

Caro prof, mi spiega perché devo stare alla larga dalle slot

Come impostare in classe una discussione approfondita sulle macchinette mangiasoldi? Come rispondere alle obiezioni dei ragazzi? Un esperto ha preparato questo vademecum agile, per far capire dove sta l'inganno

di **Marco Dotti**

illustrazioni: *Marta Mandile*

1. Che cos'è una slot machine?

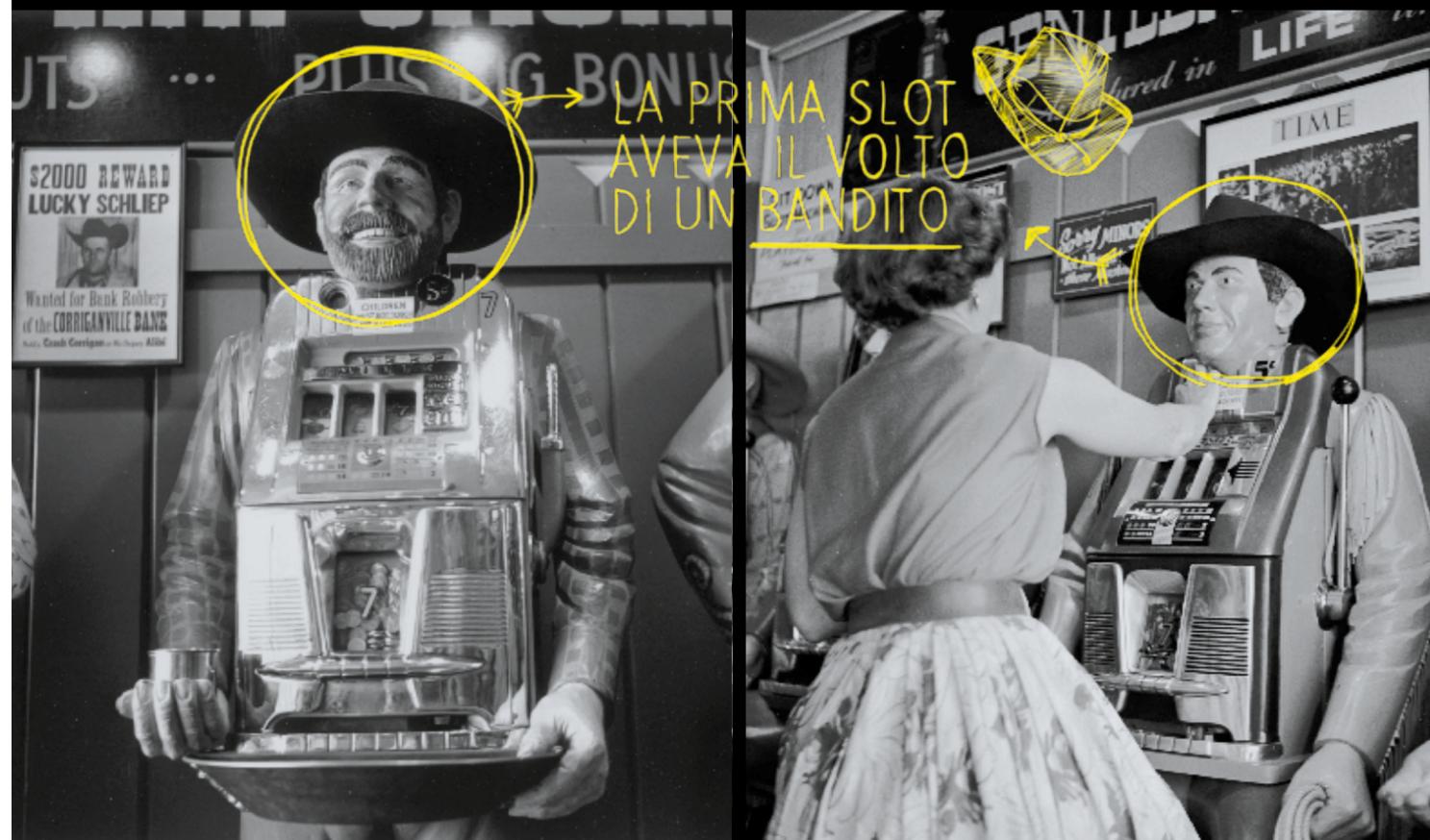
Per capire che cos'è quell'oggetto che chiamiamo slot machine dobbiamo ricordarci che anche gli oggetti - tutti gli oggetti - hanno una storia.

La storia delle slot machine inizia in un luogo chiamato California, in un tempo che coincide con la fine del XIX secolo, quando a finire non fu solo un secolo, ma anche il miraggio della corsa all'oro.

Che cosa succedeva in quegli anni in California? Semplice: inseguendo l'oro, centinaia di migliaia di immigrati si erano trasferiti in cerca di miglior vita in quello che allora veniva chiamato Golden State, lo Stato d'oro. Speravano di trovare la pietruzza o il giacimento che cambiasse loro l'esistenza. Una follia collettiva - la corsa all'oro o *gold rush* - spingeva alle

LE SLOT IN BIANCO E NERO

Sopra: anche le star ci cascano. Paul McCartney gioca con una "fruit machine", una slot così chiamata perché presenta immagini di frutta sui rulli. La fotografia è stata scattata a Las Vegas il 20 agosto 1964. Sotto: due slot machine che giocano sul nome popolare di "one armed-bandit".



VOLUME D'AFFARI LEGATO AL GIOCO D'AZZARDO NEL SUO COMPLESSO



MONDO
390 MLD L'ANNO

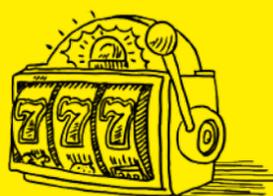


ITALIA
84,4 MLD L'ANNO



IL GIRO D'AFFARI DELLE MACCHINETTE È STATO DI **40 MLD E 498 MLN**

MACCHINE PER IL GIOCO D'AZZARDO PRESENTI IN ITALIA



328.000

*
120.000

ESERCIZI COMMERCIALI



51.000

*
4.600

SALE GIOCO

379.000
MACCHINETTE

1 OGNI 145
ABITANTI

852.000
MACCHINETTE

78.000 INSTALLATE
IN LOCALI GENERALISTI,
FUORI DAI CASINÒ

◀ intraprese più assurde. Quando si capì che di oro non ce n'era abbastanza per cambiare la vita a nessuno, la disperazione di quegli uomini già abbastanza sventurati divenne ancora più nera. Ma non è facile fare un bagno di realtà. E così, un altro immigrato, il tedesco Charles August Fey, trovò il modo di prolungare quel miraggio e quella febbre costruendo la prima slot machine. Fu proprio lui, infatti, a inventare nel 1896 quella che possiamo considerare l'antenato delle odierne macchinette: la Liberty Bell.

La prima slot machine venne installata in un locale di San Francisco nel 1898 e si calcola che, nel giro di pochi anni, fossero già più di 3200 i bar e le drogherie con licenza per la vendita di alcoolici che avevano, tra il bancone e i tavoli, una di queste macchine.

Centinaia di migliaia furono le persone che si rovinarono "giocando" e da allora queste macchine non hanno smesso di sedurre, affascinare, ingannare e infine mietere le loro vittime.

Dal 1898, la Liberty Bell si è evoluta tecnologicamente senza sosta, passando dai casino di Las Vegas alle navi da crociera, dalle bische illegali a quelle legali, fino alle "macchinette" che vediamo oggi nei nostri bar. Ciò che non è cambiato, invece, è il fatto che il giocatore abituale che tenta la fortuna costantemente e

per un numero - elevato o meno che sia - di volte è destinato, per una inesorabile regola statistica, a rovinarsi. In inglese, la slot machine è conosciuta anche col nome di one-armed-bandit: "bandito con un braccio solo". Il "braccio", ossia la leva che un tempo azionava gli ingranaggi meccanici e muoveva i rulli e simboli colorati nella macchina, oggi non c'è più. Non ci sono più nemmeno ingranaggi o rulli. Tutto è stato sostituito da chip elettronici, software e circuiti elettrici, ma la sostanza non cambia: è sempre con un ladro inanimato che giochiamo. Ecco che cos'è una slot machine: è quel ladro.

2. Come funziona una slot machine?

Detto il "che cosa", vediamo il "come". Prima di tutto, scordatevi ingranaggi meccanici, molle e tutte quelle cose che si vedono nei vecchi film. Scordatevi anche dei suoni - fatti per ingannare - e dei colori della macchina. Provate a pensare a che cosa si nasconde dentro la scatola di latta, insomma pensiamo al motore, non alla carrozzeria. Apriamo il cofano e vediamo che cosa c'è dentro. Dentro non ci sono altro che fili e circuiti.

Inserito il vostro euro nella fessura (in inglese questa fessura si chiama, appunto, "slot"), sono questi circuiti a fare il gioco, anche se i tasti che premete sem-

brano dire il contrario, ossia che il gioco lo state facendo voi e soltanto voi. Inserito l'euro, la macchina produce in modo casuale su uno schermo - non più su rulli, come nella Liberty Bell o nelle vecchie macchine da casinò - dei simboli, solitamente frutta (ragion per cui, un altro nome con cui la slot machine è conosciuta, stavolta in Inghilterra, è *fruit machine*).

Ogni 140.000 partite, la macchina è programmata per farvi vincere. Ma il fatto che voi vinciate - una cifra massima di 100 euro - è del tutto casuale e non dipende in alcun modo dalla partita precedente.

Questo significa che non è assolutamente vero che più giocate, più possibilità avrete di vincere. Anzi! Le combinazioni tra i simboli sono infinite, quindi infinite sono le possibilità di perdere. Limitate - ma ben conosciute a chi produce la macchina e programma il software - le possibilità di vincita. In un millisecondo la macchina sceglie le combinazioni di simboli e continuerà a farlo per 140mila volte, finché non vincerete e - ve lo assicuro - vi rigiocherete anche il poco che avete vinto.

2. La slot è un gioco che costa poco. Che male fa?

Non a caso, all'inizio, vi ho raccontato la storia della Liberty Bell. La macchinetta inventata da Frey dava esattamente questa illusione: costare poco (si giocava con un penny, equivalente ai nostri centesimi) e non far male. Non è così. Anzi, proprio perché ci dà questa illusione possiamo dire che la slot è tra i più pericolosi giochi d'azzardo di ieri e, soprattutto, di oggi.

Permetteva infatti di giocare con un penny, su per giù i nostri dieci centesimi di euro. Che cos'erano, in fondo, pochi penny? Tutti ne avevano almeno uno in tasca, anche i più disperati potevano tentare la sorte e così, moneta su moneta, senza accorgersene, la montagna delle illusioni crollava, ma cresceva un'altra montagna: quella dei debiti da gioco.

Proprio qui sta il trucco. Proviamo a considerare un fatto: la legge italiana, prevede che la durata minima di una partita in una slot machine sia di quattro secondi per ogni euro giocato. Il che significa che se volete giocare un minuto dovete spendere 15 euro. E se volete giocare un'ora, di euro ne dovrete spendere 900. La vincita massima per partita, ricordiamolo, è fissata in 100 euro. Insomma, fate i vostri calcoli e vedrete che non costa poi così poco giocare.

4. Ma non si vince?

Certo che si vince, ve l'ho detto: una volta ogni 140mila giocate. Ma la macchina - che all'interno ha un

software e, di conseguenza, si comporta secondo i comandi scritti in quel software da un programmatore - vi lascia vincere quel tanto che basta affinché voi continuate a giocare. Se complessivamente giocate 100 euro, ma ne vincete 40 e smettete di giocare, direste "ho vinto!" o "ho perso?". Evidentemente, direste "ho perso" e vi rigiochereste subito anche i 40 euro.

Esiste poi un fenomeno su cui vi invito a riflettere, perché chi programma queste macchine conosce bene e bene lo dovete conoscere anche voi, per tenervi alla larga. Lo chiameremo meccanismo della quasi-vincita o della vincita sfiorata. Vincere pare semplice: in una slot, infatti, per vincere bib dovete fare nient'altro che allineare dei frutti o dei simboli su uno schermo. Noi sappiamo che l'apparenza inganna e vincere, anche

quando crediamo di vincere, è invece impossibile con queste macchinette. Non credete a chi vi racconta il contrario, perché non sa - o sa benissimo, ma allora mente - quello che dice. Torniamo a noi: mettiamo che dobbiate allineare quattro mele, ma premendo il tasto "play" vi escano tre mele e una fragola. Avete perso, ma la vostra mente non lo ammetterà mai. Dovete capire che davanti a una perdita si innescava un meccanismo mentale che ci induce a comportarci come se avessimo "quasi vinto". E, di conseguenza, questo meccanismo ci spinge a ritentare la sorte.

La quasi-vincita è, a tutti gli effetti, una perdita che il giocatore non percepisce come tale. Le quasi-vincite contribuiscono a creare ciò che gli psicologi chiamano "distorsione cognitiva": una sorta di deformazione della realtà che, nel cervello del giocatore, attiva le medesime aree che si attivano in caso di vittoria dando una sensazione di piacere. Un po' come avviene con le droghe e con certi cibi spazzatura.

Dal punto di vista soggettivo la quasi-vincita è un errore cognitivo (si chiamano così gli sbagli di ragionamento da imputare al nostro cervello: siamo fatti così, se lo sappiamo possiamo rimediare, ma se non ne siamo consapevoli finiamo per essere vittime di queste limitazioni). Dal punto di vista oggettivo, la quasi-vincita è il frutto di progettazione e studio: intendo dire che chi vuole fregarvi con le slot machine conosce a menadito questo difetto del nostro cervello e progetta macchine che lo sfruttino rendendovi così schiavi del loro "gioco". Nel caso delle slot machine, per esempio, alla quasi-vincita il programmatore associa un effetto visivo o sonoro - simile o uguale a quelli che si attivano in caso di vincita effettiva. Sono ▶

Sono i circuiti a fare il gioco, anche se i tasti che premete sembrano dire il contrario, ossia che il gioco lo state facendo voi e soltanto voi

◀ effetti subliminali, che rafforzano l'illusione, ingannando i sensi del giocatore. Per quanto riguarda la vincita effettiva, bisogna dire che non esiste, perché per parlare di vincita dovremmo essere sicuri che il giocatore incassi i soldi, questi soldi siano più di quelli spesi per giocare e non si rigiochi tutto. Ma se si rigioca tutto - e noi sappiamo che il 92% di coloro che giocano alle slot si rigioca tutto entro pochi minuti - che vincita è? Credo proprio sia inutile parlare di percentuali o probabilità, perché queste sono puramente teoriche. Si perde sempre.

4. I soldi che noi giochiamo a chi finiscono?

Nell'ultimo anno, in Italia, il denaro mosso dal settore dell'azzardo è stato di 84,72 miliardi di euro. Questo settore comprende lo Stato e i privati, a cui lo Stato stesso dà in concessione lo sfruttamento, e il conseguimento del maggior profitto sulle slot machine oltre che sul lotto, il gratta & vinci, le scommesse e via discorrendo.

L'utile di questi privati, tolte le spese, è di 17,9 miliardi di euro l'anno. Una cifra enorme se consideriamo che le esportazioni della nostra agricoltura sono pari a "soli" 14 miliardi di euro. Enorme è anche la cifra che lo Stato ricava dall'azzardo: 8 miliardi e 179 milioni di euro.

Questo nel complesso dei "giochi d'azzardo". Per quanto riguarda le slot machine (e macchinette simili), ricordiamo che da sole muovono 25 miliardi e 422 milioni di euro. Altri 22 miliardi di euro li fatturano le Vlt, che sono slot machine ancora più pericolose, che si trovano però solo nelle sale gioco. Insomma, su un giro d'affari complessivo di 84,72 miliardi di euro, più della metà (47,5 miliardi) è prodotto da macchinette. Macchinette che, al netto delle spese, ai privati portano nel complesso 9 miliardi di euro. Forse non ve ne rendete conto, ma è un mucchio di soldi. Sono soldi rubati al

Le slot machine creano dipendenza, attraverso suoni, colori, quasi-vincite, velocità di giocata. Un meccanismo verificato sui ratti da laboratorio

NIENTE PER CASO
Sopra, uno stand di Lottomatica, il maggiore concessionario italiano dell'azzardo legale. Sotto, una slot a "ventre" aperto. È un meccanismo a regolare le vincite

risparmio, all'istruzione, alla spesa per il cibo. Sono soldi che non producono quello che chiamiamo "valore". Arricchiscono pochi, ma affamano tanti. E chi ci guadagna? Ci guadagnano lo Stato e i privati, che sono pochi, molto pochi e di lavoro non ne danno o ne danno poco, altrettanto poco. Insomma, ecco quello che dovremmo chiamare una diseconomia: un movimento di denaro che non provoca altro che impoverimento delle nostre famiglie. Problemi su problemi, insomma. Vi pare possiamo continuare a chiamarlo "gioco"?

5. Ma se non è un gioco, che cos'è?

Qui sarò breve: è sfruttamento. Sfruttamento di alcuni uomini su altri uomini. Pensate sempre che dietro una slot ci sono uomini che ci stanno guadagnando - spesso non è nemmeno il barista, ma gente che sta molto, molto più in alto di lui - e davanti alla slot uomini che stanno perdendo. Ma non perdono solo i soldi loro e dei loro famigliari: perdono gli affetti, la dignità, perdono la libertà. Si calcola che per ogni giocatore, siano coinvolte almeno 9 persone: famigliari che tentano di aiutarlo, amici che si preoccupano per lui - spesso prestandogli soldi - e poi chi cerca di curarlo. No, non è un gioco. Qui non c'è nulla di divertente: questo si chiama, tecnicamente, azzardo, ma io lo chiamerei più semplicemente "sfruttamento". Sapete come lo definì Papa Francesco quando era ancora cardinale a Buenos Aires? "Un cancro sociale". Più chiari di così...

6. Le slot creano dipendenza?

Le slot machine sono progettate per produrre dipendenza. Non è una cosa che capita ogni tanto. Le slot machine sono macchine che creano dipendenza - attraverso suoni, colori, quasi-vincite, velocità di giocata - perché questa dipendenza è la sola condizione che permette a chi ci guadagna di continuare all'infinito a trarre profitto da un meccanismo che - non spaventatevi - è stato sperimentato sui ratti da laboratorio. Dipendere viene dal latino *dependere*, una parola composta da *de* e *pendere*, che significa "peso". Come se un peso ci trascinasse a poco a poco sul fondo, legandoci a sé.

Un gioco è tale solo se possiamo dire "questo è un gioco", solo se le sue conseguenze non diventano tragiche per la vita reale. Solo se dal gioco possiamo, con altrettanta libertà e consapevolezza, entrare e uscire. Altrimenti non è un gioco, è schiavitù. ♦

70



MARCO DOTTI

è professore al Corso di Laurea magistrale in Comunicazione dell'Università di Pavia. Scrive per Vita, sul cui sito ha un blog. Ha pubblicato un libro sull'azzardo, *Slot city* (RoundRobin, 2013) e, con Marcello Esposito, un *Lessico dell'azzardo* (ObarraO, 2015)



SULL'AZZARDO LEGALE SI FANNO GRANDI FATTURATI

