minore.

La velocità con cui si gioca aumenta drasticamente la quantità di denaro immesso nella macchina in brevi periodi. Anche piccole perdite percentuali per ogni giro si sommano rapidamente.

Le slot sono progettate per incentivare sessioni di gioco lunghe. Elementi come piccole vincite frequenti, bonus, e l'illusione di "essere vicini alla vincita" spingono i giocatori a continuare, amplificando le perdite totali nel tempo.

Anche se una parte del denaro giocato viene restituita, il giocatore è spesso intrappolato nella convinzione che giocare più a lungo aumenti le probabilità di recuperare quanto perso. Questo ciclo prolunga il tempo di gioco e aggrava le perdite.

L'RTP non è una promessa immediata e nessuno lo conoscer realmente : è una stima statistica che si realizza su un periodo di tempo estremamente lungo. Invece, le perdite per i giocatori si verificano in tempo reale e spesso con una rapidità sorprendente, favorita dalla progettazione stessa delle macchine. Questo squilibrio temporale tra denaro giocato, denaro trattenuto e denaro "restituito" è parte del meccanismo con cui le slot machine perpetuano la dipendenza e garantiscono profitti continui ai gestori.

IL GIOCO DELLO STATO NON E' D'AZZARDO

Lo Stato riveste un ruolo centrale e controverso nella questione del gioco d'azzardo. Da un lato, si propone come regolatore, con l'intento dichiarato di combattere il gioco illegale e tutelare i cittadini; dall'altro, si comporta come un attore diretto che beneficia economicamente di questo sistema. Le tasse e le concessioni generate dal gioco d'azzardo rappresentano una fonte di entrate considerevole per lo Stato, un'industria protetta che, tuttavia, si basa su un meccanismo che alimenta dipendenze e sfrutta le fragilità delle persone, specialmente quelle più vulnerabili.

Attraverso i monopoli, lo Stato ha legittimato una pratica che sfrutta strategie di marketing accattivanti e una capillare diffusione sul territorio. Le sale slot, i gratta e vinci, le scommesse sono ovunque, presentate come occasioni di intrattenimento innocuo, ma nella realtà sono strumenti di profitto che, pur rispettando la legalità, non garantiscono una vera protezione ai cittadini. Questo sistema si alimenta con pubblicità che evocano l'illusione di vincite facili e cambiamenti di vita radicali. Nonostante la normativa preveda messaggi di gioco responsabile, questi risultano deboli e marginalizzati rispetto all'imponente macchina di promozione dell'azzardo.

Le contraddizioni emergono chiaramente quando si osservano gli sforzi di prevenzione. Lo Stato finanzia centri di ascolto e campagne informative per contrastare le dipendenze, ma allo stesso tempo continua a espandere l'offerta di gioco con nuove tipologie e tecnologie sempre più sofisticate. Questi interventi, benché necessari, si limitano a curare le conseguenze di un problema che lo Stato stesso contribuisce a perpetuare. La prevenzione si riduce spesso a un simbolismo inefficace, incapace di affrontare le radici del fenomeno.

Un altro aspetto fondamentale riguarda l'RTP (Return to Player), ossia la percentuale delle somme giocate che le macchine restituiscono ai giocatori nel tempo. Anche se il sistema garantisce una restituzione parziale, questa non è mai del 100%, e la differenza rappresenta il vantaggio della casa. Inoltre, il concetto di "tempo" è raramente affrontato: quanto denaro viene effettivamente restituito e in quali tempistiche? Questo meccanismo avvantaggia soprattutto i giocatori assidui e prolungati, trasformando il sistema in una sorta di circolo vizioso che premia il consumo costante e non il semplice tentativo sporadico.

L'aspetto forse più critico è il doppio standard etico: da una parte, lo Stato promuove il gioco come attività regolamentata e legale; dall'altra, si sottrae alle responsabilità sociali che derivano dalle conseguenze di questo stesso sistema. Anziché limitare l'accesso al gioco e ridurre la diffusione, lo si espande, giustificando le proprie azioni con una presunta necessità di bilancio e legalità.

In un quadro di contraddizioni così evidenti, emerge la necessità di una riforma radicale. Lo Stato dovrebbe ridurre la dipendenza economica da queste entrate, limitare l'accesso al gioco d'azzardo e reinvestire le risorse derivanti dalle tasse in programmi di educazione, prevenzione e supporto sociale. Solo affrontando le fragilità del sistema con un approccio più etico e responsabile si potrà iniziare a scardinare un modello che, al momento, non fa altro che perpetuare una spirale di dipendenza e disuguaglianza.

IL SOSPETTO SULLE SLOT MACHINE E L'ACCESSO PRIVILEGIATO AI DATI SEGRETI

Emergono sospetti concreti su individui che, sfruttando soffiare o accesso diretto a dati riservati delle slot machine presenti presso gli esercizi pubblici, traggono vantaggi indebiti. La pratica si basa sull'ottenere informazioni critiche, come i cicli di pagamento delle macchine, per identificare il momento in cui la probabilità di vincita è estremamente alta. Questa conoscenza privilegiata consente a questi soggetti di presentarsi nei luoghi giusti al momento opportuno, sfruttando un meccanismo destinato al gioco lecito per scopi puramente personali.

Questa pratica suggerisce l'esistenza di una rete organizzata, in cui ogni anello della catena è partecipe. Chi ha accesso ai dati tecnici delle slot machine, pur essendo soggetto a normative che richiedono riservatezza e rigore, fornisce queste informazioni in cambio di benefici. I destinatari, spesso legati da interessi economici o altre connivenze, utilizzano tali dati per ottenere vincite garantite, in un contesto che, di fatto, viola la parità di condizioni che dovrebbe caratterizzare qualsiasi attività di gioco.

Questo comportamento alimenta un sistema di ingiustizia in cui gli esercenti vengono penalizzati da vincite artificialmente pilotate, mentre gli altri utenti si trovano svantaggiati in un meccanismo falsato a favore di pochi.

Le conseguenze di tali azioni vanno oltre il danno economico diretto agli esercenti e ai sistemi di gioco. Esse erodono la fiducia del pubblico, creando un clima di sospetto e sfiducia nei confronti delle attività commerciali e del sistema di regolamentazione. Inoltre, incentivano la proliferazione di atteggiamenti opportunistici e corrotti, che possono estendersi anche ad altri ambiti, compromettendo l'integrità delle comunità locali.

Per contrastare tali fenomeni è essenziale rafforzare i controlli sul trattamento dei dati riservati delle slot machine. Devono essere rinforzati sistemi di monitoraggio che rendano impossibile l'accesso non autorizzato o l'uso improprio delle informazioni tecniche. Inoltre, occorrono sanzioni severe per chiunque sia coinvolto in simili attività, incluse le figure che, pur non agendo direttamente, favoriscono o permettono tali condotte, come alcuni esercenti.

Il sospetto che individui sfruttino dati segreti per trarne vantaggi indebiti getta un'ombra su un settore che dovrebbe garantire trasparenza e uguaglianza di trattamento. Questo fenomeno, se confermato, rappresenta non solo un abuso di risorse, ma anche una profonda violazione della fiducia collettiva, richiedendo interventi rapidi e decisi per arginare un sistema che rischia di alimentare corruzione e ingiustizia.

UN'ALTRA STRADA È POSSIBILE ?

Riflettere sulla possibilità di un sistema più equo e responsabile per il gioco d'azzardo significa immaginare un modello che metta al centro il rispetto per le persone, la trasparenza e l'etica. In questa prospettiva, tre direttrici principali potrebbero rappresentare un cambiamento radicale: un gioco più giusto e trasparente, programmi efficaci di educazione e prevenzione, e una riforma legislativa coraggiosa e incisiva.

Un primo passo necessario riguarda la creazione di un sistema che offra al giocatore tutte le informazioni utili per comprendere appieno i rischi del gioco. Questo potrebbe includere l'obbligo di esporre in modo chiaro e visibile le probabilità reali di vincita per ogni tipologia di gioco, superando l'opacità che caratterizza molte offerte attuali. Un'informazione completa e corretta ridurrebbe l'illusione di controllo che alimenta comportamenti compulsivi, responsabilizzando i giocatori senza sottrarre loro il libero arbitrio.

Inoltre, si potrebbe immaginare un sistema che limiti in modo significativo le perdite possibili, ad esempio introducendo meccanismi di autoesclusione obbligatoria dopo determinati importi spesi o sessioni di gioco prolungate. Questo approccio tutelerebbe soprattutto le persone più vulnerabili, riducendo le possibilità di cadere nella spirale della dipendenza.

Un cambiamento significativo non può prescindere da programmi educativi che sensibilizzino la popolazione, a partire dai giovani, sui rischi del gioco d'azzardo. Progetti locali potrebbero essere avviati in collaborazione con scuole, associazioni e istituzioni, per promuovere una maggiore consapevolezza. Le campagne dovrebbero andare oltre i tradizionali slogan, spiegando in modo semplice e diretto il funzionamento del gioco d'azzardo, i meccanismi psicologici alla base delle dipendenze e le conseguenze economiche e sociali.

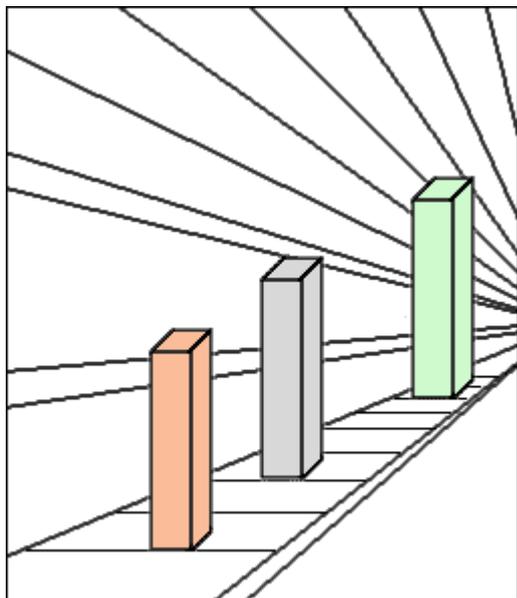
Parallelamente, sarebbe utile implementare programmi di prevenzione rivolti a categorie particolarmente a rischio, come i disoccupati, le persone con redditi bassi e i giovani adulti. Tali programmi potrebbero includere corsi di gestione finanziaria, supporto psicologico preventivo e attività alternative che offrano stimoli positivi, contrastando l'attrattiva del gioco d'azzardo.

Infine, la regolamentazione del settore richiede interventi legislativi mirati e coraggiosi. Sarebbe fondamentale introdurre limiti più rigidi sull'accessibilità dei giochi d'azzardo, ad esempio riducendo il numero di sale gioco nei centri abitati e vietando l'apertura in prossimità di scuole, ospedali e luoghi sensibili. Allo stesso modo, sarebbe opportuno rafforzare le normative sulla pubblicità, vietando messaggi ingannevoli che evocano vincite facili o stili di vita irrealistici.

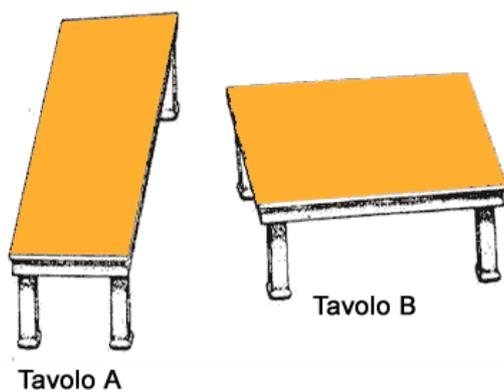
Un'altra possibile riforma riguarderebbe la redistribuzione delle entrate derivanti dal gioco d'azzardo: una quota significativa di queste risorse dovrebbe essere destinata a programmi di prevenzione, supporto alle vittime e progetti di reinserimento sociale. Inoltre, lo Stato potrebbe istituire un organo indipendente di controllo, incaricato di monitorare la trasparenza delle operazioni e di garantire che gli interessi economici non prevalgano su quelli sociali.

Un'altra strada è possibile, ma richiede volontà politica, impegno sociale e una visione a lungo termine. L'idea non è quella di demonizzare il gioco d'azzardo in sé, ma di creare un sistema che limiti i danni e promuova comportamenti responsabili, restituendo dignità a chi oggi si trova intrappolato in un meccanismo che sfrutta fragilità e speranze. È tempo di immaginare un futuro in cui il gioco torni a essere una scelta consapevole e non una trappola senza vie di uscita. E se proprio non se ne può far meno, che lo Stato reinvesti nei territori dove preleva, mi pare il minimo in tema di Regioni che reclamano maggior autonomia.

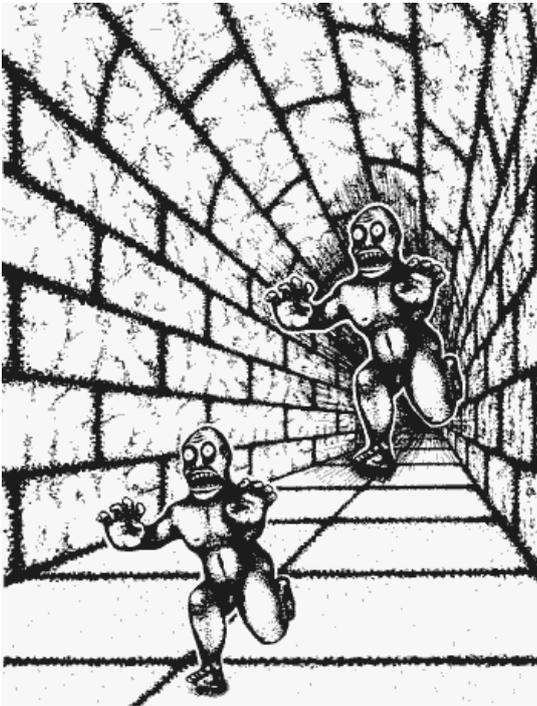
Esempi di come nella percezione delle cose è possibile ingannare il cervello e frgli credere cio che non esiste. Solo questo dovrebbe farci riflettere.



Le tre barre sono lunghe uguali, ma quella verde sembra più lunga di quella arancione



Le superficie dei due tavoli, colorate di arancione, sono assolutamente identiche, sia pre forma, sia per dimensioni. Se non ci credete, ritagliate e sovrapponete i quadrilateri.



un mostriciattolo fugge in una galleria inseguito da un suo simile molto più grande. In realtà le due figure sono identiche

Dedicato alle mie Figlie Carletta e Ida