

## Videopoker: il pericolo è nell'algoritmo

**Pubblicato:** Mercoledì 2 Ottobre 2002

Meccanismi matematici. Perversi nella loro logicità. Sono loro alla base dei software dei videopoker: le macchinette mangiasoldi diventate l'incubo di tanti giocatori. Nulla è lasciato al caso. La dea bendata è lontana mille miglia. La sequenza di giocate e vincite è studiata nel minimo dettaglio per far credere al giocatore di aver sbancato, mentre, in realtà, è il suo portafoglio ad uscirne depredato.

A svelare la drammatica realtà è un programmatore di giochi, che, in passato, ha realizzato due programmi per video poker. «La prima volta che mi sono cimentato – spiega Ivan – ho creato un gioco graficamente perfetto che, però, non conteneva quei diabolici meccanismi "tossici" che imbrigliano il giocatore. Così, la seconda volta, mi sono fatto dare una scheda videopoker: ho fatto 7000 partite per individuare il meccanismo. Ed è una cosa sconvolgente per la sua semplicità».

Il sistema, infatti, prevede una sequenza fissa di vincite. Dopo un certo numero di giocate arriva la vincita: quelle basse sono frequenti, più rare quelle medie, eccezionali quelle alte. Rimane sempre e comunque fissa la quota di introito per il gestore. Ogni giocata, poi, è congegnata in modo da creare aspettativa sulla vincita «Se consideriamo che ogni partita dura 7 o 8 secondi – prosegue Ivan – arriviamo a 400 partite circa all'ora per un costo, medio, di circa 120 euro. Le vincite, diluite o in un'unica soluzione, restituiscono sempre e comunque non più di 90 euro. Il giocatore esce soddisfatto, ma ha perso trenta euro». E la situazione può essere anche peggiore a seconda delle intenzioni del gestore: «Le vincite possono essere graduate tra il 50 e il 90% delle giocate. Se il proprietario è un "pescecane" si può intascare anche la metà delle monete inserite».

Dietro ai videopoker, così come dietro alle slot machines, ci sono studi enormi: «Negli Stati Uniti esiste persino una facoltà universitaria – rivela Ivan – ed esiste in Spagna un manuale di circa 300 pagine con tutti i meccanismi necessari per realizzare un gioco attraente».

Non un passatempo innocente, quindi, ma un pericoloso nemico. E di questa situazione il Sert dell'Asl di Varese ha costante conferma: «È in continua crescita il numero delle persone che si rivolgono a noi – afferma la dottoressa Capitanucci del Servizio Dipendenze – Il nostro servizio è stato pensato per contrastare un fenomeno che ha ampie ripercussioni sul territorio. Abbiamo affinato una "tecnica" che ora ci chiedono di presentare anche in altre zone di Italia. Siamo appena stati a Vicenza e a Torino, mentre a Natale saremo a Palermo».

Nonostante l'impegno, però, il servizio ha ancora bisogno di farsi conoscere: ed è per questo che è stata pensata una manifestazione aperta a tutti: «Il 24 ottobre al teatro Impero ci sarà una serata dedicata a questa problematica – spiega la dottoressa Capitanucci – Non si tratta di una conferenza. Abbiamo pensato di allestire una rappresentazione teatrale "integrata": al testo di Arthur Schnitzler "Gioco all'alba", in cui si narra la disperata ricerca di una somma di denaro per pagare i debiti di gioco, si abbineranno operatori professionali che daranno riferimenti precisi sulla patologia e sull'attività di recupero. Sul palcoscenico, quindi, agiranno insieme attori e medici o infermieri, tutti con il proprio ruolo» Nel foyer sarà allestita una mostra con alcuni pannelli sugli aspetti salienti del gioco patologico.

Redazione VareseNews  
[redazione@varesenews.it](mailto:redazione@varesenews.it)

