

ISSN 1127-8579

Pubblicato dal 25/03/2013

All'indirizzo <http://www.diritto.it/docs/34840-la-ludopatia-nel-diritto-svizzero-e-nella-criminologia-elvetica-germanofona>

Autore: Baiguera Altieri Andrea

La ludopatia nel diritto svizzero e nella criminologia elvetica germanofona

LA LUDOPATIA NEL DIRITTO SVIZZERO E NELLA CRIMINOLOGIA ELVETICA GERMANOFONA

del Dottor Andrea Baiguera Altieri lic. jur. svizzero

and.baiguera@libero.it
baiguera.a@hotmail.com

1. La Legge federale sul gioco d' azzardo e sulle case da gioco (LCG – 18/12/1998)

L' Art. 2 LCG non può impedire di sorridere, in tanto in quanto, a livello di *ratio*, tale Norma si prefigge di << *garantire una gestione sicura e trasparente dei giochi ... impedire la criminalità e il riciclaggio di denaro nelle case da gioco o tramite le stesse ... prevenire le conseguenze socialmente nocive del gioco* >>. L' ipocrisia legislativa è conclamata e palese. Basti pensare, nonostante la recente *Operazione domino* in Ticino, all' inseparabile binomio tra Casinò e sfruttamento della prostituzione. Con maggiore sincerità, il comma 2 Art. 2 LCG indica due scopi leciti e concreti, ovvero la promozione del turismo e l' aumento notevole delle entrate pecuniarie per i Cantoni e per la Confederazione.

Gli Artt. dal 3 al 6 LCG indicano le tipologie di gioco autorizzate dal Consiglio Federale, ovverosia le scommesse in cui << *viene fatta una posta* >>, gli apparecchi automatici e le macchine automatizzate per i giochi di destrezza. L' Art. 5 LCG del 1998 è ormai fattualmente abrogato, poiché vieta (*rectius* : tentava di vietare) l' impiego di Internet per l' esercizio dei giochi d' azzardo. Ormai è ingenuo pensare ad una regolamentazione dello spazio cybernetico, purtroppo accessibile anche ai minorenni.

Nell' Art. 7 LCG, predomina la *ratio* economico-lucrativa, giacché è definita casa da gioco << *un' impresa che offre a titolo professionale il gioco d' azzardo* >>. Tali suddette case da gioco si suddividono in Casinò e kursaal. Il Casinò, munito di concessione A, gestisce tavoli da gioco e apparecchi automatici, anche per la costituzione di jackpot. Viceversa, i kursaal sono limitati a non più di tre giochi da tavolo e alcuni videopoker. In tal caso, è richiesto il rilascio della concessione di tipo B.

Dal punto di vista del Diritto Commerciale (Art. 11 LCG), le case da gioco possono essere costituite nella forma di persone giuridiche di Diritto pubblico, società anonima o cooperativa, ma è indispensabile la cittadinanza svizzera per i membri del Consiglio d' Amministrazione. La concessione (A o B) dipende dal parere, favorevole o meno, del Cantone e del Comune sul cui territorio dovrà essere recata innanzi l' attività imprenditoriale ludica (Art. 13 LCG). In tutti i casi, almeno a livello formale, è richiesta la buona condotta dei titolari, lo svolgimento sicuro dei giochi, la prevenzione di infiltrazioni criminali organizzate e l' assenza di molestie alla pubblica quiete (Artt. 13 e 14 LCG). Il Consiglio Federale decide sul rilascio o meno della concessione (Art. 16 comma 1 LCG). Ogni licenza è pubblicata tanto sul Foglio Ufficiale federale quanto sul Foglio Ufficiale cantonale di competenza per sede (Art. 16 comma 2 LCG). La concessione ha durata ventennale, non è cedibile e può essere prorogata o rinnovata (Art. 17 LCG). A parere di chi scrive, la Normativa or ora analizzata è impeccabile sotto il riguardo formale, ma i risultati negativi concreti sono ben noti all' opinione pubblica comune.

Sono esclusi dalle case da gioco i minori degli anni 18, i dipendenti o i titolari del Casinò, ma soprattutto (Art. 22 LCG) i debitori cronici (pignorati, protestati, falliti, nullatenenti), coloro che rischiano poste sproporzionate e chiunque turba la tranquillità dei locali. Ogni avventore può accedere ad un Casinò soltanto dietro ostensione di un proprio documento d' identità (Art. 24 LCG). La casa da gioco non può accettare od emettere assegni al portatore, mentre sono ammessi gli assegni emessi dal traente a nome del Casinò (Art. 28 LCG). I dipendenti ed i gestori del salone sono tenuti alla massima riservatezza (Art. 32 LCG). Per la terza volta, chi redige rimarca l' astrattezza delle Norme della LCG del 1998. Esiste un sottobosco florido e ben mimetizzato sia all'

interno sia fuori dei Casinò. Stupefacenti, prostituzione, usura, riciclaggio, traffico di valuta e mafie costituiscono l' immane cornice invisibile legata al gioco d' azzardo.

I profili tributari sono definiti negli Artt. dal 40 al 45 LCG. La Confederazione (Art. 40 LCG) reca la potestà di imporre una tassa annuale, la cui aliquota è fissata dal Consiglio Federale (comma 1 Art. 41 LCG). Tale aliquota oscilla da un minimo del 40 % ad un massimo dell' 80 % (comma 3 Art. 41 LCG). Nell' Art. 42 LCG sono previste agevolazioni fiscali per i kursaal, che, in definitiva, attirano turismo stagionale procurando reddito per l' intera regione di pertinenza.

Gli Artt. 55 e 56 LCG disciplinano le Disposizioni Penali della LCG, parzialmente novellata nel 2007. Commette un delitto chi gestisce bische clandestine prive di concessione, chi ricicla denaro e chi non assolve alla tassa federale sul gioco (Art. 5 LCG). Sono contravvenzioni (Art. 56 LCG) l' organizzazione professionale di giochi d' azzardo in nero e l' alterazione fraudolenta dei videopoker e degli altri consimili apparecchi automatici.

2. Regolamento della Commissione federale delle case da gioco (06/12/2007 – approvato dal Consiglio Federale addì 16/01/2008).

Gli Organi direttivi della Commissione federale delle case da gioco (nel prosieguo <<Commissione >>) sono il Presidente, il Vice- Presidente ed i Consiglieri (da un minimo di 3 ad un massimo di 5) (Art. 2 Reg. 2007).

Le competenze << intrasferibili >> della Commissione sono descritte nell' Art. 4 Reg. 2007: essa sorveglia le case da gioco, informa periodicamente il Consiglio Federale, decide sulla revoca o la sospensione delle concessioni A o B, propone novellazioni *de jure condendo*, emette Ordinanze e Regolamenti, sta in giudizio in Procedimenti Penali o Amministrativi contro i saloni di scommesse e redige un rapporto annuale complessivo. Le competenze di importanza secondaria sono delegate al Segretariato o a Comitati appositi (Art. 6 Reg. 2007). Molto importante, a tal proposito, è il Comitato Penale, composto da 3 membri della Commissione (Art. 7 Reg. 2007). Di norma, il potere supremo ed insindacabile di sorveglianza sulle case da gioco è accentrato nelle mani del Presidente della Commissione (commi 1 e 2 Art. 8 Reg. 2007). Tuttavia, se munito di pertinente delega, anche il Segretariato svolge ruoli ispettivi presso Casinò e kursaal (Artt. 9 e 10 Reg. 2007).

Ex comma 3 Art. 11 Reg. 2007, le Assemblee della Commissione avvengono in forma di Camera di Consiglio chiusa ai non addetti ai lavori. Le delibere necessitano della maggioranza semplice (51 %) (Art. 13 Reg. 2007). Il direttore ed il vice-direttore del Segretariato partecipano alle sedute della Commissione con potere di voto meramente consultivo (Art. 15 Reg. 2007).

Dal punto di vista formale, il regolamento or ora esaminato appare impeccabile. Ciononostante, dal punto di vista sostanziale, sono note le infiltrazioni criminali transnazionali nei Casinò. Si tratta pur sempre di un settore ambiguo, poco aperto alla trasparenza deontologica e giuridica. Un proibizionismo maggiore gioverebbe alla reputazione internazionale dell' intera Svizzera.

3. L' Ordinanza federale sul gioco d' azzardo e sulle case da gioco (OCG – 24/09/2004)

Ex Art. 4 OCG, coloro che possiedono, direttamente o per interposta persona, almeno il 5 % del capitale sociale di un Casinò sono considerati << aventi diritto economico >> e, per conseguenza, sono anch' essi ritenuti responsabili di eventuali illeciti civilistici alla luce del principio della responsabilità solidale oggettiva. Si tratta di una Norma non certo trascurabile, giacché ogni minima contitolarità societaria anomala potrebbe essere un primo sintomo di atti di riciclaggio ed infiltrazioni criminali organizzate. Dal che discende la novellazione del 2010, introducente l' Art. 5a OCG, in cui è imposto ai titolari della casa da gioco di essere incensurati, non falliti, non protestati e non debitoriamente esposti con Istituti di Credito od altri Intermediari Finanziari. Purtroppo, le simulazioni relative soggettive “ *a scatola cinese* “ possono annichilire la debita precettività degli Artt. 5, 5a, 5b e 5c OCG.

La severità del Legislatore si manifesta pure negli Artt. 12 e 13 OCG, che richiedono ai gestori del salone, prima del rilascio della concessione, un piano descrittivo completo e dettagliato del Casinò, del regolamento interno, del personale e dei capitali investiti. Qualora sorgano legittimi sospetti di future insolvenze, il Consiglio Federale, unitamente al Cantone ed al Comune interessati, nega ogni licenza. Anzi, l' OCG impone pure l' obbligo di manifestare gli assetti societari effettivi, al fine di evitare le ingerenze e le partecipazioni di imprenditori occulti non muniti di buona condotta ed affidabilità patrimoniale. Del resto (Art. 20 OCG), il riciclaggio di denaro è una delle principali cause di revoca della concessione. Altrettanta trasparenza assoluta viene richiesta in tema di macchine per gioco automatiche, le quali non debbono essere materialmente e tecnicamente alterate o manipolate per scopi fraudolenti verso la clientela. Anzi, gli Artt. 23, 24 e 25 OCG impongono l' uso di un << SECC >>, ovvero di un registro elettronico i cui dati, da conservare per un quinquennio, servono a dimostrare la correttezza del funzionamento di roulettes , videopoker e altri mezzi automatizzati o meccanici di scommessa. Nell' OCG federale, la *ratio* della trasparenza e della Legalità è ossessivamente ribadita. Basti pensare che

1. i clienti debbono esibire un documento d' identità e sono registrati all' ingresso (Art. 28 OCG)
2. la videosorveglianza nel salone è obbligatoria (Art. 30 OCG)
3. entrate ed uscite monetarie (Art. 31 OCG), vincite ed incassi (Art. 32 OCG) vengono verbalizzati
4. le macchine automatiche ed i videopoker sono dotati di una memoria computerizzata non modificabile (Art. 33 OCG).

Negli Artt. dal 47 al 57 OCG, si differenzia tra Casinò e kursaal, ovvero tra concessione A e concessione B. Nei Casinò è illimitato il numero di apparecchi automatici installabili, i tornei sono autorizzati, la posta per i giochi da tavolo è illimitata, così come le vincite ai videopoker ed ai jackpot. All' opposto, i kursaal sono sottoposti a limitazioni ed il flusso di denaro puntato, vinto o perso, deve rientrare entro un massimo predeterminato.

A prescindere dai dettagli tecnici, anche l' Ordinanza del Dipartimento di Giustizia e Polizia (OGaz – 24/09/2004) impone la massima serietà, la registrazione e la revisione dei dati contabili e le limitazioni ai kursaal. Un' attenzione particolare è riservata al divieto tassativo di manipolare i giochi d' azzardo automatizzati

4. Aspetti medico-forensi della ludopatia

Il DSM-IV non offre qualificazioni sufficienti del gioco patologico. MEYER & BACHMANN (2005) distinguono i giocatori accaniti in tre categorie di fondo: quella degli <<amanti del rischio >>, quella dei << problematici >> e, infine, quella dei << patologici >> in senso proprio. Senz' altro, è molto difficile porre in atto dei censimenti attendibili, telefonici o non. Del resto, si tratta di situazioni personali che non vengono quasi mai confidate in statistiche o in altre raccolte di dati. In Svizzera, esiste un' indagine di BRODBECK et al. (2007) effettuata su un campione di 6.385 individui, 33 dei quali auto-definitisi << problematici >> e 18 << patologici >>. Analoga è la Ricerca di OSIEK et al. (1999) focalizzata su 2.526 utenti, 52 dei quali << problematici >> e 26 << patologici >>. A prescindere dalle minime variazioni decimali, in Svizzera, i clienti dei Casinò << patologici >> costituiscono lo 0,02 % - 0,6 % del totale dei residenti, quelli << problematici >> lo 0,2 % - 1,5 % e, infine, i giocatori << sia patologici sia problematici >> costituiscono lo 0,22 % - 2,1 %. Molto dipende dalla nazionalità, nel senso che le case da gioco di confine attirano ludopatici stranieri, come dimostrato da BRODBECK et al. (*ibidem*) con attinenza al Canton Ticino. Assai colpite dal gioco maniacale sono, comunque, tutte le regioni linguistiche elvetiche, comprese quelle germanofone e francofone (OSIEK & BONDOLFI 1999 ; KÜNZI et al. 2004); nonché OSIEK & BONDOLFI 2006). Nell' ultima quindicina d' anni, sono stati editi circa 32 Studi transnazionali sulla ludopatia. I criteri di calcolo sono senza dubbio il

DSM-IV , ma anche il più specifico CPGI (*Canadian Problem Gambling Index*). Nei Cantoni svizzeri, il Casinò è il luogo in cui si sviluppano quasi tutte le dipendenze. Esso viene frequentato almeno 1 volta alla settimana da circa un 17 % dei soggetti problematici. I << patologici >> utilizzano il Casinò 3 volte al mese e, nei casi più gravi, 2 volte alla settimana. Non manca, tuttavia una notevole percentuale di residenti che non ha mai voluto aver accesso ad un Casinò. Come dimostrato da MOLO BETTELINI et al. (2000), il Canton Ticino rimane la regione svizzera maggiormente esposta alla ludopatia, con un 30 % di giocatori che spendono elevate cifre di soldi 1 volta alla settimana. Si tratta di un 15 % di clienti fortemente problematici e di un 11 % di clienti decisamente patologici e necessitanti di una disintossicazione mentale. Questi dati afferenti al Canton Ticino sono frutto di questionari anonimi, benché altamente attendibili. TOMEI et al. (2009), unitamente a numerosi altri Autori, attestano che, al di là degli specifici metodi statistico-matematici, i soggetti affetti da gioco psico-patologico, in tutta la Svizzera, sono molti ed in costante aumento, sin dall' età di 15 anni. Il Casinò è fruito anche via Internet, insieme a lotterie e scommesse perfettamente legali eppur tragicamente patogene sotto il profilo della salute mentale. Attualmente, nella Confederazione, circa 14.000 pazienti si stanno sottoponendo a cure, ma l' *Eidgenössische Spielbankenkommission* (ESBK 2009) reputa che ben 120.600 cittadini o residenti svizzeri soffrono di manie << problematiche >> di matrice ossessivo-compulsiva legate alle scommesse. Trattasi di autentici drammi personali e familiari.

Secondo le rilevazioni statistiche di MEYER & BACHMANN (*ibidem*), i giocatori accaniti, nel corso di 12 mesi, spendono in media circa 1.160 Franchi. Un ludopatico problematico giunge a sperperare la cifra annua di quasi 2.500 Franchi annui, mentre un soggetto problematico giunge a più di 3.380 Franchi. Nei casi più gravi, l' ossessione del gioco ha recato alla perdita di 20.000 / 30.000 Franchi in un anno, oppure 100.000 Franchi in un biennio. Sussiste una dispercezione collettiva tale per cui la perdita di denaro nei Casinò costituirebbe un fatto meramente privato anziché sociale. Viceversa, la ludopatia cagiona un grave impoverimento dell' intero nucleo familiare, il quale giunge a non poter assolvere alle spese ordinarie quotidiane per il cibo, per la figliolanza e per i beni di prima necessità. Nel 78 % dei casi di gioco non compulsivo, non sopraggiunge il prestito esterno, ma, al contrario, il 27 % degli individui problematici o patologici chiede finanziamenti ad amici o colleghi di Lavoro. Negli Anni Duemila, i censimenti criminologici e medico-forensi attestano che l' indebitamento ad eziologia ludopatica è in costante crescita. Nel 36 % dei casi, si segnala povertà alimentare e nel 28 % delle fattispecie si è ricorso al Credito Bancario, all' Ipotecamento volontario dell' abitazione ed a varie forme di leasing finanziario. Dal punto di vista patrimoniale, un giocatore accanito, ancorché non bisognoso di cure psichiatriche, accumula debiti per non più di 10.000 Franchi. Un utente problematico, invece, giunge a perdite pecuniarie di circa 20.000 Franchi. Infine, la ludopatia patologica procura mancanze di 50.000, 100.000 o, addirittura, 250.000 Franchi.

PETRY (2003) nota che la ludopatia porta, nella vita lavorativa ed affettiva, ad un effetto totalizzante ed ossessivo , sino a far perdere il posto di Lavoro poiché << *die Spieler/innen würden ihre Energie für Spielen verwenden und nicht für ihre Arbeit oder Karriere* >> [i giocatori / le giocatrici investono le loro energie per il gioco e non per il proprio Lavoro o la propria carriera]. Non necessariamente il ludopatico si assenta dal posto di Lavoro, ciononostante la sua mente rimane concentrata sul Casinò e sulle scommesse anche durante le ore di svolgimento della professione, con un conseguente calo della produttività manuale e mentale. KÜNZI et al. (2004) afferma che << *die befragten Expert/innen berichten bei pathologischen Casino-Spieler/innen von häufigen konstanten Konzentrationsproblemen bei der Arbeit* >> [gli esperti interpellati osservano, nei frequentatori patologici di Casinò, una crescita costante dei problemi di concentrazione sul posto di Lavoro]. Secondo i dati di Fonti ufficiali, i clienti problematici o patologici dei Casinò svizzeri abbandonano o cambiano sovente il proprio Lavoro nel 43 % o 54 % circa dei casi di gioco compulsivo.

Le conseguenze della ludopatia mostrano riverberi anche sulla sfera familiare e su quella sociale. Uno Studio di LESIEUR & CUSTER (1984 – edizione fuori corso) è stato recentemente confermato da MEYER & BACHMANN (2005). Lo scommettitore incallito tende ad infrangere

ben presto le proprie relazioni affettive con la Madre, la moglie, i figli, gli amici d'infanzia e persino i colleghi di Lavoro. Nel caso di pazienti maschi separati / divorziati, si riscontra la mancata corresponsione degli alimenti dovuti per Legge all'ex moglie ed alla figliolanza in età infantile.

Il gioco patologico, dal punto di vista medico-forense, è causa di disturbi psicofisici. CROCKFORD & EL-GUEBLY (1998) hanno rilevato, nei frequentatori accaniti di sale da gioco e videopoker, una forte propensione al suicidio, alla depressione ed al consumo di bevande alcoliche, unitamente a cocaina e psicofarmaci. A livello generale, il giocatore ossessivo diviene un forte tabagista, ma i danni psicologici maggiormente gravi sono l'ansia, gli attacchi di panico, il nervosismo perenne e la farmacodipendenza. Come notato concordemente da tutti gli Autori , germanofoni ed anglofoni, il gioco patologico è spesso causa di autolesionismo e di suicidio. L'incidenza degli eventi suicidari è dell' 11 % negli individui problematici e raggiunge il 31 % nei soggetti patologici. Anche AHRENS & FREYBERGER (2002) e BLASZCZYNSKI & FARREL (1998) ribadiscono il ricorrente nesso tra frequentazione assidua dei Casinò e suicidio. Nei migliori dei casi, si verificano tentativi simbolici di suicidio, al fine di esternare la patologia ed ottenere aiuto. Fondamentale, dal punto di vista paradigmatico e meta-geografico, è stata la Ricerca di PETRY & KILUK (2002) effettuata, negli USA, su un campione rappresentativo costituito da 342 scommettitori e scommettitrici patologici / patologiche. 167 ludopatici (ovvero il 49 %) si sono uccisi, mentre 58 (ovvero il 17 %) ha tentato il suicidio. La parte restante dei soggetti analizzata coltiva il desiderio di uccidersi per causa dei debiti da lotterie, scommesse e altre forme di rischio pseudo-ludico. Tali percentuali e tali dettagli psico-patologico-forensi sono stati confermati, pochi anni dopo, da HODGINS et al. (2006). Il contesto è quello nord-americano, ma i Principi dottrinari e terapeutici valgono pure nel tessuto sociale svizzero ed europeo. Persino nella lontana Finlandia, SUOMINEN et al. (2004), l'ospedalizzazione coatta dei giocatori patologici non ha impedito il verificarsi successivo del suicidio. Più scontati sono i risultati di EMMINGER & KIA (2007), i quali si riferiscono alla ludopatia nella vicina Germania, ovvero entro una trama socio-economica simile a quella della Svizzera. EMMINGER & KIA (*ibidem*). imputano al vizio delle scommesse e dei Casinò ben 2.144 casi di suicidio, in territorio tedesco, nel 2007. Le Opere criminologiche contenenti statistiche sugli eventi suicidari dei giocatori patologici sono centinaia, anche nel caso di gesti auto-lesionistici meramente dimostrativi e finalizzati a richiamare su se stessi aiuti medici ed affettivi. A parere di chi redige, la catena gioco-perdita-depressione-recidiva-suicidio è prevedibile e scontata in tutto l'Occidente. Pertanto, va respinta la Teoria minoritaria di presunti morbi psichici pregressi alle scommesse, alle lotterie ed alle puntate nelle case da gioco. La ludopatia non è una finzione astratta. Il suicidio costituisce l'epifenomeno di una desertificazione pagana valoriale in cui il videopoker o il Casinò sono innalzati al rango di divinità ossessive e tragicamente esigenti, sino al punto di poter distruggere l'affettività dell'utente ed il proprio contatto materiale con la realtà esterna.

In Svizzera, ESBK (2009) ha rilevato che pochi giocatori problematici o patologici si rivolgono spontaneamente a Personale medico per essere curati. Da parte della Pubblica Amministrazione dei Cantoni e della Confederazione non mancano valide e pertinenti proposte, come l'assistenza del proprio medico di base, ma anche il ricovero in Strutture semi-aperte, la disintossicazione in Comunità, il supporto dei Servizi Sociali o di Psicoterapeuti e soprattutto l'aiuto nell'ambito di Gruppi Anonimi di Ascolto. Ciononostante, i ludopatici e le ludopatiche raramente denotano un'auto-percezione sincera del proprio disordine mentale. OSIEK & BONDOLFI (2006) hanno censito che soltanto il 2 % o, al massimo, il 3 % degli scommettitori ossessivi si rivolge a Strutture psichiatriche. KÜNZI et al. (2004) hanno riscontrato un misero nonché preoccupante 2,5 % di giocatori incalliti disposti a riconoscersi malati e, dunque, bisognosi di cure. Nel Censimento medico-forense del 2004 testé citato, vengono individuati tre luoghi patogeni ricorrenti e tipici: le rivendite di lotterie, i bar o i saloni con videopoker e, come intuibile, i Casinò, i quali, anziché venire limitati e monitorati, costituiscono una vergogna morale per l'intera Confederazione e, specialmente, per i Cantoni di confine come il Ticino.

Provvidenzialmente, i Gruppi Anonimi di Ascolto non recano a spese eccessive, a differenza degli ospedali in senso stretto. In Svizzera, negli Anni Duemila, sono risultati propensi al ricovero

volontario soltanto il 4 % dei pazienti non gravi, nonché il 24 % degli utenti problematici ed il 35 % di quelli cronicamente patologici. La maggior parte dei ludopatici domanda aiuto e vicinanza ai propri familiari o, al massimo, si rivolge al medico di base per la prescrizione di una terapia psicofarmacologica. In buona sostanza, il gioco patologico non è percepito alla stregua di una malattia in senso autentico e manca una vigorosa auto-consapevolezza tanto sotto il profilo individuale quanto sotto il profilo sociale. Secondo le periodiche e frequenti Statistiche del Dipartimento Federale della Salute, 1.227 soggetti problematici, nel 2007, hanno accettato una disintossicazione mentale, ma, in Svizzera, 19.630 cittadini o residenti riconoscono di avere o avere avuto sofferenze psicologiche connesse alle sale da gioco. Esiste uno scarso 3 % di ospedalizzazioni in casi di dipendenza acuta. Secondo la maggior parte degli Autori, il gioco compulsivo viene percepito dal paziente come un problema fors' anche grave, ma pur sempre strettamente soggettivo, quasi intimo, personale e curabile con l' auto-medicazione e l' auto-controllo, unitamente all' indispensabile solidarietà morale proveniente dai componenti della famiglia. In un Manuale del 1999 ripreso e corretto da KÜNZI et al. (2004), si è acclarato che un giocatore patologico in cura presso uno Psichiatra spende almeno 113 Franchi per seduta, escluso poi il prezzo degli psicofarmaci prescritti da acquistare. Nel corso del 2004, gli affetti da ludopatia hanno sostenuto costi sanitari annui per circa 3.000 o, più precisamente, 3.341 Franchi circa . In totale, le spese collettive per la disintossicazione ammontano, ogni 12 mesi, a 2.000.000 di Franchi. In svariate Ricerche, emerge che le cure psichiatriche, ospedaliere e semi-ospedaliere comportano, per la Pubblica Amministrazione e per le famiglie, un' uscita di quasi 591.000.000 di Franchi, tra sovvenzioni cantonali, sovvenzioni federali, Casse di Previdenza, onorari di Studi psichiatrici, ospedali e cliniche. Nel 2007, a causa della crisi finanziaria globale, si è registrato un lieve calo dei costi sociali, il che non autorizza, tuttavia, ad ipotizzare una diminuzione dei danni provocati da Casinò, lotterie, scommesse e videopoker. SOMMER et al. (2007) hanno tentato di calcolare le cifre tangibili dei costi sociali, economici e personali della ludopatia, con un' attenzione particolare per i Casinò, che rimangono, in ogni caso, il fattore di rischio maggiore. Un primo danno finanziario è costituito dalle assenze dal posto di Lavoro, per un totale di 32.334 giorni lavorativi perduti, il che si traduce in 131 Franchi di spesa media per le aziende ogni giorno. Nel 2008, ogni ludopatico è mediamente costato al proprio datore 139 Franchi per ciascuna assenza. In complesso, le perdite aziendali nazionali per causa del gioco ammontano a circa 4.500.000 Franchi all' anno. In Svizzera, ogni 12 mesi, in totale si calcolano 60.000 giorni di lucro potenziale lavorativo perduto nelle imprese.

Paradossalmente e sorprendentemente, la Magistratura minorile svizzera ha censito 10.500.000 Franchi di alimenti non corrisposti alla figliolanza da parte degli scommettitori problematici maschi separati o divorziati. Esistono, inoltre, danni esistenziali non monetizzabili, come il suicidio per debiti e l' abuso di tabacco, alcool e cocaina. Egualmente non matematica e numerica, eppur tristemente reale, è la devastazione affettiva dei nuclei familiari.

ESBK (2009) e KÜNZI et al. (*ibidem*), attraverso Test anonimi elaborati su supporto elettronico, hanno censito le caratteristiche socio-economiche dei clienti dei Casinò svizzeri dal 2001 al 2007. La psicosi del gioco compulsivo è talmente uncinante che, nonostante la diffusa crisi macro-economica degli Anni Duemila, il numero dei ludopatici, più o meno psicologicamente colpiti, ha continuato a crescere vertiginosamente : 4.559 nel 2001, 5.054 nel 2002, 6.876 nel 2003, 10.105 nel 2004, 13.349 nel 2005, 16.761 nel 2006 e, addirittura, 20.139 nel 2007. Di solito, il giocatore maschio entra nel Casinò con la propria moglie / fidanzata, oppure in compagnia di amici. I dati statistici sono raccolti con la massima discrezione, in tutte le tre lingue nazionali. I mezzi per le interviste sono il telefono, lo Web, i questionari scritti senza la richiesta di alcuna generalità che possa provocare l' individuazione specifica dell' utente. Più difficile risulta il monitoraggio degli avventori non svizzeri. In ogni caso, le Statistiche in parola, seppur pienamente attendibili, vengono condotte nel massimo rispetto della Privacy. I Casinò oggetto delle summenzionate Ricerche, dal 2001 al 2007, sono:

1. nella Svizzera germanofona : i Casinò di Berna, Basilea, Lucerna, Sciaffusa, San Gallo, Davos e St. Moritz
2. nella Svizzera romanda : i Casinò di Meyrin, Montreux, Granges-Paccot, Courrendlin e

Crans-Montana

3. in Canton Ticino i Casinò presenti nelle città di Mendrisio, Lugano e Locarno

E' interessante notare che le case da gioco di confine (p.e. a Mendrisio, a Meyrin, in Canton Sciaffusa e a Basilea) ospitano un numero elevato di clienti dalla Francia, dalla Germania e dall'Italia. Nei Casinò di Basilea prevalgono gli utenti di nazionalità francese. I giocatori, nei questionari anonimi, hanno dichiarato di spostarsi quasi sempre in gruppo e di essere piacevolmente eccitati dal rischio di puntare e poter perdere soldi. Gli intervistati si dividono, a loro volta, in tre sottotipologie: il gruppo di coloro che scommettono con scadenze occasionali, quelli che seguono date più ravvicinate e, infine, quelli problematici, i quali fanno uso del Casinò almeno 1 volta alla settimana. I maschi ludopatici costituiscono l' 80 % del totale, mentre le donne sono un 20 %. Il 34 % dei soggetti fruitori di Casinò ha dai 18 ai 30 anni, il 28 % dai 31 ai 40 anni, il 19 % dai 41 ai 50 anni, il 13 % dai 51 ai 64 anni e soltanto il 6 % è formato da ultra-64enni. Gli scommettitori svizzeri sono il 46 %, il 54 % sono stranieri. La roulette e le carte vengono usate dal 23 % degli utenti, un 65 % si dedica ai videopoker e un 12 % mescola, nel corso della serata, tutte le tipologie di gioco. Il 28 % di coloro che vanno al Casinò ha debiti con il gestore, mentre il 72 % non si è esposto con cifre arretrate. A parere di TOMEI et al. (2009) raramente il Casinò lascia immuni da sopravvenienti disturbi ossessivi-compulsivi. Infatti, alla luce del DSM-IV, nelle case da gioco un 30 % di individui è accanito ancorché non intossicato, ma i << problematici >> costituiscono il 37 % ed i << patologici >> il 32 %.

Alla luce dei disastri economici e, soprattutto, morali della ludopatia, nel 2002, un' Associazione privata ha istituito il numero telefonico 143. Se le domande di aiuto sono frequenti, il giocatore malato è invitato ed esortato ad uscire dall' anonimato per farsi curare da medici. Tra le problematiche maggiormente confidate al 143 vi sono l' ossessione invalidante e totalizzante del gioco, i problemi finanziari, i contrasti con la moglie / il marito e l' aggressività rabbiosa cagionata dalla perdita di denaro.

B I B L I O G R A F I A

AHRENS & FREYBERGER, *Mortalität und Suizidalität bei psychischen Störungen*, in FREYBERGER & SCHNEIDER & STIEGLITZ (Hrsg.), *Kompendium Psychiatrie, Psychotherapie, Psychosomatische Medizin*, Karger Verlag, Basel, 2002

BLASZCZYNSKI & FARREL, *A Cases Series of 44 Completed Gambling-Related Suicides*, *Journal of Gambling Studies*, 14(2)/ 1998

BRODBECK, *Grundlagenstudie Spielsucht. Prävalenzen, Nutzung der Glücksspieangebote und deren Einfluss auf die Diagnose des Pathologischen Spielens*, Universität Bern Verlag, 2007

CROCKFORD & EL-GUEBLY, *Psychiatric comorbidity in pathological gambling : a critical review*, *Cnadian Journal of Psychiatry* n. 43/1998

EMMINGER & KIA, *Exaplan: Das Kompendium der klinischen Medizin*, Urban & Fischer Verlag, München, 2007

ESBK, *Glücksspiel: Verhalten und Problematik in der Schweiz*, ESBK Verlag, Bern, 2009

HODGINS et al., *Risk factors for suicide ideation and attempts among pathological gamblers*, *American Journal, Add.*, 15(4), 2006

- KÜNZI et al.**, *Glücksspiel und Spielsucht in der Schweiz. Empirische Untersuchung von Spielpraxis, Entwicklung, Sucht und Konsequenzen*, Eidgenössische Spielbankenkommission und Bundesamt für Justiz, 2004
- MEYER & BACHMANN**, *Spielsucht. Ursachen und Therapie*, Springer Verlag, Heidelberg, 2005
- MOLO BETTELINI et al.**, *Il gioco patologico in Ticino*, Edizioni del Centro di Documentazione e di Ricerca OSC, Mendrisio, 2000
- OSIEK & BONDOLFI**, *Etude de prévalance du Jeu pathologieque en Suisse. Résultats principaux*, Ed. des Hopitaux Universitaires de Genève, 26/09/2006
- OSIEK et al.**, *Etude de prévalance du Jeu pathologique en Suisse*, Ed. des Hopitaux Universitaires de Genève, 28/05/1999
- PETRY & KILUK**, *Suicidal ideation and suicide attempts in treatment-seeking pathological gamblers*, Journal Nerv. Ment. Dis., 2002
- PETRY**, *Glücksspielsucht, Entstehung, Diagnostik und Behandlung*, Hogrefe Verlag, Göttingen, 2003
- SOMMER et al.**, *Volkswirtschaftliche Kosten der Nichtberufsunfälle in der Schweiz, Strassenverkehr, Sport Haus und Freizeit*, im Auftrag der Beratungsstelle für Unfallverhütung bfu, Bern, 2007
- SUOMINEN et al.**, *Completed suicide after a suicide attempt: a 37-year follow-up study*, American Journal Psychiatry, 2004
- TOMEI et al.**, *Validation du test Lie/Bet élargi en langue française pour le dépistage du jeu pathologique dans la population adulte*, im Auftrag der Eidgenössische Spielbankenkommission (ESBK) Bern, 2009

Dottor Andrea Baiguera Altieri lic. jur. svizzero
and.baiguera@libero.it
baiguera.a@hotmail.com