

Alma Mater Studiorum – Università di Bologna

DOTTORATO DI RICERCA IN  
SOCIOLOGIA

Ciclo XXIX

**Settore Concorsuale: 14/C1**

**Settore Scientifico Disciplinare: SPS/07**

TITOLO TESI

LA CARRIERA DEL GIOCATORE D’AZZARDO.  
DALLE INDAGINI INTERNAZIONALI AL CASO ITALIANO.

**Presentata da: Dottoressa Sara Sbaragli**

**Coordinatore Dottorato**

**Supervisore**

**Professor Antonio Maturo**

**Professoressa Susanna Vezzadini**

**Esame finale anno 2018**



# Indice

<b>INTRODUZIONE.....</b>	<b>7</b>
<b>I PARTE – IL GIOCO D’AZZARDO: I QUADRI TEORICI E LE RICERCHE.....</b>	<b>19</b>
<b>CAP. 1 – GIOCO E GIOCATORI D’AZZARDO DENTRO E FUORI DAL WEB.....</b>	<b>21</b>
1.1. I MODELLI TEORICI INTERPRETATIVI DEL GIOCO D’AZZARDO.....	21
1.2. UNA PREMESSA: UN BREVE EXCURSUS SULL’ANALISI SOCIOLOGICA IN TEMA DI GIOCO D’AZZARDO.....	24
1.2.1. <i>I paradigmi interpretativi: devianza, sub-cultura, normalizzazione.....</i>	24
1.2.2. <i>Le funzioni sociali del gioco d’azzardo.....</i>	27
1.2.2.1. Il struttural-funzionalismo e l’azzardo.....	27
1.2.2.2. Le teorie della frustrazione sociale e di fuga.....	28
1.2.2.3. Le ricompense sociali del gioco d’azzardo.....	30
1.2.2.4. Gli studi sub-culturali e i giochi d’azzardo.....	30
1.2.3. <i>Alcune teorie sul giocatore d’azzardo.....</i>	32
1.2.4. <i>Le interpretazioni sull’effettivo panorama dei giochi: tra consumo e malattia.....</i>	36
<b>CAP. 2 – IL PROFILO DEI GIOCATORI D’AZZARDO PATOLOGICI.....</b>	<b>39</b>
2.1. DIAGNOSI, STORIA EVOLUTIVA E TIPIZZAZIONE DEI GIOCATORI D’AZZARDO.....	39
2.1.1. <i>La diagnosi del gap.....</i>	39
2.1.2. <i>La storia evolutiva del giocatore patologico.....</i>	41
2.1.3. <i>La tipizzazione dei giocatori d’azzardo eccessivi.....</i>	42
2.2. I FATTORI DI RISCHIO E GLI INDICATORI DI GRAVITA’ NEL GIOCO D’AZZARDO PATOLOGICO.....	46
2.2.1. <i>I fattori socio-culturali.....</i>	48
2.2.2. <i>Il dato della familiarità e il ruolo della genetica.....</i>	49
2.2.3. <i>I fattori individuali.....</i>	51

2.2.3.1. Trattati e caratteristiche di personalità.....	51
2.2.3.2. Evidenze biologico/chimiche.....	56
2.2.3.3. Le cognizioni.....	59
2.2.3.4. Gli stati psicologici.....	60
<b>2.3. LE CARATTERISTE DEL GIOCO E DEI GIOCATORI D'AZZARDO ONLINE.....</b>	<b>65</b>
2.3.1. <i>Aspetti fenomenici, nodi problematici e rischi sociali dell'azzardo online.....</i>	<i>68</i>
2.3.2. <i>La relazione fra caratteristiche individuali, motivazioni di gioco e comportamenti dei giocatori in linea.....</i>	<i>71</i>
<b>2.4. – LE COMPONENTI CRIMINOLOGICHE E VITTIMOLOGICHE DELL'AZZARDO PATOLOGICO.....</b>	<b>79</b>
2.4.1. <i>Il gioco d'azzardo illegale.....</i>	<i>80</i>
2.4.2. <i>Il giocatore d'azzardo e le condotte criminose.....</i>	<i>82</i>
2.4.3. <i>I processi di vittimizzazione nel gioco d'azzardo.....</i>	<i>87</i>
2.4.4. <i>Come l'azzardo nutre le mafie.....</i>	<i>91</i>
<b>CAP. 3 – IL GIOCO D'AZZARDO: LE POLITICHE, L'INCIDENZA E GLI INTERVENTI.....</b>	<b>99</b>
<b>3.1. LA LIBERALIZZAZIONE DEI GIOCHI IN EUROPA E STATI UNITI: ALCUNI CASI NAZIONALI....</b>	<b>99</b>
3.1.1. <i>Il gioco d'azzardo secondo l'Unione Europea.....</i>	<i>99</i>
3.1.2. <i>Germania.....</i>	<i>101</i>
3.1.3. <i>Svezia.....</i>	<i>104</i>
3.1.4. <i>Regno Unito.....</i>	<i>106</i>
3.1.5. <i>Francia.....</i>	<i>108</i>
3.1.6. <i>Spagna.....</i>	<i>111</i>
3.1.7. <i>Stati Uniti.....</i>	<i>113</i>
<b>3.2. IL CASO ITALIANO IN MATERIA IN GIOCO D'AZZARDO.....</b>	<b>118</b>
3.2.1. <i>Il sistema di regolamentazione: giustificazioni e contro-argomentazioni.....</i>	<i>118</i>
3.2.2. <i>La realtà italiana: quanto e a cosa giocano gli italiani.....</i>	<i>122</i>
3.2.3. <i>L'assistenza socio-sanitaria nell'area dell'azzardo.....</i>	<i>130</i>
<b>II PARTE – LE IMPLICAZIONI SOCIALI DEL GIOCO D'AZZARDO: UN PERCORSO EMPIRICO.....</b>	<b>137</b>
<b>CAP. 4. – NOTA METODOLOGICA.....</b>	<b>139</b>
<b>4.1. IL DISEGNO DELLA RICERCA.....</b>	<b>139</b>

4.1.1. <i>Le interviste</i> .....	140
4.1.2. La griglia di intervista.....	146
4.2. LIMITI DELLO STUDIO E PROSPETTIVE FUTURE DI APPROFONDIMENTO.....	148
<b>CAP. 5 – I GIOCATORI E LE «CARRIERE» DI GIOCO: IL CASO DI STUDIO ITALIANO.....</b>	<b>151</b>
5.1. LE INTERVISTE SOMMINISTRATE AI GIOCATORI: I DATI SOCIO-ANAGRAFICI E OCCUPAZIONALI.....	151
5.2. LE MODALITÀ DI FRUIZIONE E I LUOGHI DEL GIOCO.....	154
5.3. I SIGNIFICATI PERSONALI DEL GIOCO E DELLA CONDIZIONE DI DIPENDENZA.....	161
5.4. LA PROSSIMITÀ CON GLI AMBIENTI DEVIANTI E LA VITTIMIZZAZIONE FAMILIARE.....	172
5.5. IL RAPPORTO CON I SERVIZI DI RECUPERO.....	177
<b>CAP. 6 – CONCLUSIONI: UN MODELLO CORRELAZIONALE DI INTERVENTO NELL’AREA DELL’AZZARDO.....</b>	<b>189</b>
6.1. VERSO UN MODELLO CORRELAZIONALE DI INTERVENTO NELL’AREA DELL’AZZARDO.....	189
6.1.1. Il ruolo dello Stato come garante della salute.....	192
6.1.2. Compartecipazione degli attori in una logica di rete.....	193
6.1.3. De-medicalizzazione degli interventi.....	194
6.1.4. Riprogettare i servizi: dal care all’e-care.....	195
6.1.5. Una proposta operativa: il modello della “clinica virtuale” per il gioco d’azzardo...	197
6.1.6. La valutazione come fase ineludibile del percorso di intervento.....	206
CONCLUSIONI.....	207
<b>APPENDICE DOCUMENTALE.....</b>	<b>211</b>
<b>BIBLIOGRAFIA DI RIFERIMENTO.....</b>	<b>363</b>
<b>SITOGRAFIA DI RIFERIMENTO.....</b>	<b>395</b>
<b>RINGRAZIAMENTI.....</b>	<b>397</b>



## Introduzione

---

Lo scopo della seguente dissertazione è quello di incrementare la conoscenza di base sulla carriera del giocatore d'azzardo – tradizionale e online – nel contesto nazionale, al fine di formulare “indirizzi di spendibilità” rivolti ai servizi di cura che si occupano di ludopatia, le cui caratteristiche possono incidere sul modo in cui gli individui fronteggiano o inibiscono la compulsione al gioco.

L'ipotesi del percorso che sarà presentato nei prossimi capitoli si fonda sull'idea che la ricognizione delle carriere di gioco inserite nelle specificità della realtà territoriale e del tessuto sociale nazionale sia indispensabile per i servizi assistenziali che devono sostenere e sviluppare interventi socio-sanitari nell'area dell'azzardo anche laddove vi sia un'utenza sommersa e, soprattutto, coerenti con il complesso quadro societario, dunque, tenendo in ampia considerazione le “implicazioni sociali” e i “fattori ambientali” connessi alle pratiche di gioco.

Infatti, sebbene la dimensione individuale rivesta un notevole interesse con riferimento ai processi di cura della patologia e di sostegno psicologico diretti al giocatore d'azzardo, appare non di meno evidente come trattare di questo fenomeno significhi necessariamente contestualizzarlo riconoscendo la pluralità di dimensioni socio-relazionali, economico-politiche e normative come fattori predittivi o amplificatori dei comportamenti di gioco, poiché determinanti le “caratteristiche strutturali” dell'individuo.

In questa prospettiva, va segnalata la volontà di focalizzare lo studio sulle implicazioni sociali del gioco d'azzardo viste dal punto di vista del giocatore ed, allo stesso tempo, la scarsità ed attualità di uno studio riferito alle peculiarità delle carriere di gioco che appaiono oggi largamente inesplorate ed attinente, nello specifico, al rinnovato contesto societario italiano dinnanzi alle ultime normative in materia di gioco d'azzardo ed alla crisi economica, i cui riflessi incidono sui comportamenti di gioco (Zavattiero, 2010; Eurispes, 2011).

Le pratiche di gioco d'azzardo rappresentano un fenomeno complesso, diffuso e multiforme.

Per *gioco* si considera «un'attività, normalmente fisica, ma anche mentale, che non si pone scopi di utilità immediata o prevalente e che viene praticato per il puro piacere di farlo» (Cipolla, 1997, pg. 1187, cfr. Bertolazzi, 2013). Ciò nonostante, il gioco talora si declina in un «sollazzo che è o può coincidere con un eccesso» (*Ibidem*, pg. 1186, cfr. Bertolazzi, 2013).

Rispetto al gioco comune l'*azzardo* presuppone tre condizioni: la scommessa su un evento il cui esito dipende prioritariamente dal caso e di una somma di denaro od oggetti di valore, l'impossibilità, inoltre, di riprendere la scommessa una volta puntata (Ladouceur *et al.*, 2002, cfr. Bertolazzi, 2013).

Una classica categorizzazione che interessa la differenza tra le varie tipologie di gioco per qualità formali è quella proposta da Roger Caillois (1967). L'Autore individua quattro categorie di gioco:

- i giochi di competizione (*agon*), comprendono i giochi di abilità e talento atletico in cui prevalgono le doti di fisicità (es. nuoto, calcio, tennis, pugilato, ecc...) o prettamente di capacità intellettuali (es. scacchi, dama, giochi da tavola). I giocatori partendo dalle stesse condizioni di partenza mirano alla

vincita, dunque, a diventare migliori degli altri contendenti in una determinata pratica;

- i giochi di travestimento (*mimicry*), ossia i giochi di simulazione e di ruolo che presuppongono l'accettazione temporanea di un universo di regole e comportamenti convenzionali e, per certi aspetti, immaginari che si configurano come bisogno di evadere dalla realtà o da sé stessi per impersonare ruoli e soggetti altri. Li ritroviamo nei giochi dei bambini che si immedesimano nei vari personaggi, nei travestimenti di carnevale, fino agli attuali giochi di ruolo dominati dal cyberspazio;
- i giochi di vertigine (*ilinx*) hanno a che fare con l'ebbrezza della stimolazione sensoriale, dell'alterazione dello stato di coscienza a fini voluttuari, con il provare e provocar sé stessi, con la sfida delle abilità, potenzialità e conoscenze dell'individuo. Rientrano in questa categoria attività come le giostre, le altalene, le montagne russe fino al *bungee jumping* e tutte quelle attività che comportano un'elevata *sensation seeking*;
- i giochi regolati dal caso (*alea*<sup>1</sup>), ossia i giochi d'azzardo, in cui non è richiesta al giocatore alcuna abilità fisica o mentale ma la sorte svolge in questo caso il ruolo principale nella vincita o nella perdita. Il giocatore si consegna totalmente alla fortuna.

Croce (2010), inoltre, propone di considerare come quest'ultima categoria di giochi siano tra loro diversi per quanto riguarda il loro potenziale di rischio in ordine allo sviluppo di compulsività. Nello specifico, in una prospettiva processuale che considera la carriera di gioco come un percorso non obbligato, composto da una successione di fasi dove il comportamento è comprensibile non solo sulla base di stimoli bio-socio-ambientali ma anche in relazione al modo in cui viene elaborato, modificato, sviluppato il significato intersoggettivo e intrasoggettivo dell'esperienza "gioco" (Sharpe, 2002a; Slutske *et al.*, 2003), va considerato fra i fattori determinanti l'addittività dei giochi la "tipologia di gioco". Pertanto, il grado di rischiosità di un gioco va desunto da un insieme di variabili all'interno di tre grossi campi: l'attrattività dei giochi, l'accessibilità e l'addittività. Il campo dell'attrattività (*attractiveness*) che un gioco può presentare sia in senso generale sia in senso relativo. Un gioco può essere differentemente attraente per un anziano o per un adolescente, per una donna o per un uomo, per una persona singola o un gruppo. Un secondo elemento è relativo all'accessibilità di un gioco (*accessibility*). Ad esempio un casinò è difficilmente raggiungibile da parte di chi abita nel sud Italia, mentre un gratta e vinci è facilmente accessibile a chiunque. Un ultimo punto riguarda le caratteristiche strutturali ovvero come è costruito un gioco e quanto queste possono o meno favorire lo sviluppo di una dipendenza (*addictivity*). Giochi, quindi, che possono più o meno attrarre, che possono essere più o meno raggiungibili e che possono più o meno favorire compulsività.

Inoltre, le caratteristiche strutturali e situazionali del gioco d'azzardo incidono sull'addittività dei giochi, ampliandone il gradiente patogeno (Bertolazzi, 2014).

---

<sup>1</sup> Parola di origine latina con cui si indicava il gioco dei dadi e che rimanda al concetto di sorte. In questa categoria di gioco sono compresi la lotteria nazionale, il gratta e vinci, le scommesse sportive-ippiche, le slot machine, la roulette, il Black Jack, il Poker e il gioco d'azzardo online.



Per *caratteristiche strutturali* del gioco d'azzardo s'intendono gli aspetti tecnici delle modalità di gioco, quali (Griffiths, 1999): la dimensione del gioco (comprende la percezione sociale del valore del gioco); la frequenza di gioco, vale a dire la quantità di attività ludiche praticate in un dato periodo temporale; la quantità di denaro perso in uno specifico lasso di tempo; la struttura dei premi (quantità e valore dei premi); la probabilità di vincita; l'ammontare del jackpot; le competenze e le abilità richieste dal gioco (reali e percepite); le opportunità di vincita "quasi-mancata" (*near miss*), ovverosia la percezione, erronea, che i giocatori hanno di vittoria (Reid, 1986); le animazioni dello strumento di gioco (gli effetti sonori, le luci e i colori particolarmente utilizzati nelle slot machines e nei giochi online); la modalità di gioco (individuale o di gruppo); l'accessibilità (orari di apertura dei luoghi dedicati al gioco, posizione dei punti vendita ecc.); il tipo di ambiente dedicato al gioco (casinò, sala scommesse, online ecc.); le regole del gioco; la diffusione e il tipo di pubblicità del gioco (cfr. Bertolazzi, 2014).

*Le caratteristiche situazionali*, invece, influiscono nella scelta iniziale di giocare e nell'esposizione a comportamenti di gioco problematico e includono le variabili relative alla collocazione degli spazi dedicati al gioco, alla quantità dei punti vendita in una specifica area e alla divulgazione della pubblicità di gioco.

Le caratteristiche situazionali e strutturali sono potenziate nel cyber gioco (Griffiths, 1999; 2003, cfr. Bertolazzi, 2014).

La modalità del gioco d'azzardo può essere regolare o episodica, e l'evoluzione del disturbo è cronica, con progressione nella frequenza delle giocate, delle somme scommesse e dell'investimento con picchi di incremento.

Fra i possibili profili dei giocatori si distinguono in ordine di severità le "persone vulnerabili", ovvero quelle che per caratteristiche neuro-psico-sociali sono esposte a sviluppare un modello di gioco a rischio; il "giocatore problematico", che ha un comportamento di gioco compulsivo, ma non ancora sfociato in dipendenza; il "giocatore d'azzardo patologico" (GAP), che, invece, è da considerare dipendente, i suoi eccessi dovranno essere trattati come una patologia e contestualizzati in un quadro clinico più ampio che contempla le conseguenze gioco-correlate sul benessere fisico, psichico e sociale (Dipartimento Politiche Antidroga, 2012, cfr. Bertolazzi, 2013). A questi *pattern* di gioco si aggiunge quello praticato dal "giocatore sociale" – detto anche gioco informale o ricreativo (Serpelloni, 2012) – che si caratterizza per una pratica saltuaria, prevalentemente volta alla socializzazione o competizione e per i costi contenuti. Si tratta di un comportamento fisiologico che necessita di una consapevolezza dei suoi potenziali rischi.

In una prospettiva di decorso, Cancrini (1998) ripercorre la storia tipica di un giocatore d'azzardo patologico ed evidenzia due fasi caratteristiche del disturbo: quella delle vincite e quella delle perdite. È abbastanza frequente che all'inizio della carriera di un giocatore ci sia una "grande vincita". Tuttavia, a prescindere dalle vincite effettive, si sperimentano in questa fase fantasie di vittoria, un intenso bisogno di successi spettacolari, l'eccitazione legata al gioco, l'immagine di un sé vincente, il progressivo crescente investimento economico. Più la stima di sé stessi poggia sul gioco, più sono forti il coinvolgimento emotivo e l'investimento in termini di denaro e tempo. Nella successiva "fase perdente" il gioco diviene attività solitaria, fonte di ossessione e di frustrazione psicologica ed economica: iniziano le prime difficoltà in tutti gli ambiti (individuale, familiare, lavorativo, economico e

sociale); la situazione comincia a sfuggire di mano fino a culminare nella fase della disperazione, dove ormai tutto ruota intorno al gioco e si verifica ciò che viene definito “inseguimento della vincita”: insorge il panico ed il soggetto è sempre più isolato con la sua abitudine di giocare sempre più pervadente ed incontrollabile. Questa fase culmina in un crollo in cui la persona è senza speranze e la sua vita sociale e familiare precipitano, giungendo a chiedere aiuto. Dickerson (1993a) osserva come in questa condizione la persona possa sentire il bisogno di essere aiutato e quindi possa accedere ad una “fase critica”, fondamentale per il cambiamento e per la risalita verso la guarigione: rinasce la speranza, prende decisioni, si chiarisce le idee, inizia a desiderare di smettere di giocare, ipotizza come risarcire i debiti contratti. Ciò porta alla “fase della ricostruzione”: il giocatore ricomincia a rispettare sé stesso e chi gli sta vicino, è più tranquillo, recupera spazi ed intimità affettiva con i suoi cari. Questo lo avvia ad una “fase di crescita” in cui diminuisce la preoccupazione legata al gioco, torna ad essere più capace di comprendere ed amare gli altri praticando un nuovo stile di vita.

A questo modello Rosenthal (1987) ha aggiunto una fase: la “fase senza speranza o resa”, per mettere in luce il percorso di coloro che non riescono a percorrere tutte le fasi tramite le quali potrebbero uscire fuori dal gioco.

Dalla prospettiva storica, il gioco d’azzardo è una pratica sociale che caratterizza tempi, culture e società<sup>2</sup> (Reith, 1999; McMillen, 1996, cfr. Bertolazzi, 2013) e negli ultimi trent’anni è stata oggetto di una progressiva de-stigmatizzazione e liberalizzazione sociale che ha coinvolto anche il nostro Paese (Bertolazzi, 2013) con conseguente aumento del numero dei giocatori in valore assoluto e portando con sé il rischio di sfociare per un numero sempre crescente di persone – soprattutto in particolari gruppi ad alta vulnerabilità (Eurispes, 2005) – in una vera e propria *addiction*<sup>3</sup> (Capitanucci, Marino, 2002), con conseguenti problematiche di salute

---

<sup>2</sup> La presenza di giochi d’azzardo è stata riscontrata in tutte le culture ed in tutte le società civilizzate dai tempi più antichi. È possibile vedere raffigurata tale attività su geroglifici egizi datati 2000 a.c., romani del 900 a.c. ed etruschi del 600 a.c. (Allcock, 1986). Il gioco più antico, sopravvissuto ai giorni nostri è quello dei dadi, già usati in Egitto nel 3000 a.c.; il gioco delle carte ebbe inizio nel dodicesimo secolo in Cina e si diffuse in Europa e Spagna intorno al 1377 d.c.; le scommesse alle corse dei cavalli, una delle forme di gioco d’azzardo oggi più diffusa, ebbero inizio in Gran Bretagna nei secoli XII e XIII, ma presero piede solo successivamente a partire dal 1700, sotto la monarchia di Carlo II e Anna; la prima lotteria registrata in Inghilterra risale al 1566, e divennero sempre più popolari da allora. Infine, all’attività del matematico e filosofo Blaise Pascal verso la metà del 1700 si deve lo sviluppo della versione finale della roulette, mentre l’inventore statunitense Charles Fey nel 1895 mise a punto la slot-machine (Dickerson, 1993).

<sup>3</sup> Nella quinta edizione del Manuale Diagnostico e Statistico curato dall’Associazione americana dei medici psichiatri (APA), il *gioco d’azzardo patologico (gambling disorder)*, presentando caratteristiche analoghe talvolta sovrapponibili alla tossicodipendenza, è stato riconosciuto a tutti gli effetti come *addiction* nella sezione “Disturbi da dipendenza e correlati all’uso di sostanze” e, rispetto alla precedente edizione, sono stati diminuiti i criteri diagnostici da 10 a 9, assottigliando la frazione di popolazione coinvolta.

Nello specifico, rispetto alla precedente edizione, il Manuale vede lo spostamento del gioco d’azzardo patologico nel capitolo delle dipendenze (*Substance-Related and Addictive Disorders*). La modifica riguardante il “disturbo da gioco d’azzardo” (*Gambling Disorder*), come viene ora denominato, è l’espressione di un mutamento epistemologico che riguarda sia

(pubblica), sociali, ed economiche, conducendo, talvolta, a disturbi di natura antisociale (Potenza *et al.*, 2000).

Nel nostro Paese, il gioco d'azzardo ha assunto dimensioni rilevanti e continua a subire una forte spinta commerciale così da presentarsi come “nuova e incentivata forma di consumo” (Capitanucci, 2008).

Per citare qualche dato che dia conto di questa rapida ascesa si consideri che in Italia, dall'ultima rilevazione IPSAD (2013-2014)<sup>4</sup> risulta che fra i cittadini della popolazione italiana, stimata in 60 milioni di abitanti, circa 16 milioni di italiani di età compresa fra i 15 e i 64 anni hanno giocato almeno una volta nei precedenti 12 mesi e di questi il 53,3% sono maschi mentre le femmine raggiungono il 33,2% sul totale; il 63% della popolazione generale ha giocato almeno una volta al mese; il 21% almeno una volta la settimana; l'11% ha giocato 2-3 volte a settimana e ancora il 5% ha giocato 4 o più volte durante la settimana.

Inoltre, la prevalenza dei giocatori a rischio moderato/gioco problematico risulta pari a 900.000 persone sulla popolazione generale, non bastasse, i giocatori a rischio basso ammontano a due milioni di persone esposte alla possibilità di sviluppare comportamenti di gioco problematici, che si sommano ai 13 milioni di giocatori a nessun rischio.

Si noti che rispetto al biennio 2010-2011 i giocatori a rischio moderato/problematici hanno subito una leggera contrazione che va dal 5,6% al 5,4%, mentre si è verificato un significativo incremento del 3,6% dei giocatori a rischio basso sul totale della popolazione di riferimento.

Contestualmente, il fenomeno del gioco d'azzardo si è profondamente trasformato negli ultimi anni dando vita a *pattern d'uso* e *trend* eterogenei e multiformi.

I principali cambiamenti relativi al gioco d'azzardo contemporaneo toccano svariati aspetti, come il tipo, i rituali, le modalità di gioco e la funzione sociale delle attività ludiche (Croce, 2005; 2012).

La diffusione dei giochi svolti in solitudine (ad es. le slot machine, i giochi online) ha declassato la dimensione sociale delle attività ludiche. Tale fenomeno è stato anche osservato da Natasha Dow Schull (2006) nei casinò di Las Vegas dove si

---

il GAP sia le dipendenze nel loro complesso, mostrando sovrapposizioni dei quadri di addiction. Inoltre, il cambiamento non appare meramente linguistico ma il nuovo Manuale per il GAP ha diminuito i criteri diagnostici cancellando il criterio degli atti antisociali: “ha commesso atti illegali come falsificazioni, frode, furto o appropriazione indebita per finanziare il gioco d'azzardo”. Tale eliminazione non riguarda ovviamente la rilevanza in sé degli atti antisociali nell'ambito del quadro clinico, quanto piuttosto lo scarso contributo che tale criterio porta alla possibilità di formulare la diagnosi. Ricordiamo infatti che il DSM è un manuale diagnostico e non un trattato di psichiatria clinica: era stato evidenziato infatti che tra tutti era il criterio che compariva più tardivamente nella evoluzione clinica dei casi più gravi, risultando quindi il meno frequente e veniva soddisfatto qualora la diagnosi poteva essere già confermata dalla presenza dei altri sintomi. Se da un lato la scelta di escludere il criterio degli atti antisociali è giustificato sulla base di un ragionamento statistico ed epidemiologico, dall'altro si è data loro minore rilevanza, orientando il clinico a trascurare l'approfondimento dei comportamenti illegali e diminuendo la fascia di utenti coinvolti nei comportamenti di gioco patologici.

<sup>4</sup> Fonte: <http://www.politicheantidroga.gov.it/media/752340/contributi%20e%20approfondimenti.pdf> (accesso verificato il 25/02/2018).

è assistito ad un allontanamento dalle forme sociali di gioco quali la roulette o le partite a carte, in favore di un gioco solitario, praticato con terminali elettronici. Un gioco che secondo l'autrice trascinerebbe i giocatori in una sorta di trance definita "machine zone" in grado di oscurare ed anestetizzare le preoccupazioni. Una sorta di dissociazione già evidenziata da Jacobs (1988) il quale osservò come questa sarebbe una tipologia di gioco in grado di attirare e trattenere persone con problematicità latenti determinando o aggravando problemi di isolamento con possibile amplificazione di sintomi depressivi e ansiosi.

I giochi sono dunque sempre più svolti individualmente, decontestualizzati da qualunque tipo di attività o relazione sociale e fra il giocatore e il gioco si interpone solo la tecnologia (slot machine, sito web di gioco...) (Bertolazzi, 2013).

Pertanto, si è passati da una fase in cui il gioco veniva interpretato in un frame sociale di tipo ludico, ad una fase successiva dove il gioco svolge una funzione "compensativa" (Croce, 2012). Il gioco come attività di svago, come breve illusione, come parentesi, come ricerca di emozione temporanea e di affermazione.

Ora i giochi sono estremamente "semplici e globalizzati" (Parisi *et al.*, 2011), "ripetitivi" e spesso offrono una "riscossione immediata": elemento questo che si inserisce ed amplifica un processo di coazione a ripetere.

Anche la tipologia dei giocatori sembra essere cambiata e sempre più i "nuovi giocatori" appartengono a classi svantaggiate, a disoccupati, a pensionati per i quali il ricorso al gioco sembra allo stesso tempo un mezzo di compensazione (Eurispes, 2005; Zavattiero, 2010). Un gioco per nuove emarginazioni sociali che coinvolge soprattutto le persone e le categorie deboli dove il ricorso compulsivo al gioco si rivela, nei fatti, un moltiplicatore di povertà: economica, relazionale, culturale.

Infine, tutti i giochi tradizionalmente svolti nella realtà fisica – casinò, poker, scommesse sportive, giochi di carte, slot machines, lotterie, bingo – hanno nel tempo trovato un equivalente nel cyberspazio (Bertolazzi, 2013).

L'utilizzo di internet quale canale di erogazione dei giochi ha provocato, infatti, lo sviluppo di un nuovo segmento di business, quello dei giochi pubblici online, che nel 2015 ha raggiunto un livello di spesa di gioco nel mondo pari a 50 miliardi di dollari (Gbgc, 2016).

Le tecnologie *internet based* hanno avuto un impatto rilevante, negli ultimi anni, anche in Italia, a seguito della legalizzazione delle vendite dei giochi a distanza realizzata mediante il "Decreto Bersani" del 2006 e il Decreto Abruzzo del 2009<sup>5</sup>. Le nuove disposizioni normative hanno favorito la rapida crescita del segmento dei giochi pubblici online. La raccolta lorda di gioco in Italia, in tale segmento, è cresciuta dai 1,48 miliardi di euro nel 2008 (con incidenza del 3,1 %), ai 15,4 miliardi di euro del 2012 (con un'incidenza del 18%), e la spesa di gioco ha raggiunto nel 2012 un valore di 749 milioni di euro (Aams, 2013).

Simultaneamente, si è rapidamente trasformato il mercato dei giochi non soltanto dal punto di vista quantitativo (facilità di accesso, estrema disponibilità di giochi,

---

<sup>5</sup> I decreti in oggetto hanno autorizzato la l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli a emanare una serie di regolamenti per la disciplina dei giochi e delle scommesse a distanza, che hanno consentito di vendere tramite la rete di distribuzione fisica e hanno permesso l'introduzione di nuove tipologie di gioco regolabili esclusivamente tramite il canale digitale (Sbordoni, 2010).

massiccia presenza nei luoghi più frequentati, divulgazione pubblicitaria delle attività di gioco), ma anche qualitativo: vengono continuamente immessi nel mercato giochi che presentano una capacità crescente di creare dipendenza (Pani, Biolcati, 2006).

L'aumento della disponibilità di giochi, proposti in ambiti facilmente raggiungibili, dedicati anche ad altre attività, nonché online, hanno generato un abbassamento della soglia di accesso a queste attività, che ha prodotto l'ingresso dei giochi in mondi sociali nuovi con un conseguente aumento del numero dei giocatori in valore assoluto e dei comportamenti di gioco problematici. È stata infatti verificata la correlazione fra la moltiplicazione dell'offerta di gioco (e delle sue tipologie) e l'aumento dei giocatori a rischio o patologici (Capitanucci, Marino, 2002).

Va osservato, inoltre, che l'aumento dell'incidenza dei comportamenti di gioco eccessivo ha generato una consequenziale dilatazione del gradiente criminogeno sotteso al poliedrico mondo del *gambling*, in misura direttamente proporzionale all'allargamento dei confini di quest'ultimo.

In particolare, il gioco d'azzardo è correlato a tassi elevati di ideazione suicidaria e tentativi di suicidio (Petry, 2001; Newman, Thompson, 2003).

Inoltre, è emersa una forte associazione fra il gioco d'azzardo ed altri comportamenti a rischio, come il consumo e l'abuso di sostanze psicoattive (Barnes *et al.*, 2011; Walther *et al.*, 2013; Blinn-Pike *et al.*, 2010).

Non di meno, il GAP è frequentemente associato a comorbilità di tipo psichiatrico (Black, Shaw, 2008; Kessler *et al.*, 2008; Lorains *et al.*, 2011; Petry *et al.*, 2005), sia di asse I che di asse II, oltre che a disturbi da uso di sostanze (Lorains *et al.*, 2011). Nei soggetti in cui il gioco d'azzardo problematico o patologico si affiancano a patologie psichiatriche, risulta che la gravità clinica del *gambling* e le conseguenze negative ad esso associate sono maggiori (Hall *et al.*, 2000; Ladd, Petry, 2003).

Infine, è importante considerare la presenza di una relazione tra disturbo da gioco d'azzardo e altre *addiction*. Per alcuni pazienti, soprattutto di genere maschile, le condotte di uso compulsivo di sostanze spesso precedono, affiancano o sostituiscono le pratiche di gioco patologico (Cunningham-Williams *et al.*, 2000; Hall *et al.*, 2000). Così anche il *poligambling*, ovvero il dedicarsi a più di una e dunque a differenti attività di gioco simultaneamente, diviene un fattore predittivo che conduce più facilmente alla dipendenza gioco-correlata (ISPAD, 2013-2014<sup>6</sup>).

È chiaro che queste condotte producono un deterioramento delle relazioni fiduciarie (DSM-V)<sup>7</sup>.

Rilevanti mutamenti sono riferibili anche al fenomeno del *gambling*, come condotta di gioco patologica, se si guarda alla dimensione più marcatamente sociale (e quindi sociologica) del fenomeno, in questo caso riferita specificamente al contesto italiano.

In tal senso, il primo sguardo è rivolto alla dimensione normativa. A questo proposito va osservato come al cospetto dei fenomeni di gestione e di pratica del gioco d'azzardo, il legislatore abbia assunto un atteggiamento connotato da forti elementi di ambiguità: da un lato permettendo la pubblicizzazione di tutte le forme di

---

<sup>6</sup> Fonte: <http://www.politicheantidroga.gov.it/media/752340/contributi%20e%20approfondimenti.pdf> (accesso verificato il 25/02/2018).

<sup>7</sup> American Psychiatric Association, *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (2013, 5th ed., text rev.), American Psychiatric Publishing, Washington, DC.

gioco; dall'altro approvando il decreto Balduzzi<sup>8</sup> (legge n. 189 del dell'8/11/2013) dal titolo "Disposizioni urgenti per promuovere lo sviluppo del Paese mediante un più alto livello di tutela della salute", prevede l'obbligo di esporre materiale informativo, predisposto dalle aziende sanitarie locali, diretto ad evidenziare i rischi correlati al gioco e a segnalare la presenza sul territorio dei servizi di assistenza pubblici e del privato sociale dedicati alla cura ed al reinserimento sociale; nonché l'aggiornamento dei Livelli essenziali di assistenza (LEA), che dovranno comprendere la ludopatia, così che i giocatori possano rivolgersi liberamente ai Ser.T (nonostante in molti servizi fosse già presente questa possibilità). Simultaneamente, il DPA e l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli in data 28 marzo 2013 hanno siglato un "Accordo di collaborazione per il contrasto alle forme di dipendenza da gioco" con il quale al Dipartimento Politiche Antidroga viene affidato il coordinamento tecnico-scientifico dell'Osservatorio suddetto e inoltre, viene prevista l'istituzione di un apposito "Comitato consultivo" di supporto, costituito dalle associazioni dei concessionari, dalle rappresentanze nazionali dei consumatori e dai più rappresentativi gruppi associativi di area specifica, oltre che delle Regioni e delle Province Autonome.

Un secondo aspetto al quale occorre prestare attenzione concerne i riflessi su tali condotte delle congiunture economiche negative, nello specifico e critico momento storico-politico attraversato dal nostro paese.

La compulsione al gioco d'azzardo appare particolarmente amplificata in periodi caratterizzati da recessioni economiche o crisi internazionali. A dimostrazione che il gioco d'azzardo in Italia coinvolgerebbe maggiormente le fasce più deboli, una ricerca dell'Eurispes del 2005 rileva che giocano il 47% degli indigenti, il 56% degli appartenenti al ceto medio-basso ed il 66% dei disoccupati (Zavattiero, 2010). Negli ultimi anni, non a caso, l'offerta ludica proposta dallo Stato italiano è aumentata vertiginosamente, determinando una crescita degli adepti alle attività di gioco e permettendo allo Stato di autofinanziarsi senza investire (circa il 14% dell'incasso va all'erario). Tuttavia, il gioco d'azzardo può essere «moltiplicatore negativo dell'economia» (Fiasco, 2011, pg. 27) con derivato calo della produzione e moltiplicazione delle situazioni di precarietà.

Questo scenario è inserito nel quadro di una società connotata dal *rischio* e dall'*incertezza* (Beck, 2000), ovvero dal repentino emergere del problema della sicurezza sociale collegato all'aggravarsi degli atti criminosi e ad alcuni processi di natura globale, capaci di innescare meccanismi imprevedibili e destabilizzanti che possono produrre conseguenze dannose all'interno dei vari assetti sociali (anche locali). Si consideri, per esempio, la massiccia ed incontenibile diffusione di Internet

---

<sup>8</sup> Il testo recita: «[...] i gestori di sale da gioco e di esercizi in cui vi sia offerta di giochi pubblici, ovvero di scommesse su eventi sportivi, anche ippici, e non sportivi, sono tenuti a esporre, all'ingresso e all'esterno dei locali, il materiale informativo predisposto dalle aziende sanitarie locali, diretto a evidenziare i rischi correlati al gioco e a segnalare la presenza sul territorio dei servizi di assistenza pubblici e del privato sociale dedicati alla cura e al reinserimento sociale delle persone con patologie correlate al G.A.P.».

(o meglio del web) in tutti i settori (nessuno escluso) della nostra vita personale e sociale<sup>9</sup>.

Tale condizione produce una richiesta di maggiore tutela rivolta ai settori istituzionali nazionali e locali, ovvero a tutti quegli organismi deputati a prevenire e contrastare la genesi di eventi dannosi, in questo caso gioco-correlati.

Di seguito alle considerazioni sopra esposte, è stata posta in essere una ricerca, a più piste metodologiche, volta a cogliere nel particolare lo sviluppo delle carriere di gioco d'azzardo nel contesto nazionale e le relazioni che esse producono, al fine di elaborazione una significativa banca dati sulla relazione fra “gioco”, “giocatori” e “ambiente di riferimento” e infine suggerire linee guida per la realizzazione degli interventi di prevenzione e cura del GAP nei contesti professionali.

Per comprendere le diverse declinazioni patologiche, il differente ruolo esercitato dai fattori di rischio e le carriere ludiche, la ricerca integra l'insieme delle cause che determinano le condotte ludiche compulsive con un modello di tipo processuale che considera il giocatore patologico come punto di arrivo non obbligato di un percorso, di una successione di fasi, di cambiamenti dove il comportamento è comprensibile non solo sulla base di stimoli, pressioni ambientali, deficit biologici, psicologici o sociali, quanto anche in relazione al modo in cui viene elaborato, sviluppato e modificato il significato intersoggettivo e intrasoggettivo dell'esperienza “gioco” e le sensazioni che esso produce nel soggetto. Questa visione processuale supera un modello di ricerca che, pur essendo mosso da una logica di continuità fra il normale e il patologico, sottende un'idea di discontinuità fondata su una diversa vulnerabilità tra i giocatori patologici e “normali”, riproducendo un'analisi dell'insieme dei processi auto-riflessivi e auto-organizzazionali del giocatore attraverso uno schema evolutivo dove ogni fase della carriera del giocatore trova una spiegazione e una causa che può essere di trascurabile importanza in diversi momenti.

La ricerca attinge dalla raccolta documentale e statistica contenuta nella letteratura sociologica internazionale (le ricerche più importanti) prodotta fino ad oggi sul tema del gioco e delle carriere dei giocatori d'azzardo – tradizionali e online –, così come dalle specificità della realtà locale e nazionale in Italia.

La dissertazione si sviluppa in due parti.

La prima parte di natura prevalentemente teorica – ha lo scopo di ricostruire i quadri concettuali in tema di gioco d'azzardo e riferiti al profilo dei giocatori d'azzardo.

Dopo un breve excursus sui *modelli teorici interpretativi del gioco d'azzardo* (1.1.) – il modello neuro-biologico, la teoria psicoanalitica, il modello cognitivista, il modello comportamentale, il modello bio-psico-sociale –, il capitolo 1 presenta un breve excursus sull'*analisi sociologica* in tema di gioco d'azzardo (1.2.) prendendo in esame i “paradigmi sociologici” sul tema dell'azzardo (1.2.1.) – ovvero quello della devianza, della subcultura e della normalizzazione –; le teorie e le ricerche sociologiche sulle “funzioni sociali” dei giochi di alea (1.2.2.) – si tratta dello struttural-funzionalismo, delle teorie di frustrazione sociale e fuga, delle ricompense

---

<sup>9</sup> Cipolla C. (2013), *Perché non possiamo non essere eclettici. Il sapere sociale nella web society*, FrancoAngeli, Milano.

Cipolla C. (2014), *Oltre il “peccato originale” della selezione naturale. Alcune prospettive teoriche nella società digitale*, FrancoAngeli, Milano.

sociali correlate all'azzardo e degli studi sub-culturali –; alcune “teorie sui giocatori d'azzardo” (1.2.3.) e le interpretazioni sull'“effettivo panorama” dei giochi (1.2.4.).

Nel capitolo 2, invece, attraverso un'analisi di secondo livello della letteratura pre-esistente, sono trattate le specificità del *profilo dei giocatori d'azzardo patologici* esaminando: la diagnosi del gap, la storia evolutiva del giocatore patologico, la tipizzazione dei giocatori eccessivi (2.1.) ed i *fattori di rischio* implicati nello sviluppo e nel mantenimento del gioco d'azzardo patologico (2.2.), ovvero il dato della familiarità e il ruolo della genetica (2.2.1); le variabili socio-ambientali (2.2.2.) e i fattori individuali (2.2.3.) comprendenti le evidenze biologiche e chimiche, i tratti e le caratteristiche di personalità, le cognizioni e gli stati psicologici (fra questi ultimi si ricordano le comorbilità di tipo psichiatrico e il disturbo da uso di sostanze).

Si passa poi alle peculiarità del gioco e delle carriere di *gioco online* (2.3.), evidenziando la natura patogena dei giochi digitali (2.3.1.) e la relazione fra caratteristiche individuali, motivazioni di gioco e comportamenti di gioco in linea (2.3.2.); per finire con una disamina sulle *componenti criminologiche e vittimologiche* dell'azzardo (2.4.): la prima, attinente ai reati commessi giocando in contesti o con modalità ritenuti dal sistema giuridico di riferimento come illegali<sup>10</sup> (2.4.1.); un'altra dimensione riguarda il gioco d'azzardo come fattore di criminogenesi, per il quale il soggetto giocatore (problematico o patologico) si trova a compiere reati per finanziare le proprie puntate (furto, rapine, riciclaggio, prostituzione) o per favorire il risultato (truffe) (2.4.2.); ed ancora, i comportamenti di gioco problematico come causa o effetto dei processi di vittimizzazione che coinvolgono il nucleo familiare e gli affetti del giocatore (abuso, abbandono di minore, suicidio) (2.4.3.); in ultimo, il gioco d'azzardo come estrinsecazione, favoreggiamento, attività ai fini commerciali (leciti o no) della criminalità organizzata (2.4.4.).

A seguire, il capitolo 3 tratta della regolamentazione ed dell'incidenza dei giochi d'azzardo in Italia, Europa e negli Stati Uniti. Il capitolo si apre con un breve accenno al gioco d'azzardo secondo la regolamentazione europea (3.1.1.) proseguendo con una sintesi e una comparazione, laddove possibile, di alcuni *casi nazionali* in materia di gioco d'azzardo – Germania (3.1.2.), Svezia (3.1.3.), Regno Unito (3.1.4.), Francia (3.1.5.), Spagna (3.1.6.) e Stati Uniti (3.1.7) –. L'analisi dei quadri normativi nazionali, oltre a riguardare nello specifico la *gestione del settore dei giochi*, comprende anche il *sistema di regolazione dell'azzardo* che determina i confini della legalità. La disamina prende avvio dal caso tedesco, sviluppandosi su un continuum che va da una gestione dei settori di gioco prevalentemente statale (monopolio di stato) ad una gestione decentrata delle attività di gioco (privatizzazione), caratteristica del caso statunitense. Inoltre, le ricognizioni preliminari hanno talvolta permesso un confronto, laddove possibile, relativo alla *distribuzione delle pratiche connesse al gioco d'azzardo* e al *tasso di prevalenza dei comportamenti patologici* ad esso connessi.

---

<sup>10</sup> In Italia la legislazione permette il gioco, le scommesse e le lotterie solamente se svolte in modo autorizzato dall'autorità pubblica. Il gioco d'azzardo è in generale vietato nei locali pubblici, secondo la tabella dei giochi proibiti (art. 110 del R.D. 773/1931 TULPS – Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza).



Si passa poi alle specificità della *regolamentazione nazionale* in materia di gioco d'azzardo (3.2.1.), connotata principalmente da contraddizioni interne. Successivamente, sono riportati i dati e le statistiche sull'Italia dei giochi e dei giocatori ovvero dati relativi alla quantità ed alle preferenze di gioco degli italiani (3.2.2.), anche in relazione al gioco patologico. Si accenna anche a come l'Italia si colloca nel quadro epidemiologico internazionale. Per l'indagine del caso nazionale, saranno analizzate in questo stesso capitolo le politiche e gli interventi previsti dal Servizio Sanitario Nazionale e volti a scongiurare la domanda di giochi d'azzardo in funzione del modello di prevenzione, gestione e recupero (3.2.3.).

Il capitolo 4 apre la seconda parte del lavoro, di natura empirica. Lo studio è stato condotto attraverso una metodologia qualitativa (cfr. § nota metodologica).

Dapprima è stata svolta una ricognizione della carriera dei giocatori d'azzardo nel contesto nazionale attraverso la somministrazione di "interviste semi-strutturate" agli utenti in carico ai Ser.T. di due regioni del nord Italia (fra cui l'Emilia-Romagna), del centro e del sud Italia che hanno aderito alla ricerca.

Si specifica che l'analisi assume il concetto di carriera secondo Becker (1963) per cui un giocatore è avviato a una propria "carriera", ossia a un ruolo nuovo ed il carattere processuale del suo comportamento non conforme perde la sua unicità e si sviluppa attraverso una sequenza di atti nel tempo che prevedono l'apprendimento sociale di motivazioni e interessi devianti.

I dati recuperati sono stati analizzati attraverso l'analisi del contenuto per aree tematiche (i dati socio-anagrafici e occupazionali, le modalità di fruizione e i luoghi del gioco, le credenze sul gioco, i significati personali del gioco e della condizione di dipendenza, il sistema delle relazioni del giocatore, la prossimità con gli ambienti devianti e la vittimizzazione familiare, il rapporto con i servizi di recupero) e, in secondo luogo, tenendo in considerazione le fasi del percorso d'azzardo patologico previste da Custer (1984): la fase della "vincita", la fase della "perdita", la fase della "disperazione", la fase "critica", la fase della "ricostruzione" e, infine, la fase della "crescita".

Il materiale raccolto è stato oggetto di un confronto rispetto ai risultati emersi da altre ricerche svolte a livello nazionale e internazionale riportate nell'analisi di sfondo.

Nelle conclusioni, infine, sono suggerite alcune ipotesi e linee di indirizzo per far fronte alle criticità delle politiche e degli interventi socio-sanitari nell'area del gioco d'azzardo. Più precisamente, è proposto un modello correlazionale di intervento per le ludopatie che si fonda su strategie di controllo orientate alla collettività e, d'altro canto, include interventi rivolti al singolo. Per la riprogettazione dei servizi è stato altresì avanzato un "modello di intervento" sviluppato in collaborazione con il Ser.T. di Forlì (*la "clinica virtuale" per il gioco d'azzardo*).



**I PARTE – IL GIOCO D’AZZARDO: I QUADRI TEORICI E  
LE RICERCHE**

---



## Cap. 1 – Gioco e giocatori d’azzardo dentro e fuori dal web

---

### 1.1. I modelli teorici interpretativi del gioco d’azzardo

Il gioco è un’attività che può avere diverse funzioni: sociale, ricreativa, educativa oppure compensativa.

Nel tempo si sono susseguiti diversi modelli teorici interpretativi: il modello neuro-biologico, il modello psicoanalitico, il modello cognitivista, il modello comportamentale, quello bio-psico-sociale.

Per il *modello neuro-biologico* le alterazioni del sistema dopaminergico sarebbero responsabili della forte tendenza a cercare situazioni che forniscono un aumento della sensazione di piacere (Zack, Poulos, 2009). A tale proposito, il DSM-V inserisce il gioco d’azzardo eccessivo fra le dipendenze patologiche riconoscendo analogie tra esso e le dipendenze da sostanze sia a livello fenomenologico-clinico (*craving*, *reward*, per fare alcuni esempi) che di correlati neuro-biologici (Romanczuk-Seiferth *et al.*, 2014; Worhunsky *et al.*, 2014).

Inoltre, per interpretare i comportamenti come l’utilizzo di sostanze psicoattive o il giocare d’azzardo alcuni psicoanalisti si sono basati sull’assunto che in molti casi i comportamenti nascostamente desiderati, ma socialmente inaccettabili, sono sostituiti da attività palesi, che sono in parte simili ma risultano culturalmente e socialmente accettabili. Questa operazione psicologica è chiamata “sublimazione”. In particolari condizioni, un individuo, apparentemente maturo, può regredire ad una fase precedente dello sviluppo psico-sessuale e i suoi impulsi libici non risolti possono essere sublimati, agiti e soddisfatti in molti modi alternativi, tra cui appunto il giocare d’azzardo. L’interesse è dunque rivolto alla psicologia del giocatore.

A partire dalla *teoria psicoanalitica* di Sigmund Freud (1856-1939) – che sviluppò la tecnica della psicoanalisi per svelare i conflitti psicologici correlati ai desideri rimossi e farne partecipe i pazienti – i primi teorici della psicoanalisi considerarono il gioco d’azzardo eccessivo come un disturbo mentale compulsivo (Hans Von Hattinberg 1879-1944; Ernest Simmel 1882-1947; Stekel 1869-1940) o nevrotico (Otto Fenichel 1897-1946; Edmund Bergler 1899-1962; Ralph Greenson 1911-1979) e interpretano tutte le manifestazioni ludiche come espressioni degli stessi meccanismi psicologici.

Successivamente, venne osservato da Bolen, Caldwell e Boyd (1975) che in molti pazienti il gioco d’azzardo era consequenziale ad eventi stressogeni: la rottura del matrimonio, la morte del partner (per i maschi), la nascita del primo figlio, il fallimento degli affari. Il gioco d’azzardo rappresenta, in questo caso, una manovra difensiva maniacale che, almeno temporaneamente, nasconde la consapevolezza della perdita dell’oggetto, la depressione correlata a questa privazione e la coscienza di impotenza di fronte alla morte.

Un’altra tendenza (Custer, Taber, 1982) attribuì una correlazione fra i comportamenti di gioco e il dato della familiarità, notando che molti giocatori patologici erano stati introdotti alle attività ludiche da un parente. Secondo questi autori bisognerebbe preoccuparsi per le conseguenze del gioco legalizzato qualora lo

stato e le autorità statali venissero considerati come dei surrogati delle figure genitoriali.

La quarta disposizione teorica psicoanalitica (Moran, 1970) evidenzia come l'ambiente sociale e le influenze esterne debbano essere considerati come fattori che incoraggiano il gioco d'azzardo eccessivo.

Secondo *il modello cognitivista*, invece, il processamento dell'informazione da parte del giocatore risulta compromesso dall'esistenza di "credenze irrazionali" su diversi aspetti della realtà. Questa logica non convenzionale e distorta interessa l'immagine che il giocatore ha di sé stesso e della realtà in cui vive, la sua concezione di fortuna<sup>11</sup> e la convinzione di poterla controllare<sup>12</sup> e prevedere, con assurdi calcoli probabilistici o rituali scaramantici (Ladoucer, Walker, 1996; Toneatto, 2002). Il suo comportamento risulta inoltre condizionato dall'insieme di stimoli che caratterizzano il gioco e il suo contesto e ciò che genera un circolo vizioso che induce il giocatore a spostare e concentrare ossessivamente tutta la sua attenzione su quell'attività, alimentando la consistenza e la quantità delle sue aspettative irrazionali (Ladoucer *et al.*, 2002). Pertanto, la chiave per produrre un cambiamento nel gap consiste nella trasformazione attiva del sistema di credenze del giocatore e nella sostituzione delle idee distorte con altre più razionali (Ladoucer, Lachance, 2006).

Invece, *il modello comportamentale* interpreta il gioco patologico come il risultato di una serie di rinforzi. Per il "meccanismo del rinforzo intermittente" l'individuo è indotto ad attuare un comportamento con una maggiore frequenza nel tentativo di ottenere una possibile ricompensa (conosciuta in quanto già sperimentata), ma casuale. Nel gap questo meccanismo è assai evidente nel caso degli apparecchi elettronici (come macchinette elettroniche e vlt), dove il momento della vincita è imprevedibile e l'ammontare variabile della ricompensa influisce ulteriormente sulla costruzione delle aspettative del giocatore (Petry, 2002). I rinforzi per il giocatore sono di diversa natura: si tratta di ricompense economiche ma anche di sensazioni piacevoli di eccitazione o dell'effetto anestetico del gioco su sensazioni dolorose o spiacevoli, come il senso di vuoto, di solitudine, noia o depressione (Diskin, Hodgins, 1999). Nel caso del "condizionamento classico operante" il giocatore si trova circondato da stimoli esterni (es. nei casinò o nel caso delle slot machine vengono prodotti luci e suoni) che, se presentati immediatamente prima della vincita, dopo poche esposizioni si associano sensazioni corrispondenti a quella esperienza, anche in assenza della stessa, rendendo gratificanti i comportamenti di gioco.

---

<sup>11</sup> A tale proposito Stein S. (1989), rintraccia la dipendenza da gioco nel ritardo dello sviluppo cognitivo, nella fase che va dall'adolescenza all'età adulta. I giocatori si fermerebbero ad uno "stadio delle operazioni concrete" che fa loro credere che ogni puntata potrebbe essere quella buona, e li conduce a scommettere, a prescindere da quanto è accaduto nelle giocate precedenti. I giocatori si sentono imbattibili ed utilizzano il gioco come un mezzo per sfuggire dalla propria sofferenza.

<sup>12</sup> Nello specifico, gli studi di Ellen Langer (1975) fanno appello all'"illusione di controllo", secondo cui il giocatore tende a sovrastimare le sue capacità di dominare gli eventi, come fattore determinante la perseveranza del gioco. L'Autrice, attraverso diversi esperimenti, arriva a provare che un'aspettativa di dominio degli eventi molto alta è una distorsione cognitiva che si manifesta maggiormente in presenza di quattro fattori correlati all'abilità: la competizione, la scelta, la familiarità col compito e il coinvolgimento personale.

Infine, il *modello interpretativo integrato (bio-psico-sociale)* prevede un'interazione tra fattori biologici, psicologici e ambientali.

Il modello, elaborato da Sharpe (2002a), integra la vulnerabilità bio-psicologica, l'esperienza di gioco e le percezioni cognitive per spiegare come si sviluppa il gioco patologico e propone uno schema "stimolo-desiderio" per rendere conto del perché i comportamenti di gioco eccessivo si mantengono nel tempo.

Secondo questo modello ci sarebbe una vulnerabilità genetica (componente biologica) a carico dei sistemi dopaminergico, serotoninergico e noradrenergico che porterebbe anche a una vulnerabilità psicologica (per esempio, la presenza di tratti impulsivi) per lo sviluppo del gioco patologico (componente psicologica). Quello che si pensa del gioco nel contesto sociale (componente sociale) di riferimento ha, invece, un'influenza sull'attitudine al gioco.

Rispetto alla componente psicologica, gli individui rinforzati positivamente dai comportamenti ludici e con poca sensibilità agli effetti della "punizione" sembrerebbero preferire i giochi "veloci", cioè quelli che garantiscono vincite o piccole perdite come il gioco alle macchinette elettroniche. Ed ancora, gli individui con scarse abilità nella risoluzione dei problemi e con difficoltà a prevedere le conseguenze dei comportamenti correrebbero un grosso rischio di sviluppo del gioco patologico. Alcune esperienze ludiche possono condizionare le aspettative del gioco: per esempio, coloro che all'inizio della loro esperienza di gioco hanno ottenuto grosse vincite possono avere l'illusione che presto ricapiterà; chi, invece, ha ottenuto tante piccole vincite può convincersi che la costanza nel gioco prima o poi lo premierà. Si sviluppano, quindi, delle distorsioni cognitive che possono portare a sovrastimare le volte in cui ci sono state delle vincite.

Il modello assume che il gioco patologico si sviluppa e si mantiene per effetto dei processi di condizionamento classico e operante: il gioco viene associato ad uno stato di eccitamento mediante il condizionamento classico, che a sua volta condiziona positivamente verso il gioco. In questa cornice teorica, le vincite saltuarie funzionerebbero come un rinforzo intermittente alimentando enormemente le distorsioni cognitive.

L'associazione condizionata tra gioco ed eccitamento e le cognizioni collegate al gioco agirebbero come stimolo al desiderio o al bisogno di giocare. Inoltre, il desiderio di giocare può essere influenzato dagli eventi della vita e gli antecedenti che portano al gioco, differenti in base al tipo di giocatore. Per colui che gioca alle corse ai cavalli, la noia potrebbe essere l'antecedente che lo porta a giocare per raggiungere uno stato di eccitamento che contrasti l'apatia di partenza; per colui che gioca alle macchinette elettroniche, un umore disforico potrebbe essere l'antecedente che lo porta a giocare. Quando il desiderio di giocare viene assecondato, le vincite e le perdite saranno giustificate utilizzando distorsione cognitive collegate, per esempio, al senso di potere personale in caso di vincite, alimentando il loop che mantiene il gioco patologico.

## 1.2. Una premessa: un breve excursus sull'analisi sociologica in tema di gioco d'azzardo

Il gioco d'azzardo è inserito nelle diverse complessità sociali. È, dunque, necessario tenere in ampia considerazione le “implicazioni sociali” e i “fattori ambientali” connessi alle pratiche di gioco.

Infatti, sebbene la dimensione individuale (bio-psico-comportamentale) rivesta un notevole interesse con riferimento ai processi di cura della patologia e di sostegno psicologico diretti al giocatore d'azzardo patologico, appare non di meno evidente come trattare di questo fenomeno significhi necessariamente contestualizzarlo riconoscendo la pluralità di dimensioni socio-relazionali, economico-politiche e normative come fattori predittivi o amplificatori dei comportamenti di gioco, poiché determinanti le “caratteristiche strutturali” dell'individuo.

In questa prospettiva si inseriscono le interpretazioni sociologiche sul gioco d'azzardo e le motivazioni di tali analisi.

Da una prospettiva terapeutica, infine, l'immaginazione e la pratica sociologica intervengono necessariamente laddove è necessario porre rimedio alla sensazione di individualismo, o, in altre parole, alla mancanza di un senso di appartenenza ad una più ampia comunità esperita dal giocatore problematico. Lo scommettitore vive l'attività di gioco in forma “privata” ed “individuale” non contestualizzandola né riconoscendo la loro appartenenza ad una collettività e questa mancanza di sensibilità comunitaria, spesso interpretata solo come sofferenza psicologica, può essere colmata attraverso una riconnessione dei legami sociali e sociologici deteriorati.

### 1.2.1. I paradigmi interpretativi: devianza, sub-cultura, normalizzazione

La sociologia interpreta nel tempo il gioco d'azzardo attraverso il paradigma della devianza e quello sub-culturale, per giungere ad un approccio “normalizzante”.

Attraverso il *paradigma della devianza* il gioco d'azzardo è interpretato come un “atto deviante” ovvero un comportamento che si discosta dalle norme collettivamente accettate da una certa società, definita nel tempo e nello spazio – le norme di un codice giuridico oppure le regole di ordine morale e culturale – (Bertolazzi, 2008).

Emile Durkheim (1987) interpreta la devianza come un fenomeno che provoca una reazione sociale rafforzando la coesione del gruppo e la conformità alle norme che sovrintendono e condizionano l'individuo, che si sottomette ad esse rinunciando ad una parte di sé stesso, l'istinto, per conformarsi.

Egli (1996), inoltre, individua nell'atto deviante un “agente regolatore”. In uno stato di “densità morale”<sup>13</sup> in cui sussistono forti legami sociali riconosce nella devianza una «possibilità di trasformazione e rinnovamento sociali» laddove alcuni comportamenti devianti, non crimini legalmente sanzionati, sono maggiormente tollerati ed in certi casi «si rivelano anticipatori di un cambiamento nei costumi e di una morale futura» (Bertolazzi, 2008, pg. 24).

---

<sup>13</sup> All'opposto questo non succede in uno stato di “anomia”, quale stato di disorganizzazione sociale, dove, avanzando un nuovo sistema sociale, le regole e di valori vanno perdendo di efficacia (Bertolazzi, 2008).



Sempre a proposito dell'aderenza alle norme morali, valori e comportamenti socialmente condivisi, Parsons (1974) descrive il deviante come «disadattato, l'origine del suo disadattamento è psicologica, da ritrovarsi in un difetto di socializzazione che ha strutturato la personalità sulla base di bisogni-disposizioni aventi tendenze negative verso il sistema di aspettative condivise» (Pitch, 1975, pg. 10).

Anche per Merton (1938) la devianza è un problema di adattamento, di quell'attore che non è in possesso dei mezzi socialmente individuati per raggiungere le mete. È la società che propone delle mete a cui tutti gli individui tendono e mette a disposizione mezzi legittimi per raggiungerle<sup>14</sup>. Per Merton il drogato è assimilabile alla categoria del “rinunciario”, cioè colui che si è deliberatamente arreso all'inseguire le mete culturali proposte dalla società e rigetta di conseguenza anche i mezzi istituzionali previsti per ottenerle (Bertolazzi, 2008).

Il *paradigma della sub-cultura*, invece, delimita le attività ludiche ad un contesto “sub-culturale” o “contro-culturale<sup>15</sup>” quale riflesso della propria coscienza politica o del proprio stile di vita, puro atto deviante o di resistenza alle privazioni sociali derivate dal proprio ruolo sociale o strumento di espressione identitaria. Nell'accezione di subcultura, l'azzardo può essere interpretato come forma di devianza e opposizione ai valori comuni della cultura di maggioranza; mentre nell'area della controcultura esso è attribuito ad una «condizione di marginalità sociale, di esclusione dei mezzi legittimi, [...], di rifiuto per i valori elaborati dalla cultura egemone» (*Ibidem*, pg. 61).

Inoltre, in un frame sub-culturale le attività ludiche possono assolvere ad una funzione identitaria all'interno di un gruppo informale, i cui componenti aderiscono ad uno stile culturale attraverso una coerenza fra comportamento, abbigliamento, consumi culturali, gusti musicali e stili di vita – ad esempio nella cultura giovanile inglese i *mod* e i *rocker* –. A tale proposito, gli studi di A.K. Cohen (1963) riferiscono di intendere il gioco d'azzardo come un atto deviante di affermazione e “resistenza” al sistema. Per Cohen la devianza sub-culturale pare concentrarsi in alcuni strati socio-economici della popolazione, ovvero nel settore maschile della gioventù della classe media. In una società capitalistica a bassa mobilità sociale, su misura per la classe borghese, Cohen individua tre possibilità per la giovane classe operaia:

- i “ragazzi del college”: giovani che accettano le sfide del proprio status, fanno proprie delle mete che si impegnano a raggiungere seguendo le regole istituzionalizzate;

---

<sup>14</sup> Merton individua cinque modalità di adattamento: *conformità*: (+ mete + mezzi) l'individuo tende a più mete attraverso l'utilizzo di più mezzi; *innovazione*: (+ mete – mezzi) in questo caso l'individuo, tendenzialmente di classe bassa, ha interiorizzato l'importanza delle mete ma non ha fatto altrettanto sulla laicità dei mezzi; *ritualismo*: (– mete + mezzi) gli attori, in questo caso di estrazione medio-bassa, restano legati ai mezzi leciti pur sapendo che così non raggiungeranno le mete; *rinuncia*: (– mete – mezzi) sono i barboni, i senza dimora che rifiutano sia le mete che i mezzi socialmente accettati e condivisi; *ribellione*: (+/- mete +/- mezzi) rifiuto di tradizionali mete e mezzi per ridefinirli e cambiarli con nuovi al fine di rinnovare la struttura sociale.

<sup>15</sup> *Controcultura* come «un sistema di valori, credenze, modelli di comportamento e stili di vita che è soggettivamente inteso e appare oggettivamente contrapposto in modo radicale al sistema della cultura dominante in una società. [...] Elemento portante [...] è il rifiuto globale di tutte le istituzioni tipiche della società occidentale [...]» (Bertolazzi, 2008, pg. 61).

- il “ragazzo di strada”: che accetta la propria condizione e per non trasgredire abbassa le mete a cui aspirare;
- i “ragazzi delinquenti”: in questo caso vi è un rifiuto dei valori delle *middle class* e adotta stili di vita antitetici. Viene adottata una soluzione sotto culturale che fa dell’atto deviante un atto di affermazione. È qui che si inserisce il consumo di sostanze (Betolazzi, 2008).

Invece, attraverso una *prospettiva normalizzante* il consumo di attività ludiche viene riconosciuto non più come forma di disagio individuale o di rivendicazione sociale, ma come “attività tollerabile” che diviene parte integrante e non deviante del sistema sociale. Tale approccio interpretativo, formulato in origine in riferimento al consumo di sostanze psicotrope, viene in questa sede proposto come lettura dell’odierno panorama ludico poiché in esso si ritrovano i fattori che hanno condotto a tale interpretazione e che possono essere reinterpretati in riferimento all’azzardo (Parker, Albridge, 1998; Parker *et al.*, 2002):

- la crescente contiguità e disponibilità di diverse tipologie ludiche;
- l’aumento generalizzato degli sperimentatori;
- l’aumento del tasso dei giocatori;
- un atteggiamento tollerante nei confronti delle attività di gioco d’azzardo anche tra chi non ricorre ad esse, soprattutto verso il gioco responsabile;
- l’aumento del livello di adattamento culturale rispetto alle attività di gioco.

Negli ultimi trent’anni nell’effettivo contesto ludico internazionale si è consumata una piccola rivoluzione che ha modificato in modo rilevante il fenomeno del gioco d’azzardo ed ha assunto alcuni tratti caratteristici della “società dei consumi”<sup>16</sup>: il gioco d’azzardo è stato oggetto di una forte spinta commerciale che ha dilatato il reparto dell’offerta ludica con conseguente aumento del numero dei giocatori in valore assoluto (con una prevalenza di consumo diversificata da paese a paese) e degli sperimentatori; l’azzardo ha coinciso con una diminuzione dell’età di primo contatto con il gioco d’azzardo ed un’evoluzione dei *setting* e dei *pattern di consumo* delle attività ludiche (fra cui emergono in maniera prorompente il policonsumo, il poliuso<sup>17</sup> e il poliabuso), inoltre il gioco è divenuto “*normalizzato*” ovvero si è inserito nei *set* di ruolo, laddove non sfocia in *addiction*.

Le attività ludiche hanno ormai superato il legame classico tra gioco e disagio individuale e quello tra azzardo e rivendicazione sociale, per connettersi sempre di più al divertimento, ai contesti di *loisir*. Oggi il gioco è divenuto un mezzo per godere più pienamente della compagnia laddove sia un’attività ricreazionale condivisa con il gruppo dei pari o un mezzo di intensificazione del piacere individuale durante il tempo libero, nel caso in cui si giochi in solitudine.

Infine, ad un aumento generalizzato dei comportamenti di gioco, anche dinnanzi all’avvento del gioco digitale, è corrisposta una diminuzione dell’utilizzo dei servizi di prevenzione e cura in rapporto all’incidenza dei comportamenti ludici, anche laddove sfociano in dipendenza.

---

<sup>16</sup> Secondulfo, 2012.

<sup>17</sup> Il termine *poliuso* è in questo caso adottato per descrivere l’utilizzo di sostanze psicoattive simultaneo alla fruizione delle attività di gioco – a partire dalla definizione di poliuso in (Cipolla, 2008).

## 1.2.2. Le funzioni sociali del gioco d'azzardo

### 1.2.2.1. Il struttural-funzionalismo e l'azzardo

Le contraddizioni culturali del capitalismo costituiscono la base dell'analisi funzionalista del gioco d'azzardo.

A partire dal paradigma strutturale, per cui le parti di un'unità sociale complessa ed evoluta tendono a differenziarsi tra loro costituendo un insieme funzionale che riduce la tensione tra le contraddizioni culturali e strutturali ed il processo di gestione (macro e individuale) attraverso meccanismi prestabiliti, Necama Tec (1964<sup>18</sup>) e Edward Devereux (1980<sup>19</sup>) indagano il fondamento delle attività di gioco.

La posizione funzionalista sottolinea la funzione sociale contributiva del gioco d'azzardo.

A partire dalla visione societaria parsoniana, Devereux discute la visione deviante e patologica del gioco d'azzardo, sostenendo che esso ha una funzione sociale positiva.

L'azzardo è un meccanismo di controllo funzionale alla società per incanalare le proteste e le tensioni derivanti dalla frustrazione prodotte all'interno dei sistemi economici ed etici di base in un sistema capitalistico strumentalmente imperativo.

With his gambling thus rationalized and kept within bounds, he may be able to "drain off" potentially dangerous energies and thus, indirectly, to bolster and protect the precarious equilibrium of the dominant personality organization (Devereux, 1980, pp. 798-799).

Il gioco d'azzardo incontra diverse esigenze personali e sociali non soddisfatte nei sistemi capitalistici che tendono a produrre frustrazione (per esempio, non permettendo alla totalità di avere un ruolo sociale di prestigio) e prevedono valori disumanizzanti di ordine, di controllo, di routine, di specializzazione e neutralità affettivo.

Il gioco d'azzardo acconsente una protesta contro le restrizioni di bilancio e la razionalità, permettendo nel contempo la ricerca di emozioni, di aggressività competitiva e di *problem solving*, quali elementi raramente ammessi sul posto di lavoro o nella routine della vita quotidiana. Attraverso l'azzardo i giocatori sfuggono alle frustrazioni economiche del capitalismo, ed, allo stesso tempo, registrano una protesta simbolica contro il sistema, pur non sconvolgendolo.

Tuttavia, l'azzardo, quale incongruenza socio-culturale, deve essere sorvegliato poiché non diventi un problema sociale disfunzionale e dannoso.

La giustificazione funzionalista associa, inoltre, il gioco d'azzardo al crimine organizzato (Schelling, 1967)<sup>20</sup>. Quest'ultimo in un ambiente segregato fornisce la

---

<sup>18</sup> Tec N. (1964), *Gambling in Sweden*, Bedminster Press, NJ.

<sup>19</sup> Devereux E.C. (1980), *Gambling and the Social Structure: A Sociological Study of Lotteries and Horseracing in Contemporary America*, Arno Press, New York.

<sup>20</sup> Schelling T. (1967), "Economic Analysis of Organized Crime", in *Task Force Report: Organized Crime*, Washington, DC: President's Commission on Law Enforcement and Administration of Justice.

possibilità alle persone di poter perseguire valori non promossi dal sistema etico ed economico dominante, senza gravi perturbazioni per la struttura societaria.

In aggiunta, Tec, attraverso uno studio sul gioco legale in Svezia del 1960, osserva che il 75% della popolazione maschile di diversa estrazione sociale gioca a palla nuoto, declinando il concetto di gioco d'azzardo come devianza sociale e concludendo che le scommesse correlate a tale tipologia di gioco hanno una funzione sociale di riduzione del malcontento sociale mantenendo viva la speranza per il miglioramento sociale ed alleviando per qualcuno la frustrazione derivata dalla ricerca di soddisfare le loro aspirazioni di mobilità.

By keeping alive hopes for social betterment, gambling alleviates some of the frustration derived from the obstacles which segments of the population encounter in seeking to fulfil their mobility aspirations (Tec, 1964, pg. 113).

Questa riduzione di frustrazione ha, secondo Tec, effetti benefici per la continuità dell'ordinamento sociale svedese nella misura in cui le frustrazioni socialmente indotte possono essere considerate come potenziali fonti di comportamenti devianti o rivoluzionari contro l'ordine sociale esistente. Così, attraverso l'azzardo, gli scommettitori alleviano il malcontento per le privazioni e le aspirazioni insoddisfatte non attaccando la struttura di classi vigente.

To the extent that socially-induced frustrations can be regarded as potential sources of deviant or revolutionary behaviour in that they might find expressions as outright attacks against the existing social order, relief of these frustrations is beneficial to the continuity of the social order. Thus, instead of turning against the original source of their deprivations and unfulfilled aspirations, bettors are relieved through gambling of some of the frustrations and, hence, are less likely to attack the existing class structure (Tec, 1964, pp. 113-114).

#### 1.2.2.2. Le teorie della frustrazione sociale e di fuga

Una visione funzionalista radicale sul gioco d'azzardo è contenuta esclusivamente nelle opere di opere di Devereux e Tec.

Più comunemente, negli studi sociologici e culturali, il gioco d'azzardo assume una funzione prevalentemente di *loisir time* (Abt *et al.*, 1985; Zola, 1967). In questa prospettiva, l'azzardo è spiegato come un mezzo di piacere che può essere trasformato in business redditizio per le aziende private o in fonte di reddito per gli stati.

Un certo numero di studi mantiene l'ipotesi che nelle società moderne le attività ludiche derivino dalla necessità di fuga dalla routine quotidiana.

Gli scommettitori cercano la fuga non solo dalle frustrazioni indotte dalla loro posizione nella struttura sociale, ma anche dall'anomia e dall'alienazione (Downes *et al.*, 1967) e da ciò che essi sperimentano come noioso o fastidioso (Campbell, 1976; Richie, 2003). Questo argomento si fonde con l'opinione comune tra gli psicologi, che non saranno in questa sede discussi, che i problemi derivati dal gioco dipendano dalla ricerca di relax o di emozioni forti e dall'utilizzo delle attività ludiche come

auto-medicazione per anormali stati affettivi di ipo o iper-tensione (Jacobs, 1986; 1989).

La “Flow theory” formulata dallo psicologo americano Mihaly Csikszentmihalyi (1990) occupa uno spazio tra le teorie della frustrazione e di fuga combinando la prospettiva sociologica, psicologica e culturale e concentrando l’attenzione sul ruolo accattivante dell’esperienza di gioco. L’applicazione di tale teoria sui giochi d’azzardo è esposta in un articolo sulla rivista di antropologia *American Anthropologist* (Csikszentmihalyi, Bennet, 1971). “Flow” definisce uno stato ottimale di piacevole esperienza generato da alcune attività: l’attore è completamente immerso nell’attività, sperimenta gioia e realizzazione e dimentica le questioni temporali. Così, lo stato dissociativo del giocatore (Jacobs, 1986) corrisponde all’esperienza di flusso del giocatore. Lo sport di vario genere e i giochi d’azzardo sono praticati essenzialmente perché generano un flusso di attività ed esperienze. Infatti, nella realtà le persone sono più spesso al di fuori del canale di flusso poiché ci sono troppe opzioni tra cui scegliere – perciò le cose divengono complicate e causano preoccupazione – oppure ci sono poche opzioni di cose gratificanti da fare e ciò porta alla noia. Pertanto, le persone creano e cercano attività laddove vi sia con equilibrio ottimale tra possibilità e scelte, dove possono, dunque, sperimentare un flusso emozionale. Per esperire tale flusso il gioco non deve essere né troppo complicato né troppo semplice.

... like all effective play forms, games of chance successfully delimit, by means of both physical implements and rules, a slice of reality with which the player can cope in a predictable way, thereby losing himself in a pleasurable state of activity and consciousness, free of either worry or boredom. It is inherent in the basic structure of the games of chance that they drastically delimit possibilities...By being able to foresee the possibilities of the game, the player achieves a measure of control over the environment, a balanced state between chaotic worry and stultifying boredom – a tenuous area within which he experiences play (Csikszentmihalyi, Bennet, 1971, pg. 49).

Dunque, la teoria del flusso non approfondisce la dimensione delle ricompense sociali di gioco ma si concentra sul coinvolgimento dell’individuo nel gioco e sulla risultante esperienza di flusso che può divenire un sollievo qualora l’identità individuale non sia sentita come gratificante. Naturalmente, la teoria del flusso è limitata a forme di gioco che sono abbastanza semplici e ripetitive che hanno in tal modo il potenziale di generare esperienze di flusso.

Sinteticamente, tutte le teorie che coinvolgono la frustrazione e la fuga quali fattori determinanti le attività di gioco d’azzardo prevedono due sfere separate di attività: il mondo quotidiano e quello del gioco d’azzardo. Le frustrazioni esperite nel mondo della vita ordinaria *spingono* il giocatore verso il gioco d’azzardo: il giocatore sta fuggendo. Il mondo dell’azzardo *attrae* i giocatori, offrendo esperienze gratificanti ed emozionali. Queste ultime sono particolarmente adatte per alleviare le frustrazioni.

### 1.2.2.3. Le ricompense sociali del gioco d'azzardo

Un'ulteriore interpretazione dei comportamenti di gioco considera le ricompense sociali come fattori causali dei comportamenti di gioco d'azzardo. Si tratta dell'"interazionismo simbolico", un importante filone di microsociologia che nasce dai pensieri del filosofo americano George Herbert Mead sull'origine della relazione sociale tra mente e sé e riproposto dal sociologo Herbert Blumer (1969).

Essendo una reazione contro il comportamentismo, l'interazionismo simbolico sottolinea come le azioni umane si basano sull'interpretazione degli eventi, non semplicemente su risposte agli stimoli. L'interpretazione dà senso agli eventi ed i significati sono costantemente costruiti e modificati attraverso l'interazione sociale.

L'interazionismo simbolico è, dunque, uno studio della cultura e dei significati sociali a livello micro e, come tale, esso si fonde con gli studi sui significati culturali e sui modelli a grande scale, vale a dire con l'etnologia, l'antropologia e gli studi culturali.

Fra questi studi, emergono le ipotesi di Erving Goffman che ha lavorato per un certo tempo come croupier e commerciante nei casinò del Nevada. Anche se Goffman stesso non descrive il suo pensiero come interazionismo simbolico, qualora è etichettato come tale: l'Autore si focalizza sull'interazione tra i giocatori d'azzardo e le ricompense sociali che essi traggono dall'azzardo.

Le sue opinioni sul gioco d'azzardo sono esplicitate nel saggio *Where the Action Is* (Goffman, 1969), in cui definisce l'azione come attività «conseguenziale, problematico e intrapresa per ciò che riflette sul proprio sé (p. 136)». Il «prototipo di azione» è rappresentato dagli sport competitivi, dalla partecipazione ai dibattiti politici, dal *night clubbing* e dal gioco d'azzardo (p. 138).

In breve, per Goffman le attività di gioco d'azzardo sono mosse dal desiderio degli individui di fare una buona impressione sull'altro – mostrando abilità nel gioco così come compostezza nella vincita e nella perdita – e di aumentare, in tal modo, il prestigio personale.

Questa ipotesi è presente in numerose altre analisi sociologiche e culturali del gioco d'azzardo, secondo cui, la persone sono gratificate durante il gioco d'azzardo non tanto dalle ricompense economiche in caso di vincita, ma delle ricompense derivate dagli spettatori, dai co-giocatori e/o dagli avversari che rafforzano la partecipazioni a tali attività.

Pertanto, i fattori relativi alla dimensione sociale in una certa misura spiegano i vari livelli di coinvolgimento nel gioco, sia tra i diversi gruppi socio-culturali che tra gli individui.

### 1.2.2.4. Gli studi sub-culturali e i giochi d'azzardo

L'ipotesi che il gioco d'azzardo crea appartenenza sociale e fornisce ricompense sociali è il focus degli studi che concepiscono gli ambienti di gioco come sub-culture o delimitati regni culturali.

I giocatori non solo soddisfano attraverso l'"altro" il loro bisogno di contatti sociali, ma, quando accedono agli spazi dedicati alle attività ludiche, come per esempio il casinò o le sale da gioco, aderiscono a codici culturali specifici, lasciando

il mondo ordinario e la loro identità ordinaria assumendone o, per meglio dire, costruendone, nel gruppo, un'altra (Binde, 2008).

Nel suo libro *The Racing Game*, Marvin B. Scott riassume le sue osservazioni sul mondo sub-culturale degli scommettitori (Scott, 1968): i contesti di gioco costituiscono un piccolo cosmo in cui le caratteristiche di fondo dei giocatori, come la classe sociale di provenienza, sono escluse, permettendo al giocatore di esercitare nuove competenze e razionalità e così generando *nuove* identità.

In altre parole, la realtà vissuta è un'azione globale di creazione di nuove identità sociali.

... the race track constitutes a little cosmos on its own. ... Social class and other background characteristics of the players are excluded as relevant in this area. ... Not only are external identities excluded, but by permitting the player to exercise new skills and rationalities, horse racing generates *new* identities. At the track, Sammy the painter becomes Sammy the handicapper. ... Because the individual at the track is engrossed in an action in the presence of others similarly engrossed, the *reality* of his "field of consciousness" is confirmed and thrust upon him with clearness and distinctness. In other words, the reality experienced is an all-embracing reality (pp. 113-4, corsivo nell'originale).

Rosecrance (1985; 1986) sostiene che lo sviluppo di un'identità sociale di appartenenza al gruppo degli scommettitori è uno dei principali motivi di persistenza delle attività di gioco d'azzardo, nonostante le perdite nel lungo periodo. Mentre le ricompense sociali del gioco d'azzardo attirano il giocatori verso le attività ludiche, la motivazione a diventare profondamente coinvolto in una sub-cultura d'azzardo è rafforzata dall'esperienza di vita ordinaria vissuta come poco gratificante o addirittura frustrante, da cui deriva la necessità di costruire nuove identità appaganti per il "sé".

Questo processo è al centro degli studi di Grant Ocean (Ocean, Smith, 1993; Ocean, 1996) sui frequentatori regolari dei casinò americani. Per l'Autore i casinò costituiscono una sub-cultura con valori distintivi, credenze e norme informali proprie; in sostanza, un "universo sociale" dove le apparenti distinzioni sociali, etniche e gli handicap fisici sono irrilevanti. I valori dominanti tra i giocatori regolari risultano il "battere il sistema" e la "cooperazione" e gli stessi scommettitori percepiscono sé stessi come partecipanti di un gruppo egualitario con interessi comuni.

Nel corso del tempo, gli individui sviluppano un'identità distinta nel mondo sociale dei casinò, che aumenta l'autostima e costituisce un rinforzo positivo per le attività ludiche.

Per i giocatori regolari, la sub-cultura dei casinò è altamente gratificante, nonostante essi spendano tempo e denaro per farne parte; allo stesso tempo, molti frequentatori abituali sviluppano malcontento nei confronti della vita ordinaria.

Inoltre, i giocatori abituali mentre diventano profondamente impegnati nei giochi da casinò, ricevono, con il tempo, anche lo stigma di giocatore d'azzardo problematico. Ciò rende ancora più difficile per essi disimpegnarsi dalla sub-cultura del gioco d'azzardo e reintegrarsi nella società ordinaria.

Così, le persone socialmente emarginate possono facilmente rimanere coinvolte nei giochi di casinò che divengono gratificanti poiché «...gli esseri umani tendono a gravitare intorno a situazioni sociali che li pongono in uno stato superiore» (Ocean, Smith, 1993, pg. 328).

Tuttavia, qualora la persona abbandoni completamente l'attaccamento alla società tradizionale e adotti l'identità e lo stile di vita di un giocatore d'azzardo, la necessità di approvvigionarsi denaro potrebbe condurre allo spaccio e ad attivare altre condotte criminose (Walters, 1994).

Sostanzialmente, gli studi sub-culturali sottolineano l'importanza della dimensione sociale e identitaria del gioco d'azzardo per spiegare i diversi livelli di coinvolgimento. Da questa prospettiva, un elevato coinvolgimento può essere spiegato da fattori sociali, piuttosto che patogeni.

### 1.2.3. Alcune teorie sul giocatore d'azzardo

Partendo da una prospettiva critica della teoria sub-culturale di Cohen (1963) ed orientando il focus dell'attenzione sul giocatore d'azzardo – sottolineando la natura socialmente costruita del gap – David Matza e Gresham Sykes (1957), nel saggio *Theory of Delinquency*, disaminano le cosiddette *tecniche di neutralizzazione* della norma, che gli scommettitori utilizzano per sottrarsi alle responsabilità dei propri comportamenti di gioco.

Gli Autori affermano che tutti i membri di una società, devianti compresi, sono legati al sistema di valori dominante, ma che taluni conquistano la possibilità (libertà) di attivare comportamenti diversi (ad esempio ludici) o delinquenti mediante l'uso di tecniche di neutralizzazione (delle regole socialmente condivise), cioè alcune strategie cognitivo-sociali finalizzate alla razionalizzazione del proprio comportamento e mirate a minimizzarne l'incoerenza con i valori condivisi, fra cui:

- *la negazione della responsabilità*: qualora il giocatore sostiene che forze esterne abbiano causato il suo comportamento, contro o indipendentemente dalla sua volontà;
- *la negazione del danno*: ogni volta che il giocatore tende a sminuire il danno causato sostenendo che “non voleva fare del male a nessuno” a partire da sé stesso;
- *la negazione del riconoscimento della vittima*: laddove lo scommettitore sostenga che, la parte offesa dai suoi comportamenti, meritasse il danno (per esempio i familiari);
- *la condanna di chi condanna*: il giocatore evidenzia la volontà dell'altro di procurargli del male (stigmatizzandolo);
- *il richiamo a fedeltà più alte*: il giocatore razionalizza il suo comportamento come svolto a favore di qualcuno, giustificandosi con un “non l'ho fatto per me”.

Si consideri che, i giocatori nel corso della propria carriera esperiscono sia l'indebolirsi della propria rete sociale (famiglia, amici, colleghi di lavoro, ecc.), a causa del crescente coinvolgimento nelle attività ludiche e dei continui rinforzi negativi in merito alle scelte messe in atto relativamente al gioco ed alla gestione del



denaro (relativamente a ciò si vedano, fra gli altri, Ocean, Smith, 1993; Rosecrance, 1986; Sanicola, Bosio, 2002), che discriminazioni dall'esterno – in un circolo continuo – provocando un rafforzamento dell'adesione alla sub-cultura dell'azzardo che protegge i giocatori dalla stigmatizzazione che ricevono dal mondo "esterno", la neutralizza, preservandoli dai sentimenti di discrasia che li costringerebbero, diversamente, a mettere in discussione il proprio comportamento.

I processi che agiscono sull'autostima sono stati messi in rilievo anche da Bandura (1991; 2002) che, nell'analisi socio-cognitiva del ragionamento e del comportamento morale, ha individuato i meccanismi che consentono ai soggetti, pure a coloro che fanno riferimento a standard morali elevati (Bandura, 2006), di interpretare in maniera distorta un'azione riprovevole al fine di salvaguardare l'immagine di sé. In particolare, l'Autore propone otto meccanismi di disimpegno morale (Bandura *et al.*, 1996; Caprara *et al.*, 2006) che operano al "livello dell'interpretazione dell'azione" (giustificazione morale, etichettamento eufemistico e confronto vantaggioso), al "livello della distorsione del rapporto esistente fra causa ed effetto" (spostamento e diffusione della responsabilità, distorsione delle conseguenze) ed, infine, al "livello della rappresentazione della vittima" (deumanizzazione e attribuzione di colpa). Analizzando, nello specifico, i singoli meccanismi (Bandura *et al.*, 2001; Caprara, 1997) è possibile rilevare che:

- la *giustificazione morale* consente di presentare a sé stessi e agli altri una condotta nociva come rispondente a principi socialmente accettabili. Attraverso tale meccanismo le azioni vengono giustificate in modo da salvaguardare la rappresentazione del sé e non contraddire i principi cui il soggetto si ispira ridefinendo il significato dell'azione compiuta;
- l'*etichettamento eufemistico*, attraverso il linguaggio, tende a ridurre la gravità dell'azioni compiuta definendola con termini che ne minimizzano gli effetti;
- il *confronto vantaggioso* consiste nel chiamare in causa comportamenti ritenuti peggiori al fine di distogliere l'attenzione dagli effetti negativi della propria condotta;
- lo *spostamento di responsabilità* permette al soggetto di non attribuirsi un ruolo attivo nel compimento di un'azione dislocando la responsabilità ad un livello superiore che può essere rappresentato da una legittima autorità o anche dalla società in generale;
- la *diffusione della responsabilità* consente al soggetto di condividere la responsabilità dell'agito con un gruppo più ampio, il "branco" o la "banda giovanile" permettendo ai singoli membri di sentirsi meno coinvolti;
- la *distorsione delle conseguenze* può essere attuata minimizzando gli effetti di un comportamento al fine di ridurre la colpa personale e interpretare come lecita anche un'azione deviante;
- l'*attribuzione di colpa* spinge il soggetto ad interpretare il proprio comportamento come provocato dall'altro (la vittima) e ad esonerarlo dalla gravità delle conseguenze dell'azione compiuta;
- la *deumanizzazione della vittima* consiste nel deprivare il soggetto cui sono rivolte le azioni dannose, riducendolo al rango di oggetto o di animale.

Per quanto concerne i fattori che favoriscono o inibiscono l'inclinazione all'uso dei meccanismi di disimpegno morale, il quadro delle ricerche, in tal senso, appare complesso e non sempre coerente: alcuni studi hanno, infatti, individuato la povertà

dell'ambiente sociale, l'educazione ricevuta dai genitori e l'empatia come possibili precursori del disimpegno morale (Williamson, Hyde, 2007; Detert *et al.*, 2008), mentre altri hanno evidenziato l'assenza di correlazione fra status socio-economico e inclinazione all'uso di meccanismi di disimpegno morale (Bandura *et al.*, 1996).

Con il termine disimpegno morale, dunque, vengono indicate strategie utilizzate, a livello individuale e gruppale, per svincolarsi dalle norme, eludere la responsabilità ed agire azioni in contrasto con il sistema di valori socialmente condiviso, orientate verso una dimensione di libertà volta al compimento di un'azione azzardata come quella del giocatore patologico e riassunta nel concetto di “deriva” che implica la convergenza fra la cultura delinquenziale e quella mainstream.

Tali strategie possono anche costituire la premessa per la fondazione di una cultura dell'azzardo di tipo sub-culturale che, tuttavia, non si contrappone frontalmente, e con caratteri contro-culturali, alla legislazione sociale: «il giocatore d'azzardo, pertanto, come il giovane deviante, non rappresenta un'opposizione radicale ma piuttosto un fallimento preannunciato» (Sykes, Matza, 1957, pg. 668).

Inoltre, nonostante il progressivo adattamento culturale verso le pratiche di gioco tradizionalmente riconosciute come devianti<sup>21</sup>, si evidenzia come sia ancora la prospettiva della maggioranza della collettività a definire il ruolo del giocatore d'azzardo. Lo scommettitore è il prodotto di una *reazione sociale* di tipo processuale in cui intervengono, da un lato, i processi comunicativi connessi alle pratiche di gioco e, dall'altro, l'attribuzione di significato che i comportamenti ludici ricevono (Erikson, 1962, pg. 308).

La condizione di giocatore d'azzardo è “oggettivata” dalla qualità della risposta sociale, quali atti linguistici o collettivi, piuttosto che dalle caratteristiche dell'agire stesso, avviando l'individuo, stigmatizzato, alla definizione di un nuovo ruolo e di una diversa identità: «Se una società definisce un certo tipo di condotta come deviante, allora coloro che la assumono dovranno sopportare le conseguenze di essere considerati devianti, che gli piaccia o meno» (Berger, Berger, 1977, pg. 370).

Lo stigma, nella definizione coniata da Goffman (1970) – formulata in origine con riferimento ai malati psichiatrici –, costituisce un discredito sociale permanente che affligge la percezione sociale di una persona, spostando l'attenzione dai caratteri positivi, impedendone l'accoglimento in un ordinario rapporto sociale e finendo per assumere una funzione educativo-addestrativa collettiva. In tal senso, lo stigma è utilizzato come strumento di gestione delle relazioni collettive, dei comportamenti dei singoli e del mantenimento dei valori del gruppo d'appartenenza.

Altri autori si sono poi impegnati nella definizione del termine “stigma”, soffermandosi, in particolare, sulle implicazioni sociali ad esso connesse. A tale proposito, Miles (1984) ha definito lo stigma come una reazione della società che seleziona certi attributi, li giudica indesiderabili e svaluta la persona che li possiede. Da questa prospettiva, pertanto, lo stigma è strettamente correlato alla cultura di appartenenza ed alla contingenza storica, politica e sociale. Ed ancora, Huxley (1993) indica lo stigma come una discriminazione negativa basata sulla mancanza d'informazione; Dain (1994) paragona lo stigma ad un pregiudizio che riguarda un'intera classe di persone marchiandole irreversibilmente; Susman (1994), infine,

---

<sup>21</sup> Su questi temi si vedano tra gli altri: Wynn S. (1980); Ritzer G., Stillman T. (2001); Cosgrave J.F. (2006); Kingma S.F. (2010); Humphreys A., Latour K.A. (2013).

descrive lo stigma come un tratto persistente di un individuo o di un gruppo evocante reazioni negative o punitive.

Il termine “stigma” è, quindi, strettamente correlato al concetto sociologico di devianza. Scheff (1974), sociologo dell’Università della California di Santa Barbara argomenta che la devianza può essere più utilmente considerata come reazione sociale ad un atto, piuttosto che una caratteristica intrinseca dell’agire. Sono «i gruppi sociali a creare la devianza stabilendo delle norme la cui infrazione va a costituire appunto la devianza e applicandole a particolari individui che vengono classificati come estranei... la devianza non è una qualità dell’atto che una persona compie, ma piuttosto una conseguenza dell’applicazione da parte degli altri di regole e sanzioni al trasgressore. Il deviante è uno cui questo marchio è stato applicato con successo; il comportamento deviante è tale in quanto così marchiato dalla gente» (pg. 28). Il deviante non è solo chi si è reso responsabile di azioni anormali o criminali, ma chi in seguito a sue determinate caratteristiche somatiche o psichiche o al suo agire diviene stabilmente immagine di un modo di essere che va pubblicamente evitato (ivi).

In quest’ottica, diviene determinante il carattere processuale delle carriere di gioco in cui la stigmatizzazione determina la progressiva interiorizzazione, da parte del giocatore, dell’identità che gli viene “assegnata” dall’opinione pubblica.

Si tratta, dunque, di una reazione sociale non solo percepita dal giocatore ma anche fatta “propria”, che funge da rinforzo stabilizzando il comportamento in causa, anche per via dell’isolamento e dell’auto-segregazione dei gruppi non conformi.

Si è in presenza di un modello sequenziale nella costituzione di un comportamento che contraddistinguerà il giocatore patologico: «chi entra in una posizione trova già, virtualmente, un sé: egli non deve far altro che aderire alle pressioni che subirà e troverà un io bell’è fatto per lui» (Goffman, 1979, pg. 6).

Sostanzialmente, il giocatore patologico attraverso il processo di stigmatizzazione interiorizza il suo stereotipo come parte integrante dell’identità personale. L’essere etichettato con un *marchio infamante* (Goffman, 1970) produce anche una degradazione di status in quanto ad esso saranno assegnati altri comportamenti tipicamente deprecabili come l’essere violento, l’utilizzo di sostanze psicoattive, l’essere inaffidabile etc...La persona così identificata modificherà di conseguenza la sua visione del mondo con un mutamento nella gerarchia dei valori (Lemert, 1981) ed il proprio set di ruoli con una probabile affiliazione ad una sottocultura deviante (Becker, 1963)<sup>22</sup>.

---

<sup>22</sup> Vale la pena ricordare che la “teoria dell’etichettamento” (o *labelling approach*), che vede tra i suoi maggiori esponenti Lemert e Becker e muove i suoi primi passi negli Stati Uniti tra gli anni ‘50 e ‘60, si basa sul presupposto che la definizione di un comportamento deviante è del tutto relativa, in quanto dipende dalla definizione normativa che in un dato contesto sociale di riferimento, viene attribuita ad un comportamento ed il “deviante” è colui che viene etichettato come tale in quella stessa realtà. Dunque se, per “devianza primaria”, s’intende quella condotta deviante che prescinde dalle reazioni sociali e psicologiche che modificano il ruolo e l’identità del soggetto agente; l’etichettamento risulta correlato alla cosiddetta “devianza secondaria” che si realizza come effetto della reazione sociale e comporta peculiari effetti psicologici: l’attore si percepisce come deviante, sviluppa tutta una serie di atteggiamenti oppositivi che il ruolo comporta, con conseguente fissazione in tale ruolo di deviante.

Un altro aspetto rilevante è quello della *visibilità* delle persone stigmatizzate, della loro *perceutibilità* o *evidenza* intese come fattori che influenzano, con importanti conseguenze, l'identità sociale di un individuo nelle sue relazioni quotidiane. A tale proposito, è interessante notare come la percezione dello stigma sia modificata dalla conoscenza diretta della persona: lo stesso Goffman (1970) aveva posto in evidenza come, sebbene i rapporti di familiarità non siano univocamente correlati ad una riduzione del disprezzo, la frequentazione induce una maggiore disponibilità alla tolleranza. Anche se, per contro, lo stesso autore mette in risalto come lo stigma tenda a diffondersi fra la rete parentale.

Dalla letteratura emerge come una corretta informazione possa far diminuire lo stigma (Storper-Perez, 1969; Vender, 1987; Steadman, Cocozza, 1978; Shain, Phillips, 1991; De Martis *et al.*, 1987; Scheff, 1974; Kuypers, Bengston, 48).

Infine, il giocatore problematico è al contempo oggetto di ripudio sociale e di assistenza (Lemert, 1981), infatti, alla stigmatizzazione si affiancano una serie di politiche ed interventi terapeutici volti al recupero ed alla ri-socializzazione dello scommettitore.

#### *1.2.4. Le interpretazioni sull'effettivo panorama dei giochi: tra consumo e malattia*

Dalla prospettiva storica, il gioco d'azzardo negli ultimi trent'anni ha subito una forte trasformazione che l'ha visto, da un lato, condannato e regolato e, dall'altro, destigmatizzato e liberalizzato (Reith, 1999).

A partire dalla sua liberalizzazione, il gioco d'azzardo può essere interpretato, attraverso due linee interpretative opposte ed al contempo complementari, come pratica di consumo e malattia (Bertolazzi, 2013).

Il primo approccio considera il gioco d'azzardo una delle ultime forme della cultura del consumo contemporanea (Kingma, 2010). La progressiva liberalizzazione del gioco d'azzardo vede la moltiplicazione dell'offerta ludica (non di meno nel digitale), ha prodotto l'ingresso dei giochi in mondi sociali nuovi ed il gioco d'azzardo continua a subire una forte spinta commerciale così da presentarsi come "nuova e incentivata forma di consumo"<sup>23</sup> (Capitanucci, 2008).

Il paradigma morale, accanto a quello legale e psicoanalitico, perde di valore, venendo sostituito da quello economico: il gioco d'azzardo diventa un business<sup>24</sup> (Dotti, Esposito, 2016).

Nello specifico, il processo di globalizzazione ha riguardato anche il gioco d'azzardo che viene inserito nei diversi *set* di ruoli sociali colonizzando il tempo libero (Baudrillard, 1976), è finalizzato al divertimento e all'evasione ed è divenuto un'"appendice" dell'industria (Lasch, 1999) che riproduce le costrizioni mentali e pratiche del tempo produttivo (Baudrillard, 1976). La *Mcdonaldizzazione* (Ritzer,

---

<sup>23</sup> Per la comprensione del significato dei rituali di consumi si consiglia la lettura del volume Bartoletti R. (2010), "L'efficacia simbolica delle cose: forma e significato dei rituali di consumo", in Codeluppi V., Paltrinieri R. (a cura di), *Il ciclo della merce: cambiamenti della produzione e del consumo*, FrancoAngeli, Milano.

<sup>24</sup> Croce M. (2001), "Vizio, malattia o business? Storia dei paradigmi sul gioco d'azzardo", in Croce M., Zerbetto R. (a cura di), *Il gioco e l'azzardo*, FrancoAngeli, Milano.

1993) delle istituzioni del *loisir*, che, dunque, costituiscono il completamento della routine quotidiana, si affianca ad un processo di *incantamento* (Bertolazzi, 2013) caratterizzato dall'omologazione dell'offerta, dalla disumanizzazione delle merci e dei luoghi dedicati al consumo e dal moltiplicarsi delle "cattedrali del consumo" come i parchi giochi e le sale da gioco (di cui, un esempio rappresentativo è Las Vegas in cui si accelera l'offerta ludica cercando di sedurre e persuadere il giocatore a spendere il più possibile). I luoghi del divertimento divengono cattedrali dove tutto diventa emozione/possibilità/ripetizione/presente (Gottschalk, 2009). Il gioco d'azzardo, diviene così parte integrante di un'economia globale del divertimento (Kingma, 2010) e ne deriva una nuova figura, il *gamer* o "giocatore ricreazionale" prevedendo una de-stigmatizzazione delle attività ludiche ed un gioco d'azzardo "auto-regolato" (Castellani, 2000; Sassatelli, 2004) (cfr. Bertolazzi, 2013).

Nel contesto della "società del consumo"<sup>25</sup>, il gioco d'azzardo da pratica di consumo confinata fra gruppi di persone – ad alta vulnerabilità – diviene "consumo auto-riferito" che materializza il sé, significati, valori e modelli culturali e rende manifeste le relazioni sociali (Secondulfo, 2012).

Inoltre, nel suo saggio sulla società dell'iperconsumo, Lipovetsky (2006) evidenzia una progressiva trasformazione della relazione tra consumatore-produttore-distributore che ha modificato le modalità di consumo. Il periodo che stiamo vivendo, sarebbe caratterizzato dalla colonizzazione della logica del consumo di ogni sfera sociale. In questa fase, il consumo non risponde ad un bisogno o a un'esibizione, come nelle due fasi precedenti, ma ad una necessità di sperimentare, vivere, ripetere, amplificare emozioni. Si acquista un bene o un servizio per la gratificazione emotiva, fisica, sensuale che l'acquisto offre. È una modalità di consumo ove la motivazione, l'aspettativa, il desiderio e la conseguente coazione a ripetere sarebbero legati agli effetti immediati dell'acquisto di un bene.

Del resto, Giddens (1995) ha osservato come la diffusione delle dipendenze sia il risultato di un "ordine post-tradizionale" che vede un'erosione del senso di comunità, di un sistema di convinzioni comuni e la disorganizzazione dell'identità individuale. Tuttavia, la concezione neoliberalista, che attribuisce agli individui la libertà e la responsabilità delle loro scelte, se porta, da un lato, ad un'attenuazione della condanna moralistica sui comportamenti, dall'altro, non può che portare il soggetto alla colpevolizzazione delle proprie inadeguatezze e delle proprie incapacità: percezione che a sua volta alimenta il ricorso a provare, al consumare, a rendersi competitivi (Lavanco, Croce, 2008).

Se il primo approccio considera il gioco d'azzardo come bene di "consumo", l'approccio della medicalizzazione lo interpreta come "malattia" (Bertolazzi, 2013).

A Justus Pastorius (1956) nel manuale *Alea. De Curanda Ludendi in Pecuniam Cupiditate* si devono i primi innovativi elementi, di straordinaria attualità, precursori del metodo psicoanalitico per la cura ("La parola domatrice dell'anima").

Successivamente, nel testo di Benjamin Rush (1784) *An Inquiry Into the Effect of Ardent Spirits Upon the Human Body and Mind* riferito all'alcol, le *addiction*

---

<sup>25</sup> Con tale definizione Si indica la società del presente in cui prevale l'etica del consumo e tutte le esperienze si trasformano in merci o servizi. È una società di individui (non di gruppi) dove i beni di consumo definiscono le identità personali e assumono una funzione di mediazione simbolica delle relazioni sociali (Secondulfo, 2012).

diventano malattia e, nello specifico, sono descritte attraverso il termometro dell'interperanza, ovvero dalle conseguenze inseribili in tre diverse categorie: quella dei vizi, quella delle punizioni e quella delle malattie.

Invece, il medico italiano G. Caramma nel 1898 rivendica l'interesse della medicina per il gioco d'azzardo classificando il giocatore in tre "specie": quelli occasionali, quelli di professione e quelli per passione.

Nel 1980, il gioco d'azzardo patologico viene inserito per la prima volta nel DSM-III (Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali curato dall'Associazione americana dei medici psichiatri – APA –) annoverato tra i disturbi del controllo degli impulsi (Maturò, Conrad, 2009). Nel 2013, invece, nell'edizione del DSM-V viene classificato come *gambling disorder*. Presentando caratteristiche analoghe, talvolta sovrapponibili, alla tossicodipendenza, l'azzardo è stato riconosciuto a tutti gli effetti come *addiction* nella sezione dedicata ai "Disturbi da dipendenza e correlati all'uso di sostanze".

Gli strumenti ad oggi più utilizzati per formulare una diagnosi di gioco d'azzardo patologico sono il DSM (*Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali*) e il SOGS (*South Oaks Gambling Screen*).

Tuttavia, si segnalano, da più parti, i limiti di tali sistemi diagnostici: dapprima, gli individui compilano individualmente la domanda senza il coinvolgimento dei familiari, quando, invece, è comprovato il ruolo di fronteggiamento e deterrente del nucleo familiare nei casi di gioco compulsivo (Suissa, 2006, cfr. Bertolazzi, 2013); inoltre, non è possibile identificare un'unica tipologia di giocatore d'azzardo ma occorre prendere atto delle differenze di ogni singolo caso nell'insieme degli scommettitori, e, conseguentemente, di un diverso approccio terapeutico (Castellani, 2000, cfr. Bertolazzi, 2013); infine, il DSM-V diminuendo i criteri diagnostici per l'individuazione dei comportamenti ludici cronici da dieci a nove assottiglia l'insieme dei giocatori d'azzardo patologico.

In ultimo, la medicalizzazione prevede due differenti e consequenziali approcci interpretativi (Bertolazzi, 2013; 2016a): il modello della malattia cronica (*chronic disease model*) che considera il gioco d'azzardo come una forma di dipendenza individuale ed il modello di sanità pubblica (*public health model*) che, invece, considera il gioco d'azzardo come "malattia sociale" che si caratterizza per fattori individuali e, soprattutto, determinanti sociali.

## Cap. 2 – Il profilo dei giocatori d'azzardo patologici

---

### 2.1. Diagnosi, storia evolutiva e tipizzazione dei giocatori d'azzardo

#### 2.1.1. La diagnosi del gap

Il *disturbo da gioco d'azzardo* è definito come un comportamento problematico, persistente e ricorrente, che causa conseguenze clinicamente significative (APA, 2013).

Nella quinta edizione del Manuale Diagnostico e Statistico (DSM-V) curato dall'Associazione americana dei medici psichiatri (APA), il *gioco d'azzardo patologico* (o *gambling disorder*), presentando caratteristiche analoghe talvolta sovrapponibili alla tossicodipendenza, è stato riconosciuto a tutti gli effetti come *addiction* nella sezione "Disturbi da dipendenza e correlati all'uso di sostanze" e, rispetto alla precedente edizione, sono stati diminuiti i criteri diagnostici da 10 a 9, (nello specifico, è stata eliminata la voce "commettere atti illegali"), è stata abbassata la soglia dei sintomi correlati da cinque a quattro ed è stato introdotto il limite temporale di 12 mesi nell'ambito del quale i sintomi devono essere rilevati (si veda tabella 1), assottigliando la frazione di popolazione coinvolta nell'azzardo patologico.

*Tab. 1 – Criteri diagnostici del disturbo da gioco d'azzardo*

---

A. *Persistente e ricorrente comportamento problematico di gioco d'azzardo che comporta difficoltà o disagio clinicamente significativi, come indicato dal soggetto che, nell'arco di un periodo 12 mesi, presenta quattro o più tra i seguenti sintomi:*

---

1. ha bisogno di giocare d'azzardo con quantità crescenti di denaro per raggiungere l'eccitazione desiderata.
  2. è irrequieto o irritabile quando tenta di ridurre o interporre il gioco d'azzardo.
  3. ha tentato ripetutamente e senza successo di controllare, ridurre o interrompere il gioco d'azzardo.
  4. è eccessivamente assorbito dal gioco d'azzardo (per esempio, ha persistenti pensieri di rievocazione di esperienze passate di gioco d'azzardo, di programmazione dell'attività di azzardo successivo, sul modo attraverso cui procurarsi denaro con cui giocare).
  5. spesso gioca d'azzardo quando si sente a disagio (per esempio, indifeso, colpevole, ansioso, depresso).
  6. dopo aver perso, spesso torna un altro giorno per rifarsi (rincorre le perdite).
  7. mente per occultare l'entità del proprio coinvolgimento nel gioco d'azzardo.
  8. ha messo a repentaglio o perso una relazione significativa, un rapporto di lavoro, oppure un'opportunità scolastica o di carriera per il gioco d'azzardo.
  9. fa affidamento su altri per reperire il denaro per alleviare una situazione finanziaria disperata a causa del gioco d'azzardo.
- 

B. *Il comportamento d'azzardo non è meglio interpretabile come un episodio maniacale.*

---

*Fonte: tradotto dal DSM-V (APA, 2013)*

Il primo criterio riguarda l'assuefazione. I giocatori d'azzardo incrementano le puntate alla ricerca di una maggiore eccitazione, ma anche, piuttosto, nel tentativo di rifarsi più rapidamente possibile delle perdite. Il criterio può ritenersi soddisfatto quando l'operatore dimostra un effettivo incremento del comportamento di gioco, sia come identità delle singole puntate, che in termini di frequenza e di tempo di gioco (Blaszczynski *et al.*, 2008).

Il secondo criterio esprime la presenza di sintomi astinenziali. Si tratta di sintomi poco specifici, descritti in termini di tensione, irritabilità, desiderio incoercibile (*craving*), ansia, nervosismo, insonnia, ma, talora, anche di sintomi fisici multiformi quali cefalea, alterazioni gastrointestinali, diarrea, inappetenza, debolezza, tachicardia o palpitazioni, tremori, crampi o dolori muscolari, difficoltà respiratorie, sudorazioni, brividi e febbre (Rosenthal, Lesieur, 1992; Blaszczynski *et al.*, 2008).

Il terzo criterio prevede la perdita del controllo e l'incapacità di interrompere il comportamento di gioco. L'elemento fondamentale del sintomo non è tanto la volontà di smettere, quanto, piuttosto, l'aver (inutilmente) avviato, senza successo, una o più strategie di controllo o cessazione del proprio comportamento di gioco.

Inoltre, si può esplicitare un coinvolgimento in quest'attività non solo in termini comportamentali, ma anche affettivi e cognitivi. Il tempo effettivo di gioco può essere relativamente limitato, come ad esempio nelle scommesse sportive o nel Lotto. Tuttavia, il giocatore può spendere molto tempo nella pianificazione delle attività ludiche, ovvero nel reperimento del denaro da investire in scommesse e nel nascondere le prove ai familiari.

Il quinto criterio contempla l'evitamento di stati emotivi negativi attraverso l'attività di gioco d'azzardo. Talvolta, le attività ludiche sono orientate alla ricerca di una maggiore eccitazione/di piacere psico-fisico oppure all'evitamento di emotività negative. Frequentemente, i due domini motivazionali sono entrambi presenti ed operanti nello stesso giocatore.

Il tentativo di rifarsi dalla perdita è il più costante sintomo rilevabile nei giocatori d'azzardo ed è spesso già presente nei giocatori con bassi livelli di problematicità (Toce-Gerststein *et al.*, 2003). Il criterio è da considerarsi soddisfatto anche quando il giocatore adotta strategie di gioco più costose con l'obiettivo di recuperare il denaro perso.

Il criterio della dissimulazione riguarda, da un lato, la negazione ai familiari delle giocate, delle entità perse e dei debiti, dall'altro, i comportamenti francamente illegali come la falsificazione, la frode, il furto o l'appropriazione indebita (APA, 2013, pg. 586).

Il gioco d'azzardo eccessivo riduce spesso le capacità di far fronte al proprio set di ruoli. A tale proposito, alcuni dei costi sociali comuni del gap includono il suo impatto negativo sugli adempimenti professionali (Productivity Commission, 1999) e problemi interpersonali tra i giocatori d'azzardo e gli altri significativi, includendo in questo processo la violenza domestica, le separazioni, l'abbandono della famiglia o di minori e gli effetti negativi sulla salute mentale e fisica dei membri della famiglia (Lorenz, Yaffee, 1986; 1988; 1989).

L'ultimo criterio si riferisce alla ricerca di una soluzione alla precaria situazione finanziaria disperata tipica dei giocatori d'azzardo attraverso finanziarie o la richiesta di prestiti (nonchè allo strozzinaggio). Tuttavia, non è specificato se la mera presenza di debiti di per sé sia un elemento sufficiente per assegnare valore positivo al sintomo.

Il DSM-V, analogamente alla precedente edizione, esclude la diagnosi di disturbo da gioco d'azzardo, da un lato, nel caso in cui il comportamento non sia associato alla presenza di un episodio maniacale, ad eccezione del caso in cui sia dimostrabile la presenza di gap durante i periodi di assenza di mania (o ipomania), dall'altro, nel caso in cui il paziente parkinsoniano mostri un collegamento molto stretto tra sintomi



di gioco patologico e trattamento dopaminergico, con la loro conseguente risoluzione dopo modificazione o riduzione della terapia (APA, 2013).

Inoltre, il DSM-V introduce specificazioni di decorso: *persistente*, se i sintomi sono presenti continuativamente per un lungo periodo di tempo; *episodico*, quando sono presenti lunghi periodi caratterizzati da assenza o rilevante attenuazione dei sintomi, seppur alternati a periodi di gioco patologico conclamato; *remissione* dopo almeno tre mesi di assenza di sintomi, e *protratta* qualora l'astinenza dalle attività di gioco d'azzardo perdura per almeno 12 mesi.

Infine, il Manuale definisce la gravità del quadro clinico del disturbo da gap sulla base del numero dei criteri soddisfatti: *lieve*, con 4-5 criteri; *moderata*, con 6-7 criteri, *grave* con 8-9 criteri (ivi).

### 2.1.2. La storia evolutiva del giocatore patologico

In una prospettiva di decorso, Cancrini (1998) ripercorre la storia tipica di un giocatore d'azzardo patologico ed evidenzia due fasi caratteristiche del disturbo: quella delle vincite e quella delle perdite. È abbastanza frequente che all'inizio della carriera di un giocatore ci sia una *grande vincita*. Tuttavia, a prescindere dalle vincite effettive, si sperimentano in questa fase fantasie di vittoria, un intenso bisogno di successi spettacolari, l'eccitazione legata al gioco, l'immagine di un sé vincente, il progressivo crescente investimento economico. Più la stima di sé stessi poggia sul gioco, più sono forti il coinvolgimento emotivo e l'investimento in termini di denaro e tempo.

Nella successiva *fase perdente* il gioco diviene attività solitaria, fonte di ossessione e di frustrazione psicologica ed economica: iniziano le prime difficoltà in tutti gli ambiti (individuale, familiare, lavorativo, economico e sociale); la situazione comincia a sfuggire di mano fino a culminare nella fase della disperazione, dove ormai tutto ruota intorno al gioco e si verifica ciò che viene definito "inseguimento della vincita": insorge il panico ed il soggetto è sempre più isolato con la sua abitudine di giocare sempre più pervadente ed incontrollabile. Questa fase culmina in un crollo in cui la persona è senza speranze e la sua vita sociale e familiare precipitano, giungendo a chiedere aiuto.

Dickerson (1993a) osserva come in questa condizione la persona possa sentire il bisogno di essere aiutato e quindi possa accedere ad una *fase critica*, fondamentale per il cambiamento e per la risalita verso la guarigione: rinasce la speranza, prende decisioni, si chiarisce le idee, inizia a smettere di giocare, ipotizza come risarcire i debiti contratti. Ciò porta alla "fase della ricostruzione": ricomincia a rispettare sé stesso e chi gli sta vicino, è più tranquillo, recupera spazi ed intimità affettiva con i suoi cari. Questo lo avvia ad una "fase di crescita" in cui diminuisce la preoccupazione legata al gioco, torna ad essere più capace di comprendere ed amare gli altri praticando un nuovo stile di vita.

A questo modello Rosenthal (1987) ha aggiunto una fase: *la fase senza speranza o resa*, per mettere in luce il percorso di coloro che non riescono a percorrere tutte le fasi tramite le quali potrebbero uscire fuori dal gioco eccessivo.

I costi sociali del gap includono il suo impatto negativo sulla salute fisica e mentale dei giocatori d'azzardo e sugli adempimenti professionali (Productivity

Commission, 1999) e problemi interpersonali tra i giocatori d'azzardo e gli altri significativi includendo in questo processo la violenza domestica, le separazioni, l'abbandono della famiglia o di minori, e gli effetti negativi sulla salute mentale e fisica dei membri della famiglia (Lorenz, Yaffee, 1986; 1988; 1989).

Le difficoltà finanziarie dovute ai debiti e alle perdite patrimoniali possono confluire in illeciti per il quale il giocatore si trova a compiere reati per finanziare le proprie puntate (furto, rapine, riciclaggio, prostituzione) o per favorirne il risultato (truffe); in ultimo, il gioco d'azzardo come attività ai fini commerciali (leciti o no) della criminalità organizzata (es. strozzinaggio) (Ladouceur *et al.*, 1994).

Ed ancora, il gioco eccessivo può associarsi all'abuso di sostanze, alla depressione, al suicidio e altri problemi comportamentali e psicologici (Lorenz, Shuttlesworth, 1983; Lorenz, Yaffee, 1988).

Si specifica, in aggiunta, che è stata verificata una correlazione positiva fra una maggiore varietà dell'offerta ludica (anche online), l'aumento della disponibilità e accessibilità dei giochi d'azzardo e l'aumento dei giocatori in valore assoluto e di quelli patologici (Campbell, Lester, 1999; Emerson, Laudergeran, 1996; Jacques, Ladouceur, Ferland, 2000).

### 2.1.3. La tipizzazione dei giocatori d'azzardo eccessivi

Molti autori hanno tentato di organizzare la molteplicità della presentazione clinica dell'azzardo patologico sviluppando modelli che hanno riscosso consensi variabili (per una revisione dei lavori più importanti si veda Milosevic, Ledgerwood, 2010). Alcuni Autori avevano peraltro sottolineato che la stessa differenza di genere si associa a diversità rilevanti delle caratteristiche cliniche (Mark, Lersieur, 1992).

Il modello di Blaszczynski, Nower (2002) si propone di integrare molteplici apporti teorici e prevede che un giocatore d'azzardo possa sviluppare una condizione di gioco eccessivo attraverso tre differenti percorsi patogenetici:

1. *Accessibilità e disponibilità del gioco.* La letteratura indica che la prossimità dei giochi, proposti in ambiti facilmente raggiungibili, dedicati anche ad altre attività, nonché online, genera un abbassamento della soglia di accesso a queste attività che ha prodotto l'ingresso dei giochi in mondi sociali nuovi, con un conseguente aumento del numero dei giocatori in valore assoluto e dei comportamenti di gioco problematici (Abbott, Volberg, 1996);
2. *Lo sviluppo di fenomeni di condizionamento operate e classico* a partire dai rinforzi positivi (eccitamento, piacere) e negativi (evitamento di stati emotivi turbanti come rabbia, depressione, ansia). I rinforzi positivi aumentano la probabilità di ripetere il comportamento di gioco, mentre gli stimoli ambientali vengono associati al gioco d'azzardo attraverso i meccanismi di condizionamento pavloviano, si tratta di risposta ad uno stimolo condizionato. Giochi come le new slot-machine, le VLT, le lotterie istantanee e altri giochi recentemente introdotti nel mercato erogano il monte premi secondo schemi di rinforzo a frequenza intermittente, che Skinner individuò come efficaci nel condizionamento dei comportamenti di gioco e nel mantenimento degli stessi (Petry, 2005);

3. *Le distorsioni cognitive* condizionano il gioco d'azzardo partendo dal presupposto che la mente umana non sembra pronta per gestire eventi casuali (Turner, 2000). Le classiche tipologie di errori cognitivi in relazione alle attività ludiche sono: l'illusione di controllo della fortuna, il controllo predittivo dell'esito, distorsioni interpretative, la falsa percezione di poter smettere di giocare (Raylu, Oei, 2004; Toneatto, 1999) e l'aspettativa che gioca un ruolo di rilievo nel generare le spinte a tornare a giocare e il craving (Beck *et al.*, 1993). Il gioco reiterato comporta una progressiva modifica delle strategie di gioco in termini di aumento delle giocate o di investimento per ogni scommessa. Si tratta di *rincorsa delle perdite* nel tentativo di rifarsi del denaro perso.

Secondo il modello di Blaszczynski i meccanismi appena descritti rappresentano i fattori caratteristici, necessari e sufficienti all'evoluzione patologica dell'azzardo in soggetti che presentano una personalità sufficientemente strutturata, relazioni sociali adeguate e che non manifestano complicazioni socio-patologiche di rilievo.

In altri termini, i giocatori che rientrano nel primo e nel secondo percorso sono considerati "normali" (Blaszczynski, 2000) e definiti come *giocatori condizionati nel comportamento*. Si tratta di soggetti di entrambi i sessi, di età adulta che possono manifestare disturbi d'ansia, depressione o abuso d'alcol parallelamente ai problemi azzardo-correlati. Nella pratica clinica è frequente che questi soggetti si avvantaggino per una buona compliance, prese in carico brevi e trattamenti non invasivi (Blaszczynski, Nower, 2002), l'accompagnamento dei familiari collaboranti.

Il secondo percorso individuato da Blaszczynski è caratteristico dei cosiddetti *giocatori emotivamente vulnerabili*. In questo caso, sono comuni complicazioni psicopatologiche primarie o tratti di personalità disturbata che complicano il quadro clinico. La presenza di una storia infantile di abusi, traumi emotivi, disturbi d'ansia o depressivi primari, psicosi, oppure la presenza di scarse abilità di *coping*, *life skills* deficitarie, una personalità di tipo depressivo, schizoide o evitante, sono tutti elementi che possono comportare che il soggetto trovi nel gioco un sollievo, o rinforzo negativo, potente. Questi soggetti possono anche manifestare una condizione di abuso di alcol o di altre sostanze psicotrope. Molte donne giocatrici fanno parte di questo secondo tipo di soggetti, corrispondenti ai cosiddetti giocatori per fuga di Lesieur (Mark, Lesieur, 1992).

I giocatori vulnerabili solitamente iniziano a giocare in età adulta, denotando un rapido sviluppo verso il gioco eccessivo (effetto telescopico). La psicopatologia di base condiziona l'evoluzione del quadro di gioco patologico, la compliance e, dunque, la risposta ai trattamenti. In questi casi, la presa in carico sarà di lunga durata e dovrà essere orientata non solo alla complessità del quadro patologico come anche al rinforzo delle *life skills* e delle abilità di *coping*.

Il terzo tipo di giocatori patologici (i *giocatori impulsivi antisociali*) si distinguono per una personalità antisociale e/o di un tratto impulsivo accentuato, per una storia di ADHD infantile (sindrome da deficit di attenzione/ipercattività) con persistenza di sintomi in età adulta. Si tratta di soggetti, prevalentemente di sesso maschile, portatori di una vulnerabilità psico-biologica e, talora, genetica, con disfunzionalità, difficoltà di adattamento in vari set di ruolo sociale, con frequenti condizioni di abuso di sostanze e storie di atti antisociali e/o condotte impulsive indipendenti dall'azzardo. Questi soggetti spesso sono single e divorziati, hanno

problemi sociali derivati da scarso adattamento sociale e da elevata reattività alle frustrazioni o alle critiche. Ne derivano anche problemi scolastici o nella carriera lavorativa. Iniziano a giocare molto precocemente, anche in età adolescenziale, tendendo ad avere episodi significativi di perdita del controllo. La compliance e la risposta alle terapie di recupero da gioco eccessivo sono scarse.

Per quanto riguarda la *prevalenza*, alcuni studi hanno dimostrato che il 70% degli adulti nella fascia di età fra i 15-64 anni gioca d'azzardo almeno una volta nel corso di vita (Ladouceur, 1991; Productivity Commission, 1999) e tassi simili sono stati riscontrati negli adolescenti dai 15-19 anni (Gupta, Derevensky, 1997; Shaffer, Hall, 1996). Inoltre, il tasso di incidenza dei casi di gioco patologico tra campioni in comunità di più Paesi è stato verificato a circa l'1-2% sul totale dei giocatori (Walker, Dickerson, 1996).

Il tasso di prevalenza del gap tra i pazienti psichiatrici tende ad essere alto, circa il 6,7-12% (Lesieur, Blume, 1990; Miller, Westermeyer, 1996); mentre fra i tossicodipendenti è stato verificato tra il 7% e il 39% (Spunte *et al.*, 1998).

Inoltre, uno studio di Slutske *et al.* (2000) su 6.744 gemelli maschi adulti ha fornito prove sulla possibilità di una vulnerabilità genetica che accomuna e correla il gioco d'azzardo eccessivo e la dipendenza da alcol. La ricerca, è risultata utile anche per la valutazione delle differenze e delle somiglianze tra i fattori di rischio dei due disturbi.

La comorbilità tra abuso di sostanze e azzardo eccessivo è correlata al dato di familiarità, ovvero alla presenza di casi di gioco d'azzardo e/o di utilizzo di sostanze psicotrope nel nucleo familiare (Daghestani *et al.*, 1996), ad alti tassi di malattie legate allo stress e a gravi problemi psichiatrici, nonché a tentativi suicidari (Ciarrocchi, 1987).

Sullo specifico del contesto statunitense, Shaffer e Hall (1996) hanno effettuato uno studio sulla prevalenza dell'azzardo problematico negli adolescenti, riscontrando un alto tasso di prevalenza (intorno al 10% sul totale degli scommettitori), confermato anche da altre indagini (Gupta, Derevensky, 1998; Westphal *et al.*, 2000), nonché acclarato anche in altri Paesi, in particolare, in Gran Bretagna (Fisher, 1999), in Canada (Poulin, 2000) e in Nuova Zelanda (Clarke, Rossen, 2000).

Il gap, inoltre, si associa, con un'alta incidenza, all'assunzione di comportamenti a rischio e delinquenti, inoltre, all'impulsività e alla depressione, quali fattori predittivi per lo sviluppo di comportamenti di gioco eccessivo (Gupta, 2000).

Per quanto concerne, invece, la *demografia* dei giocatori d'azzardo patologici appaiono come un gruppo eterogeneo, tuttavia, sono state riscontrate delle incidenze.

Dapprima, il gap appare correlato ad un basso status socio-economico, alla disoccupazione dal lavoro, ad un basso livello di istruzione e ad una fascia di reddito medio-bassa (Hraba, Lee, 1995; Ladouceur, 1991; Shepherd *et al.*, 1998; Volberg, Steadman, 1988).

Ed ancora, alcuni studi hanno dimostrato che i giocatori eccessivi sono prevalentemente di sesso maschile (Volberg, 1994; Volberg, Steadman, 1988).

La ricerca ha documentato che ci sono differenze di genere nella scelta del gioco d'azzardo elettivo (Hing, Breen, 2001), nei comportamenti di gioco (Abbott, Cramer, 1993; Bruce, Johnson, 1994), nel mantenimento e sviluppo delle carriere di gioco patologico (Hraba, Lee, 1996), nonché nei percorsi di trattamento del gioco problematico, dunque, nei risultati della cura (Crisp *et al.*, 2000).

La ricerca, suggerisce, inoltre, che ci sono differenze di genere anche nelle motivazioni legate ai comportamenti ludici: le donne giocano d'azzardo per sfuggire da problemi personali (ad esempio, la solitudine, l'isolamento e la depressione) o familiari; mentre i maschi scommettono alla ricerca di eccitazione/piacere e per vincere denaro (Brown, Coventry, 1997; Lesieur, Blume, 1991b). L'esatta natura delle differenze di genere nelle motivazioni verso il gioco d'azzardo non è, tuttavia, ancora chiara. Si noti, però, che la maggior parte degli studi sul gap si caratterizzano per un campione prevalentemente di sesso maschile e generalizzano i risultati alle femmine, questo accade poiché solo una minoranza fra le giocatrici donne, ancora ad oggi, accedono ai servizi di trattamento e cura del gioco eccessivo.

Invece, sul merito dei comportamenti di gioco negli anziani, le evidenze scientifiche suggeriscono che essi sono una categoria vulnerabile in rapporto alla possibilità di sviluppare comportamenti di gioco problematici (McNeilly, Burke, 2000; 2001; Stewart, Oslin, 2001).

Fra i fattori incisivi di tale fenomeno si annoverano una mancanza di consapevolezza sul disturbo gioco-correlato, nonché un tardo intervento sui comportamenti ludici patogeni poiché questa categoria tende a nascondere o negare il loro coinvolgimento nelle attività di azzardo a causa di credenze etiche e religiose avverse a tale condotta (Bazargan *et al.*, 2001).

Un risultato consistente in questo settore d'indagine verifica non solo un'alta incidenza del Gap tra le minoranze etniche (Cuadrado, 1999; Lesieur, Rosenthal, 1991; Productivity Commission, 1999; Zane, Huh-Kim, 1998) e tra le culture indigene in diversi paesi (Volberg, Abbott, 1997; Zitzow, 1996a; 1996b); ma anche, tra alcuni gruppi etnici fra cui i cinesi (Blaszczynski *et al.*, 1998; Chen *et al.*, 1993) e il Jewish (Ciarrocchi, Richardson, 1989; Lorenz, Shuttlesworth, 1983).

La letteratura sociologica, infine, esibisce differenze nella scelta del gioco d'azzardo elettivo. Per esempio, Smart e Ferris (1996) verificano una prevalenza al femminile nel gioco della lotteria; mentre Kroeber (1992) accerta che i giocatori alle macchinette sono principalmente di sesso maschile, cominciano a giocare in giovane età (fra i 19-30 anni), e risultano di basso status socio-economico rispetto ai giocatori eccessivi di roulette. Questi ultimi, hanno una personalità significativamente disturbata ed uno stile di vita tendenzialmente più deviante (per esempio, caratterizzata da solitudine, declino sociale, debiti di grandi dimensioni ed episodi criminosi) rispetto ai giocatori di slot-machine e vlt.

Attualmente, esistono pochissime ricerche, e con una bassa incidenza negli stessi risultati, che esplorano il motivo per cui diversi gruppi di individui scelgono diverse forme di gioco d'azzardo ed i processi coinvolti nella scelta dell'attività ludica di preferenza. Per Kusyzyyn (1984) lo stile di partecipazione alle esperienze ludiche è espressione dell'esperienza personale del giocatore, del proprio *Io psicosociologico*. Questo, essendo incompleto, è sempre alla ricerca della propria realizzazione e così attua una scelta piuttosto che un'altra in base alla propria storia sociale, genetica, biologica e psicologica basata sull'esperienza.

## 2.2. I fattori di rischio e gli indicatori di gravità nel gioco d'azzardo patologico

Attraverso un'attenta analisi delle "carriere" di gioco d'azzardo, nei giocatori ad alto rischio e patologici si riscontrano degli elementi comuni che favoriscono l'accesso alle attività ludiche e, successivamente, la progressione verso una forma ludica patologica (Johansson *et al.*, 2009).

La mole dei fattori di rischio implicati nello sviluppo e mantenimento del gioco d'azzardo patologico e le loro possibili combinazioni suggeriscono la complessità dell'argomento. Nella colonna relativa a *fattori di rischio* (cfr tabella 2, colonna dei fattori di rischio), vengono elencati quei fattori – individuati dalla letteratura sul fenomeno dell'azzardo – che si possono definire "predittivi": fattori, cioè, che lasciano presagire la possibilità che il gioco d'azzardo possa diventare problematico o, peggio, patologico. L'individuazione dei fattori di rischio, consente, inoltre, di riflettere sui *fattori protettivi* utili, in termini di forme problematiche di gioco e a promuovere una cultura del gioco d'azzardo responsabile e consapevole (cfr. tabella 2, colonna dei fattori protettivi).

In termini di *gravità clinica*, invece, i giocatori d'azzardo possono essere categorizzati in diversi livelli, a seconda del tempo impiegato nel gioco e delle conseguenze avverse associate (National Research Council, 1999; Shaffer *et al.*, 1999), si veda a tal proposito la tabella 3.

L'inquadramento clinico del giocatore è piuttosto complesso. Può risultare molto utile il modello eziopatogenetico di Blaszczynski e Nower (2002), che ha integrato fattori biologici, di personalità, evolutivi ed ecologici delineando tre differenti sottotipi di pazienti. Lo schema proposto da questi autori identifica tre percorsi di sviluppo della patologia a partire da fattori comuni nell'eziopatogenesi. Tutti i giocatori patologici condividono i fattori ambientali, la pressione dei pari e l'esposizione all'azzardo che determinano errori cognitivi e assuefazione al gioco. Ma tre sono i possibili iter che ne possono conseguire: nei giocatori di Tipo I (*Condizionati nel comportamento*) prevalgono gli effetti del condizionamento e gli errori cognitivi; nei giocatori di Tipo II (*Emotivamente vulnerabili*) associati a questi si manifestano anche sintomi psicopatologici, in particolare dello spettro del tono dell'umore e/o alterazioni nello sviluppo emotivo (con frequenti eventi traumatici nel corso della vita); i giocatori di Tipo III infine (*Impulsivi e/o antisociali*), presentano elevati livelli di impulsività temperamentale, ADHD e personalità antisociale. L'anamnesi accurata dovrà evidenziare altri fattori incidenti su diagnosi, prognosi e trattamento, quali comorbilità fisiche, psichiche o con altre *addictions*, ideazione suicidaria, aspetti specifici legati al *craving*, alle *life* e *social skills*, oltre alla valutazione dei danni finanziari e delle risorse e supporti ambientali esistenti. Anche le differenze di genere, di etnia e correlate alla specifica fase di vita andranno considerate (Grant, Potenza, 2004).

Di seguito sono riportate ricerche di taglio sociologico che si occupano dei fattori di rischio raggruppati per tre macro-aree: i fattori culturali; il dato della familiarità (apprendimento sociale e genetica) ed i fattori individuali (biologico/chimici, cognitivi, di personalità e psicologici).

Tab. 2 – Fattori di rischio e fattori protettivi nell'addiction da gioco d'azzardo

Area di riferimento	Fattori di rischio	Fattori protettivi
<i>Culturale</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- norme comunitarie che promuovono o permettono il gioco d'azzardo</li> <li>- diffusione della cultura consumistica e del guadagno facile</li> <li>- perdita del senso del denaro</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- comunità interessata e supportiva</li> <li>- scambio di informazioni</li> <li>- comunità garante delle attività</li> </ul>
<i>Ambientale</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- abuso di alcol, droga e/o gioco d'azzardo da parte dei genitori</li> <li>- scarso supporto familiare</li> <li>- atteggiamento circostante alla persona favorevole verso alcol, uso di altre droghe e gioco d'azzardo</li> <li>- inefficaci abilità genitoriali, specie per bambini con problemi di apprendimento o problemi di comportamento</li> <li>- perdita dei genitori per morte o loro separazione/divorzio</li> <li>- insufficiente valorizzazione del risparmio da parte della famiglia</li> <li>- legami con pari che usano e hanno un atteggiamento favorevole verso alcol, droghe e gioco d'azzardo</li> <li>- clima scolastico negativo, sregolato e insicuro</li> <li>- diffusione e accessibilità ai luoghi della scommessa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- relazioni positive</li> <li>- supporto emotivo</li> <li>- senso di fiducia</li> <li>- alte aspettative genitoriali</li> <li>- ruoli e aspettative chiari</li> <li>- monitoraggio familiare</li> <li>- gruppo di pari positivo</li> <li>- partecipazione, coinvolgimento e responsabilità nei compiti e nelle decisioni scolastiche</li> <li>- ambiente scolastico supportivo</li> <li>- attività positive durante il tempo libero</li> </ul>
<i>Individuale</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- predisposizione genetica</li> <li>- deficit delle abilità sociali</li> <li>- basso livello di autostima</li> <li>- problemi di comportamento</li> <li>- atteggiamento competitivo, enervato e irrequieto</li> <li>- età precoce di inizio</li> <li>- scarse conoscenze della teoria della probabilità</li> <li>- problemi di disordini legati all'uso di alcol, fumo e sostanze stupefacenti</li> <li>- presenza di altri disturbi di controllo degli impulsi</li> <li>- disturbi di deficit dell'attenzione con iperattività</li> <li>- disturbi d'ansia</li> <li>- disturbi dell'umore</li> <li>- disturbi di personalità</li> <li>- presenza dell'illusione del controllo</li> <li>- ricerca di sensazioni forti (<i>sensation seekers</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- responsabilità</li> <li>- stabilità emotiva</li> <li>- positivo senso di sé</li> <li>- competenze sociali quali: abilità di <i>decision making</i>, abilità assertive e di comunicazione interpersonale</li> <li>- abilità di <i>problem solving</i></li> <li>- flessibilità</li> <li>- resilienza</li> </ul>

Fonte: Brounstein, Zweig (1999); Lavanco, Varveri (2005; 2006)

Tab. 3 – Livelli di gravità clinica del gambling

<b>Livello 0</b>	Persone che non giocano d'azzardo
<b>Livello 1</b>	Gioco ricreativo, senza conseguenze avverse
<b>Livello 2</b>	Gioco d'azzardo problematico con significative conseguenze fisiche, psicologica e sociali
<b>Livello 3</b>	Gap con conseguenze avverse molto gravi

Fonte: modificata da National Research Council, 1999

### 2.2.1. I fattori socio-culturali

L'ossessione per il gioco d'azzardo, che spinge a giocare fino ad indebitarsi anche gravemente, è un fenomeno oggi, purtroppo, in forte ascesa che implica un numero sempre più elevato di adepti.

Va osservato come sino ad oggi tale fenomeno sia stato studiato, in via principale, soprattutto con riferimento alle sue componenti "patologiche", intendendo con questo termine lo stato di grave e severa dipendenza esperito dal giocatore medesimo. In tale direzione si sono concentrate le ricerche realizzate negli ultimi anni, anche nel nostro paese, ponendo dunque l'attenzione a quella condizione di dipendenza destinata ad assumere connotazioni sempre più marcate, e problematiche, con il trascorrere del tempo dedicato dal soggetto a tali attività.

Tuttavia, sebbene la dimensione individuale rivesta un notevole interesse con riferimento ai processi di cura della patologia e di sostegno psicologico diretti al giocatore d'azzardo patologico, appare non di meno evidente come trattare di questo fenomeno significhi necessariamente contestualizzarlo, riconoscendo la pluralità delle dimensioni socio-relazionali, economico-politiche e, naturalmente, normative, come fattori protettivi o amplificatori dei comportamenti di gioco, e sulle quali tali condotte sono destinate a ricadere con conseguenze fortemente problematiche.

Negli ultimi trent'anni e in molte parti del mondo (non di meno nel nostro Paese), il gioco d'azzardo è stato oggetto di una progressiva liberalizzazione sociale, divenendo una nuova e incentivata "forma di consumo", che ha determinato un aumento del giro di affari dell'industria del gioco, con conseguenti problematiche di salute, sociali ed economiche per un numero sempre crescente di persone, conducendo, talvolta, a disturbi di natura antisociale (Potenza *et al.*, 2000).

È stata infatti verificata la correlazione fra la moltiplicazione dell'offerta di gioco (e delle sue tipologie) (Capitanucci, Marino, 2002) e l'aumento dei giocatori a rischio e patologici.

Croce *et al.* (2010), inoltre, proponono di considerare come i giochi di alea siano tra loro diversi per quanto riguarda il loro potenziale di rischio in ordine allo sviluppo di compulsività. Nello specifico, in una prospettiva processuale che considera la carriera di gioco come un percorso non obbligato, composto da una successione di fasi dove il comportamento è comprensibile non solo sulla base di stimoli bio-socio-ambientali ma anche in relazione al modo in cui viene elaborato, modificato, sviluppato il significato intersoggettivo e intrasoggettivo dell'esperienza "gioco" (Sharpe, 2002b; Slutske *et al.*, 2003), va considerato fra i fattori determinanti l'addittività dei giochi la "tipologia di gioco". Pertanto, il grado di rischiosità di un gioco va desunto da un insieme di variabili all'interno di tre grossi campi: l'attrattività dei giochi, l'accessibilità e l'addittività. L'attrattività (*attractiveness*) può far parte di un gioco sia in senso generale che relativo. Ovvero, un gioco può essere differentemente attraente per un anziano o per un adolescente, per una donna o per un uomo, per una persona singola o un gruppo. Un secondo elemento è relativo all'accessibilità di un gioco (*accessibility*). Ad esempio un casinò è difficilmente raggiungibile da parte di chi abita nel sud Italia, mentre un gratta e vinci è facilmente accessibile a chiunque. Un ultimo punto riguarda le caratteristiche strutturali di come è costruito un gioco e quanto queste possono o meno favorire lo sviluppo di una



dipendenza (*addictivity*). Giochi, quindi, che possono più o meno attrarre, giochi che possono essere più o meno raggiungibili, giochi che possono più o meno favorire compulsività.

Inoltre, le caratteristiche strutturali e situazionali del gioco d'azzardo incidono sull'addittività dei giochi, ampliandone il gradiente patogeno (Bertolazzi, 2014).

Per *caratteristiche strutturali* del gioco d'azzardo s'intendono gli aspetti tecnici delle modalità di gioco, quali (Griffiths, 1999): le dimensioni del gioco (comprende la percezione sociale del valore del gioco); la frequenza di gioco, vale a dire la quantità di attività ludiche praticate occasionali in un dato periodo temporale; la quantità di denaro perso in uno specifico lasso di tempo; la struttura dei premi (quantità e valore dei premi); la probabilità di vincita; l'ammontare del jackpot; le competenze e le abilità richieste dal gioco (reali e percepite); le opportunità di vincita "quasi-mancata" (*near miss*), ovverosia la percezione, erronea, che i giocatori hanno di vittoria (Reid, 1986); le animazioni dello strumento di gioco (gli effetti sonori, di luci e colori particolarmente utilizzati nelle slot machines e nei giochi online); la modalità di gioco (individuale o di gruppo); l'accessibilità (orari di apertura dei luoghi dedicati al gioco, posizione dei punti vendita ecc.); il tipo di ambiente dedicato al gioco (casinò, sala scommesse, online ecc.); le regole del gioco; la diffusione e il tipo di pubblicità del gioco (cfr. Bertolazzi, 2014).

*Le caratteristiche situazionali*, invece, influiscono nella scelta iniziale di giocare e nell'esposizione a comportamenti di gioco problematico e includono le variabili relative alla collocazione degli spazi dedicati al gioco, alla quantità dei punti vendita in una specifica area e alla divulgazione della pubblicità del gioco.

Queste caratteristiche situazionali e strutturali sono potenziate nel cyberspazio (Griffiths, 1999; 2003, cfr. Bertolazzi, 2014).

Un ulteriore aspetto al quale occorre prestare attenzione in rapporto al gioco d'azzardo concerne i riflessi su tali condotte delle "congiunture economiche negative" (soprattutto nello specifico e critico momento storico-politico attraversato dal nostro paese).

La compulsione al gioco d'azzardo appare, infatti, particolarmente amplificata in periodi caratterizzati da recessioni economiche o crisi internazionali, ossia quando l'unica merce destinata ad avere un qualche spazio sul mercato risulta essere la speranza di vincere, non è raro che il gioco d'azzardo appaia al lavoratore precario o al disoccupato come una fonte suppletiva di sostegno economico nella falsa chimera della "puntata" capace di cambiare in meglio l'esistenza.

A dimostrazione che il gioco d'azzardo in Italia coinvolgerebbe maggiormente le fasce più deboli, una ricerca dell'Eurispes del 2005 rileva che giocano il 47% degli indigenti, il 56% degli appartenenti al ceto medio-basso ed il 66% dei disoccupati (Zavattiero, 2010).

### 2.2.1. *Il dato della familiarità e il ruolo della genetica*

Le influenze familiari nello sviluppo e nel mantenimento del gioco d'azzardo eccessivo includono il ruolo della genetica e dell'apprendimento sociale.

La teoria dell'apprendimento sociale suggerisce che gli individui interiorizzano modelli comportamentali, dunque, mantengono o rinforzano le condotte osservate.

Così i membri del nucleo familiare o amicale agiscono come modelli significativi per i giocatori d'azzardo (Daghestani *et al.*, 1996; Gupta Derevensky, 1997).

Inoltre, diversi studi di prevalenza hanno dimostrato l'incidenza del dato familiare, ovvero la presenza di giocatori d'azzardo fra i familiari dello scommettitore eccessivo.

Lo studio di Lesieur *et al.* (1991) su 1.771 studenti universitari rivela che tra i soggetti che dichiaravano di giocare d'azzardo, il 19% di essi aveva almeno uno dei genitori con problemi di gioco d'azzardo.

Ed ancora, Jacobs *et al.* (1989) intervistando 844 bambini scoprono che coloro che avevano entrambi i genitori giocatori d'azzardo riportavano più problemi gioco-correlati (29%) rispetto ai coetanei.

Così anche studi retrospettivi condotti tra i giocatori adulti rivelano che il 25-40% dei loro genitori aveva avuto problemi legati alle attività ludiche (Custer, 1982; Jacobs, Marston, Singer, 1985).

Lesieur e Rothschild (1989) hanno esaminato 105 figli di giocatori in trattamento per problemi comportamentali, psicologici ed emotivi e confrontando i risultati del loro studio con quelli dell'indagine di Jacobs *et al.* (1989) hanno verificato che, al contrario, i figli dei giocatori hanno meno probabilità di giocare, contraddicendo i risultati dello studio sopra citato.

Ed ancora, Volberg e Steadman (1988) hanno verificato che i giocatori problematici che frequentano il Gruppo dei Giocatori Anonimi (GA) hanno meno probabilità di divorziare rispetto a quelli che non lo frequentano. Inoltre, i figli di genitori che non partecipano al GA sono a maggior rischio di sviluppare problemi psicologici, comportamentali ed emotivi.

Oltre a ciò, i giocatori problematici che si trovano in programmi di trattamento per abuso di sostanze tendono ad avere casi di comportamenti di gioco problematico e/o patologico tra i membri della loro famiglia, in particolare con riferimento ai padri (Lesieur, Heineman, 1988). Anche Gambino *et al.* (1993) hanno esplorato i tassi di prevalenza di gioco problematico tra i veterani che frequentano le cliniche per problemi correlati all'abuso di sostanze e a disturbi mentali rilevando un legame tra il dato familiare (genitori e nonni) ed il gioco d'azzardo eccessivo. Analogamente, Lesieur, Blume e Zoppa (1986) hanno studiato l'incidenza del gioco d'azzardo tra i pazienti ricoverati in centri di recupero per problemi con l'alcol o sostanze psicotrope scoprendo che il 38% dei figli di giocatori d'azzardo avevano problemi gioco-correlati.

Infine, anche l'analisi di Daghestani *et al.* (1996) ha rilevato che il 49% dei giocatori compulsivi ha avuto membri della famiglia con problemi di gioco.

Tuttavia, nessuno degli studi sopra citati ha utilizzato come metodologia la misurazione diagnostica della severità dei comportamenti di gioco d'azzardo nella rete parentale coinvolta nelle attività ludiche (Zuckerman, 1999).

Zuckerman (1999) ha dichiarato che la prevalenza di comportamenti di gioco problematico o di dipendenza da sostanze tra i membri della famiglia dei ludopatici potrebbe essere attribuita a un bias retrospettivo dei giocatori o all'alta comorbidità di gap tra i tossicodipendenti.

La discussione sopra suggerisce che il dato della familiarità può aumentare il rischio di sfociare in attività di gioco d'azzardo eccessivo.

Winters e Rich (1998), invece, hanno cercato di determinare l'entità delle influenze genetiche sul comportamento di gioco d'azzardo tra 155 coppie di gemelli maschi adulti, rilevando che la parentela ha un rapporto non significativo con il coinvolgimento in attività ludiche. Inoltre, i gemelli maschi monozigoti risultano avere attività di gioco d'azzardo simili in relazione alla frequenza. Nel caso delle gemelle femmine, invece, la relazione tra il gioco d'azzardo e la parentela è stata riscontrata solo nel caso del gioco alle macchine elettroniche. In questo caso, lo studio ha sottolineato l'importanza dei geni nello sviluppo delle problematiche gioco-correlate.

In ultimo, uno studio di genetica molecolare ha fornito una forte evidenza su una componente ereditata e condivisa dai giocatori d'azzardo patologici (Comings *et al.*, 1996). La variabile Taq A1 del gene umano DRD2 (dopamina 2 [D2]) – che è già stata associata alla tossicodipendenza e all'alcolismo – è stata messa in relazione alla compulsione di gioco d'azzardo con una frequenza del 26% fra i giocatori patologici (Zuckerman, 1999).

Ciò significa che fra i fattori determinanti nello sviluppo di comportamenti di gioco eccessivi vi sono anche i fattori genetici e neurobiologici che collegano lo sviluppo del gioco d'azzardo patologico a questioni di vulnerabilità bio-genetica. Infatti, sembra che «i giocatori d'azzardo patologici manifestino alterazioni del sistema genetico di codifica a carico dei recettori dopaminergici D2 dell'area mesolimbica e mesocorticale; ciò vuol dire che rischiano di ammalarsi d'azzardo gli individui che presentano un “deficit del sistema di gratificazione cerebrale” e che ricorrerebbero a stimoli esogeni prodotti da sostanze e non, per “correggere” il proprio deficit» (Lavanco, Varveri, 2006, pg. 58).

### 2.2.3. I fattori individuali

Diversi fattori individuali sono implicati nello sviluppo e nel mantenimento del gioco problematico. Questi includono la personalità, la biologia/biochimica, le cognizioni e gli stati psicologici, nonché l'incrocio di più variabili.

Ognuno di questi fattori è discusso di seguito.

#### 2.2.3.1. Tratti e caratteristiche di personalità

Numerosi ricercatori hanno cercato di identificare i tratti fondamentali della personalità dei giocatori patologici che sembrano comporre un gruppo eterogeneo. Tuttavia, fra i risultati delle ricerche vi è un consenso generalizzato sull'azione di alcuni tratti di personalità in qualità di agenti di rischio per l'accesso alle pratiche di gioco d'azzardo o per lo sviluppo di comportamenti ludici compulsivi. Fra questi si riscontrano – e con rilevante significatività – la ricerca di un forte stimolo sensoriale (*sensation seeking*) e l'impulsività.

In ambito psicopatologico è ampiamente documentata l'associazione fra il gioco d'azzardo patologico e lo psicoticismo (i disturbi d'ansia, la depressione, l'ipomania, il disturbo bipolare), la nevrosi, il disturbo di personalità (antisociale, narcisistico, borderline, evitante, schizotipico), il disturbo da deficit di attenzione/iperattività

(ADHD), il disturbo da attacchi di panico, disturbi fisici associati allo stress (ulcera peptica, ipertensione arteriosa, disturbi cardiologici, cefalea, disturbi intestinali) e i tentativi suicidiari (Becõna, Lorenzo, Fuentes, 1996; Blaszczyński, Steel, McConaghy, 1997; Croce, Zerbetto, 2001; Gherardi, 1991; Kim *et al.*, 2006; Lesieur, 1998; Rupcich, Frisch, Govoni, 1997; Savron, 2010; Steel, Blaszczyński, 1998).

Escludendo il desiderio di vincere e di rifarsi delle perdite, sarebbero due i fattori che rinforzano il gioco patologico: a) la gratificazione ottenuta dall'*attivazione-eccitazione* procurata dallo stesso gioco; b) la concomitante fuga dalla depressione e dalle emozioni negative (Blaszczyński, Nower, 2002; Hand, 1998; Hills *et al.*, 2001).

Altre ricerche hanno cercato di identificare i tratti di personalità del giocatore d'azzardo. Attualmente esiste un accordo corale sulla presenza di alcuni aspetti temperamentali e caratteriali come: l'impulsività, la ricerca di nuove sensazioni (*sensation-seeking*), ed anche la ricerca di novità (*novelty seeking*), l'accettazione di comportamenti a rischio (*risk taking behavior*), tratti di personalità antisociale, borderline, narcisistico-istrionici, nevrotici e alessitimici.

A questi si associano altri modelli interpretativi come ad esempio quello bio-psico-sociale, quello neuronale, il *pathways model*, il modello *three factor* e *five-factor* o quello dei sette fattori (Cloninger, Svrakic, Przybeck, 1993). Tuttavia, non è ancora del tutto chiaro quale dimensione sia preminente sull'altra, poiché alcune sono complementari fra loro (es. impulsività, ricerca di novità, ricerca di sensazioni) ed altre contrapposte (es. alessitimia e narcisismo), comunque presenti in vario grado nel Gap.

*La ricerca di emozioni.* La ricerca di sensazioni è una caratteristica disposizionale che coinvolge il desiderio di diverse, nuove e complesse sensazioni ed esperienze nonché l'accettazione di rischi, al fine di raggiungere questo obiettivo (Coventry, Brown, 1993). La ricerca di eccitazione derivata dal gioco d'azzardo suggerisce che, piuttosto che il denaro, è l'emozione di giocare che funge da ricompensa nelle attività ludiche (Anderson, Brown, 1984).

Dickerson (1984) suggerisce che vi sono una serie di stimoli in situazioni di gioco che fungono da rinforzo producendo eccitazione ed incitazione ad esso.

Attraverso l'osservazione di scommesse legali in ambienti preposti per l'azzardo, Dickerson (1979) ha rilevato che i giocatori d'azzardo ad alta frequenza sono più propensi a scommettere rapidamente dunque impulsivamente di quanto lo siano gli scommettitori a bassa frequenza. Questo ha un effetto di rinforzo sulle attività di gioco producendo eccitazione – ed incitazione – a giocare. Inoltre, le frequenti puntate di gioco aumentano – nella mentalità del giocatore – la possibilità di vincita di denaro, producendo una maggiore eccitazione, dunque, rinforzando notevolmente la compulsione al gioco. Non bastasse, il giocatore problematico si trova a continuare a giocare nonostante le perdite, che possono, in ultima analisi, portare alla privazione, che il gioco d'azzardo aiuta ad alleviare. Un circolo vizioso senza via d'uscita (Dickerson, 1984).

Attualmente, vi è una grande quantità di prove empiriche sull'ipotesi che i giocatori regolari provano eccitazione durante il gioco d'azzardo, verificata attraverso la misurazione della frequenza cardiaca che durante le attività ludiche aumenta (Anderson, Brown, 1984; Griffiths, 1993a; Leary, Dickerson, 1985;

Griffiths, 1991b; Wray, Dickerson, 1981; Dickerson, Adcock, 1987; Dickerson, Hinchy, Fabre, 1987).

Quanto alle differenze di genere in rapporto alla ricerca di eccitazione/piacere attraverso l'azzardo, Griffiths (1993c) prova che nella fase centrale della partita le frequenze cardiache aumentate per i giocatori di entrambi i sessi.

Allo stesso modo, Moore e Ohtsuka (1997) valutano che la ricerca di sensazioni tra i giocatori problematici è associata a campioni di sesso maschile così come femminile.

Coventry e Norman (1997), invece, nel tentativo di ricognizione di un modello di sensazioni e cognitivo dell'azzardo, suggeriscono che durante il gioco è probabile che l'eccitazione sia un sottoprodotto dell'interazione tra strategie cognitive che il giocatore impiega e le stimolazioni visive e audio strutturali del gioco stesso. Pertanto, l'eccitazione può aumentare per due diversi motivi: in primo luogo, più il gioco risulta eccitante, maggiore è l'euforia sperimentato dal giocatore (ad esempio, quando sta vincendo il gioco); in secondo luogo, è probabile che le cognizioni di un giocatore aiutino a determinare la quantità di eccitazione sperimentata. Il ruolo delle cognizioni per lo sviluppo e il mantenimento di gap è esplorato di seguito (nel sottoparagrafo 2.2.3.3.).

Diversi studi hanno riscontrato una maggiore ricerca di sensazioni tra i giocatori problematici (Breen, Zuckerman, 1999; Kuley, Jacobs, 1988).

Al contrario, Blaszczyński, Wilson e McConaghy (1986) hanno dimostrando che i giocatori eccessivi di sesso maschile del loro campione non hanno avuto punteggi elevati di *sensation seeking* rispetto al gruppo di controllo controlli dei giocatori moderati. Gli autori suggeriscono che i giocatori patologici non erano in cerca necessariamente di sensazioni ma, piuttosto, cercavano di evitare o ridurre stati emotivi negativi (in prevalenza, la solitudine o la noia). Un ulteriore supporto a questa nozione proviene dagli studi di segnalazione che ritengono che il gioco d'azzardo abbia un ruolo nella riduzione della noia (Blaszczyński, McConaghy, Frankova, 1989) e della solitudine (Coman, Burrows, Evans, 1997).

Zuckerman (1999) ha fornito un suggerimento sul motivo per cui la ricerca di sensazioni potrebbe essere bassa tra il campione in trattamento o dopo la cura del gap. La motivazione risale al fatto che il trattamento potrebbe essere influenzato dall'inclinazione alla ricerca di sensazioni forti.

Infine, è stato riscontrato che la *sensation seeking* è più rilevante per alcune tipologie di gioco d'azzardo. Ad esempio, la ricerca di sensazioni forti è stata maggiormente riscontrata fra i giocatori di casinò e fra quelli che partecipano al gioco d'azzardo illegale (Dickerson, 1993b). Ed ancora, un aumento significativo del grado di eccitazione durante la partita è stato verificato in relazione ad una serie di giochi, tra cui il blackjack (Anderson, Brown, 1984), le macchine elettroniche (Coulombe *et al.*, 1992; Griffiths, 1993a; Leary, Dickerson, 1985) e le scommesse ai cavalli (Blaszczyński, Winters, McConaghy, 1986). Altri studi hanno replicato il risultato relativo all'eccitamento durante la partita alle macchinette (Leary, Dickerson, 1985; Coulombe *et al.*, 1992; Griffiths, 1993a).

Coventry e Brown (1993) hanno scoperto che coloro che scommettono su diverse forme di gioco d'azzardo e/o al casinò, hanno punteggi più alti *sensation seeking* rispetto alla popolazione generale dei nongamblers. Inoltre, gli autori sostengono che la ricerca di sensazioni sia direttamente proporzionale all'ammontare

dell'investimento per puntata e alla perdita di controllo delle attività ludiche. Gli stessi Anderson e Brown (1984) e Dickerson *et al.* (1987) ritengono che la ricerca di sensazioni influenzi lo sviluppo di comportamenti di gioco eccessivi.

*L'impulsività.* L'impulsività è una dimensione di base della personalità umana, può essere definita come un comportamento spontaneo o non intenzionale per cui si agisce senza auto-controllo.

La ricerca ha fornito una crescente evidenza sull'impulsività quale importante caratteristica del gap (Allcock, Grace, 1988; Moran, 1970). Tuttavia, lo studio di Allcock e Grace (1988) costituisce l'unica indagine che utilizza una misura psicometrica validata dell'impulsività azzardo-correlata. Questo studio ha confrontato 10 giocatori eccessivi, 10 alcolisti, e 10 tossicodipendenti, constatando che gli scommettitori patologici non differiva dai controlli sull'impulsività rispetto alle altre due categorie in esame.

Alcuni studi hanno rilevato un decrescente tasso di impulsività, in ordine, nei giocatori patologici, quelli a rischio moderato, quelli a basso rischio, i giocatori ricreativi e, infine, nei non giocatori (Carlton, Manowitz, 1994; Steel, Blaszczynski, 1998).

Vitaro *et al.* (1998) hanno esaminato su un campione di 765 adolescenti se le dipendenza da gioco d'azzardo e da uso di sostanze psicoattive sono correlate all'impulsività. Dalle risultanze, coloro che soffrono di comorbidità risultano più impulsivi di coloro che hanno avuto problemi solo con il gioco d'azzardo o soltanto con l'utilizzo di sostanze. Essi ipotizzano che i problemi azzardo-correlati e il consumo di sostanze si sviluppano allo stesso tempo durante l'adolescenza e sono legati a un deficit del controllo degli impulsi.

Inoltre, l'impulsività è una delle principali caratteristiche del deficit da attenzione/iperattività (ADHD). Ci sono prove, derivate dalle storie di vita dei giocatori, sul fatto che in prevalenza la loro infanzia si caratterizza per l'insorgenza dei sintomi di ADHD (Carlton, Manowitz, 1992; Carlton, Goldstein, 1987; Carlton *et al.*, 1987; Goldstein *et al.*, 1985; Rugle, Melamed, 1993).

In tale direzione, Specker, Carlson, Christenson e Marcotte (1995) hanno studiato la comparsa dell'ADHD e del disturbo del controllo degli impulsi in 100 giocatori d'azzardo in trattamento. Ed il deficit da attenzione/iperattività è stato osservato nel 20% casi, mentre il 35% degli utenti soffrivano del controllo degli impulsi.

Anche i risultati dell'indagine di Rugle e Melamed (1993) supportano l'idea che il deficit di attenzione può fungere da fattore di rischio per lo sviluppo dei disturbi del controllo degli impulsi che conseguentemente agisce sui comportamenti di gioco d'azzardo.

Altri aspetti che riguardano l'impulsività, come l'incapacità di ritardare la gratificazione e di concentrarsi sulle conseguenze a lungo termine di un determinato comportamento, così come l'assenza di un sistema di valori interiorizzato che regola l'azione, sono stati segnalati come problemi frequentemente emersi durante la terapia del gioco patologico (McCormick *et al.*, 1987).

Per ultimo, nei giocatori che cercano il trattamento è stato verificato un tasso superiore di impulsività (Blaszczynski, Stell, McConaghy, 1997; Castellani, Rugle,

1995). Stell e Blaszczynski (1998) hanno oltremodo dimostrato che l'impulsività è correlata alla gravità del comportamento di gioco.

*Altri tratti connessi: nevrosi, psicoticismo ed estroversione.* Partendo dal presupposto che il *sensation seeking* e l'impulsività sono stati messi in relazione allo psicoticismo, e gli aspetti nevrotici del gap sono stati collegati alla depressione, si può affermare, di conseguenza, che il gioco patologico è correlato a psicoticismo e nevrosi.

Blaszczynski, Wilson *et al.* (1986) hanno riferito che i giocatori patologici comparati alla popolazione generale dei non gamblers risultano avere più alti tassi di psicoticismo e nevrosi. L'incidenza dello psicoticismo è stata riscontrata soprattutto nei giocatori d'azzardo anziani (Blaszczynski, Buhrich, McConaghy, 1985).

Anche Carroll e Huxley (1994) hanno verificato un elevato psicoticismo fra i giocatori.

Barnes e Parwani (1987), altresì, hanno dimostrato una più significativa presenza di uno stato di nevrosi nei giocatori d'azzardo problematici rispetto ai non giocatori fra cui risulta costante la depressione.

Si noti che, i giocatori che hanno completato un programma di trattamento con successo, mostrato una diminuzione notevole della nevrosi e dell'ansia rispetto a quelli che ancora giocano d'azzardo (Blaszczynski, McConaghy, Frankova, 1991). È possibile che il trattamento aiuti i giocatori ad affrontare lo stress e che questo si rifletta in una riduzione dell'ansia e della nevrosi (Zuckerman, 1999).

Bartussek, Diedrich, Naumann, e Collett (1993) ed altri studi (Barnes, Parwani, 1987; Malkin, Syme, 1986), invece, sono riusciti a mostrare che i giocatori problematici sono più estroversi, ovvero, reagiscono in maniera forte a stimoli di ricompensa rispetto ai giocatori sociali o ai non gamblers.

Inoltre, lo psicoticismo e la nevrosi sono stati spesso collegati al disturbo di personalità antisociale (ASPD). Per esempio, su un campione di giocatori d'azzardo in sesso maschile in trattamento, oltre ad essere stata verificata un'alta incidenza di nevrosi e psicoticismo, è stata riscontrata una tendenza all'ostilità (Roy *et al.* 1989a).

Gli studi provano, perdipiù, la tendenza del giocatore psicopatico a deviare (Bolen, Caldwell, Boyd, 1975; Lowenfeld, 1979)

L'evidenza supporta, perdipiù, la tesi che i giocatori patologici sono ad alto rischio di commettere reati, al fine di mantenere il loro comportamento di gioco (Blaszczynski, 1994; Blaszczynski, McConaghy, 1994a; Meyer, Fabian, 1992; Templer, Kaiser, Siscoe, 1993).

Inoltre, coloro che compiono illeciti hanno talvolta problemi legati al *poli-gambling* (cioè molteplici forme di azzardo), abusano di alcol e sostanze psicoattive, sono già stati in strutture di trattamento per la salute mentale, possiedono un'ideazione suicidaria e problemi di natura psico-sociale (Meyer, Fabian, 1992; Potenza *et al.*, 2000).

Nello specifico, i giocatori d'azzardo che ricorrono al crimine sono spesso impegnati in reati come furto, appropriazione indebita e reati contro il patrimonio (Blaszczynski, McConaghy, 1994b). La maggior parte degli illeciti sono agiti dai giocatori di sesso maschile. Le femmine giocatrici, invece, hanno più probabilità di

essere coinvolte in frodi, in furti, vendita di droghe e di oggetti rubati (Lesieur, Blume, 1991b).

Meyer e Stadler (1999) hanno studiato l'impatto dei problemi di gioco sul comportamento criminale tra 300 giocatori in trattamento e 274 giocatori a rischio moderato, verificando che la personalità influenza direttamente l'intensità della condotta criminosa.

Altri autori hanno suggerito che le caratteristiche antisociali nella maggior parte dei casi emergono come conseguenza dell'azzardo patologico (Blaszczynski *et al.*, 1997).

Infine, uno studio di Slutske *et al.* (2000) ha fornito una verifica della possibile vulnerabilità genetica comune tra gap, comportamenti antisociali e disturbo della condotta.

*I disturbi di personalità.* Vi sono prove di alti tassi di disturbi di personalità tra i giocatori d'azzardo problematici.

Fra le più significative rilevanze, lo studio di Black e Moyer (1998) ha mostrato che l'87% del campione degli utenti in trattamento per gioco eccessivo aveva almeno un disturbo di personalità: il più comune è il disturbo ossessivo-compulsivo (OCD), evitante, schizotipico e, a seguire, il disturbo di personalità paranoide.

Blaszczynski e Steel (1998) hanno studiato la prevalenza dei disturbi di personalità in 82 giocatori patologici in programma di trattamento, scoprendo che il 93% dei soggetti incrociava i criteri diagnostici di almeno un disturbo di personalità. La maggior parte di questi appartenevano ai disturbi di personalità del cluster B (cioè, disturbi di personalità che sembrano essere emotivi e irregolari come il disturbo borderline di personalità, istrionica e narcisistica) e sono stati collegati ad un'elevata impulsività e instabilità affettiva.

Sul tema, una più ampia trattazione sulla correlazione fra gioco d'azzardo e comorbilità psichiatriche è fornita nel sottoparagrafo 2.2.3.4.

#### 2.2.3.2. Evidenze biologico/chimiche

Diversi approcci sono stati adottati per illustrare il ruolo della biologia nel gioco patologico, compreso l'esame dell'endorfina, dei livelli di acido urico plasmatico e gli squilibri chimici del cervello (ad esempio, noradrenalina, serotonina e dopamina). Le teorie biologicamente basate suggeriscono che vi è una certa condizione fisiologica, o predisposizione, che incide nello sviluppo di condotte di gioco patologico. Diversi fattori biologici sono stati collegati al gap, tra cui la disregolazione emisferica, gli squilibri chimici/sistemi neurotrasmettitoriali e l'eccitazione fisiologica.

*Disregolazione emisferica.* Hare e McPherson (1984) hanno ipotizzato che nei cosiddetti psicopatici, l'emisfero sinistro non sia specializzato per l'elaborazione linguistica come nei normali casi, e questa mancanza di lateralizzazione potrebbe essere responsabile della dissociazione tra funzionamento cognitivo ed emotivo. Ciò



suggerisce che ci potrebbe essere una disregolazione emisferica tra i disturbi del controllo degli impulsi. Si veda il sottoparagrafo 2.2.3.1. per comprendere come il disturbo del controllo degli impulsi può agire nella regolazione delle attività ludiche.

Inoltre, l'esperimento di Goldstein *et al.* (1985) mostra un'inferiore attivazione emisferica differenziale nei giocatori d'azzardo rispetto ai non giocatori. Questa caratteristica accomuna anche gli utenti con deficit da attenzione/iperattività (ADHD) (Carlton, Goldstein, 1987).

Ed ancora, i giocatori d'azzardo hanno ottenuto risultati negativi ad un controllo sulla misurazione dell'attenzione e sono stati riconosciuti in essi comportamenti infantili coerenti con il deficit di attenzione. Non bastasse, test neurofisiologici hanno anche dimostrato lesioni del lobo frontale con un profilo di ipometabolismo simile a quello trovato nei bambini con ADHD (ivi). Questo risultato suggerisce che i giocatori eccessivi possono essere distinti per meccanismi attentivi disfunzionali simili a quelli verificati nei casi di alcolismo e ADHD e supporta gli studi che hanno segnalato un alto tasso di sintomi di ADHD tra i giocatori d'azzardo problematici (Rugle, Melamed, 1993).

*I sistemi di neurotrasmissione.* Diversi studi hanno suggeriscono che ci sono perturbazioni nei sistemi di neurotrasmissione dei giocatori d'azzardo problematici.

Blanco *et al.* (2000) hanno fornito una sintesi di quest'area di indagini, riportata di seguito.

Una disfunzione dovuta a bassi livelli di attività ossidasi monoamino è stata riscontrata tra i giocatori patologici facendo pensare che possa costituire una predisposizione biologica verso il gap (Blanco *et al.*, 1996; Carrasco *et al.*, 1994).

Inoltre, i trattamenti con inibitori della ricaptazione della serotonina, come la clomipramina e fluvoxamina, sono risultati efficaci anche nel ridurre i sintomi del gap (Hollander *et al.*, 1992; 1998).

Vi è, oltremodo, una chiara evidenza che il controllo degli impulsi carente, correlato talvolta ai casi di gap, è associato ad una bassa funzione serotoninergica (Mehlman *et al.*, 1994).

Altre procedure sono state utilizzate per testare la funzione serotoninergica nel gap implicando sfide farmacologiche. Fra queste, un controllo ha mostrato nei giocatori patologici un basso livello di prolattina, suggerendo per questi casi una ridotta sensibilità dei recettori serotoninergici.

Perez de Castro *et al.* (1999), attraverso controlli, hanno riscontrato un gene trasportatore della serotonina significativamente meno funzionale nei giocatori maschi, suggerendo che questo gene potrebbe essere correlato allo sviluppo di comportamenti di gioco patogni.

Ed ancora, Decaria *et al.* (1996) riportarono uno studio che ha mostrato un aumento della risposta di prolattina tra i giocatori d'azzardo maschi suggerendo un'ipersensibilità post-sinaptica dei recettori serotoninici, dunque, anche una correlazione tra i diversi livelli di prolattina e la gravità del disturbo da gioco d'azzardo patologico.

Così, gli studi di cui sopra dimostrano che vi è una certa evidenza relativamente ad una ridotta attività serotoninergica con eventuale ipersensibilità postsinaptica dei recettori della serotonina nel gap (Blanco *et al.*, 2000). La disfunzione serotonina nel

gap è legata all'apertura comportamentale, alla disinibizione ed allo scarso controllo degli impulsi.

*La noradrenalina.* L'evidenza suggerisce che i giocatori eccessivi possono avere un disturbo del sistema noradrenergico centrale (Bergh *et al.*, 1997; Roy *et al.*, 1988). Difatti, mentre la ricerca di sensazioni può essere una delle cause dello sviluppo dei comportamenti di gioco eccessivi, la noradrenalina urinaria può giocare un ruolo nel mediare l'eccitazione esperita dal giocatore (Zuckerman, 1999).

Anche Roy, de-Jong, e Linnoila (1989) hanno riportato una correlazione positiva tra la funzione noradrenergica delle urine e la presenza del gap al maschile.

Decaria *et al.* (1997), invece, ha rilevato una correlazione tra la gravità del disturbo azzardo-correlato e l'ampiezza della risposta dell'ormone della crescita clonidina-indotta. Tale evidenza suggerisce che il sistema noradrenergico gioca un possibile ruolo nel moderare l'attenzione selettiva del giocatore d'azzardo ed è correlata alla crescita di eccitazione (forse in relazione alla ricerca di sensazioni) o all'assunzione di rischi tra questi individui (Blanco *et al.*, 2000).

*Il sistema dopaminergico.* L'aumento dell'attività delle vie dopaminergiche potrebbe essere correlato ad un rinforzo positivo (ad esempio, una maggiore eccitazione) che il giocatore riceve durante l'attività di gioco d'azzardo.

L'aumento dell'attività dei percorsi dopaminergici può anche essere correlata a premi negativi, come l'aumento dei comportamenti ludici, producendo uno stato di astinenza che si riflette in un aumento della soglia di ricompensa, in modo simile ai prelievi oppiacei (Bergh *et al.*, 1997). Ciò può modificare il comportamento (ad esempio, l'ansia) e i sintomi cognitivi (ad esempio, il pensiero irrazionale) di astinenza da gioco d'azzardo.

Il ruolo del recettore D2 è stato verificato essere implicato nel gap (Comings *et al.*, 1996), ma anche nel disturbo da abuso di sostanze, nel deficit da attenzione/iperattività (ADHD) e nei disturbi della condotta (Blum *et al.*, 1995).

*L'aumento dell'eccitazione/stimolazione.* Studi fisiologici hanno esaminato le misure di frequenza cardiaca e suggerito una maggiore eccitazione tra i giocatori patologici (Anderson, Brown, 1984; Leary, Dickerson, 1985). Esistono anche prove biologiche a sostegno del ruolo di una maggiore eccitazione tra di essi.

L'azzardo è stato teorizzato in funzione di difesa contro i disturbi dell'umore, come depressione e ansia.

Nello specifico, l'endorfina plasma (un gruppo di peptidi trovati nel cervello) è implicata nei «disturbi dell'umore associati a stati psicologici e nei processi di dipendenza. Questi ultimi attraverso la loro ricompensa trasmettono proprietà operanti il condizionamento classico» (Blaszczynski, Wilson, *et al.*, 1986, pg. 3). Così, si può prevedere che lo sviluppo e il mantenimento del gioco d'azzardo è legato all'attività delle endorfine.

L'utilizzo di tecniche radioimmunologiche (Blaszczynski *et al.*, 1986) ha misurato i livelli di endorfine plasmatiche tra i giocatori, comparandoli, di seguito, a quelli dei

non gamblers. Differenze significative sono state riscontrate tra i due gruppi. I risultati suggeriscono che l'endorfina scaturita durante la scommessa dei cavalli risulta significativamente più bassa rispetto a quella nei giocatori delle macchinette elettroniche. Ciò indica che esistono sottogruppi distinti di giocatori e, quindi, che diversi fattori causali possono caratterizzare ciascuna categoria. L'entusiasmo e l'eccitazione possono asservire ad uno scopo diverso per ogni gruppo di giocatori d'azzardo.

Diversi studi correlativi indicano un aumento di acido urico associato all'attivazione psicologica che si verifica durante l'attività di gioco d'azzardo (Manowitz *et al.*, 1993).

### 2.2.3.3. Le cognizioni

L'evidenza suggerisce che il *pensiero irrazionale* svolge un ruolo significativo nello sviluppo e nella manutenzione del gap. Cioè, i giocatori si avvalgono di un insieme di false credenze sul gioco d'azzardo che hanno un ruolo nel mantenimento dei comportamenti di gioco, nonostante le pesanti perdite.

I giocatori d'azzardo in genere possiedono due tipi di pregiudizi: credendo di poter influenzare direttamente o indirettamente il risultato di un gioco o di poter predire correttamente il risultato.

Inoltre, quanto più una situazione contiene fattori di scelta (ad esempio, avere la possibilità di scegliere il proprio biglietto), la familiarità (ad esempio, scommettere sulla macchina da gioco preferita) e il coinvolgimento (ad esempio, lanciare i propri dadi in gioco), più si crea l'illusione di controllo.

Ed ancora, quanto più la partita è percepita come una prova di abilità (ad esempio: le scommesse sportive), tanto più l'individuo cerca di controllare il contesto di gioco e a sopravvalutare la possibilità di vincita (Langer, 1975; Reid, 1986; Toneatto *et al.*, 1997).

Altri studi confermano che i giochi d'azzardo che richiedono abilità (per esempio, le corse ai cavalli) hanno maggiori probabilità di produrre controllo alterato e di incoraggiare i comportamenti ludici – nonostante le perdite –, rispetto a quelli esclusivamente aleatori (Dickerson, 1993a; b).

Alcune indagini riferiscono che i giocatori d'azzardo di macchine elettroniche possiedono più elevati livelli di pensiero irrazionale (Walker, 1992a) riferito alla possibilità di determinare i risultati e di possedere superiori abilità rispetto agli scommettitori di altre attività ludiche di azzardo e a coloro che giocano in contesti ritenuti giuridicamente illeciti – ad esempio le bische clandestine – (Griffiths, 1996).

Diverse variabili agiscono nell'influenzare i processi psicologici che sono responsabili dell'auto-controllo sul gioco d'azzardo. Queste includono l'alcol (Baron, Dickerson, 1999; Kyngdon, Dickerson, 1999), lo stress (Friedland, Keinan, Regev, 1992) e gli stati d'animo negativi come la frustrazione e la depressione (Corless, Dickerson, 1989; Dickerson, 1993b); nonché le caratteristiche strutturali delle macchinette elettroniche (Griffiths, 1993b) progettate per rinforzare la credenza di vincita e di controllo dell'attività ludica. Queste ultime includono: l'intervallo di vincita (il tempo trascorso prima che i giocatori ricevano il pagamento delle vincite), la probabilità di vincita, il coinvolgimento dello scommettitore (fino a che punto i

giocatori d'azzardo si percepiscono come parte attiva del gioco), il payout ratio (cioè il rapporto tra potenziale di vittoria e la quota dei giocatori per macchinetta) e la "sospensione del giudizio" (le caratteristiche strutturali interrompono temporaneamente il sistema di valori finanziario, ad esempio, inducendo a pensare quanto la macchinetta dovrebbe far vincere sulla base del denaro investito).

Anche le proprietà ambientali, quali la luce, il colore e gli effetti sonori, possiedono la capacità di produrre esperienze psicologicamente gratificanti anche quando il giocatore sta perdendo. Queste caratteristiche possono indurre verso il gioco eccessivo (Griffiths, 1993b).

È stato suggerito che ci potrebbero essere diversi processi psicologici che causano l'alterazione del controllo in rapporto a più caratteristiche di gioco d'azzardo (Dickerson, 1993a;b). Per esempio, in relazione alla "dimensione" dell'attività ludica: alcune forme di gioco d'azzardo sono di natura "continua" (le macchinette si caratterizzano per un breve tempo tra la vincita e la riscossione della vincita); mentre altri sono di natura "discontinua" (le lotterie, invece, vedono il dilatarsi della durata del tempo fra la scommessa e l'apprendimento del risultato). Fra l'altro, i giochi ad alta frequenza ed immediatezza della vincita (ad esempio, le macchine da gioco) risulterebbero più gratificanti per i giocatori poiché l'eccitazione esperita è superiore rispetto ai giochi a bassa frequenza e non vi è un ritardo nel pagamento (ad esempio, ciò accade nel caso delle lotterie).

Utilizzando il metodo del pensato ad alta voce su giocatori di roulette e slot machine (Gaboury, Ladouceur, 1989) è stato, altresì, verificato che il 70% delle verbalizzazioni dei giocatori d'azzardo durante la partita sono errate. Questo risultato è stato replicato in diverse condizioni: vincite frequenti o rare, puntate limitate o illimitate, in giocatori regolari o occasionali e in una varietà di giochi come il blackjack, le slot machine, il videopoker e la roulette (Coulombe *et al.*, 1992; Gaboury, Ladouceur, 1989; Ladouceur *et al.*, 1991; Walker, 1992a).

Uno studio, inoltre, ha dimostrato che la percentuale delle percezioni erranee non è influenzata dagli incentivi monetari (Ladouceur, Dube, 1997). Viceversa, la terapia cognitiva per la correzione delle percezioni erranee è stata utilizzata anche per la riduzione dell'illusione di vincita (Coulombe *et al.*, 1992; Gaboury, Ladouceur, 1989; Ladouceur *et al.*, 1989; Sylvain, Ladouceur, 1992; Sylvain, Ladouceur, Boisvert, 1997).

Gli studi sopra citati supportano l'ipotesi che le percezioni errate possono giocare un ruolo nello sviluppo e nel mantenimento del gap (Coulombe *et al.*, 1992).

Infine, è stato verificato che le false cognizioni di un giocatore possono agire insieme ai fattori fisiologici, come l'eccitazione, per spiegare il mantenimento delle attività di azzardo (Griffiths, 1991b).

#### 2.2.3.4. Gli stati psicologici

A tale proposito, l'ansia e la *depressione* sono state spesso associate al gap (Blaszczynski, McConaghy, 1989). O meglio, i giocatori d'azzardo talvolta attivano condotte ludiche al fine di alleviare stati psicologici negativi (Dickerson *et al.*, 1991; Raghunathan, Pham, 1999).

Nello specifico, alcuni studi hanno riportato alti tassi di casi di depressione tra i giocatori d'azzardo patologici (Blaszczynski, McConaghy, 1988; 1989; Graham, Lowenfeld, 1986; Griffiths, 1995a; b). L'incidenza tra la comorbilità depressiva e il gioco patogeno è stata verificata con un tasso variabile dal 21% al 75% (Bergh, Kuhlhorn, 1994; Linden *et al.*, 1986). Tuttavia, non è ancora noto se la depressione è una conseguenza o una causa del gioco d'azzardo eccessivo.

Inoltre, i *tentativi suicidiari* sono molto comuni fra gli scommettitori d'azzardo, specialmente fra i depressi (Blaszczynski, Farrell, 1998), con una costante verificata fra il 12% al 24% sul totale dei giocatori patologici (Ciarrocchi, Richardson, 1989; Frank, Lester, Wexler, 1991; Ladouceur *et al.*, 1994; McCormick *et al.*, 1984). I fattori di rischio associati ai tentativi di suicidio sono stati individuati nei grandi debiti finanziari e nelle difficoltà relazionali gioco-correlati (Blaszczynski, Farrell, 1998).

Vi è, altresì, una forte associazione tra *disturbi d'ansia* e il gap, con una prevalenza – secondo gli studi di popolazione – del 14.0%-60.3% nei soggetti affetti da gap (Lorais *et al.*, 2011). Sembrano essere maggiormente rappresentate fobie, disturbi da attacchi di panico e ansia generalizzata, oltre che disturbi post-traumatici da stress e il disturbo ossessivo-compulsivo. Sullo specifico, Henry (1996) verifica una teoria sull'associazione fra traumi ansia-correlati e maggiori probabilità di sviluppo di comportamenti di gioco eccessivo fra la popolazione dei gamblers.

In un altro studio, Blaszczynski *et al.* (1991) dimostrano che i giocatori d'azzardo che hanno completato con successo il percorso di trattamento mostrato un notevole affievolimento dello stato di ansia rispetto a quelli che ancora possiedono una compulsione al gioco. Tuttavia, simile alla depressione, non è chiaro se l'ansia è la causa o il risultato del gap.

Per quanto riguarda, invece, lo *stress*, esso svolge un ruolo nell'accesso e nel mantenimento dei comportamenti ludici gioco (Coman *et al.*, 1997; Friedland *et al.*, 1992; Toerne, Konstanty, 1992), così come nelle cosiddette scivolate (o ricadute) (McCartney, 1995).

Vi sono, invece, limitate ricerche per quanto riguarda l'incidenza degli *eventi traumatici* nella vita di un giocatore d'azzardo. Sul merito, Taber, McCormick e Ramirez (1987) fra tra un campione di giocatori ammessi a un programma di gioco di degenza per i veterani hanno verificato che il 16% aveva riportato un trauma moderatamente pesante, il 30% verificava traumi meno gravi e il 32% non aveva riferito alcun trauma durante il corso vita.

Vi sono anche prove che suggeriscono che stati d'animo diversi potrebbero portare a diverse tipologie di giochi. A tal proposito, Coman, Evans e Burrows (1996) hanno verificato che le macchinette elettroniche da gioco hanno più probabilità di essere utilizzate da giocatori con uno stato di stress e/o ansia; mentre i giochi di abilità, più qualificanti, sono consumati da molti depressi al fine sollevare il loro umore e l'autostima. Quest'ultima categoria di giocatori può anche essere impegnata in forme più sociali del gioco d'azzardo, come i giochi di carte, per migliorare l'interazione sociale.

Infine, il gap è frequentemente associato a *comorbilità di tipo psichiatrico*, sia di asse I che di asse II, oltre che a disturbi da uso di sostanze (Lorains *et al.*, 2011).

Nei soggetti in cui al gioco d'azzardo problematico o patologico si affiancano patologie psichiatriche, risulta che la gravità clinica del gioco patogeno e le

conseguenze negative ad esso associate sono maggiori (Hall *et al.*, 2000; Ladd, Petry, 2003). D'altro canto, la presenza di comorbidità faciliterebbe l'accesso alle cure, seppur più spesso richieste per la problematica psichiatrica che per la patologia da gioco d'azzardo eccessivo e favorirebbe anche una maggior aderenza alle stesse, rispetto a soggetti senza comorbidità (Winters, Kushner, 2003).

La difficoltà nel raccogliere i dati di prevalenza del gioco d'azzardo patologico, come già accennato precedentemente, rende difficoltoso anche lo studio della frequenza delle comorbidità in questa popolazione di soggetti: la maggioranza degli studi si basa, infatti, sulla popolazione che ha richiesto il trattamento. Questa popolazione potrebbe essere sistematicamente diversa dalla popolazione generale affetta da gap, dal momento che i soggetti che richiedono un trattamento rappresenterebbero solo il 7-12% dei giocatori patologici complessivi (Slutske, 2006). Tali dati, sebbene non idonei alla comprensione globale del problema del gap nella popolazione generale, risultano tuttavia molto utili nella pratica clinica, proprio perché riflettono le caratteristiche dei pazienti che si recano ai servizi per i trattamenti.

Gli ampi studi di popolazione generale fino ad ora condotti hanno evidenziato come la prevalenza di comorbidità psichiatrica sia altamente frequente nei soggetti affetti da gap, influenzandone, pertanto la clinica, il trattamento e la guarigione (Black, Shaw, 2008; Kessler *et al.*, 2008; Lorains *et al.*, 2011; Petry *et al.*, 2005).

È importante tenere in considerazione come il *disturbo da uso di sostanze* nei giocatori affetti da gap, sia, in termini terapeutici, in relazione all'influenza negativa reciproca sul decorso di entrambe le patologie. Sembra, infatti, che i soggetti affetti da disturbo da uso di sostanze in comorbidità siano afflitti, da un lato, da disturbi psichiatrici più gravi e, dall'altro, da un gap di maggior gravità e maggior durata. Complessivamente, sembra che le persone affette da entrambi i disturbi abbiano una maggiore probabilità di entrare in contatto con il sistema di cura e di essere sottoposti a terapia, anche se spesso indirizzata solamente all'abuso di sostanze e non al gap (Ladd, Petry, 2003).

Nello specifico, si stima che il disturbo da sostanze – comprensivo di abuso o dipendenza da alcol e nicotina, oltre alle sostanze illecite – interessi circa il 26,0%-76,3% della popolazione affetta da azzardo patologico, con una prevalenza fino a 7 volte maggiore rispetto alla popolazione generale, mentre l'abuso o la dipendenza da sostanze illecite risulterebbero comprese tra il 38,1% e il 39,9%, con una prevalenza minore nelle donne (Lorains *et al.*, 2011). Il disturbo da uso di alcol è stato riscontrato in una percentuale molto elevata di individui affetti da gap, con tassi variabili tra il 13,5% ed il 73,0%, fino a 4 volte maggiori rispetto alla popolazione generale (ivi). Anche la dipendenza da nicotina è molto frequente e sembra che da un punto di vista temporale sia conseguente al gap (Kessler *et al.*, 2008). Parallelamente, il 9%-16% dei pazienti con disturbi da uso di sostanze rispondono ai criteri diagnostici del gap (Crockford, el-Guebaly, 1998). Sono state fatte diverse ipotesi per spiegare l'elevata frequenza di sovrapposizione tra questi disturbi. Da un punto di vista neuro-biologico alcuni autori hanno identificato come le alterazioni dei sistemi inibitori prefrontali e l'aumento della spinta pro-motivazionale alla ricerca dello stimolo siano associati ad alterazioni comuni dei sistemi serotoninergico, dopaminergico, adrenergico, endorfinico (Chambers *et al.*, 2003). Secondo alcuni autori, i due disturbi in comorbidità potrebbero essere espressione di una sindrome

unica (“*addiction syndrome*”) (Shaffer *et al.*, 2004). D’altro canto, un disturbo potrebbe incrementare il rischio dell’altro: da un lato, alcol e sostanze d’abuso compromettendo la capacità di giudizio, potrebbero indurre il soggetto a correre maggiori rischi; dall’altro, le conseguenze economiche e sociali del gap potrebbero agire da fattori stressanti precipitando l’uso di sostanze o la ricaduta in soggetti con una storia positiva per abuso (Cowlshaw *et al.*, 2014). Le dinamiche con cui questa doppia dipendenza si sviluppa e persiste sono varie e possono essere molto diverse tra loro (Carnes *et al.*, 2004):

Tab. 4 – Dinamiche della doppia dipendenza

<i>Switching</i>	Rimpiazzare una dipendenza con un’altra
<i>Alternating</i>	Passare da una dipendenza all’altra in modo ciclico, definito da specifici pattern
<i>Masking</i>	Utilizzare una dipendenza per nascondere l’altra
<i>Ritualizing</i>	Una dipendenza fa parte del rituale per l’altra
<i>Intensifying</i>	Utilizzo di più pattern contemporanei per intensificare l’esperienza complessiva
<i>Numbing</i>	Utilizzo di una dipendenza per medicare la vergogna e la sofferenza per l’altra
<i>Disinhibiting</i>	Utilizzo di una dipendenza per rimuovere le inibizioni per agirne un’altra

Fonte: modificata da Carnes *et al.*, 2004

La prevalenza dei *disturbi dell’umore* nei soggetti con gap è stimata all’11,6%-55,6% dei casi (Lorains *et al.*, 2011). Nella maggior parte degli studi è riconosciuta una maggior prevalenza dei disturbi dell’umore rispetto alla popolazione dei giocatori d’azzardo con depressione maggiore e disturbo distimico (ivi).

Più discussa è l’associazione con la mania, visto che sulla base dei criteri diagnostici DSM-IV-TR (American Psychiatric Association, 2000) non si può porre diagnosi di gap se il gioco eccessivo è conseguente ad un episodio maniacale; starà pertanto al clinico definire, a seconda dei casi, se il *gambling* sia riducibile alla fase maniacale del disturbo bipolare oppure se questo rispecchi un quadro sintomatologico indipendente di gap. Un eventuale rapporto casuale tra *gambling* e disturbi dell’umore non è stato univocamente definito: secondo alcuni studi, i disturbi dell’umore più frequentemente precedono l’insorgenza del gap, che nascerebbe inizialmente come momento ricreativo finalizzato ad alleviare i sintomi del disturbo di base (Blaszczynski, Nower, 2002; Kessler *et al.*, 2008). Tuttavia, secondo altre analisi, tali disturbi sono solitamente secondari alle perdite finanziarie causate dal gioco eccessivo (Quilty *et al.*, 2011), oppure addirittura potrebbe non esserci nessuna relazione casuale tra le due patologie (Lenzenweger *et al.*, 2007).

Il gap ha numerosi elementi in comune con *il disturbo da deficit di attenzione/iperattività (ADHD)* e sembra esista una certa sovrapposizione sostanziale della clinica. Tra le due patologie sono state identificate associazioni a vari livelli: in bambini con ADHD ci sarebbe un maggior rischio di sviluppare gap e, da studi retrospettivi, sembra che i soggetto con gap abbiano avuto con maggior frequenza una storia di comportamenti simil-ADHD nell’infanzia (Carlton *et al.*, 1987; Derevensky *et al.*, 2007).

Si stima che nel gap la comorbilità con un *disturbo del controllo degli impulsi (ICD)*, come lo shopping compulsivo, il comportamento sessuale compulsivo, il

disturbo esplosivo intermittente o la cleptomania, sia presente nel 18%-43% dei casi (Black, Shaw, 2008). Attualmente classificato dal DSM-V tra le dipendenze (American Psychiatric Association, 2013), il gap nel DSM-IV era invece annoverato tra i disturbi del controllo degli impulsi, per cui era considerato tratto caratteristico del disturbo l'impossibilità a controllare lo stimolo di giocare (American Psychiatric Association, 2000). Considerando questo aspetto, è interessante notare che i soggetti con un ICD tendono più facilmente a soffrire di un secondo disturbo da discontrollo degli impulsi (Black *et al.*, 1997; Schlosser *et al.*, 1994).

Infine, i *disturbi della personalità* nel gap sono stati finora meno studiati rispetto alle comorbilità di asse I. I dati attualmente disponibili indicano una sostanziale presenza del disturbo antisociale (ASPD), con tassi di prevalenza del 15%-40% nei soggetti affetti da gap, significativamente maggiori rispetto a quelli della popolazione generale (3% negli uomini e 1% nelle donne) (Grant, Potenza, 2004). Gli individui affetti da ASPD e gioco d'azzardo patologico, rispetto ai gamblers privi di tale disturbo, avrebbero un livello di gravità clinica maggiore, maggior intensità di sintomi paranoidei fino all'ideazione paranoide, ansia e fobie, maggiori probabilità di disturbo da uso di sostanze lifetime e di problemi medici organici o associati all'abuso (Pietrzak, Petry, 2005). Secondo alcuni studi parte dell'overlap tra ASPD e gap sarebbe riferibile ad una componente genetica comune (Slutske *et al.*, 2001). È sicuramente necessario considerare come alcuni criteri siano comuni ed entrambe le diagnosi, quali il compimento di atti illegali e il ricorso alle menzogne per coprire tali atti.

Meno concordi sono gli studi che hanno indagato gli altri disturbi di personalità, anch'essi presenti nei soggetti affetti da gap, ma non sempre in percentuali maggiori rispetto alla popolazione generale (Crock-ford, el-Guebaly, 1998; Petry *et al.*, 2005).

Tratti e caratteristiche di personalità peculiari sono stati identificati nei soggetti affetti da azzardo patogeno. Spesso costoro sono individui in cerca di eccitazione, nuove esperienze o scarsamente capaci di controllare i propri impulsi e i propri desideri (Grant *et al.*, 2010). Per una specifica trattazione sul tema si veda il sottoparagrafo 2.2.3.1.



### 2.3. Le caratteristiche del gioco e dei giocatori d'azzardo online

Si stima che il settore dei giochi regolamentati con vincite di denaro abbia raggiunto nel mondo, nel 2013, una spesa di gioco superiore a 430 miliardi di dollari. Tale mercato, che nel 2003 si attestava sui 200 miliardi di dollari, ha superato il livello dei 500 miliardi di dollari nel 2015 – in crescita del 2,4% le scommesse sui cavalli e sportive rispetto all'anno precedente che ha visto la coppa del mondo – (Gbgc, 2016<sup>26</sup>).

Le dinamiche di crescita del settore dei giochi pubblici sono state oggetto di analisi di diversi studi nell'ambito delle scienze sociali. Una parte delle ricerche ha indagato i fattori normativi che hanno favorito tale crescita.

Come tendenza generale e globale, il modello che prevede la gestione diretta della vendita dei giochi da parte dello Stato, tramite agenzie governative, è stato in certi casi sostituito da un modello più aperto al coinvolgimento delle *imprese private*. Anche in Italia si è affermato un modello di gestione dei giochi pubblici che, seppur controllato dallo Stato, è caratterizzato da un maggior coinvolgimento dell'imprenditoria privata rispetto al passato<sup>27</sup> (il tema della regolamentazione nazionale e internazionale dei giochi d'azzardo è approfondito a seguire nel capitolo 3).

La crescente legalizzazione e affermazione di sistemi di (de)regolamentazione più "aperti" ha determinato una riduzione delle barriere all'entrata del settore, che ha permesso l'ingresso nel business di nuovi operatori e ha consentito l'erogazione di nuove tipologie di scommessa (Coryn *et al.*, 2008; Littler, Fijnaut, 2007; Miers, 2004).

Un secondo fattore che ha contribuito alla crescita del settore dei giochi pubblici nel mondo, e che sta determinando importanti cambiamenti nella struttura di mercato, è di tipo tecnologico. L'utilizzo di *internet* quale canale di erogazione dei

---

<sup>26</sup> I dati citati sono stati tratti dal *Global Gambling Report* curato dalla *Global betting & gaming consultant* (Gbgc), un'istituto di ricerca britannico che dal 1998 offre aggiornati studi internazionali in tema di gioco d'azzardo, disponibile al sito internet: <http://www.gbgc.com/news/gbgc-s-global-gambling-report-2016> (accesso verificato il 25/02/2018).

<sup>27</sup> In Italia si è affermato un modello di gestione dei giochi pubblici ad "apertura regolata" ovvero caratterizzato dal controllo statale del reparto ludico ed anche da un crescente coinvolgimento dell'imprenditoria privata, che ha determinato l'ampliamento dell'offerta di gioco – tramite l'introduzione di nuove forme di gioco d'alea precedentemente non regolamentate – la crescita del numero degli operatori attivi nel settore – mediante l'adozione di un diverso sistema di autorizzazioni per la vendita dei giochi – nonché l'ingresso dei giochi in nuovi mondi sociali con conseguente aumento dei giocatori in valore assoluto e dei casi patologici.

Il cambiamento della regolamentazione nel settore dei giochi pubblici in Italia, come rilevato da alcuni studi di matrice economica (Eurispes, 2009; Gandolfo, De Bonis, 2011; 2011b; Censis, 2009; 2012), sembra aver contribuito ad una rapida crescita delle vendite del business. I dati forniti dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli mostrano che la raccolta lorda dei giochi nel 2012 ha superato gli 87 miliardi, mentre la spesa dei giocatori è stata pari a 17,1 miliardi di euro (Cortei dei Conti, 2013). Tali dati fanno del mercato italiano dei giochi pubblici uno dei principali a livello mondiale – al quarto posto nel 2014 dopo, in ordine decrescente, USA, Giappone e Cina (Gbgc, 2016) –.

giochi ha provocato, infatti, lo sviluppo di un nuovo segmento di business, quello dei giochi pubblici online<sup>28</sup>.

Per citare qualche dato che dia conto della rapida ascesa<sup>29</sup>, si consideri che il mercato mondiale dell'azzardo online nel 2003 ammontava a 6,6 miliardi di dollari, giungendo quasi a triplicare gli introiti nel 2009 con un valore di 18,2 miliardi, e nel 2012 di 21,7 miliardi. Tuttavia, si deve considerare che i giochi online costituiscono ancora una quota limitata rispetto al complesso dei giochi pubblici a mercato: nel 2013 l'incidenza sul gioco globale era dell'8% (Calvosa, 2013, cfr. Bertolazzi, 2014). Nel 2015 il reparto *dell'iGambling*, o *Internet gambling*, ha raggiunto un livello di spesa globale pari a 22,3 miliardi di dollari. Ma oltre il 40% delle scommesse sportive online è ancora guadagnato da operatori in giurisdizioni "offshore" (Gbgc, 2016).

L'Italia<sup>30</sup> si distingue per una relativamente bassa incidenza del gioco online, pari al 4,4%, tuttavia in continua crescita in valore assoluto: l'incidenza dei comportamenti di gioco online nel 2008 era del 3,1%, quadruplicando al 18% nel 2012; mentre, la spesa effettiva dei giochi online (ovvero la raccolta al netto delle vincite dei giocatori) è cresciuta passando dal 2% nel 2008 al 4,3% nel 2012 (Aams, 2013).

Dalla fotografia ultima scattata dall'Osservatorio del Gioco Online del Politecnico di Milano (2015)<sup>31</sup>, la spesa dei giocatori italiani nel reparto

---

<sup>28</sup> Per lo sviluppo dell'offerta dei giochi online è stato necessario attendere l'introduzione di software specifici per il gambling e la crittazione di dati per le transizioni economiche attraverso carta di credito (Wood, Williams, 2007). Il primo software di gioco "MicroGaming" è stato sviluppato nel 1994 e nell'anno successivo sono apparsi i siti dei giochi "for fun" come "GamingClub", nonostante ancora le prime scommesse venissero piazzate attraverso le linee telefoniche. Si è dovuto aspettare il 1996 per il primo vero e proprio sito di casinò online "InterCasinò" e il 1998 per l'offerta della prima sala da poker (Planepoker.com). Internet ha quindi inizialmente rappresentato un nuovo medium attraverso cui proporre tradizionali forme di azzardo quali, per esempio, le scommesse sportive, i giochi da casinò, bingo e lotterie; a questi si sono aggiunti in seguito il poker a torneo e il poker cash (mentre il gioco a torneo vede per il giocatore un esborso rappresentato dalla sola quota di iscrizione, nel poker cash le puntate sono costituite da denaro effettivo), gli skills game e le slot.

In Italia la legalizzazione della vendita dei giochi a distanza è stata realizzata mediante il "decreto Bersani" del 2006 e il "decreto Abruzzo" del 2009. I decreti in oggetto hanno autorizzato l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli a emanare una serie di regolamenti per la disciplina dei giochi e delle scommesse online, che hanno consentito di vendere tramite internet i giochi già erogati tramite la rete di distribuzione fisica e hanno permesso l'introduzione, dunque, di nuove tipologie di gioco erogabili esclusivamente tramite il canale digitale (Sbordoni, 2010).

<sup>29</sup> I dati citati sono tratti dal Report *There's nothing virtual about the opportunity in real-money gambling*, curato da H2 Gambling, uno degli istituti di ricerca più attivi e considerati nell'ambito del gioco d'azzardo. Report disponibile al sito internet: [files.odobo.com/H2Report](http://files.odobo.com/H2Report) (accesso verificato il 25/02/2018).

<sup>30</sup> I dati sono ripresi dal Report indicato in nota 26.

<sup>31</sup> L'Osservatorio Gioco Online del Politecnico di Milano è promosso congiuntamente con l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli – Area Monopoli e Sogei, la società in house di ICT del Ministero dell'Economia e delle finanze, partner tecnologico nel comparto del gioco.

dell'*iGambling* nel 2015 è stata di 821 milioni di euro, attestandosi una penetrazione del 4,8% circa sulla spesa totale del gioco d'azzardo, in crescita rispetto al 4,2% del 2014.

Tale incremento è dovuto anzitutto ai Casinò Games, cresciuti del 27% nel 2015 e capaci di raggiungere i 328 milioni di euro (pari al 40% del mercato complessivo), e delle Scommesse Sportive, cresciute del 25% ed arrivate a valere 267 milioni di euro (32% del mercato) in un anno in cui peraltro non ci sono state importanti manifestazioni sportive estive. Al contrario, si è verificato un trend negativo per il Poker online (-18%), per Bingo e Scommesse Virtuali (-7% per entrambi).

Entrando nel dettaglio del mercato dei diversi giochi, l'incremento dei Casinò Games riguarda tutte le principali tipologie: le Slot Online sono cresciute del 41% e rappresentano oltre il 60% della spesa nel comparto, la Roulette incide meno rispetto all'anno precedente (dal +24% del 2014 al +21% del 2015) ma in valore assoluto cresce del 12%; anche le altre tipologie di gioco come Blackjack, Baccarat e Dadi hanno riscontrato un incremento in termini di spesa (+7%) e nel complesso superano a valore il 15% del comparto.

Alla base dell'andamento positivo della spesa in Scommesse Sportive vi è il contributo apportato da due importanti operatori internazionali (Bet365 e Goldbet) entrati nel mercato italiano nel 2014. L'ingresso di questi player ha riportato all'interno dei confini italiani importanti flussi di gioco offshore, generando in primis un aumento della "raccolta" (e quindi della "spesa") e in seconda battuta un incremento della base utenti. È inoltre la categoria che, con la più elevata incidenza del canale mobile, ha ormai raggiunto il 30% della spesa su base mensile.

D'altro canto, si è verificato un percorso di ridimensionamento del Poker, in diminuzione del 18% rispetto al 2014 è arrivato a rappresentare nel 2015 meno di un quinto del mercato (nel 2012 ne valeva quasi la metà).

La spesa relativa a tutti gli altri giochi (Bingo, Scommesse Virtuali, Scommesse Ippiche, altri Skill Games a torneo, Lotto, Lotterie, Betting Exchange ecc.) pesa poco meno del 10% mercato (81 milioni di euro) e nel 2015 ha dato nel complesso un contributo positivo, anche se marginale (+2%).

Gli studi sulle dinamiche di sviluppo di tale segmento di attività si inseriscono nell'ambito di contributi di ricerca di matrice sociologica che analizzano le caratteristiche specifiche dei giochi online e il comportamento di gioco del consumatore via internet.

Alcuni di essi hanno cercato di comprendere le motivazioni che spingono gli scommettitori a scegliere la rete digitale per giocare d'azzardo, in sostituzione di quella commerciale (Jonsson, 2012; Parke *et al.*, 2012; Wood *et al.*, 2007a; Wood, Williams, 2007; American Gaming Association, 2006; Cotte, Latour, 1999), oppure di definire i tratti dei giocatori d'azzardo online. Altri, hanno invece mostrato l'effetto del gioco online sulla diffusione del fenomeno delle ludopatie (Kairouz *et al.*, 2012; Tsatsika *et al.*, 2011; King *et al.*, 2010; Brunelle *et al.*, 2009; Griffiths, Parke, 2002a; Griffiths, 1996; 1999). Tali ricerche sono approfondite di seguito.

---

I dati sono consultabili al sito internet: <http://www.ipresslive.it/comunicates/3576/gioco-online> (accesso verificato il 25/02/2018).

### 2.3.1. Aspetti fenomenici, nodi problematici e rischi sociali dell'azzardo online

In una prospettiva storica, si è verificato un cambiamento che riguarda i contesti in cui è possibile giocare d'azzardo che ha visto una progressiva *destrutturazione* degli spazi dedicati al gioco, individuando tre fasi. Da una prima fase in cui le attività di gioco venivano circoscritte a specifiche concentrazioni spaziali (Las Vegas è il luogo simbolo), si è avviato un progressivo dislocamento degli ambienti dedicati all'azzardo (un esempio sono i casinò, le sale per scommesse, i Bingo ecc...) nelle grandi città e in seguito nei medi e piccoli centri abitati, e non solo in in siti dedicati ma in svariati punti vendita (bar, tabacchi, supermercati). Infine, sovrastate le barriere geografiche, il gioco è offerto online, dunque, proposto "qui ed ora" (Griffiths, 2003; Wood, Williams, 2007, cfr. Bertolazzi, 2014).

La rapida espansione dei giochi nel cyberspazio associata alla diffusione di apparecchi elettronici, quali slot machines e video lottery ha determinato innovazioni sui modelli di gioco degli individui, incrementando i margini di rischiosità per i giocatori in termini di dipendenza (King, Barak, 1999; Griffiths, 1999; 2003; Griffiths *et al.*, 2006).

A tale proposito, le caratteristiche strutturali e situazionali del gioco d'azzardo incidono sull'addittività dei giochi, ampliandone il gradiente patogeno (Bertolazzi, 2014) e nel cyberspazio sono potenziate (Griffiths, 1999; 2003, cfr. Bertolazzi, 2014).

Per *caratteristiche strutturali* del gioco d'azzardo s'intendono gli aspetti tecnici delle modalità di gioco, quali (Griffiths, 1999): le dimensioni del gioco (comprende la percezione sociale del valore del gioco); la frequenza di gioco; la quantità di denaro perso in uno specifico lasso di tempo; la struttura dei premi (quantità e valore dei premi); la probabilità di vincita; l'ammontare del jackpot; le competenze e le abilità richieste dal gioco (reali e percepite); la percezione, erronea, che i giocatori hanno di vittoria (*near miss*) (Reid, 1986); le animazioni dello strumento di gioco (gli effetti sonori, di luci e colori particolarmente utilizzati nelle slot machines e nei giochi online); la modalità di gioco (individuale o di gruppo); l'accessibilità (orari di apertura dei luoghi dedicati al gioco, posizione dei punti vendita ecc.); il tipo di ambiente dedicato al gioco (casinò, sala scommesse, online ecc.); le regole del gioco; la diffusione e il tipo di pubblicità del gioco (cfr. Bertolazzi, 2014).

Le *caratteristiche situazionali*, invece, influiscono nella scelta iniziale di giocare e nell'esposizione a comportamenti di gioco problematico e includono le variabili relative alla collocazione degli spazi dedicati al gioco, alla quantità dei punti vendita in una specifica area e alla divulgazione della pubblicità del gioco (ivi).

Inoltre, fra gli ulteriori aspetti determinanti il grado di rischiosità di un gioco e rafforzati nei giochi in linea, vi sono: l'attrattività dei giochi, l'accessibilità e l'addittività (Croce, 2010). L'attrattività (*attractiveness*) può far parte di un gioco sia in senso generale che relativo. Ovvero, un gioco può essere differentemente attraente per un anziano o per un adolescente, per una donna o per un uomo, per una persona singola o un gruppo. Un secondo elemento è relativo all'accessibilità di un gioco (*accessibility*). Ad esempio un casinò è difficilmente raggiungibile da parte di chi abita nel sud Italia, mentre un gratta e vinci è facilmente accessibile a chiunque. Un ultimo punto riguarda le caratteristiche strutturali di come è costruito un gioco e quanto queste possono o meno favorire lo sviluppo di una dipendenza (*addictivity*).

Giochi, quindi, che possono più o meno attrarre, giochi che possono essere più o meno raggiungibili, giochi che possono più o meno favorire compulsività.

Proprio l'*accessibilità* è una delle prerogative dell'*internet gambling* che rendono potenzialmente questa modalità di accesso, via computer oppure attraverso tablet e smartphone, potenzialmente più pericolosa. Nello specifico, l'accesso tramite dispositivo mobile rende difficile l'evitamento degli stimoli gioco-correlati e possibile l'inserimento delle attività ludiche nei set e setting di ruolo. Inoltre, la *mobilità* prevede che l'utente possa giocare mentre, contemporaneamente, svolge altre attività (per esempio mangia, fuma, beve alcolici) oppure che possa giocare su più "tavoli" avendo a disposizione una moltitudine di giochi che riproducono i giochi reperibili sul territorio, altri, invece, rappresentano delle novità (ad esempio il *Betting Exchange*<sup>32</sup>).

Nel tempo, i dati empirici raccolti hanno portato a formulare la cosiddetta *ipotesi della disponibilità e dell'esposizione al gioco d'azzardo*, secondo cui i tassi di crescita del gioco sarebbero riconducibili in modo diretto, seppur non proporzionale, alla maggiore accessibilità all'offerta dei giochi (Gainsbury *et al.*, 2012; Gainsbury *et al.*, 2015; Griffiths *et al.*, 2009; Wood, Williams, 2007; 2010).

I giochi d'azzardo offerti online, oltre a caratterizzarsi per una facile accessibilità, sono prodotti altamente *personalizzati* destinati a profili di giocatori distinti (Schull, 2012) e ad una maggiore consapevolezza circa il bene di consumo che si va cercando corrisponde una trasformazione del rapporto con la sensorialità, con il proprio corpo e quindi anche con la salute – in questo caso creando comportamenti a rischio –.

Inoltre, i diversi utenti mentre giocano su internet sono protetti dall'*anonimato*, fattore saliente in qualità di opportunità poichè, da un lato, non espone il giocatore al rischio di "controllo sociale" sul proprio comportamento, per esempio non dovendosi recare fisicamente negli ambienti dedicati al gioco ed eliminando il senso di stigmatizzazione legato alle attività di azzardo; d'altro canto, dà un senso di "controllo individuale" sull'esperienza vissuta, più facile da nascondere e da esperire in solitudine e *isolamento*, lontano dai giudizi (per esempio laddove il giocatore che perde non deve vergognarsi di "rimetterci la faccia")<sup>33</sup>.

Un'altra componente che caratterizza il gioco d'azzardo online è la *fuga*. Così come nelle altre forme di dipendenza con o senza sostanze viene ricercata un'esperienza che alteri l'umore permettendo la fuga dalle tensioni o dalla noia della vita quotidiana. Tale gratificazione crea, tuttavia, un rinforzo dei comportamenti attuati, in questo caso ludici. Un'eccessivo coinvolgimento in tale fuga crea dipendenza (Griffiths, 2003).

Ulteriori elementi del gioco d'azzardo online, come la natura immersiva e dissociativa di Internet, la possibilità di scommettere grandi somme e l'utilizzo di fondi elettronici e di credito, possono portare a sviluppare un gioco d'azzardo più

---

<sup>32</sup> Il Betting Exchange consiste in scommesse tra privati sia su eventi sportivi che su eventi di qualsivoglia natura. Il gestore si limita all'offerta di supporto organizzativo e logistico agli scommettitori.

<sup>33</sup> Vala la pena citare uno studio preliminare di tipo qualitativo (Corney, Davis, 2010) che mostra come la facilità di accesso da casa propria, l'anonimato e la privacy possono costituire elementi che avvicinano e trattengono le donne al gioco d'azzardo.

problematico rispetto a quello offline (Griffiths, Parke, 2002b; Monaghan, 2009; Siemens, Kopp, 2011).

Correlata alla ricerca di una via di fuga, l'*immersione* nel medium Internet contribuisce allo sviluppo di *stati dissociativi* in cui i giocatori possono cadere, assumendo una riduzione del campo attentivo, un'elevata concentrazione sull'attività di gioco, un calo della percezione degli stimoli ambientali e soggettivi, nonché *disinibizione* nello spendere molto tempo e denaro in gioco, agevolando i comportamenti ludici eccessivi (Griffiths, Parke, 2002a; Griffiths, 2003; Monaghan, 2009; Corney, Davis, 2010).

Un'altro elemento che distingue Internet da altri mezzi più passivi è l'*interattività* (forum, social network, eccetera) che crea nella persona uno stato di alterazione della coscienza che si caratterizza per un aumento del coinvolgimento sull'attività di gioco dunque una riduzione degli stimoli ambientali e soggettivi ed un'"illusione di controllo", rappresentando un elemento di attrazione e rinforzo alla permanenza in linea dei giocatori (Bertolazzi, 2014).

Inoltre, l'interattività di alcuni giochi promossi più recentemente dai social per esempio da Facebook, come *Farmville*, pur non consentendo vincite reali in denaro ma puramente virtuali, facilitando nei giovani e giovanissimi lo sviluppo di un atteggiamento favorevole nei confronti dei giochi e di sperimentare gli effetti di attrazione verso di esso, agevolando l'accesso alle attività di azzardo (Griffiths, 2010; Griffiths *et al.*, 2014). Correlatamente, si consideri il *travestimento* tra videogiochi e giochi d'azzardo. I tradizionali videogiochi costituiti dall'identificazione con gli eroi, in prove da superare e vincere, sempre più contengono elementi di azzardo e l'utilizzo di denaro (Fisher, 1994; Griffiths, 2008), che, come mostrato da una ricerca norvegese, avvicinano gli adolescenti al guadagno di denaro attraverso il *gambling* (Johannson, Gotestam, 2004).

A ciò si aggiunga la possibilità di *integrazione* tra media diversi (*technological convergence*), come TV e Internet che promuovono le attività ludiche (per es. la comparsa di canali televisivi dedicati al gioco d'azzardo e la possibilità di scommettere attraverso un sms, anche via whatsapp). Il fenomeno della contaminazione, dell'interdipendenza, della molteplicità di funzioni, dell'accessibilità h24 e portabilità, apre infiniti spazi al mondo dell'azzardo (fisici, mentali e temporali) dove poter scommettere (Griffiths *et al.*, 2014).

Un ulteriore fattore critico caratterizzante le condotte assunte nel cyberspazio è la *simulazione* cioè la possibilità di simulare la giocata, anche in questo caso senza puntare effettivamente denaro, al fine di apprendere la pratica di gioco. Questa "prova", consentita, si noti, anche alle categorie deboli, socializza al gioco facilitando l'ingresso nel mondo dell'azzardo (Griffiths, 2003, cfr. Bertolazzi, 2014).

Ed ancora, fra le criticità dell'azzardo online, la «debolezza dei vincoli sociali» (Bertolazzi, 2014, pg. 89) che prevede: i meccanismi "social" e la *media convergence* (di cui si è trattato poco più sopra), l'asocialità e la simulazione – in questo caso come incapacità di riproduzione online delle proprietà presenti nella realtà fisica.

L'*asocialità* è un aspetto tipico dei giochi attuati sul web e alcuni studi (Fisher 1993; Griffiths, 1991a; 1995a; b) mostrano come le condizioni di gioco problematico o patologico insorgano proprio nel momento in cui il gioco viene condotto in solitudine. Lo stesso Zinberg (1984), con riferimento all'utilizzo di sostanze

psicotrope, teorizzò come il *setting* sociale abbia una funzione preventiva e regolatrice, attraverso rituali e sanzioni, sui comportamenti di consumo.

La *simulazione*, invece, nell'accezione sopra indicata, comprende un rischio laddove i giocatori devono prendere decisioni sullo stato delle cose (per esempio quanti soldi investire in una puntata) in assenza di indicazioni "tangibili" (pagamento tramite carta di credito invece che con palpabile denaro) sullo stato effettivo degli oggetti, eventi e azioni in un ambiente virtuale. Tale "sospensione di giudizio" può portare a perdere il controllo sul volume e gli importi spesi in gioco (Griffiths, 2003).

In ultimo, ma non per importanza, si verificano problemi di *sicurezza* correlati al mercato del gioco d'azzardo online.

La «debolezza dei vincoli politici e legali» (Bertolazzi, 2014, pg. 91), correlata alla complessità di regolazione di un'industria dalle strutture organizzative "liquide" come quella del gioco d'azzardo online, riguarda la sussistenza di operatori "illegali", che agiscono in assenza di licenza, e dei cosiddetti mercati "grigi", agiti da operatori titolari di una licenza ma all'interno di una giurisdizione estera.

A ciò si aggiunge il problema della sicurezza informatica ovvero la possibilità di incappare in siti dai contenuti malevoli o siti civetta dove il gioco online è un mezzo per rubare dati sensibili (come i numeri della carta di credito) o per controllare il funzionamento del computer dell'utente per inviare virus o posta spam (Bellio, Croce, 2014).

Collegato al problema della sicurezza è l'affidabilità delle agenzie che gestiscono il sito di gioco online: da un lato, si riferisce a casi estremi di siti che improvvisamente vengono chiusi intascando i soldi depositati dai giocatori; dall'altro all'ipotesi che un sito possa gestire e aumentare le vincite durante il periodo di prova di gioco gratuita, invogliando il giocatore ad aumentare il volume delle giocate (ivi).

### *2.3.2. La relazione fra caratteristiche individuali, motivazioni di gioco e comportamenti di gioco in linea*

Nelle analisi di prevalenza è considerato un giocatore online colui che ha giocato d'azzardo in linea almeno una volta negli ultimi dodici mesi. Il soggetto potrebbe avere giocato online ma anche, e magari prevalentemente, non-online (The Gambling Commission, 2010).

L'importanza di implementare forti politiche di tutela dei consumatori si basa sui risultati di numerose indagini su larga scala che indicano che i giocatori su Internet hanno maggiori probabilità di sviluppare disturbi di gioco rispetto a quelli che utilizzano solo forme offerte sul terreno (Griffiths *et al.*, 2009; Wood, Williams, 2007; 2010; Gainsbury *et al.*, 2012; Gainsbury *et al.*, 2015). Alcune funzionalità uniche del gioco d'azzardo su Internet rendono questa modalità di accesso potenzialmente più problematica per i giocatori. A tale proposito, è stato verificato che diversi elementi del gioco d'azzardo online su Internet, quali la facile accessibilità dei giochi, la possibilità di giocare in isolamento, l'asocialità, la garanzia dell'anonimato, la natura immersiva di Internet e la possibilità di scommettere grandi somme attraverso l'utilizzo di fondi elettronici e di credito, possono portare a un gioco d'azzardo problematico (Griffiths, Parke, 2002b; Monaghan, 2009; Siemens, Kopp, 2011).

Inoltre, alcuni studi hanno esaminato i sottogruppi di giocatori d'azzardo su internet (a rischio, problematici e non), con l'obiettivo di acquisire una maggiore comprensione delle caratteristiche specifiche del gioco d'azzardo su Internet e dei fattori individuali che possono rendere i giocatori vulnerabili allo sviluppo della dipendenza gioco-correlata.

Diversi studi hanno riscontrato che i giocatori d'azzardo "online", rispetto a quelli "offline", sono individui di strati socio-economici più elevati, che lavorano a tempo pieno, hanno livelli più elevati di istruzione e sono tecnologicamente più esperti (Gainsbury *et al.*, 2012; Gainsbury *et al.*, 2015; Griffiths *et al.*, 2009; Griffiths, 2011; Wardle *et al.*, 2011a; b; Wood, Williams, 2011; Woolley, 2003).

Altre ricerche suggeriscono che i giocatori in linea, se comparati con gli scommettitori offline, hanno maggiori probabilità di utilizzare alcol e sostanze psicotrope (Griffiths *et al.*, 2009; Wood, Williams, 2011) e di essere relativamente più coinvolti partecipando a forme e modi di gioco multipli (Gainsbury *et al.*, 2012; Griffiths *et al.*, 2009; Wardle *et al.*, 2011a; b; Wood, Williams, 2011).

Tuttavia, le caratteristiche degli utenti di gioco su Internet sembrano cambiare nel tempo. Ad esempio, uno studio longitudinale svedese ha rilevato che gli adolescenti divenuti recentemente giocatori online erano più giovani e avevano livelli più bassi di istruzione rispetto a quelli che avevano iniziato a giocare online prima del 2008 e che il divario tra i sessi fra i giocatori in linea era diminuito nel tempo (Svensson, Romild, 2011).

Inoltre, i nuovi giocatori sul web hanno una storia di gioco d'azzardo basata su giochi offerti tradizionalmente offline, suggerendo che, i giocatori d'azzardo migrano a giocare online piuttosto che adottarlo in prima istanza (Gainsbury *et al.*, 2015).

Questi risultati indicano che i giocatori online non dovrebbero essere considerati come un sottogruppo omogeneo o statico.

Diverse analisi riguardanti le spese effettive di gioco d'azzardo indicano che la maggioranza dei giocatori online spende un importo relativamente modesto, sebbene una piccola percentuale abbia elevati livelli di spesa e presenti modelli di gioco rischiosi (Gainsbury *et al.*, 2012; LaBrie *et al.*, 2008; LaPlante *et al.*, 2009; Nelson *et al.*, 2008).

La *British Gambling Prevalence Survey* del 2010, ovvero l'indagine britannica di prevalenza del gioco problematico nel settore del gioco online, ha rivelato che coloro utilizzano Internet per attuare più tipologie di gioco d'azzardo hanno più probabilità di sviluppare comportamenti di gioco problematico rispetto ai giocatori online che intraprendono meno attività ludiche (Wardle *et al.*, 2011b).

Ciò è coerente con i risultati di precedenti studi che mostrano come la versatilità (ovvero il numero di attività di gioco svolte) e la frequenza di gioco (vale a dire la quantità di occasioni di gioco in un dato periodo temporale) siano importanti predittori dei problemi gioco correlati (Gray *et al.*, 2012; Holtgraves, 2009; LaPlante *et al.*, 2009).

Inoltre, le peculiarità del gioco d'azzardo online problematico e a rischio si marciano quando vengono controllati i fattori della frequenza e della versatilità del gioco (Halme, 2011, LaPlante *et al.*, 2009, Philander, MacKay, 2013; Vaughan Williams *et al.*, 2008; Welte *et al.*, 2004; 2009). A tal proposito, uno studio sui giocatori problematici australiani ha rilevato che, rispetto ai giocatori offline, i giocatori in linea erano più giovani e impegnati in un maggior numero di attività di



gioco e che queste differenze erano significativamente maggiori per i giocatori problematici rispetto ai giocatori a rischio moderato (Gainsbury *et al.*, 2015).

Considerati nell'insieme, questi risultati indicano che i giocatori problematici online, in quanto gruppo, sono caratterizzati da importanti distinzioni rispetto alla loro controparte di giocatori non problematici o a rischio moderato.

Per quanto riguarda la realtà italiana, secondo l'ultima analisi dell'Osservatorio Gioco Online del Politecnico di Milano (2015) gli italiani che hanno effettuato almeno una giocata online sono stati nell'anno indicato 1,56 milioni. In media, i giocatori attivi in linea mensilmente sono cresciuti, dopo una lieve flessione nel 2014, passando da 640 mila a circa 665 mila nel 2015; un numero però assai distante dai 734 mila giocatori attivi al mese registrati nel 2012.

La maggioranza dei giocatori online è composta da uomini, seppur con una crescita dell'utenza femminile nel biennio 2014-2015. I due terzi dei giocatori sono residenti al centro-sud, quasi il 60% ha un'età compresa tra i 25 ed i 44 anni e spende in media circa 50 euro al mese.

Il CIRMPA ha condotto nel 2010<sup>34</sup> una ricerca sul gioco problematico in Italia, applicata all'ambito dei giocatori d'azzardo in generale (denominati "overall") e dei giocatori "online" che sembra evidenziare, anche in questo caso, una pericolosità più elevata nel gioco online rispetto al gioco overall, fra i risultati della ricerca (cfr. tabella 5):

- il tasso di giocatori problematici sulla popolazione degli italiani adulti (18-74 anni) utenti di internet con accesso almeno settimanale negli ultimi 3 mesi è pari a 0,70%;
- il tasso di giocatori problematici sulla popolazione degli internauti adulti che hanno giocato almeno una volta negli ultimi 3 mesi risulta pari a 9,7%; qualora si fosse fatto riferimento ai giocatori che hanno giocato almeno una volta negli ultimi 12 mesi il tasso sarebbe stato forse la metà, è pari pertanto a circa 4,9%;
- come riassunto dalla tabella 1, la prevalenza dei giocatori problematici è inferiore nel gioco online (0,70%) che nel gioco overall (1,01%) rispetto alla totalità della popolazione italiana; per contro, è più alto il tasso dei giocatori problematici online (4,90%) rispetto al totale dei giocatori (che al 2010 ammontavano a 26.000.000).

*Tab. 5 – La prevalenza dei giocatori problematici sul suolo nazionale*

	<b>Prevalenza di giocatori problematici</b>	
	<i>gioco overall</i>	<i>gioco online</i>
vs. totalità della popolazione nazionale	1,01%	0,70%
vs. la popolazione dei giocatori	1,71%	4,90%

*Fonte:* contenuti rivisitati dalla ricerca CIRMPA 2010

Si noti che, il dato relativo all'inferiore incidenza del gioco problematico nel gioco online rispetto al gioco overall sulla popolazione nazionale con potenziale accesso al gioco pare essere correlata al fatto che seppur quasi la metà della popolazione abbia giocato d'azzardo negli ultimi dodici mesi lo ha fatto occasionalmente (una schedina del Superenalotto o un gratta e vinci, o addirittura un biglietto della lotteria di capodanno); mentre il gioco online è un atto

<sup>34</sup> <http://www.federserd.it/newsletter/files/articoli/1/Ricerca%20%20Sapienza%2020101.pdf>

necessariamente meditato che necessita di un filtro di accesso portando solo 1 internauta su 14 a completare la registrazione, nonostante la navigazione quotidiana e la sollecitazione ripetuta dei siti internet di gioco attraverso le campagne e le iniziative pubblicitarie.

Infine, c'è il gruppo dei giocatori che si auto-escludono.

L'esclusione a tempo determinato o indeterminato è una forma di pre-impegno attraverso cui i giocatori d'azzardo – che credono di avere un problema – possono volontariamente negarsi di partecipare alla pratica di gioco (Gainsbury, 2013). L'esclusione è stata dapprima implementata nei casinò del Nord America diventando da allora una parte del processo di protezione dei giocatori da ogni forma di gioco e una componente dei codici di pratica per il gioco d'azzardo responsabile.

In letteratura sono ad oggi rinvenibili poche ricerche che hanno esaminato l'auto-esclusione nel gioco d'azzardo online.

Uno studio su 259 giocatori d'azzardo del sito austriaco *win2day.at* ha mostrato che la maggior parte dei giocatori che hanno scelto di auto-escludersi erano maschi tra i venti e i trent'anni (Hayer, Meyer, 2011b). L'analisi successiva di questi stessi giocatori ha dimostrato anche che, prima di auto-escludersi, una percentuale significativa aveva giocato compulsivamente e investito eccessivamente denaro in gioco.

In una recente analisi sulle caratteristiche degli auto-escludenti che partecipavano a scommesse sportive su Internet, Wardle (2012) ha rilevato che essi erano prevalentemente giovani adulti di sesso maschile, fortemente impegnati in Internet e nei giochi d'azzardo online, giocavano con costante aumento del volume di gioco ma con scarse vincite. Due su tre auto-escludenti erano giocatori d'azzardo problematici preoccupati per la quantità di tempo e denaro spesi nell'azzardo online. Wardle ha inoltre delineato che spesso gli auto-escludenti si erano auto-esclusi più di una volta e non usavano strumenti di protezione del giocatore (come la determinazione di limiti finanziari prima dell'inizio della partita o l'automonitoraggio dei loro comportamenti di gioco).

Nella divisione *bwin.party* sulla ricerca sulle dipendenze, sono stati identificati marcatori comportamentali relativi al comportamento di chiusura degli account tra i giocatori d'azzardo su Internet. Ciò è stato ottenuto utilizzando i dati comportamentali dei loro account di gioco su Internet, concepiti come attività di gioco registrate nel settore. Tali indicatori comportamentali o fattori di rischio sono stati esaminati lungo l'intero ciclo di vita dell'utente, compresi i marcatori che si sono verificati immediatamente prima della chiusura del loro conto (“prossimale”), all'inizio del loro abbonamento all'account (“distale”) e dei loro schemi generali di gioco (“generalizzato”). I marcatori prossimali includevano un aumento del comportamento di gioco (spesso un segno di inseguimento delle perdite) e un aumento della spesa netta (Xuan, Shaffer, 2009). I marcatori distali annoveravano modelli di scommesse che mostravano “alta attività” e “alta variabilità” durante i loro primi trenta giorni di apertura dell'account (Braverman, Shaffer, 2012). I marcatori generalizzati, infine, verificavano scommesse con maggiore frequenza, anche giornaliera, un maggiore investimento per ogni scommessa e più giorni di scommesse attive (LaBrie, Shaffer, 2011).

Invece, i giocatori d'azzardo offline che si auto-escludono tendono ad essere uomini, impiegati, nei loro primi anni '40, sposati o conviventi e giocatori

problematici che, di conseguenza, si auto-segnalano (Ladouceur *et al.*, 2000; 2007; De Bruin *et al.*, 2001; Haefeli *et al.*, 2011; Steinberg, Velardo, 2002; Nelson *et al.*, 2010).

Ladouceur *et al.* (2000) hanno esaminato i dati provenienti da 220 auto-esclusi nello stato del Missouri, Stati Uniti d'America, scoprendo che il 62% erano uomini, l'età media era di 41 anni e i due terzi vivevano con un coniuge. Gli autori hanno anche riferito che la stragrande maggioranza essi (95%) erano giocatori d'azzardo problematici secondo il test diagnostico South Oaks (SOGS).

Risultati simili sono stati riportati nei Paesi Bassi, dove è stato riscontrato che il 75% dei giocatori d'azzardo auto-esclusi era maschio e l'età media era 39 anni (De Bruin *et al.*, 2001); in Svizzera dove l'84% di essi era di sesso maschile e il 37% era nella fascia di età 31-40 anni (Haefeli *et al.*, 2011) e nel Connecticut, USA, dove il 60% dei *selfexcluders* erano uomini, l'età media era 40 anni e il 41% di essi erano sposati (Steinberg, Velardo, 2002).

Sono state riscontrate anche differenze di genere tra coloro che si auto-escludono: le donne sono solitamente di età avanzata, divorziate/separate o vedove, hanno carriere di gioco più corte e preferiscono i giochi d'azzardo non strategici (Nower, Blaszczyński, 2006).

È, infine, importante notare che non tutti gli auto-esclusi sono giocatori problematici e che fra di essi i giocatori d'azzardo online sono una popolazione eterogenea (ad esempio, Wardle *et al.*, 2011a; b), mentre le prove suggeriscono che la maggioranza di coloro che si iscrivono ai programmi di autoesclusione sono giocatori di casinò (Ladouceur *et al.*, 2000; Steinberg, Velardo, 2002; Blaszczyński *et al.*, 2004).

I risultati di alcuni studi hanno dimostrato che i giocatori d'azzardo online abbracciano varie strategie di gioco responsabile e li percepiscono come efficaci nel controllare il gioco problematico (ad esempio, i limiti monetari, i messaggi pop-up) (Auer, Griffiths, 2013; Gainsbury *et al.*, 2013; Monaghan, 2009; Nelson *et al.*, 2008; Wohl *et al.*, 2013; Wood, Griffiths, 2008). Per esempio è stato verificato che gli utenti della funzione di deposito a limite automatico di un sito tendevano a ridurre la loro attività di gioco (Nelson *et al.*, 2008).

Nel complesso, i giocatori in linea mostrano atteggiamenti positivi da parte dei consumatori verso misure di pre-impegno volte al gioco responsabile – per esempio funzione di deposito a limite automatico o sugli importi che possono essere persi per sessione di gioco – (Gainsbury *et al.*, 2013; Ladouceur *et al.*, 2012). Molti di essi hanno riconosciuto la capacità dei siti web di gioco d'azzardo di fornire una serie di misure di gioco responsabile sofisticate (Gainsbury, 2012; Haefeli *et al.*, 2011). Tuttavia, la maggior parte dei siti internet non propongono pratiche di gioco responsabile (Griffiths, 2012; Williams *et al.*, 2012; Wood *et al.*, 2012).

Sullo specifico dell'efficacia dell'auto-esclusione dai siti di gioco online ci sono ad oggi pochissime pubblicazioni empiriche. Tenuto conto di questo vincolo, è stata effettuata una revisione della ricerca pertinente esistente che si riferisce all'efficacia degli accordi di *self-exclusion* basati sul territorio.

Se gli accordi di auto-esclusione abbiano avuto effetti positivi sul gioco d'azzardo problematico, è stato utilizzato come indicatore di efficacia degli accordi di auto-esclusione (Ladouceur *et al.*, 2000; 2007; Tremblay *et al.*, 2008; Nelson *et al.*, 2010; Hayer, Meyer 2011a; b). Tutti questi studi hanno osservato che i punteggi del gioco

problematico su entrambi gli schermi SOGS e DSM-IV sono stati ridotti nel corso dell'accordo di auto-esclusione.

Le ricerche che hanno esaminato gli auto-escludenti nel tempo hanno inoltre rilevato che i miglioramenti sono stati spesso osservati entro il primo mese dell'accordo di esclusione ed anche nei periodi di follow up fino a dieci anni più tardi (Nelson *et al.*, 2010; Hayer, Meyer 2011a).

Ladouceur *et al.* (2007) hanno verificato che nel loro campione di 161 *self-excluders*, la maggioranza ha ritenuto che tale limitazione oltre ad aver dato loro maggiore controllo sul loro comportamento di gioco, abbia riportato effetti positivi sul loro umore, sulla vita sociale e familiare e sul loro lavoro. Risultati simili sono stati riportati in altre ricerche (Hayer, Meyer 2011a; Nelson *et al.*, 2010; Tremblay *et al.*, 2008).

Tuttavia, la maggior parte degli studi in questo settore ha dimostrato che la violazione dell'accordo di auto-esclusione è un fenomeno comune, anche se nelle giurisdizioni in cui sono necessari controlli di identità computerizzati per l'ingresso nei casinò (ad esempio in Olanda) le infrazioni sono significativamente ridotte se non eliminate (Nowatzki, Williams, 2002). È stato stimato che circa la metà delle autoescluseri scoprono un modo per giocare altrove (Ladouceur *et al.*, 2000; De Bruin *et al.*, 2001).

A tale proposito, Ladouceur *et al.* (2000) hanno scoperto che il 70% su campione canadese aveva continuato a giocare malgrado la stipulazione dell'accordo di auto-esclusione.

Nelson *et al.* (2010), hanno posto in evidenza che il 17% degli auto-excluders del campione di uno studio aveva smesso di giocare nei casinò ma scommettevano altrove e il 16% era entrato negli stessi casinò in cui era loro vietato l'ingresso.

Infine, per quanto riguarda le motivazioni del gioco online, è stata riscontrata una relazione simmetrica con la gratificazione, la personalità, la soddisfazione e l'abitudine, nonché fra comportamenti di gioco, salute mentale e uso di sostanze.

È stato scoperto che le motivazioni che conducono gli individui a giocare d'azzardo online riflettono tre categorie di gratificazione<sup>35</sup> a cui viene attribuito un diverso grado di importanza: la gratificazione dei contenuti, la gratificazione dei processi e la gratificazione sociale (Yang, Huang, 2011). La gratificazione dei contenuti prevede che i giocatori online si auto-realizzano generando materiale proprio (è per esempio il caso del gioco Happy Farm); mentre la gratificazione dei processi è tale poiché le dinamiche di gioco appagano gli utenti (il divertimento è una gratificazione importante per i partecipanti) e la gratificazione sociale si riferisce all'interazione sociale mediata dal gioco (il gioco diviene un mezzo per migliorare le proprie connessioni sociali). In quest'ultimo caso, per quanto riguarda le differenze di genere, i maschi giocatori compulsivi hanno obiettivi più forti di fare nuove amicizie attraverso il gioco online (Colwell *et al.*, 1995). Chou e Tsai (2007) hanno verificato che sia i maschi che le femmine adolescenti dichiarano che il gioco online ha migliorato la qualità delle loro amicizie.

Inoltre, la personalità è emersa come fattore influente in vari contesti di gioco (Barrick, Mount, 1991; Tenge *et al.*, 2007b).

---

<sup>35</sup> Le tre categorie di gratificazione sono state classificate da (Stafford, Stafford, Schkade, 2004) nel contesto dello studio dei giochi online.

Il modello a cinque fattori di personalità rimane una delle tipologie più ampiamente accettate di classificazione dei tratti di personalità ed è stato applicato allo studio dei comportamenti di gioco online (McCrae *et al.*, 2001; Yamagata *et al.*, 2006). I suoi cinque tratti costituenti comprendono l'apertura (cioè la tendenza ad essere curiosi, creativi ed alla sperimentazione) (Bakker *et al.*, 2006), la coscienziosità (cioè l'attitudine ad essere organizzati, efficienti e sistematici) (Barrick, Mount, 1991), l'estroversione (l'essere socievoli, ambiziosi e la propensione alla comunicazione) (Pervin, 1993), la tolleranza (l'essere cooperativi, premurosi e disponibili) (Barrick, Mount, 1991; Saucier, 1994) e la nevrosi (l'attitudine a sperimentare emozioni negative) (Bakker *et al.*, 2006; Teng *et al.*, 2007a;b). Ognuna di queste componenti pare influire nella scelta di gioco online:

- l'apertura è positivamente correlata all'accesso ai giochi online (Barrick, Mount, 1991) e alla scelta dei giochi di ruolo che di più stimolano l'immaginazione (Ladousse, 1987; Yee 2006);
- la coscienziosità è invece associata, tuttavia debolmente, al gioco d'azzardo in linea come fuga e temporanea distrazione (Yee, 2006). Gli studi hanno sostenuto che le persone coscienziose siano più autodisciplinate, assumano maggiori responsabilità nella vita reale (Major *et al.*, 2006) e siano, dunque, meno propense a dedicare tempo eccessivo alle attività ludiche (Phillips *et al.*, 2006);
- l'estroversione caratterizza le persone altamente socievoli, dalle interazioni personali frequenti e intense (Bakker *et al.*, 2006), che, pertanto, prediligono i giochi di squadra altamente coesivi ed energici (Tett, Burnett, 2003);
- la tolleranza è correlata alla scelta di giochi online che includono avatar avanzati in cui si riflettono le caratteristiche (virtuali) di disponibilità verso gli altri, carità, bontà etc...
- il nevroticismo si associa negativamente alla volontà di partecipazione ai giochi online di gruppo poiché le persone nevrotiche in situazioni strassanti hanno forti reazioni emotive (Van Heck, 1997) mentre i giochi di squadra richiedono comportamenti razionali e cooperativi e non risposte emozionali forti.

Oltre a ciò, alcune meta-analisi hanno dimostrato che la frequenza dei comportamenti passati di un individuo può essere un indicatore della formazione delle abitudini (Ouellette, Wood, 1998; Ajzen, 2002) che possono avere effetti diretti sulle scelte dei comportamenti di gioco d'azzardo online (Oh, Hsu, 2001; Mizerski *et al.*, 2004; Lam, 2005).

Infine, vi sono prove preliminari che suggeriscono una correlazione tra il gioco d'azzardo online, la salute mentale (Petry 2006; Petry, Weinstock 2007; Wood *et al.*, 2007b; Hopley, Nicki, 2010; Matthews *et al.*, 2009; Hopley *et al.* 2011; Lloyd *et al.*, 2010; Barrault, Varescon, 2011) e l'uso di sostanze psicoattive (in particolare l'uso di alcol).

Alcune recenti ricerche hanno dimostrato associazioni specifiche tra gioco d'azzardo in linea e impulsività (Hopley, Nicki, 2010), tra gravità del comportamento di gioco online e stati emotivi negativi (Matthews *et al.*, 2009) ed una significativa incidenza fra stress e poker online eccessivo (Hopley *et al.*, 2011).

Ed ancora, sono state mostrate forti associazioni tra il gioco d'azzardo in linea e la depressione (Lorains *et al.*, 2011) ed una prevalenza fra di essa e i *gamblers*

*multiactivity*. È stato osservato che questa relazione può dipendere dalla gravità delle attività ludiche poste in atto (Lloyd *et al.*, 2010).

D'altra parte, il primo studio condotto da McBride e Derevensky (2009) sulla relazione tra utilizzo di sostanze e gioco d'azzardo online ha rivelato che i giocatori in linea hanno maggiori probabilità di scommettere mentre consumavano alcol e sostanze psicoattive illecite rispetto ai giocatori offline.

Analogamente, un rapporto dettagliato di Griffiths *et al.* (2011) riporta differenze nell'utilizzo di sostanze psicotrope tra i due gruppi di giocatori: gli scommettitori sul web hanno meno probabilità di essere fumatori di sigarette rispetto a quelli offline e, per contro, è più alta fra questi l'incidenza di utilizzo di alcol durante le attività ludiche.

Un'altra ricerca (Potenza *et al.*, 2011) sul gioco d'azzardo tra i giovani adolescenti delle scuole superiori, ha rimarcato che l'uso pesante dell'alcol è maggiormente associato al gioco d'azzardo problematico in linea.

Infine, vi è un riscontro in merito ad una maggiore incidenza di utilizzo di sostanze illecite e nicotina tra i giocatori d'azzardo che si dedicano a varie tipologie di giochi sul web (Lloyd *et al.*, 2010).

## 2.4. Le componenti criminologiche e vittimologiche dell'azzardo patologico

Va osservato, infine, come un così elevato “giro di denaro” (l’offerta ludica ha prodotto nell’ultimo biennio un’entrata nelle casse statali pari a 110 milioni di euro) non possa non attirare le attenzioni delle organizzazioni criminali, rappresentando un’opportunità imprenditoriale estremamente vantaggiosa che consente di “ripulire” e “reimpiegare” denaro “sporco”.

L’effettiva redditività del gioco d’azzardo è dunque all’origine della sua diffusione anche in forme clandestine, controllate dalla criminalità organizzata, così che finiscono per coesistere, intrecciandosi inevitabilmente, due differenti “modelli di gioco”: quello legale, e l’altro che, a tutti gli effetti, si alimenta e si nutre a propria volta dei mercati dell’illegalità. Le diverse organizzazioni criminose si dedicano in più modi al gioco illegale: bische e scommesse clandestine, organizzazione del toto nero o del lotto clandestino, alterazione delle macchinette, scommesse clandestine per via telematica, contraffazione etc... Simili condotte, pur apparendo in linea teorica assolutamente ben distinte, presentano invece elementi di contiguità e contorni assai sfumati, implicando necessariamente l’intervento degli apparati delle forze dell’ordine e della magistratura.

Non va disconosciuto come l’introduzione di nuove offerte ludiche autorizzate dallo Stato generi inevitabilmente l’ampliamento della platea dei giocatori<sup>36</sup>, producendo altresì utilità marginali per il settore illegale gestito dalla criminalità organizzata<sup>37</sup>.

Inoltre, è evidente che grazie all’aumento ed alla diversificazione delle persone coinvolte, si determina piuttosto facilmente uno spazio crescente destinato al finanziamento usurario dei giocatori.

Infine, non si trascuri come l’illegale alimenti il legale anche fornendo la motivazione per l’introduzione di nuovi giochi. Un aspetto particolarmente preoccupante, riguarda la possibilità che, per osmosi, il giocatore venga risucchiato dal circuito criminale, compiendo atti penalmente rilevanti nel tentativo di far fronte alla necessità crescente di denaro da giocare e per far fronte ai debiti contratti. Infatti, sembra piuttosto evidente che le persone dipendenti dal gioco d’azzardo, avendo la necessità di disporre continuamente di denaro liquido così da poter soddisfare quotidianamente la propria “ludopatia”, siano, per un verso, “fisiologicamente” destinate a cadere nella spirale dell’usura e, per l’altro, possano risultare predisposte

---

<sup>36</sup> La peculiarità di alcuni fra i più attuali contesti di gioco, ora contrassegnati dalla facilità di accesso e dall’offerta ai frequentatori di dimensioni improntate al dato ludico e all’intrattenimento, ha implicato una maggior esposizione delle fasce più deboli e vulnerabili della popolazione alle conseguenze dannose del gioco patologico. Il riferimento è alle *donne*, oggi consumatrici assidue di “gratta e vinci”, ed ancora dedite nei fine settimana al gioco della tombola, del bingo o della lotteria; agli *anziani*, le cui somme giocate hanno di frequente un impatto devastante sul già precario tenore di vita, minacciando il veloce approssimarsi di situazioni di indigenza; ai *giovannissimi*, anche minorenni, che si affacciano al mondo delle scommesse e del gioco d’azzardo in ragione dell’influenza e dei condizionamenti esercitati dal contesto sociale più ampio.

<sup>37</sup> Con ciò si fa riferimento, ad esempio, all’inclusione nei circoli illegali delle persone espulse dal legale, all’offerta di vincite maggiormente remunerative, alla più sfaccettata articolazione delle modalità di gioco.

alla commissione di illeciti penali, specie contro il patrimonio, in primis (appropriazione indebita, furto, frode, falsificazione o contraffazione di titoli di credito, truffa, etc...).

A fronte delle considerazioni sovra esposte, in quest'area sono analizzati i dati e le ricerche che considerano il gioco d'azzardo secondo molteplici componenti criminologiche (Spapens, 2008): la prima, attiene ai reati commessi giocando in contesti o con modalità ritenuti dal sistema giuridico di riferimento come illegali (art. 110 del R.D. 773/1931 TULPS e artt. 718-723 del codice penale); un'altra dimensione riguarda il gioco d'azzardo come fattore di criminogenesi, per il quale il giocatore si trova a compiere reati per finanziare le proprie puntate (furto, rapine, riciclaggio) o per favorire il risultato di una scommessa (truffe); ed ancora, i comportamenti di gioco problematico come causa dei fenomeni di vittimizzazione che coinvolgono il nucleo familiare e gli affetti del giocatore (abuso, abbandono di minore); in ultimo, il gioco d'azzardo come estrinsecazione, favoreggiamento e attività ai fini commerciali (leciti o no) della criminalità organizzata.

#### *2.4.1. Il gioco d'azzardo illegale*

*In primis* si ritiene rilevante sottolineare che ad essere proibito è il *gioco d'azzardo illegale*, ossia non controllato dallo Stato, e non quello lecito, consentito e disciplinato, oltre che dal Codice Penale, dal Testo Unico di Pubblica Sicurezza (T.U.L.P.S.), nonché dal Codice Civile.

Il Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza approvato con Regio Decreto 18 giugno 1931, n. 773, dedica al settore dei giochi, più specificatamente, gli artt. 88 e 110. Il primo disciplina l'apparato delle apposite licenze richieste per l'esercizio delle scommesse; il secondo, invece, caratterizzato da una struttura complessa ed articolata, pone l'obbligo di esposizione di una tabella contenente l'indicazione dei giochi vietati dall'autorità di pubblica sicurezza e detta la disciplina relativa agli apparecchi elettronici per il gioco (caratteristiche necessarie degli stessi e modalità di installazione).

Il Codice Civile, a sua volta, all'interno del Libro Quarto "Delle obbligazioni", il Capo XXI del Titolo III "Dei singoli contratti" è dedicato al gioco ed alla scommessa (artt. 1933-1935 c.c.). Vengono sostanzialmente dettate le caratteristiche delle obbligazioni che sorgono consequenziali ad una vincita.

La realtà del gioco d'azzardo, invece, è definita nell'art. 721 del codice penale che definisce sia le "case da gioco" che "i giochi d'azzardo". Le prime sono precisate come «i luoghi di convegno destinati al giuoco d'azzardo, anche se privati, e anche se lo scopo del gioco è sotto qualsiasi forma dissimulato». Mentre i "giuochi d'azzardo" per il legislatore sono quelli «nei quali ricorre il fine di lucro e la vincita o la perdita è interamente o quasi interamente aleatoria».

Affinchè il gioco possa definirsi d'azzardo, dunque, è necessaria la compresenza del fine di lucro da parte della persona impegnata nell'attività ludica e l'aleatorietà della vincita o della perdita, che deve essere insita nella natura stessa del gioco.

Nel gioco d'azzardo, pertanto, la valutazione normativa dei due elementi, ovvero l'alea e il fine di lucro, non è dissociabile in termini di priorità, ma è unitaria ed inscindibile ed entrambi gli elementi concorrono a caratterizzare tale fattispecie



criminosa. Per chiarificare in toto il suddetto argomento risulta però importante fare un'analisi della normativa inerente.

Come già ribadito sopra, il codice penale regola il gioco d'azzardo all'art. 721 ma il suo esercizio è sanzionato penalmente agli artt. 718-723 c.p. In particolare l'art. 718 c.p.<sup>38</sup> prevede che il reato si pone in presenza di due elementi costitutivi della fattispecie: uno soggettivo e l'altro oggettivo. Il primo elemento risiede nella finalità di lucro<sup>39</sup>, sicchè non risulta necessario che avvenga l'effettiva acquisizione di denaro o di altra utilità<sup>40</sup>, essendo sufficiente l'interazione. Per ciò che attiene, invece, l'elemento oggettivo necessario ad integrare la fattispecie astratta, è quello dell'aleatorietà del gioco medesimo. Ma in deroga a questa prescrizione di carattere generale, il legislatore ha autorizzato il gioco d'azzardo affidandone l'organizzazione, la gestione e il controllo ad un soggetto pubblico.

Questo passaggio risulta quanto mai importante in quanto ha dato vita al fenomeno del gioco d'azzardo autorizzato e pertanto legale, purchè sottoposto alla vigilanza dello Stato, e, più precisamente, dal 1° dicembre 2012 in applicazione al D.L. 6 luglio 2012, n. 95 convertito con Legge n.135 del 7 agosto 2012, l'Agenzia delle Dogane ha incorporato l'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (Aams), che precedentemente vigilava sul suddetto settore, assumendo la nuova denominazione di Agenzia delle Dogane e dei Monopoli. Al momento, l'organizzazione è articolata in due aree: Dogane e Monopoli. L'ultima è chiamata a regolare il comparto del gioco pubblico in Italia, verifica con metodo gli adempimenti cui sono tenuti i concessionari e tutti gli operatori del settore dell'azzardo ed esercita una mirata azione di contrasto al gioco praticato illegalmente.

Secondo le stime della federazione Sistema Gioco Italia di Confindustria in Italia 2011 (cfr. Barbieri, 2013) al 2011 esistevano quattromila centri di raccolta illegali delle scommesse che incassavano circa 8 milioni di euro l'anno, con un danno erariale di circa 1 miliardo di euro sotto forma di tasse non pagate allo Stato. L'industria illegale dei giochi può contare su una rete capillare di ricevitorie

---

<sup>38</sup> Bisogna tenere presente che rispettivamente: l'art. 719 c.p. prevede una serie di circostanze aggravanti, nel caso in cui il fatto sia commesso in un pubblico esercizio; l'art. 720 c.p. punisce la condotta di chi partecipa ai giochi d'azzardo; l'art. 722 c.p. prevede la pena accessoria e misure di sicurezza per le fattispecie delittuose esaminate; l'art. 723 c.p. si occupa dell'esercizio abusivo di un gioco non d'azzardo.

<sup>39</sup> Sul "fine di lucro" recentemente la Corte di Cassazione (Sez. III pen.), con sentenza n. 3096 del 25 gennaio 2012, ha affermato che «in tema di gioco d'azzardo, il fine di lucro non può essere ritenuto esistente solo perché l'apparecchio automatico riproduca un gioco vietato, ma deve essere valutato considerando anche l'entità della posta, la durata delle partite, la possibile ripetizione di queste e il tipo di premi erogabili, in denaro o in natura. (Fattispecie relativa a videogiochi riproducenti il gioco del "poker", cosiddetti videopoker, laddove la Corte ha annullato la sentenza di condanna che aveva ravvisato il reato facendo discendere la sussistenza del gioco d'azzardo "automaticamente", dal solo fatto che gli apparecchi sequestrati consentivano il gioco elettronico del poker)» in Guida al Diritto, 2012, n. 14, p. 90.

<sup>40</sup> Sul punto, la Corte di Cassazione, con sentenza n. 7610 del 27 febbraio 2012, sancisce che è escluso il reato di gioco d'azzardo per il gestore che detiene in sala giochi macchinette di videopoker, se non ci sono elementi tali da dimostrare che il gioco è in concreto di lucrare vincite in denaro o in altre utilità economicamente apprezzabili.

clandestine che fanno capo a quattromila centri di raccolta scommesse privi della concessione statale rilasciata dall'Aams e distribuiti sul territorio italiano. La rete illegale è composta da apparecchi destinati al mercato estero che riproducono giochi da casinò e che operano scollegati dalla rete telematica gestita dalla Sogei. Vi sono poi i cloni che riproducono le macchinette regolari ma non sono connessi alla rete ufficiale. Ma c'è anche una zona grigia molto vasta costituita dai cosiddetti totem-pc, apparecchi destinati all'esercizio delle scommesse sui siti di gioco legali in grado però di connettersi a siti ".com" non autorizzati dal Monopolio di Stato e quindi totalmente privi di controlli. Tali modalità di manipolazione del sistema sono perlopiù condotte dalla criminalità organizzata, come specificato poco oltre. A ciò si aggiungono le connessioni effettuate dai pc di casa verso siti internet di gioco illegali (Barbieri, 2013).

#### 2.4.2. Il giocatore d'azzardo e le condotte criminose

In secondo luogo, diversi studi dimostrano come i *giocatori patologici* siano con una certa frequenza coinvolti in *attività illecite*<sup>41</sup> e come vi sia una superiore incidenza di arresti e di carcerazioni tra giocatori patologici rispetto a quelli non patologici o, ancora, rispetto a persone che non hanno mai giocato nella propria vita<sup>42</sup>.

Occorre ricordare che, per contro, nel DSM-V sono stati diminuiti i criteri diagnostici dell'azzardo patologico da 10 a 9 (assottigliando così la frazione di popolazione coinvolta nell'azzardo patologico) e, nello specifico, è stata eliminata la voce "commettere atti illegali", nonostante, si noti, il criterio della "dissimulazione"<sup>43</sup> riguardi, come esplicitato nello stesso manuale, da un lato, la negazione ai familiari delle giocate, delle entità perse e dei debiti contratti, dall'altro, i comportamenti francamente illegali come la falsificazione, la frode, il furto o l'appropriazione indebita (APA, 2013, pg. 586).

Come si è visto nella sintetica rassegna dei paradigmi interpretativi dell'azzardo, le motivazioni sottese al gioco patologico possono essere di varia natura,

---

<sup>41</sup> Cfr., al riguardo: Imbucci G. (1997), *Il gioco. Lotto, totocalcio, lotterie. Storia dei comportamenti sociali*, Marsilio, Venezia; Meyer G., Stadler M., (1999), "Criminal behavior associated with pathological gambling", *Journal of Gambling Studies*, 15(1): 29-43.

<sup>42</sup> Si vedano, ad esempio, i lavori di:

- Blaszczynski A., Mcconaughey N., Francova A. (1989), "Crime, Antisocial Personality and Pathological Gambling", *Journal of Gambling Behaviour*, 5(2): 137-152.
- Thompson W., Gazel R., Rickman D. (1996), "The Social Costs of Gambling in Wisconsin", *Wisconsin Policy Research Institute Report*, 9(6): 1-44.
- Lesieur H.R. (1998), "Costs and treatment of pathological gambling", *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 556: 153-171.
- Potenza M.N., Steinberg M.A., Mclaughlin S.D., Rounsaville B.J., O'malley S.S. (2000), "Illegal behaviors in problem gambling: Analysis of data from a gambling helpline", *Journal of the American Academy of Psychiatry and the Law*, 28(4): 389-403.

<sup>43</sup> Criterio n. 7: "mente per occultare l'entità del proprio coinvolgimento nel gioco d'azzardo".

riconducibili a ragioni “interne” al soggetto, rintracciabili nell’ambiente familiare, sociale, economico e culturale esistente in un determinato periodo storico.

In una prospettiva sociologica il gioco d’azzardo è considerato come una modalità comportamentale compensativa di un più ampio disagio sociale: esso si configurerebbe come un possibile ammortizzatore della povertà e della mancanza di speranza, con facili scadimenti nell’illegalità (Imbucci, 1997).

Molteplici studi internazionali<sup>44</sup> confermerebbero proprio tali indicazioni. Di seguito sono riportati i più significativi in termini di risultati.

Smith *et al.* (2003) cercano di verificare l’esistenza di una correlazione fra *gambling* e crimine e di valutarne l’impatto<sup>45</sup>.

Lo studio è stato condotto nella città di Edmonton (Canada) nel periodo tra gennaio 2001 e agosto 2002. I dati afferiscono ai report della Polizia di Edmonton (analisi di secondo livello su fonti statistiche) e ad una survey somministrata agli agenti della sicurezza in cui sostanzialmente si richiedeva di indicare quando, secondo la loro esperienza, i crimini che rilevavano erano legati al *gambling*.

Gli autori dimostrano che ci sono quattro categorie di crimini legati al *gambling*: gioco d’azzardo illegale, inteso come gioco d’azzardo proibito dal codice penale di riferimento (scommesse illegali, bische o truffa nei giochi); *gambling* come causa

---

<sup>44</sup> La maggior parte degli studi sulla relazione tra gioco e crimine è stata condotta negli Stati Uniti, seguita da Regno Unito, Canada, Australia e Germania.

<sup>45</sup> Recenti ricerche sul gioco d’azzardo hanno sottolineato la connessione tra gioco d’azzardo e crimine. È stato dimostrato che il gioco d’azzardo patologico è un fattore di rischio per il reato in Australia (Andrew *et al.*, 1997; Centro per la criminologia e la giustizia penale 2000; Doley 2000). Inoltre, una revisione della letteratura sul gioco d’azzardo problematico nelle popolazioni forensi (Williams *et al.*, 2005) suggerisce che un numero significativo di criminali soddisfano i criteri per essere diagnosticati come giocatori patologici: nel contesto dell’Australia (ad es. Jones, 1990); Nuova Zelanda (ad es. Brown, 1998; Abbott, McKenna, 2000; Abbot *et al.*, 2000); in Finlandia (ad es. Turja *et al.*, 2011; Kuoppama *et al.*, 2014); Regno Unito (ad es. Kennedy, Grubin, 1990; Brown, 1987); Canada (ad es. Turner *et al.*, 2009) e Stati Uniti (ad es. Lesieur, Klein, 1985; Lesieur, 1987; Westphal *et al.*, 1998; McCorkle, 2002) i dati indicano differenti percentuali di prevalenza del problema e la presenza di comportamenti d’azzardo patologico nelle popolazioni di reato. Sulla base di questi studi, Williams *et al.* (2005) riassumono che circa il 33% dei criminali sono giocatori d’azzardo problematici o patologici. Ed ancora, uno studio europeo indica che la condanna ad una pena detentiva di quasi la metà (46,7%) dei prigionieri con problemi di gioco è legata al loro comportamento di gioco (Zurhold *et al.*, 2013). Fra gli altri studi significativi che hanno analizzato la correlazione fra gioco d’azzardo e illeciti, esclusi quelli già citati, vi sono: Blaszczyński *et al.* (1989); Blaszczyński, McConaghy (1994); Meyer, Stadler (1999); Turner *et al.*, (2009); Center for Criminology and Criminal Justice (2000).

Sono stati proposti diversi legami per spiegare gli alti livelli di relazione tra il gioco d’azzardo patologico nelle popolazioni forensi (Arthur *et al.*, 2014; Campbell, Marshall, 2007; Williams *et al.*, 2005). In sintesi, sono state identificate tre connessioni: un “collegamento strumentale” per cui il crimine facilita il gioco d’azzardo (come rubare per pagare il debito di gioco); una relazione “co-sintomatica” in base alla quale un fattore di mediazione può aumentare la probabilità di offendere e giocare (come l’alcool o l’uso di sostanze psicoattive) e infine, una connessione “casuale” per cui il crimine e il gioco d’azzardo non sono direttamente collegati ma semplicemente partecipati dalle stesse persone (Lahn, Grabosky, 2003).

criminogena, che scaturisce dalla necessità di finanziare la propria *addiction*, come la frode, la truffa e la rapina; crimini tipici delle *gambling locations*, come l'usura, il riciclaggio, il furto, la prostituzione e il vandalismo; gli abusi familiari, che portano alla vittimizzazione di membri della propria famiglia da parte del giocatore dipendente: abusi, abbandono di minore, suicidio.

Gli studiosi rilevano che il 2,7% dei crimini commessi nella comunità, rispetto all'arco temporale preso in esame, possono essere imputati al gioco (si tratta comunque di una stima al ribasso in quanto si tratta di un fenomeno difficile da sondare). La maggior parte (circa i 2/3) dei reati connessi al gioco d'azzardo hanno natura non-violenta (es. uso di monete false, frodi), mentre un terzo implicano reati violenti (ad es., violenze in famiglia o rapine). Non compaiono invece i reati più cruenti (omicidio, tentato omicidio o omicidio colposo) in connessione al gioco d'azzardo.

In termini di impatto economico, i reati connessi al gioco d'azzardo più costosi sono connessi alle varie forme di frode (es. contraffazione della carta di credito, appropriazione indebita, ecc.), ma anche al furto. In termini sociali, invece, le conseguenze più gravi riguardano i suicidi e le dispute familiari. Inoltre, lo studio evidenzia che un'elevata presenza di forze di sicurezza nei locali di gioco non sempre è in grado di influenzare negativamente il tasso dei reati.

Nelle interviste condotte agli agenti della sicurezza emerge la percezione di un tasso di reati diffuso in relazione a disturbi della quiete pubblica, contraffazione, aggressioni, atti di vandalismo, furti ai dipendenti e condotte volte a barare al gioco.

Grinols (2000) stabilisce che una parte dei crimini commessi nelle contee con almeno un casinò non sarebbero stati commessi in assenza di esso<sup>46</sup>.

Sono state analizzate le statistiche criminali di tutte le 3.165 contee degli Stati Uniti per vent'anni a partire dal 1977. Questo periodo comprende l'introduzione dei casinò in tutte gli Stati ad eccezione del Nevada. Il numero di reati è stato rilevato dai report ufficiali dell'FBI, relativamente ai reati di rapina, lesioni aggravate, stupro, omicidio, furto, furto aggravato e furto d'auto. In questo report sono stati rilevati anche i dati demografici relativi al reo.

Se i tassi di criminalità nel 1982 erano in totale uguali a 100; gli stessi tassi, nel 1991, erano 99,7 nelle contee senza casinò e 100,3 nelle contee in cui era presente un casinò. La differenza è minima, ma analizzando le stesse statistiche cinque anni dopo – quando i casinò avevano iniziato ad operare nella maggior parte delle contee con casinò – i tassi arrivano a 82,1 per le contee prive di sale e a 93,7 nelle contee con almeno una casa di gioco. I numeri portano a pensare che quel 12,4 di tasso di criminalità di scarto non sarebbe stato presente in mancanza di un casinò.

Nei primi tre anni di attività dei casinò non si rilevano dati significativi, ma dopo il terzo anno i tassi cominciano ad incrementarsi nelle contee con sale rispetto alle contee *gambling-free*. Il range di criminalità attribuibile alla presenza di casinò varia dal 3 al 30%, con i tassi di furto d'auto in testa, seguiti dalle rapine al 20%.

---

<sup>46</sup> Altre ricerche hanno studiato e verificato l'associazione tra gioco d'azzardo e crimine analizzando i dati aggregati della comunità sui tassi di criminalità prima e dopo l'introduzione dei casinò negli Stati Uniti (Hakim, Friedman, 1985; Albanese, 1985; Hakim, Buck, 1989; Curran, Scarpitti, 1991; Gazel *et al.*, 2001; Stitt *et al.*, 2003; Park, Stokowski, 2011).

Steffensmeier e Ulmer (2006) hanno indagato la correlazione fra etnia, razza e coinvolgimento nel gioco d'azzardo illegale.

L'analisi è stata condotta su inchieste di autodenuncia riguardanti il periodo 1970-2000 rivolte a giocatori con precedenti penali attivi negli Stati Uniti, sulla costa Est (da New York alla Florida).

È stato verificato che i neri della costa Est sono tradizionalmente solo giocatori, mentre i bianchi, in particolare gli italo-americani, hanno connessioni dominanti con le organizzazioni criminali. Dunque, gli autori hanno stabilito che il gioco e la sua *addiction* non scaturiscono solo da svantaggi socio-economici, ma il contesto culturale e la scarsa capacità di utilizzo del capitale sociale di un dato gruppo sociale aumentano le possibilità di far assumere al *gambling* un ruolo economico nell'organizzazione criminale.

Abbott *et al.* (2005) hanno evidenziato la correlazione tra reati violenti e *gambling*.

Nello specifico, sono stati intervistati 357 detenuti nelle carceri della Nuova Zelanda, chiedendo loro riguardo il coinvolgimento nelle attività di gioco d'azzardo e se ritenessero di aver commesso i reati di cui erano accusati in relazione al dichiarato coinvolgimento.

Sono state riscontrate alte percentuali di coinvolgimento – a vario titolo – in attività di gioco d'azzardo, il 19% ha dichiarato di essere in carcere a causa di un reato legato al *gambling* e la maggior parte di loro ha compiuto reati contro la proprietà senza l'uso della violenza. Dopo l'utilizzo dell'analisi di rischio dipendenza da gioco, il 21% degli intervistati è risultato a rischio *addiction* per tutta la vita e il 16% è risultato a rischio nei sei mesi successivi al fine pena.

Bridges e Williamson (2004) hanno indagato la relazione tra *gambling* e delitti contro la proprietà<sup>47</sup>.

Sono stati analizzati 18 (nel 1990) e i 14 (nel 2000) tipi di gioco d'azzardo riconosciuti dalla legge e sono stati associati con i tassi relativi ai crimini violenti come la rapina e altri crimini contro la proprietà. Lo studio è stato effettuato nelle dieci province del Canada. I tassi sono stati calcolati su 100.000 abitanti e sono stati considerati i delitti di rapina, frode, ricettazione, furto d'auto e furto con scasso.

Per la rilevazione del 1990 sono state stabilite correlazioni positive tra il furto con scasso e le scommesse illegali sulle corse e sportive; tra il furto di motoveicoli e le scommesse sportive illegali; tra il furto e la frequentazione dei casinò e delle corse dei cavalli. Nella rilevazione relative all'anno 2000 sono state verificate associazioni positive tra la rapina e la frequentazione di casinò e delle slot machines, l'uso di gratta e vinci e la frequentazione delle sale bingo.

Laursen *et al.* (2016) confrontano il numero di accuse criminali tra giocatori d'azzardo patologici (numero = 384) e giocatori non problematici tra cui i non giocatori (numero = 18.241) ed esaminano se il problema del gioco d'azzardo è

---

<sup>47</sup> Alcuni studi hanno suggerito che il gioco d'azzardo patologico è più spesso correlato a reati di reddito come furti, frodi e falsificazioni (Lesieur, 1984; Brown, 1987; Blaszczyński *et al.*, 1989; Turner *et al.*, 2009; Wheeler *et al.* 2010, Pastwa-Wojciechowska, 2011). Secondo alcuni di questi studi, i giocatori d'azzardo raramente commettono reati violenti tranne che sotto estrema pressione e come parte di un crimine di proprietà più disperato come la rapina a mano armata (Lesieur, 1984; Brown, 1987).

maggiormente associato a reati di reddito come furto, frode e falsificazione rispetto ad altri tipi di reati come i crimini violenti.

È stato condotta un'analisi su dati di indagini danesi sulla salute e la morbilità dal 2005 al 2010 che erano collegati con i dati del registro penale nazionale danese e sono state effettuate analisi di regressione logistica multiple per determinare l'associazione tra gioco d'azzardo problematico e accuse per diverse categorie di reato.

È stato scoperto che i giocatori patologici hanno probabilità significativamente più elevate di essere rei rispetto ai giocatori non problematici (con un rapporto di 1.1-1.9). Il rapporto di probabilità per le accuse di reati economici (furto, frode, falsificazione...) è del 2,6% (con un rapporto di 1,5-4,5), per le violazioni (di proprietà...) è del 2.2% (con un rapporto di 1,1-4,5) e in relazione all'utilizzo e vendita di sostanze psicoattive risulta del 3,7% (con rapporto 1,7-8,0). I dati confermano una forte associazione tra il gioco d'azzardo patologico e la criminogenesi.

Numerosissimi studi, inoltre, hanno evidenziato un'associazione tra comportamenti a rischio come il consumo di alcol e fenomeni di uso di sostanze illecite (come cocaina, eroina e anfetamine) o di dipendenza tra giocatori patologici rispetto ai non giocatori<sup>48</sup>. Si consideri anche la presenza di una relazione tra disturbo da gioco d'azzardo e altre *addiction*. Per alcuni pazienti, soprattutto di genere maschile, le condotte di uso compulsivo di sostanze illecite spesso precedono o seguono le pratiche di gioco patologico (Cunningham-Williams *et al.*, 2000; Hall *et al.*, 2000). Va tenuto in considerazione che l'uso di sostanze psicoattive, come pure l'utilizzo di alcol, sembrano essere un elemento che favorisce la possibilità di commettere reati (Bianchetti, Croce, 2007). Il primo studio che fu effettuato sull'argomento (Thompson *et al.*, 1996) dimostrò, ad esempio, come il 3% del campione preso in considerazione avesse riferito di avere commesso reati sotto l'effetto di alcol (anche le altre sostanze stupefacenti fungerebbero da facilitatore di condotte aggressive e/o criminose).

Uno studio epidemiologico nazionale (Rigliano, Croce 2001) sulla relazione tra il gioco patologico e l'abuso di sostanze, ha rilevato che vi è una forte prevalenza di giocatori d'azzardo tra gli alcolisti e i tossicomani, una prevalenza quantificata empiricamente da tre a sei volte superiore rispetto alla popolazione generale; al contempo, la presenza di abuso di sostanze illegali tra i giocatori patologici è riscontrabile in una percentuale oscillante tra il 25% e il 63% dei casi.

Altre ricerche hanno poi segnalato che il ricorso all'illegalità correlata al gioco d'azzardo non sembrerebbe risparmiare le donne e gli adolescenti (Lesieur, Blume, 1991a; b).

In riferimento a questi ultimi le conseguenze principali del gioco sarebbero da ricercare oltre che nell'alto dispendio di denaro, nell'assenza da scuola e nei conseguenti scarsi risultati scolastici, nei furti, nella presenza di sintomi di tipo depressivo e negli intenti suicidari. Si segnala anche l'associazione con l'uso di sostanze ed altri indicatori di disadattamento psicosociale, in relazione a problemi legati all'uso di videogiochi nelle sale giochi. Gli adolescenti giocatori si ritrovano

---

<sup>48</sup> Fra gli altri studi sul tema si vedano: Blinn-Pike *et al.*, 2010; Barnes *et al.*, 2011; Lorains *et al.*, 2011; Walther *et al.*, 2013; Algren *et al.*, 2014).

progressivamente coinvolti in un insieme di comportamenti a rischio, che, in varia misura, a loro volta influiscono sul loro comportamento generale e sembrano spingere verso l'adozione di condotte illecite, di esclusione sociale e a forme di dipendenza (Fisher, 2001).

McMullan e Rege (2010) hanno realizzato un'analisi online sul gioco d'azzardo digitale, cercando di dare risposte circa le problematiche legate alla maggiore facilità di accesso al gioco, alla sicurezza dei siti internet e alla regolarità e affidabilità dei gestori dei giochi online

Attraverso l'uso di Google sono state codificate 48 combinazioni di parole chiave, come "estorsione online e crimine organizzato", "truffa e *gambling*", "siti di scommesse e frode". I dati sono poi stati organizzati per tema: *online gambling*, tecniche criminali, organizzazioni di cyber crimine, pratiche di controllo legale, efficacia delle leggi in materia, anche a livello transnazionale. Sono stati analizzati, in totale e a seguito di un'accurata pulizia dei risultati del motore di ricerca (che spesso restituisce risultati ripetuti) circa 500 documenti.

È stato dimostrato che ci sono livelli differenti di organizzazione criminale, a seconda della complessità della divisione dei ruoli, del coordinamento del lavoro, degli obiettivi dell'associazione criminale, della capacità di evitare, eludere o neutralizzare i sistemi di sicurezza e di law enforcement. Ciò a dimostrazione del fatto che le nuovissime dinamiche e politiche messe in atto per il contrasto del crimine legato al *gambling* sono state superate dall'avvento dell'utilizzo della rete.

Va osservato, infine, che il fenomeno criminale collegato all'azzardo presenta molti punti oscuri a causa del presumibile elevato numero di reati attuati di gran lunga superiori a quelli realmente identificati. Per esempio, nel caso del gioco d'azzardo l'atteggiamento della vittima risulta rilevante. Se, infatti, si considera il giocatore quale vittima di usura è lecito ipotizzare come gli scommettitori caduti nella rete della criminalità organizzata tendano raramente a richiedere l'intervento dell'autorità giudiziaria. Questo non solo in relazione al rischio di intimidazione da parte degli usurai, ma anche al delicato ed ambivalente rapporto (assimilabile a quello tra tossicodipendente e spacciatore) con l'usuraio che "offre" il denaro per finanziare le giocate (Bianchetti, Croce, 2007).

Inoltre, secondo diversi studi, i giocatori d'azzardo non sempre percepiscono le loro condotte illegali come criminose e quindi sono inclini a sottostimare tali atti quando vengono loro rivolte domande sulla loro storia deviante (Bergh, Kühlnhorn, 1994; Lesieur, 1984).

#### 2.4.3. I processi di vittimizzazione nel gioco d'azzardo

Un altro aspetto – ad oggi peraltro abbastanza trascurato – è quello che concerne la relazione fra il gioco d'azzardo e i *processi di vittimizzazione familiare*.

Il tema sarà presentato secondo due prospettive: la prima considera il giocatore d'azzardo quale vittima di violenze domestiche che, secondo una relazione causale, possono produrre comportamenti di gioco d'azzardo come meccanismo per fronteggiare e/o sfuggire dal dolore; la seconda, prevede che i problemi legati al gioco eccessivo causino talvolta fenomeni di vittimizzazione del nucleo familiare del giocatore.

A tale proposito si è parlato di vittimizzazione indiretta, con ciò rilevando l'esistenza di un problema in capo al nucleo familiare ma soltanto come conseguenza di processi radicati altrove. Eppure, risulta quanto meno riduttivo considerare tale processo con ricadute "indirette" laddove una famiglia perda di giorno in giorno i propri averi a causa dell'ossessione per il gioco di un componente, trovandosi i creditori alla porta e dovendo fronteggiare un soggetto che spesso nega le proprie responsabilità, abdica il proprio ruolo familiare e magari entra in contatto con circuiti criminali per finanziare le giocate, a volte finendo per suicidarsi.

In questa prospettiva vanno doverosamente segnalate le significative carenze sul tema specifico sia quanto alla letteratura internazionale che a quella riferibile al contesto nazionale. Tuttavia, di seguito è proposta una revisione sistematica delle evidenze empiriche correlate all'associazione tra il gioco d'azzardo problematico e i processi di vittimizzazione familiare.

In questa recensione, sono stati identificati risultati sul tema che suggeriscono percentuali sproporzionatamente elevate di *vittimizzazione dei partner* in campioni di gioco problematico (Lorenz, Shuttlesworth, 1983; Bland *et al.*, 1993; Echeburua *et al.*, 2011a; Korman *et al.*, 2008)<sup>49</sup>.

La natura precisa della relazione tra il gioco d'azzardo problematico e i processi di vittimizzazione familiare rimane in parte sconosciuta. Sebbene sia probabile che la relazione sia estremamente complessa (Raylu, Oei, 2009), sono state proposte diverse possibili spiegazioni.

Un punto di vista comune è che episodi di violenza da parte dei partner possono essere causalmente correlati allo sviluppo di problemi di gioco, per cui alcune persone giocano come meccanismo per fronteggiare le violenze domestiche subite (Afifi *et al.*, 2010; Cunningham-Williams *et al.*, 2007; Echeburua *et al.*, 2011a; Kausch *et al.*, 2006; Korman *et al.*, 2008). Questo punto di vista suggerisce che le donne, in particolare, probabilmente impiegheranno il gioco d'azzardo come un modo per sfuggire fisicamente o emotivamente alle esperienze di violenza subite da parte dei partner (Cunningham-Williams *et al.*, 2007; Echeburua *et al.*, 2011a). Data la prova che il gioco d'azzardo viene talvolta impiegato per regolare l'umore o far fronte allo stress in un sottogruppo di individui (Francis *et al.*, 2014), una storia di abuso che causa angoscia può precedere e contribuire ad una vulnerabilità e al successivo sviluppo di comportamenti ludici eccessivi (Kausch *et al.*, 2006).

In alternativa, è possibile che la vittimizzazione dei membri del nucleo familiare del giocatore sia un risultato diretto o indiretto dei problemi gioco-correlati. È realistico, infatti, che fattori di stress legati al gioco d'azzardo, come la perdita di risorse finanziarie (talvolta familiari), l'abdicazione delle responsabilità nel ruolo familiare, la sfiducia e le cattive comunicazioni possano causare problemi di stress cronici nel giocatore, conflitti interni al nucleo familiare e la perpetrazione di atti

---

<sup>49</sup> Contrariamente sono stati identificati anche alcuni risultati equivoci che riscontrano percentuali relativamente basse di violenza sui partner dei giocatori problematici (Rothman *et al.*, 2006; Raylu, Oei, 2009;) o per cui non viene trovata un'associazione significativa tra il gioco d'azzardo problematico e i fenomeni di vittimizzazione nel nucleo familiare del ludopatico (Schluter, Bellringer, Abbott, 2007; 2008). Questi risultati nulli, tuttavia, sono stati attribuiti a limiti intrinseci della metodologia piuttosto che all'assenza di una vera associazione (Schluter *et al.*, 2008).



violenti sui partner da parte di alcuni giocatori (Muelleman *et al.*, 2002; Korman *et al.*, 2008; Afifi *et al.*, 2010; Echeburua *et al.*, 2011a; Brasfield *et al.*, 2011)

Questa prospettiva è coerente con gli schemi di stress e di coping che affermano che le difficoltà emotive e relazionali nel giocatore possono essere attribuite a fattori di stress correlati al gioco d'azzardo che superano le risorse disponibili per far fronte al ruolo familiare (Krishnan, Orford, 2002; Orford *et al.*, 2005). Una recente analisi su un campione di familiari di giocatori problematici verifica che il problema del gioco d'azzardo precede la vittimizzazione dei membri della famiglia del giocatore (Suomi *et al.*, 2013).

Indipendentemente dalla relazione temporale, è probabile che la corrispondenza tra il problema del gioco d'azzardo e il fenomeno della violenza familiare implichi un processo ciclico, in cui un comportamento serve a esacerbare l'altro. È, naturalmente, anche possibile che alcuni "terzi fattori" sottostanti, come una storia di abusi e violenze familiari, problemi di rabbia, di disregolazione emotiva, di impulsività e di comorbilità psichiatrica, comportino un rischio maggiore di gioco eccessivo e di conseguenziale vittimizzazione dei membri del nucleo familiare per alcuni giocatori (Korman *et al.*, 2008).

Le relazioni ipotizzate implicano una serie di variabili che possono essere coinvolte nell'associazione tra il gioco d'azzardo problematico e i processi di vittimizzazione familiare.

È stato identificato che la relazione tra il gioco d'azzardo eccessivo e la vittimizzazione dei membri del nucleo familiare del giocatore potrebbe essere inasprita da alcune variabili: dalla giovane età del giocatore (Muelleman *et al.*, 2002), da problemi di piena occupazione (Echeburua *et al.*, 2011a), di stato civile – per esempio una precedente separazione – (Ivi), di livello socio-economico (Ivi), da rabbia clinica (Korman *et al.*, 2008), da problemi di consumo di alcol e sostanze psicoattive (Echeburua *et al.*, 2011; Korman *et al.*, 2008; Schluter *et al.*, 2008), da stati di ansia, depressione, disregolazione della vita, impulsività, ricerca di sensazioni forti, tratti di bassa autostima (Echeburua *et al.*, 2011a).

Questi fattori possono causare variazioni nei comportamenti ludici, così come mediare la relazione tra il gioco problematico e la vittimizzazione dei membri del nucleo familiare del giocatore (Afifi *et al.*, 2010; Korman *et al.*, 2008).

Dati i limitati risultati disponibili in letteratura, tuttavia, sono necessarie ulteriori prove per chiarire l'incidenza e l'esatta natura di questa relazione.

Nell'area tematica del giocatore come vittima<sup>50</sup> (delle politiche di liberalizzazione e legalizzazione dei giochi d'azzardo) si inseriscono gli studi sul *suicidio*. Il gioco eccessivo oltre che all'abuso di sostanze, difatti, può associarsi alla depressione e al suicidio (Lorenz, Shuttlesworth, 1983; Lorenz, Yaffee, 1988).

Un recente studio di Oliveira *et al.* (2008) ha inteso caratterizzare il gioco d'azzardo patologico mostrandone le principali tipologie di conseguenze. Da un'analisi della letteratura, è emerso che i maggiori effetti del gioco d'azzardo patologico da registrare sono la comorbilità con altri disturbi psichiatrici, problemi familiari, lavorativi e comportamentali e un alto tasso di suicidi. Inoltre, è stato

---

<sup>50</sup> Per la comprensione dei molteplici rapporti intercorrenti tra società e processi di vittimizzazione attraverso un'approfondita riflessione di taglio sociologico, si consideri: Vezzadini S. (2012), *Per una sociologia della vittima*, FrancoAngeli, Milano.

riscontrato che la prevalenza di queste problematiche risulta maggiore in quei Paesi dove il gioco d'azzardo è legale rispetto a quelli in cui tale pratica non è tollerata dallo Stato.

Già nel 2003 è stato evidenziato da Newman e Thompson che una storia di gioco d'azzardo patologico è associata a tentativi di suicidio e che tale associazione può essere spiegata con la presenza di una malattia mentale. Gli autori, infatti, hanno analizzato l'associazione tra gioco d'azzardo patologico e tentato suicidio attraverso un'analisi di regressione logistica condotta su un campione di oltre 7.000 soggetti, utilizzando quale variabile dipendente il tentativo di suicidio. L'odds ratio per il gioco d'azzardo patologico è risultato statisticamente significativo (odds ratio = 4.91; 95% intervallo di confidenza = [1.41, 17.1]) quando il maggiore disordine mentale presente è la depressione. All'aumentare dei disturbi mentali, il gioco d'azzardo patologico diminuisce la sua significatività statistica.

Lo studio di Park e colleghi (2010) che ha esaminato la prevalenza, le correlazioni cliniche, la comorbidità e le tendenze suicidarie dei giocatori d'azzardo patologici in una popolazione di 5.333 soggetti adulti, ha confermato che il gioco d'azzardo patologico è spesso collegato a malattia psichiatrica e tentato suicidio. Il tasso di prevalenza lifetime di giocatori d'azzardo patologico e di giocatori d'azzardo problematico era rispettivamente dello 0,8% e del 3,0%. Tra i giocatori d'azzardo patologici, il 79,1% aveva almeno una malattia psichiatrica; tra i giocatori problematici, tale percentuale era del 62,0%. I giocatori d'azzardo patologici e problematici erano inoltre associati a tentato suicidio oltre che ad abuso di alcol, dipendenza da nicotina e disturbi dell'umore.

I giocatori d'azzardo problematici che giungono ai servizi riferiscono spesso di aver avuto pensieri suicidari o di aver tentato il suicidio. I fattori di rischio collegati al tentato suicidio si sono rivelati frequentemente i problemi di salute mentale, l'uso di droghe e/o abuso di alcol, le difficoltà relazionali e i problemi finanziari rispetto al gruppo di controllo della ricerca in oggetto (Hansen, 2008). I medesimi dati sono stati confermati anche da Afifi e colleghi (2008) che hanno evidenziato come il gioco d'azzardo risulti spesso associato al tentativo di suicidio tra gli adolescenti, soprattutto tra le femmine. Mentre, il ruolo del gioco d'azzardo nei suicidi portati a termine è stato indagato da Wong e colleghi (2010) nella storia di 1.201 vittime di suicidio. Di questi, 233 (19,4%) avevano mostrato di avere avuto comportamenti di gioco d'azzardo prima di morire e 110 (47,2%) erano individui che avevano contratto debiti a del gioco. La maggior parte di questi erano maschi, 30-49 anni, sposati, disoccupati e non possedevano particolari problemi medici né psicologici.

Inoltre, per uno studio su un gruppo di 101 giocatori d'azzardo patologici che stavano tentando di smettere di giocare, l'unico fattore discriminante tra coloro che avevano solo pensato al suicidio e coloro che, invece, lo avevano tentato è emerso essere l'uso di sostanze stupefacenti: chi ne dichiarava un utilizzo, infatti, ha mostrato una possibilità sei volte maggiore di tentare il suicidio rispetto a chi non aveva riportato tale uso (Hodgins, 2006).

Séguin e colleghi (2010) hanno condotto una ricerca per valutare i suicidi commessi da persone che avevano problemi di gioco d'azzardo rispetto a quelli commessi da chi, invece, non manifestava tale comportamento. I dati raccolti hanno evidenziato che, mentre entrambi i gruppi presentavano almeno una psicopatologia, i giocatori d'azzardo problematici avevano una probabilità doppia di riportare anche

disturbi della personalità. Inoltre, giocatori d'azzardo patologici che hanno commesso un suicidio si erano rivolti con minor frequenza ai servizi di cura, al contrario dei giocatori non patologici.

Di interesse anche lo studio di Potenza *et al.* (2005) in cui vengono riportate le caratteristiche dei giocatori d'azzardo patologici che si rivolgono alle help line telefoniche. Dei 960 utenti inclusi nel gruppo di studio, l'82,7% riportava problemi pregressi o attuali di abuso di alcol. Tra costoro, la maggior parte aveva riferito tentativi di suicidio legati al comportamento di gioco, oltre a problemi legali, uso di tabacco, di droghe e familiarità positiva per uso di alcol e droghe.

È importante fare una specifica sui giocatori d'azzardo adolescenti e la relazione tra il loro comportamento di gioco e il rischio suicidario. Su questo argomento, uno studio condotto su 3.486 studenti di età compresa tra 10 e 19 anni (Zapata, 2011) ha evidenziato che il gioco d'azzardo patologico (il 37,6% del campione degli studenti ne era a rischio) era associato ad ansia (OR=2.1), depressione (OR=1.73), tentativi di suicidio (OR=1.85), comportamenti violenti (OR=4.64) e problemi scolastici (OR=1.85). Analogamente, dalla ricerca di Stuhldreher *et al.* (2007) è emerso che gli studenti adolescenti con comportamento di gioco d'azzardo patologico hanno riferito di aver avuto pensieri suicidari o di averne commesso uno più tentativi volte più frequentemente rispetto ai coetanei che non giocano.

Il genere femminile coinvolto in comportamenti di gioco d'azzardo sembra essere maggiormente a rischio di sviluppare pensieri e tentativi suicidari dovuti ad un maggior grado di depressione (Feigelman *et al.*, 2006). Lo studio è stato attuato su un campione di 300 giovani con comportamento di gioco d'azzardo.

Infine, uno studio di Black e colleghi (2015), esaminando la relazione tra ideazioni suicidarie e 1075 primi parenti attraverso una regressione logistica con equazioni di stima generalizzate, ha evidenziato che l'ipotesi di suicidio è elevata nei parenti di individui con gioco patologico, in particolare nella loro prole. Difatti, spesso le famiglie di persone con giocatori problematici sono spesso caotiche e disfunzionali<sup>51</sup>. Questo, è evidente, ha implicazioni per il trattamento che va esteso oltre all'individuo identificato come giocatore problematico.

#### 2.4.4. Come l'azzardo nutre le mafie

Negli ultimi anni il mercato italiano del gioco d'azzardo ha vissuto numerosi interventi di progressiva legalizzazione e liberalizzazione del settore con una conseguente crescita dell'offerta ludica in tutto il Paese. Oggi il settore del gioco d'azzardo rappresenta così la terza industria italiana e, nonostante la crisi economica non è stato danneggiato, e, anzi, ha visto aumentare il giro di affari che è stimato in 76,1 miliardi di euro annui. A questi numeri, è opportuno aggiungere l'ulteriore fatturato registrato dal gioco illegale. La Commissione Antimafia ha stimato in 50 miliardi di euro il giro d'affari delle cosche legato all'azzardo. La Consulta Nazionale delle Fondazioni Antiusura ha recentemente dichiarato che il gioco d'azzardo è la seconda causa di ricorso a debiti e/o usura in Italia (Libera, 2013).

---

<sup>51</sup> A tale proposito si veda il contributo Capitanucci D. (2010), "Figli d'azzardo. Gioco d'azzardo patologico e trascuratezza dei figli: un tema di cui occuparsi", in Picone F. (a cura di), *Il gioco d'azzardo patologico*, Carocci, Roma.

Tutto ciò rappresenta un costo sociale per la collettività: il proliferare del mercato illegale e l'intensificarsi delle infiltrazioni delle organizzazioni criminali in questo settore. Inoltre, la crisi economica<sup>52</sup> che oggi a livello globale, e più nello specifico a livello nazionale, siamo chiamati ad affrontare, ha permesso un forte aumento del settore del gioco d'azzardo – dovuto al bisogno di incrementare le entrate fiscali – associato a un crescente numero dei giocatori affetti da patologie gioco-correlate.

Tale situazione ha favorito la creazione di un regime nel quale le organizzazioni criminali operano facilmente<sup>53</sup>. L'interesse dalla criminalità organizzata è dovuto all'enorme giro di affari generato dall'azzardo che risulta essere un affare d'oro, utile per riciclare denaro sporco, per reclutare nuovi soggetti “disperati e indebitati” a causa del fenomeno dell'usura.

Sebbene tale settore sia stato analizzato sotto molteplici aspetti, quel che risulta più difficile è riuscire a mettere in evidenza la relazione tra gioco d'azzardo e organizzazioni criminali. La principale difficoltà risiede nel riuscire a reperire dati significativi: ciò perché già per la natura e le caratteristiche intrinseche di uno dei due soggetti che partecipa a questo rapporto, le organizzazioni criminali, risulta difficile ricavare dati e ancora di più lo diviene se si desidera analizzare il nesso causale fra gioco d'azzardo, che detiene un'utenza spesso sommersa, e criminalità organizzata.

Tuttavia, secondo le stime dell'Eurispes (2012), il gioco d'azzardo rappresenta per le organizzazioni criminali all'incirca il 13,1% del loro fatturato. Secondo la Guardia di Finanza<sup>54</sup> il gioco illecito non solo finisce con il sottrarre risorse allo Stato, in quanto produce evasione fiscale, sia gli interessi della collettività in quanto ne sottrae risorse finanziarie. L'infiltrazione delle suddette organizzazioni finisce con il danneggiare l'economia legale: è stato stimato che i danni corrispondono quasi all'1,7% del PIL nazionale.

---

<sup>52</sup> La crisi – che può essere di ordine sociale, politico e culturale, oltre che economico – «può essere esiziale o salutare mai lascia le cose così come le ha trovate dopo il suo insorgere», in questo caso in relazione all'affermazione e alla proliferazione del settore ludico e dei comportamenti d'azzardo (Colloca, 2010, pg. 5).

<sup>53</sup> Sul tema, vale la pena citare lo studio di Moodie (2002), che sostiene come il gambling sia diventato uno dei business chiave delle organizzazioni criminali.

Attraverso un'analisi statistica dei dati raccolti dalla *Ontario Illegal Gaming Enforcement Unit* relativi alle denunce, ai report di polizia e ad atti giurisdizionali inerenti al gambling, il settore dell'azzardo risulta essere il principale mezzo di introito per le organizzazioni criminali tradizionali. Soprattutto le attività come le scommesse illegali, le bische e le videolottery sono risultati la base del gambling illegale. Inoltre, i fondi derivanti da usura, riciclaggio e corruzione sono apparsi la principale fonte di denaro utilizzata poi in business legali ma pur sempre gestiti da associazioni di tipo mafioso. Siccome raramente questo genere di reati sfocia in condanne di tipo detentivo, questo studio ha permesso di scrivere e far approvare norme che permettano di smantellare queste organizzazioni nella più funzionale delle maniere: il sequestro e l'espropriazione delle strutture finanziarie.

<sup>54</sup> VI Relazione del Comitato Commissione Antimafia, “Relazione della Commissione parlamentare d'inchiesta sul fenomeno della mafia e sulle altre associazioni criminali, anche straniere, sui profili del riciclaggio connessi al gioco lecito e illecito”, a cura di Luigi Li Gioti, 2012, reperibile al sito internet: [http://www.parlamento.it/611?shadow\\_organ=405316](http://www.parlamento.it/611?shadow_organ=405316) (accesso verificato il 25/02/2018).

Naturalmente, le modalità di manipolazione all'interno del sistema sono numerose e si realizzano attraverso svariate tecniche (si veda tabella 6). Alcuni clan sono in grado di ottenere<sup>55</sup>:

- la concessione, attraverso prestanome, di sale bingo e punti scommesse;
- di imporre ai commercianti il noleggio di videogiochi, in alcuni casi (ma non sempre) truccati;
- di gestire bische clandestine e il gioco d'azzardo, promuovendo il toto e il lotto nero, e le corse ippiche clandestine;
- di inserirsi nel segmento del gioco d'azzardo online, in espansione, meno rischioso e che gradualmente sostituirà le bische e il gioco in nero;
- di riciclare denaro sporco, anche attraverso l'acquisto fraudolento di biglietti legali vincenti;
- di praticare prestiti a usura nei confronti dei giocatori incalliti.

Bisogna precisare, però, che il mercato clandestino non passa però solamente per le mani della criminalità organizzata. Infatti, il gioco irregolare molto spesso si realizza mediante una serie di complicità, che vede coinvolti anche gli stessi esercenti che contravvengono alle norme per guadagnare un surplus rispetto a quanto realmente gli spetti. Ciò si verifica principalmente nel caso delle c.d. Newslot, dove basta alterare il collegamento alla rete telematica, in modo tale che l'intero flusso dei dati non possa essere registrato e di conseguenza tenuto sotto controllo; con tutto ciò che ne consegue dato che l'intero sistema d'imposizione fiscale si regge, proprio, sul flusso di informazioni<sup>56</sup>.

Tab. 6 – Casi d'infiltrazioni mafiose nel settore del gioco d'azzardo

Clan	Settore d'intervento	Area geografica di affari
Misso	Sale Bingo, Video-poker, Slot-machine	Napoli
Mazzarella	Sale Bingo, Video-poker, Slot-machine	Napoli
Inzerillo	Sale Bingo	Caserta e provincia, Emilia-Romagna
Cosca di Villabate	Centri scommesse	Villabate-Bagheria (PA)
Lo Piccolo	Estorsioni sale gioco	Sicilia-Chivasso (TO)
Crimaldi	Estorsioni videogiochi e slot machine	Acerra (NA)

<sup>55</sup> Per una disamina generale del modus operandi delle organizzazioni criminali nel settore della criminalità, si veda, fra gli altri:

- Confesercenti (2011), *I giochi delle mafie. Gli interessi delle organizzazioni criminali nel mercato del gioco*, reperibile al sito internet: [http://www.sosimpresa.it/userFiles/File/Documents4/audizione\\_cnel\\_giochi\\_maggio\\_2011.pdf](http://www.sosimpresa.it/userFiles/File/Documents4/audizione_cnel_giochi_maggio_2011.pdf) (accesso verificato il 25/02/2018).
- Li Giotti L. (2012), *Sintesi della relazione sul fenomeno delle infiltrazioni mafiose nel gioco lecito e illecito*, in *op. cit.* nota 50.
- Poto D., *Azzardopoli. Il paese del gioco d'azzardo. Quando il gioco si fa duro le mafie iniziano a giocare. Numeri, storie e giro d'affari criminali della "terza impresa italiana"*, 9 gennaio 2012, pg. 30.
- Moccia A.M. (2015), *Gioco d'azzardo, Droga e riciclaggio. I mali d'Italia*, Falco Editore, Cosenza.

<sup>56</sup> Rapporto "Il gioco d'azzardo tra legale e illegale. Un focus sul Piemonte", Osservatorio Libera Piemonte, anno 2012, reperibile al sito internet: [http://www.cr.piemonte.it/dwd/organismi/osser\\_usura/2012/giocoazzardo.pdf](http://www.cr.piemonte.it/dwd/organismi/osser_usura/2012/giocoazzardo.pdf) (accesso verificato il 25/02/2018).

<b>Clan</b>	<b>Settore d'intervento</b>	<b>Area geografica di affari</b>
Pelle-Gambezza	Estorsioni sale gioco	San Luca (RC) – Piemonte
Madonna	Videopoker – riciclaggio centri scommesse	Sicilia
Di Donna	Distribuzione videopoker	La Spezia – Massa Carrara
Gionta-Gallo-Cavaliere	Videopoker	Torre Annunziata (NA) – La Spezia – Massa Carrara
La Torre	Imposizione videopoker	Mondragone (CE)
Tavoletta	Monopolio noleggio videopoker	Litorale Domizio-Flegreo
Amato - Belforte	Imposizione videopoker	S. MariaCapua Vetere, San Prisco-Castel Morrone (CE)
Vicentino-Pasimeni-Vitale-Penna	Monopolio estorsione videopoker-slot	Mesagne (BR) Albania
Condello	Monopolio gestione videopoker	Reggio Calabria
Libri-Zondato	Monopolio gestione videopoker	Reggio Calabria
Parisi-Capriati	Riciclaggio soldi, biglietti Lotto, Superenalotto, Gratta e Vinci	Bari
Mancuso	Acquisto biglietti vincenti Superenalotto	Locri
D'Agati-Villabate	Scommesse clandestine	Bagheria
Labate	Corse clandestine ai cavalli	Zona sud Reggio Calabria
Vollaro	Estorsioni videogiochi e slot machine	Portici (NA)
Brandi	Estorsioni videogiochi e slot machine	Napoli
Cava	Estorsione vincita. Superenalotto	Avellino e provincia
Grimaldi	Estorsione vincita e slot machine	Napoli (NA)
Aparo	Estorsione videogiochi e slot machine	Siracusa
Santapaola	Società giochi e scommesse	Catania e provincia
Madonia	Riciclaggio soldi sale. Scommesse e sala giochi	Caltanissetta
Terracciano	Scommesse clandestine. Avvenimenti sportivi.	Toscana
Tornese	Raccolta illegale scommesse online	Monteroni (LE)
Bottaro-Attanasio	Mercato macchinette e videopoker	Siracusa
Moccia	Sale Bingo	Napoli e provincia-Ferentino (FR)
Schiavone	Videopoker, roulette, poker online illegali	Caserta e provincia – Modena e provincial – Basso Lazio
Zaza	Bisca e poker	Sanremo
D'Alessandro	Calcio scommesse, scommesse point	Napoli e provincia
Fabbricino	Scommesse gare clandestine cavalli	Ottaviano (NA)
Mallardo	Scommesse gare clandestine cavalli	Giugliano (NA)-Basso
Strisciuglio	Scommesse gare clandestine cavalli	Bari
Clan Autoctoni ex Banda Magliana	Scommesse, Sale bingo	Roma
Valle-Lampada	Noleggio videopoker-slot machine	Milano e provincia
Belfiore	Bische clandestine e totonero	Torino
Camorra e 'ndrangheta	Mercato macchinette e videopoker, Sale Bingo	Modena

*Fonte:* rielaborazione su dati in Libera (2013) inerenti ad atti della Magistratura, del Ministero dell'interno, della Dia e della Commissione d'inchiesta sulla mafia

Analizzando i dati nazionali di gioco, emerge come le regioni italiane in cui si gioca di più sono Sardegna, la Sicilia, la Calabria, la Campania, il Molise e l'Abruzzo (IPSAD 2013-2014). Risulta importante questo aspetto perché proprio in queste regioni, l'infiltrazione della criminalità organizzata ha raggiunto picchi particolarmente significativi e dalle informazioni presentate in tabella è possibile trarre una prima riflessione: il settore del gioco illegale in Italia ha assunto una forma di reticolato, riuscendo ad ampliare il proprio mercato (parallelamente al settore di

gioco legale) attraverso la proliferazione di svariate tipologie di gioco, tanto su rete fisica quanto online.

Per avere un quadro chiaro del *modus operandi* delle diverse organizzazioni criminali, risulta importante fare una piccola disamina dei diversi giochi presenti sul territorio italiano.

I casinò confermano il primato tra gli strumenti preferiti e più agevoli per il riciclaggio del denaro sporco. Ben si comprende come in pochissimo tempo e soprattutto senza grandi rischi, si ottiene la possibilità di uscire con soldi puliti<sup>57</sup>.

Le sale Bingo, anche se in diminuzione, costituiscono un comparto di grande interesse per le organizzazioni criminali sotto un duplice aspetto: sia per la società di gestione stessa; sia per tutto ciò che attiene le concessionarie della gestione della rete telematica. Negli ultimi anni si è assistito a un doppio fenomeno: da un lato, l'aggiudicazione a prezzi non economici di tali concessioni e, dall'altro il proliferare di punti di scommessa, alcuni dei quali chiaramente inseriti in una rete territoriale conosciuta per la presenza di un circuito criminale<sup>58</sup>.

Per ciò che attiene, invece, alle slot-machine, anche se spesso si ritiene che siano uno degli strumenti più abusati dalle organizzazioni criminali, così non è, ciò perché esse (ad oggi) sono fra gli apparecchi più difficili da manomettere, finendo così con lo spingere tali organizzazioni a studiare tecniche sempre più sofisticate per riuscire ad alterare il flusso informativo atto a "limitare" il profitto degli ingenti incassi ricavati dallo Stato. In tal modo, si elude il pagamento del 12% delle tasse facendo impennare i guadagni. Sono almeno 41 i clan che in Italia si dividono il mercato del gioco d'azzardo e oltre 400.000 le slot presenti sull'intera penisola. Roma ha il primato per il numero di sale presenti sul territorio; arrivano a 294 con più di 50 mila slot distribuite tra Roma e provincia. Da notare che Roma è capitale anche nel Bingo<sup>59</sup>.

Altro settore vittima delle infiltrazioni criminali è quello delle corse ippiche, quest'ultimo si caratterizza per il fatto che si passa dalle irregolarità nella gestione delle scommesse presso i punti Snai, all'alterazione dei risultati stessi attraverso accordi occulti tra scuderie o driver fino ad arrivare ad atteggiamenti intimidatori verso i fantini o alla pratica del doping sugli animali.

Accanto a questi esempi, è naturale pensare che un ruolo di rilievo viene offerto dallo spazio online nell'area dell'azzardo<sup>60</sup>, che fino a poco tempo fa rappresentava

---

<sup>57</sup> Risulta importante ricordare che, dal posizionamento del mercato dei beni illeciti il criminale ha già tratto un primo beneficio, non importando se esso chiuda da un punto di vista prettamente contabile in pari o in perdita. Ciò che conta è riuscire a "lavare" il bene dalla sua origine delittuosa (per esempio, se entra in possesso di 200.000 euro derivati da una rapina e successivamente riesce a ricavarne anche la metà ma puliti, risulta tutto guadagnato per il criminale). Per una disamina sul tema si rimanda a: Razzante R. (2011), *La regolamentazione antiriciclaggio in Italia*, Giappichelli, Torino.

<sup>58</sup> Libera, 2013.

<sup>59</sup> Torresani A., "Azzardopoli", *il dossier sul fenomeno in Italia*, in *La Discussione*, 10 gennaio 2012; Tizian G., *Così la n'drangheta sfrutta il business delle slot machines*, in *Gazzetta di Modena*, 15 aprile 2012.

<sup>60</sup> L'Aams, secondo quanto disposto dal art. 1 commi 50-51 della legge 27 dicembre 2006 n.296, conduce specifiche forme di monitoraggio della rete internet al fine di rimuovere siti

la terra ideale per le organizzazioni criminali, in quanto esente da controlli e dalla vigilanza dello Stato<sup>61</sup>. La rete ha favorito gli scambi “anonimi” di denaro, nonché l’investimento di ingenti flussi stranieri di denaro sporco e di impossibile localizzazione.

Si è così creato un evidente, quanto dannosa, disparità di trattamento sia da un punto di vista normativo tra i vari stati, e anche numerosi svantaggi connessi all’appartenenza ad un mercato legale nel quale ci si muove in norme complesse e di difficile interpretazione. Alla luce di ciò si ritiene necessaria un’armonizzazione delle norme a livello comunitario, allo scopo di evitare possibili zone grigie che finiscono per essere terreno fertile per le organizzazioni criminali.

Nella poliedrica realtà delle tecniche adoperate dalle organizzazioni criminali nel settore dei giochi legale, inoltre, non bisogna dimenticare il fenomeno dell’usura. L’avvento della crisi economica da una parte e la chiusura degli istituti di credito dall’altra, hanno finito con il favorire questo settore, ciò perché per le sue caratteristiche quali l’immediatezza di disporre somme di denaro e la facilità di accesso, finiscono con il renderlo un canale privilegiato. Il soggetto che accetta il prestito, assume un debito che non necessariamente è solamente economico, bensì inteso come un possibile favore che all’occorrenza dovrà corrispondere<sup>62</sup>.

Nelle bische clandestine, il gestore prende il 5% delle somme vinte e presta i soldi a usura ai partecipanti con tassi d’interesse del 20% e con un ulteriore aumento del 20% per ogni giorno di ritardo nella restituzione. Queste bische sono gestite da elementi criminali che spesso si servono di uomini armati, pronti a intervenire, qualora sorgano problemi.

La criminalità organizzata, inoltre, ricicla denaro comprando dai cittadini i biglietti vincenti di Gratta e Vinci, Lotto, Super Enalotto, pagando un sovrapprezzo che va dal 5% al 10%<sup>63</sup>. Ad informare tali organizzazioni su come mettere le mani sul biglietto vincente, ci pensano i gestori delle rivendite del lotto o i titolari delle agenzie di scommesse. E le mafie pagano subito e di più.

Secondo le stime di Sos impresa, il denaro movimentato dal gioco illegale sarebbe più di 4 miliardi di euro, di cui 3 miliardi e seicento milioni gestito direttamente dalle organizzazioni mafiose, senza contare gli introiti dell’usura finalizzata al gioco d’azzardo, circa 750 milioni e della richiesta di pizzo, di circa 400 milioni di euro (Confesercenti-Fipac, 2013).

Per contrastare i tentativi di infiltrazione della criminalità organizzata nell’ambito dei giochi e delle scommesse, nel 2002 è nato un nuovo settore investigativo, quello della “polizia dei giochi e delle scommesse”. Le aree di intervento sono numerose. Si occupa di illeciti nel settore dei giochi: dalle sale bingo agli ippodromi, dagli

---

contenenti offerte di gioco in assenza del prescritto titolo autorizzato, ovvero in violazione delle norme di legge in materia di gioco.

<sup>61</sup> La legge n. 88 del 2009 (c.d. legge comunitaria 2008) ha obbligato alla tracciabilità dei dati anagrafici dei vari giocatori nonché del loro codice fiscale. Sul punto si rimanda al resoconto n. 81 della “Commissione Parlamentare d’inchiesta sul fenomeno della mafia e sulle altre associazioni criminali, anche straniere”.

<sup>62</sup> Libera, 2013.

<sup>63</sup> Ciociola P., *Le mafie riciclano anche i successi del gratta e vinci*, in *Avvenire*, 10 gennaio 2012.



apparecchi d'intrattenimento alle scommesse clandestine. Così come del condizionamento del regolare andamento delle gare, delle corse clandestine di cavalli, dell'usura, delle reti telematiche realizzate per raccogliere, tramite computer, scommesse illegali in tutto il mondo. E ancora delle estorsioni a danno di operatori del settore. Il nucleo centrale della polizia dei giochi e delle scommesse fa parte del Servizio centrale operativo della Direzione centrale anticrimine e coordina altri 26 nuclei interprovinciali. Questi sono istituiti all'interno delle sezioni criminalità organizzata delle squadre mobili distrettuali. Anche in tutte le altre questure però sono presenti per ogni squadra mobile almeno due operatori specializzati. Sono più di 400 in tutta Italia gli agenti che appartengono a questo comparto organizzato in maniera capillare per prevenire e contrastare al meglio l'infiltrazione della criminalità organizzata, sempre più attratta dai guadagni legati a questo settore.

Inoltre, il Decreto n. 231 del 21 novembre 2007, noto come "Decreto antiriciclaggio"<sup>64</sup>, tenta di porre un freno ai tentativi di infiltrazioni criminali nel settore dei giochi, attraverso la predisposizione di specifici presidi. A tal riguardo preme sottolineare come la normativa italiana sia stata ritenuta una delle più efficaci vigenti in Europa, nonché presa come paradigma da altri ordinamenti limitrofi. L'art. 14, individua tra i destinatari della normativa: i) le case da gioco in presenza delle autorizzazioni dell'A.A.M.S.; ii) coloro che svolgono attività di offerta di giochi o scommesse con vincite in denaro sia attraverso la rete internet che altre reti telematiche o di telecomunicazioni (in presenza o in assenza delle autorizzazioni); iii) coloro che svolgono attività di offerta di giochi o scommesse con vincite in denaro su rete fisica in possesso delle regolari concessioni.

Il decreto prevede una struttura di controllo gerarchica che passa anche attraverso gli stessi operatori delle sale da gioco.

Per questo settore Questo adempimento, attraverso l'art. 41 che disciplina l'obbligo di Segnalazione di Operazioni Sospette (S.O.S.), obbliga – quando si sappia, si sospetti, ovvero si abbiano motivi ragionevoli per sospettare che siano in corso o che siano state compiute o tentate operazioni di riciclaggio – ad effettuare una segnalazione all'Unità di Informazione Finanziaria<sup>65</sup>. Per agevolare gli operatori nella valutazione sull'opportunità della S.O.S, il Ministero dell'Interno, con decreto del 17 febbraio 2011, individua i c.d. "indicatori di anomalia".

---

<sup>64</sup> Si veda sul punto Arena M., Presilla M. (2012), *Giochi, scommesse e normativa antiriciclaggio*, Filodiritto, Bologna.

<sup>65</sup> L'Unità di Informazione Finanziaria è la struttura nazionale incaricata di ricevere dai soggetti obbligati, di richiedere ai medesimi, di analizzare e di comunicare alle autorità competenti le informazioni che riguardano ipotesi di riciclaggio o di finanziamento del terrorismo.



## Cap. 3 – Il gioco d’azzardo: le politiche, l’incidenza, gli interventi

---

Sebbene la dimensione individuale del *gambling* rivesta un notevole interesse con riferimento ai processi di cura della patologia e di sostegno psicologico diretti al giocatore d’azzardo patologico, appare non di meno evidente come trattare di questo fenomeno significhi necessariamente contestualizzarlo, riconoscendo la pluralità di dimensioni socio-relazionali, economico-politiche e normative come fattori protettivi o amplificatori dei comportamenti di gioco, poiché determinanti le “caratteristiche strutturali” dell’individuo.

In questo contributo, si intende proporre una breve sintesi ed una comparazione, laddove possibile, di alcuni casi nazionali in materia di gioco d’azzardo (Germania, Svezia, Regno Unito, Francia, Spagna, Stati Uniti), volta alla ricostruzione comparata delle definizioni di gioco e delle politiche d’intervento nel contesto europeo e statunitense, quali elementi direttamente correlati ai processi di vittimizzazione del giocatore, nonché al gradiente criminogeno sotteso al poliedrico mondo del *gambling*.

L’analisi dei quadri normativi nazionali, oltre a riguardare nello specifico la gestione del settore dei giochi, comprende anche il *sistema di regolazione dell’azzardo* che determina i confini della legalità.

Il percorso empirico, prende avvio dal caso tedesco e si sviluppa su un continuum che va da una *gestione dei settori di gioco* prevalentemente statale (monopolio di stato) ad una gestione decentrata delle attività di gioco (privatizzazione), caratteristica del caso statunitense.

Le ricognizioni preliminari hanno talvolta permesso un confronto, laddove possibile, relativo alla *distribuzione delle pratiche connesse al gioco d’azzardo* e al *tasso di prevalenza dei comportamenti patologici* ad esso connessi.

### 3.1. La liberalizzazione dei giochi in Europa e Stati Uniti: alcuni casi nazionali

#### 3.1.1. Il gioco d’azzardo secondo l’Unione Europea

Da un punto di vista comunitario, il gioco d’azzardo viene considerato o, più precisamente, esaminato dalla UE nel suo trattato costitutivo, cioè dal Trattato di Maastricht (7 febbraio 1992), e dalla direttiva 2006/123/CE relativa ai servizi forniti dal mercato interno. Su tali basi la Commissione, nei suoi vari interventi in materia, ha criticato e messo in discussione le norme adottate dagli stati membri, sul tema del gioco d’azzardo. In particolare, la Commissione ha chiesto agli stati membri di spiegare ufficialmente come le leggi, da loro adottate, siano compatibili con i principi fondamentali, contenuti nel trattato e cioè:

- «libertà di stabilimento» (art. 43)<sup>66</sup>;
- «divieto di restrizione dei capitali» (art. 56)<sup>67</sup>;
- «libertà di prestazione dei servizi» (art. 49)<sup>68</sup>.

Tali principi hanno lo scopo di riuscire a tutelare la libertà di movimento nel mercato interno, a prescindere dal luogo di residenza della persona fisica o giuridica e dal luogo di collocamento del capitale<sup>69</sup>.

L'UE considera il gioco d'azzardo particolarmente vulnerabile al rischio di frode e di abuso per l'attività criminale e per questo motivo nel 1992 al summit di Edimburgo, fu deciso di armonizzare a livello europeo la legislazione dei vari paesi membri e di attribuire ai singoli governi competenze per intervenire direttamente in materia scegliendo fra un modello monopolistico o, l'altro, nel quale gli operatori che ottengono apposite licenze possono fornire servizi nell'area dell'azzardo<sup>70</sup>.

Tale decisione non è stata priva di critiche, ciò perché gli stati membri avevano raggiunto un delicato equilibrio le cui origini risiedono in un duplice e contrastante interesse nei confronti del settore del gioco d'azzardo. Tale interesse risiede nel fatto che, solitamente, l'obiettivo dei governi dovrebbe essere quello di proteggere i cittadini, assicurando che il gioco si realizzi all'interno di un ambiente sicuro; tale esigenza finisce con il riflettersi nelle leggi realizzate che prevedono: dal lato dell'offerta, l'introduzione di regimi di autorizzazione per esercitare le attività legate al gioco d'azzardo; dal lato della gestione, l'industria dell'azzardo risulta soggetta a particolari restrizioni che ne cancellano gli obiettivi del libero mercato.

---

<sup>66</sup> Art. 43: «[...] Le restrizioni alla libertà di stabilimento dei cittadini di uno Stato membro nel territorio di un altro Stato membro vengono vietate. Tale divieto si estende altresì alle restrizioni relative all'apertura di agenzie, succursali o filiali, da parte dei cittadini di uno Stato membro stabiliti sul territorio di un altro Stato membro. La libertà di stabilimento importa l'accesso alle attività non salariate e al loro esercizio, nonché la costituzione e la gestione di imprese e in particolare di società ai sensi dell'articolo 48, secondo comma, alle condizioni definite dalla legislazione del paese di stabilimento nei confronti dei propri cittadini, fatte salve le disposizioni del capo relativo ai capitali».

<sup>67</sup> Art. 56: «[...] Sono vietate tutte le restrizioni ai movimenti di capitali tra Stati membri nonché tra Stati membri e Paesi terzi [...] Sono vietate tutte le restrizioni sui pagamenti tra Stati membri, nonché tra Stati membri e Paesi terzi».

<sup>68</sup> Art. 49: «[...] Le restrizioni alla libera prestazione dei servizi all'interno dell'Unione sono vietate nei confronti dei cittadini degli Stati membri stabiliti in uno Stato membro che non sia quello del destinatario della prestazione. Il Consiglio [...] può estendere il beneficio [...] ai prestatori di servizi, cittadini di un paese terzo e stabiliti all'interno della Comunità».

<sup>69</sup> [http://europa.eu/publications/official-documents/index\\_it.htm](http://europa.eu/publications/official-documents/index_it.htm) (accesso verificato il 25/02/2018).

<sup>70</sup> Il piano di azione destinato alle autorità nazionali in materia di azzardo identifica in particolare cinque priorità:

- la conformità dei quadri regolamentari nazionali al diritto dell'Unione Europea;
- il miglioramento della cooperazione amministrativa e del rispetto concreto delle regole;
- la protezione dei consumatori e dei cittadini, dei minorenni e dei gruppi vulnerabili;
- la prevenzione della frode e del riciclaggio di denaro;
- la salvaguardia dell'integrità dello sport e la lotta contro le operazioni di falsificazione dei risultati delle partite.

È possibile notare, mediante le diverse procedure avviate da parte della Commissione, come gli stati membri non siano coerenti nel loro comportamento: «[...] se da un lato, infatti, giustificano le restrizioni e l'esigenza di tutelare il consumatore, dall'altro sono i primi a incoraggiare i cittadini a partecipare ai giochi [...]»<sup>71</sup>.

A tal proposito, è intervenuta anche la Corte di Giustizia europea, nel 2008, affermando che uno stato membro non può applicare restrizioni sugli operatori stranieri se esso stesso, lo Stato, si dimostri impegnato ad espandere il mercato del gioco d'azzardo rimandando al giudice nazionale il compito di verificare se sussista il reato.

In materia di gioco d'azzardo online, si specifica che, il 24 marzo 2011 la Commissione Europea ha pubblicato il Libro Verde per avviare una consultazione pubblica su tutti i problemi di ordine pubblico e gli aspetti relativi al mercato interno derivati dalla celere dilatazione dell'azzardo digitale<sup>72</sup>.

Il Libro verde ha avviato una consultazione sulle regole e le buone pratiche in materia di comunicazioni commerciali per l'apertura di questo mercato, sulle misure destinate a tutelare i consumatori e, d'altro canto, l'utilizzo dei fondi raccolti, sui metodi di promozione dell'azzardo online o, ancora, sui mezzi messi in opera per evitare ogni forma di frode in questo settore.

### 3.1.2. Germania<sup>73</sup>

In questo Paese, l'azzardo è regolato dal Trattato federale *Glücksspielstaatsvertrag* – entrato in vigore il 1° gennaio 2008 con l'approvazione di tutti i Länder tedeschi – di stampo espressamente *dirigista*, laddove prevede che la *gestione* di ogni tipologia di gioco d'azzardo sia *in mano pubblica*, giungendo ad istituire un *regime di sostanziale monopolio* (come peraltro è avvenuto in Italia).

Dapprima, tale fonte definisce e circoscrive il “Glücksspiel” (“gioco d'azzardo”) a «quando, nell'ambito di un gioco, per l'acquisizione di una chance di vittoria viene richiesto un corrispettivo e l'esito vincente dipende totalmente o in misura preponderante dalla sorte. L'esito vincente dipende in ogni caso dalla sorte, quando per la determinazione di esso risulta fondamentale l'incertezza circa la concretizzazione o meno di eventi futuri».

Il Trattato comprende, altresì, i principi fondamentali (scopi) ai quali i singoli Länder sono tenuti ad uniformarsi nell'organizzazione e nella concreta offerta dei giochi d'azzardo pubblici, prevedendo, sinteticamente: la prevenzione dei

---

<sup>71</sup> Rapporto “Il gioco d'azzardo tra legale e illegale. Un focus sul Piemonte”, Osservatorio Libera Piemonte, anno 2012.

<sup>72</sup> Per consultazione del testo del Libro Verde si rimanda al sito internet: [ec.europa.eu/internal\\_market/consultations/docs/2011/online\\_gambling/com2011\\_128\\_it.pdf](http://ec.europa.eu/internal_market/consultations/docs/2011/online_gambling/com2011_128_it.pdf) (accesso verificato il 25/02/2018).

<sup>73</sup> La ricognizione del caso della Germania prende le mosse da una stesura originale del tema dovuta ad Antonio Bonfiglioli e rielaborata da chi scrive (cfr. Rapporto di ricerca 2013, *Le implicazioni criminologiche e vittimologiche del gioco d'azzardo in Emilia-Romagna*, Università di Bologna-Regione Emilia-Romagna).

comportamenti di gioco patologici; una limitata offerta di giochi; la garanzia di tutela dei giovani e dei giocatori; e attività di contrasto degli illeciti nel settore dei giochi. Dunque, l'ente regolatore, in questo caso, sono i singoli Länder che regolano il gioco secondo scelte proprie.

In particolare, lo stato federale prevede una gestione suddivisa dei giochi: il settore delle lotterie e delle scommesse sportive è di monopolio regionale, mentre quello delle slot machine e dei casinò viene affidato ad operatori autorizzati a livello "centrale".

Nello specifico, le autorità locali competenti possono concedere le autorizzazioni per la gestione del gioco d'azzardo, previo accertamento dei requisiti necessari per il perseguimento degli scopi posti in essere dal Trattato. Ne deriva l'obbligo, in capo ai gestori, di esortare i giocatori al "gioco responsabile", al fine di scongiurare le possibili forme di dipendenza dal medesimo.

In questo caso, inoltre, è posto il divieto di organizzazione e di mediazione dei giochi pubblici su Internet, nonché di pubblicizzazione del gioco – per quanto concerne TV, radio, Internet –, affiancato a forti limitazioni, qualora i messaggi pubblicitari non siano accompagnati dalla chiara esposizione delle modalità *legali* di svolgimento del gioco. Si noti che, in tutta la Germania sussiste un controllo a tempo sul gioco d'azzardo: 1 ora massima di gioco; 400 euro di massima vincita; 60 euro di massima perdita.

Convieni considerare che il binomio prevenzione-pubblicizzazione – solo delle modalità di gioco legali – è in linea rispetto alla tendenza degli altri paesi europei (fra cui Italia, Svezia, Regno Unito, Spagna) che ammettono forti elementi di ambiguità: da un lato, contemplando necessaria l'esposizione di informazioni sui possibili risvolti patologici gioco-derivati e/o esortando il "consumo responsabile"; d'altro canto, prevedendo la pubblicizzazione delle forme di gioco lecite.

Il *Glücksspielstaatsvertrag*, che definisce un sostanziale regime di monopolio nella regolamentazione del gioco d'azzardo, nella stesura originale è stato oggetto di pesanti censure da parte della Corte di giustizia dell'Unione europea, mosse dalla necessità di corrispondenza fra la regolamentazione nazionale in materia di azzardo ed i principi generali della Comunità.

Per le stesse ragioni, il progetto di revisione dello stesso, del 15 dicembre 2011, presentato preventivamente alla Commissione europea e sottoscritto da 15 regioni su 16, fu bocciato.

Sinteticamente, le motivazioni che giustificano tali scelte, sia nel primo caso che in quello a seguire, sono piuttosto semplici e riferite agli scopi posti in essere dal Trattato, ai quali i singoli Länder sono tenuti ad uniformarsi nella gestione del settore dei giochi:

- *solo dinanzi a interessi di ordine pubblico* – prevenzione delle oggettive conseguenze negative, criminogene o patologiche, connesse al gioco – tali per cui è sconsigliato il ricorso a forme più o meno accentuate di liberalizzazione del settore dell'azzardo, *gli stati membri sono pienamente liberi di canalizzare il "bisogno di piacere" e la gestione dei giochi d'azzardo attraverso la predisposizione di monopoli pubblici;*
- pur dovendo ammettere la possibilità di limitazione nella gestione e nell'organizzazione dell'azzardo per ragioni di ordine sociale, non si giustifica che *al contempo si promuovano e si pubblicizzino in modo massiccio i giochi e*

*le scommesse* (quanto alla Germania, la Corte fa riferimento in particolare alle lotterie), per evidenti ragioni economiche, finendo per *tradire le ragioni legittimanti il regime monopolistico*;

- *i criteri per la concessione delle licenze* devono essere *chiari, oggettivi e non discriminatori*. Per esempio, non possono contemplare limitazioni relative al settore dell'online, circoscritto al settore delle scommesse sportive (non si estende, dunque, ai casinò o al poker) ed al rilascio di massimo 20 licenze, lesive del *principio di "libera prestazione dei servizi"* (art. 56 del Trattato UE) o la collocazione della sede esclusivamente in territorio nazionale.

Secondo quanto riporta l'ultimo Rapporto sulle droghe e il fenomeno della dipendenza per il 2017 il numero dei dipendenti da gioco d'azzardo è in calo negli ultimi otto anni. Lo studio indica che sulla popolazione generale la percentuale dei giocatori problematici è pari allo 0,42%, mentre quella dei giocatori patologici scende allo 0,37%. Nel 2009 le cifre erano dello 0,64% per il gioco problematico e 0,45% per quello patologico, nel 2011 rispettivamente dello 0,51% e 0,49% e nel 2013 0,69% e 0,82% (Agimeg, 2017<sup>74</sup>).

## Riferimenti bibliografici

- Adams M. (2009), *Schriftliche Stellungnahme zum Thema: Prävention der Glücksspielsuchtstärken*, Hamburg.
- Alber S. (2009), "Grundprinzipien des europäischen Glücksspielrechts", in Becker T. (a cura di), *DerStaatsvertrag zum Glücksspielwesen und dessen Umsetzung*. Frankfurt/M., P. Lang.
- Arendts M. (2010), Europäisches Glücksspielrecht: Das Jahr der Entscheidungen – Die beim EuGH anhängigen Vorlageverfahren zu Wetten und Glücksspielen, in *ZfWG (Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht)*, 01/2010, 8-16B.
- Becker T. (2008), "Gefährdungspotential von Glücksspielen für den Spieler und die Gesellschaft", in *Neue rechtliche Rahmenbedingungen für das Glücksspielwesen, Schriftenreihe zur Glücksspielforschung*, Band 3, Stuttgart.
- Buth S., Stöver H. (2008), *Glücksspielteilnahme und Glücksspielprobleme in Deutschland: Ergebnisse einer bundesweiten Repräsentativbefragung*, Bremen.
- Diegmann H., Hoffman C. (2008), *Praxishandbuch für das gesamte Spielrecht*, Stuttgart.
- Dieterlein J. (2010), *Vortrag: Die Glücksspielregulierung in Deutschland. Aktuelle Bestandsaufnahme und offene Fragen*, Düsseldorf.
- Fackler S. (2009), *Fernsehen und Glücksspiel*, München.
- Fiedler I. (2008), *Das Gefährdungspotential von Glücks- und Geschicklichkeits-spielen, soziale Kosten und rechtspolitische Emp fehlungen*, Norderstedt.
- Fischer J. (2009), *Das Recht der Glücksspiele im Spannungsfeld zwischen staatlicher Gefahrenabwehr und privatwirtschaftlicher Betätigungsfreiheit*, Frankfurt/M.
- Gebhardt I., Grüsser Sinopoli S. (2008), *Glücksspiel in Deutschland, Ökonomie, Recht, Sucht*, Berlin.
- Köberl J., Pretenthaler F. (2009), *Kleines Glücksspiel-Großes Leid? Empirische Untersuchungen zu den sozialen Kosten des Glücksspiels in der Steiermark*, Graz.
- Putz M. (2008), *Risikofaktoren der Glücksspiele*, Dresden.

---

<sup>74</sup> Agimeg - Agenzia Giornalistica sul Mercato del Gioco, per consultazione si rimanda al sito internet: <https://www.agimeg.it/> (accesso verificato il 25/02/2018).

- Volkwein T. (2009), *Die Rechtsproblematik der Sportwette: legislative Erfordernisse nach dem Urteil des Bundesverfassungsgerichtes vom 28.03.2006*, Hamburg.
- Von Külmer C. (2009), *Die Liberalisierung des Online-Sportwettenmarktes in Deutschland: Chancen und Risiken für den Sport, die Medien und die Wirtschaft*, Hamburg.

### 3.1.3. Svezia<sup>75</sup>

In Svezia, dinnanzi all'introduzione della lotteria nazionale (1980) ed al moltiplicarsi delle offerte di gioco, l'azzardo ha assunto dimensioni rilevanti e continua a subire una forte spinta commerciale così da presentarsi come nuova "incentivata forma di consumo".

Nell'ultimo decennio la moltiplicazione delle offerte di gioco (non di meno online e via sms) ha prodotto l'ingresso dei giochi in mondi sociali nuovi, nonostante la *percentuale dei giocatori in valore assoluto*, evidenzi<sup>76</sup>, in questo lasso di tempo, un calo complessivo dall'88% al 70%, fatta eccezione per i giochi con le carte per gli uomini e le scommesse sui cavalli per le donne; così anche il *tasso dei giocatori problematici* vede un, seppur lieve, decremento, con passaggio dal 2,2% al 2%, escludendo la classe di età 18-24 anni dove si è registrato un aumento di circa il doppio (5% vs 9%). Ma sui dati relativi alla severità del gioco d'azzardo in questo Paese, si ritornerà diffusamente più oltre.

La regolamentazione relativa al settore dell'azzardo è stabilita a livello nazionale e prevede una *gestione dei giochi prevalentemente statale*, non consentendo profitti privati relativi al settore dei giochi (fatta eccezione per una realtà marginale, i cosiddetti casinò presenti in alcuni ristoranti) in quanto l'*unico beneficiario* degli introiti derivati dal gioco d'azzardo è lo Stato.

Pertanto, la gestione dei giochi è affidata a due aziende completamente pubbliche: l'*Ab Svenska Spel*, attiva nel settore delle lotterie (si noti che la definizione svedese di lotteria include le scommesse sui cavalli), delle scommesse sportive, delle slot machine e dei casinò; e l'*Ab Trav Och* che, invece, gestisce le scommesse ippiche.

La normativa che disciplina le attività e l'offerta di gioco in Svezia è piuttosto semplice e composta dal *Lottery Act* (1994), che regola tutti i giochi legati al mondo delle scommesse legali, il bongo, le slot machine, le roulette, i giochi di carte; e dal *Casinò Act* (1999), che riguarda solo i giochi da casinò.

Si consideri che in Svezia, ad oggi, sono legali solo le *video lottery* a terminale (ad esclusione, dunque, di tutte le macchinette da gioco).

Inoltre, un emendamento del 2002, consente alle organizzazioni no profit di organizzare bingo, lotterie, e casinò online attraverso sms e televisione digitale.

Trattando del caso svedese, va, altresì, osservato che il primo casinò è stato aperto solo nel 2000 ed esistono solo casinò di Stato.

---

<sup>75</sup> La ricognizione del caso della Svezia prende le mosse da una stesura originale del tema dovuta a Linda Lombi e rielaborata da chi scrive (cfr. Rapporto di ricerca 2013, *Le implicazioni criminologiche e vittimologiche del gioco d'azzardo in Emilia-Romagna*, Università di Bologna-Regione Emilia-Romagna).

<sup>76</sup> I dati riportati sono relativi ai risultati comparati di due ricerche sulla prevalenza del gioco d'azzardo in Svezia (1999-2008/2009) condotte dall'Istituto svedese di Salute pubblica (*Swedish Institute of Public Health*).



Si noti che, al pari degli altri paesi europei, lo stato svedese prevede la concessione delle licenze, per espresso disposto normativo, e ne affida la gestione allo *Swedish Gaming Board*, controllato dalla guardia di finanza ed attivo dal 1994; oltre ad adottare rigide regole per la diffusione di informazioni sulla natura del gioco d'azzardo (comparabilmente per nostro interesse a Italia, Germania, Svezia, Spagna, Regno Unito). D'altro canto, nel 2003 la *Sveska Spel* ha detenuto la sesta posizione nella classifica delle aziende svedesi che hanno speso denaro in pubblicità, incorporando una contraddizione tipica dei casi nazionali considerati in quest'ambito e del complessivo panorama europeo in materia di gioco d'azzardo nonché correlata all'effettiva redditività del gioco: da un lato, la promozione di politiche preventive, dall'altro la pubblicizzazione di tutte (o quasi) le forme di gioco legali.

Infine, declinare il tema del gioco d'azzardo con riferimento alla Svezia significa riflettere in merito alla *diffusione delle pratiche di gioco d'azzardo*, con particolare attenzione al rapporto fra *gambling* e devianza individuale.

I dati di uno studio di prevalenza sull'azzardo in Svezia nell'anno 2009 (*Swedish National Institute of Public Health*, 2009) mostrano che il 70 % degli intervistati ha giocato d'azzardo negli ultimi 12 mesi (fra questi solo un terzo gioca ad un unico gioco e le differenze di genere sono elevate: i maschi giocano di più eccetto che nella lotteria) ed il 44% ha giocato almeno una volta nell'ultimo mese. All'interno di queste percentuali si registra un tasso di prevalenza di *comportamenti di gioco compulsivi* pari al 2% che coinvolge prevalentemente la *fascia di età 18-24 anni*.

Si rifletta soprattutto sul dato relativo ai giochi illegali: il 3% degli intervistati risulta avere giocato regolarmente (almeno 6 volte nell'ultimo anno) a *giochi proibiti* (tra la classe 18-24 il tasso triplica).

In aggiunta, uno dei problemi che più coinvolge il Paese è la diffusione del gioco d'azzardo tra i minori soprattutto se maschi. Fra i giochi elettivi: la lotteria (33%), al poker (33%), le scommesse sportive (23%) e le slot machine (18%).

I giocatori problematici sono prevalentemente *maschi* di età compresa fra i 18 ed i 24 anni e il rischio aumenta se il soggetto è coinvolto in più giochi. Il rischio più elevato è tra i minori e i soggetti con gli stessi *pattern* di gioco che tendono ad avere la stessa probabilità di sviluppare una condotta compulsiva, indipendentemente dal genere di appartenenza. Inoltre, è stato verificato che i giochi a cui si associano maggiori rischi di sviluppo di una condotta patologica sono quelli *online*, seguiti dal *bingo*, dalle *slot machine*, dal *poker* e dai *giochi da casinò*.

Le condotte di gioco patogene si associano con frequenza a *problemi legati alla salute mentale*. I *gamblers* di sesso maschile *consumano* più frequentemente *alcol e tabacco* (mettendo pertanto in rilievo corrispondenze significative tra *gambling* ed altre condotte a rischio), mentre le donne con problemi di ludopatia sono con maggior frequenza *single*.

Rispetto allo scenario internazionale, la diffusione di giocatori patologici in Svezia è simile a quella del contesto inglese.

## Riferimenti bibliografici

- Ronnberg S., Abbott M., Volberg R. (1999), *Swedish pathological gambling prevalence study Proposals*, Report No. 1 of the National Institute of Public Health, Series on Gambling, Beroendecentrum Nord, Karolinska Sjukhuset, Stockholm.
- Rönnerberg S., Volberg R., Abbott M., Munck I. (2001), *A Program for Research on Gambling and Gambling Problems in Sweden 2002-2006*, Beroendecentrum Nord, Karolinska Sjukhuset, Stockholm.
- Swedish National Institute of Public Health (2009), *SWELOGS – a population study on Gambling and Health 2008/09: A presentation of keyfindings from the first data collection*, disponibile al sito: <http://www.fhi.se/Documents/Vart-uppdrag/spel/SWELOGS/frukostseminarium-nov-2009-english.pdf> (accesso verificato il 25/02/2018).

### 3.1.4. Regno Unito<sup>77</sup>

Dal 2007 ad oggi, nel settore dei giochi inglese si è verificata una vera e propria rivoluzione che ha modificato in modo rilevante i comportamenti di gioco: una *maggiore liberalizzazione del gioco d'azzardo*, la previsione di una *strategia di responsabilizzazione individuale e sociale* e la possibilità di *pubblicizzazione del gioco*.

L'aumento dell'offerta di giochi, proposti in ambiti facilmente raggiungibili, dedicati anche ad altre attività, nonché online, ha comportato una diffusione generalizzata dei comportamenti di gioco, trasversale ai *generi* (seppure con una maggiore incidenza sul sesso maschile, il rapporto è 65% contro 71%), alle *fasce d'età* (la prevalenza è più alta tra coloro che appartengono alla fascia di età 35-44 anni), ai *gruppi etnici* (nonostante i bianchi giochino più dei neri e degli asiatici – i dati si attestano al 70%, 39%, 45% –), alle *fasce di reddito* (all'aumentare del reddito cresce il numero dei giocatori) e al *grado di istruzione* (i più istruiti hanno meno probabilità di giocare d'azzardo).

Nello specifico, i dati (Wardle *et al.*, 2007) mostrano che, nel lasso di tempo che va dal 1999 al 2007, la percentuale complessiva dei giocatori ha evidenziato un calo complessivo, seppur del 4% (dal 72%, circa 33 milioni di adulti, al 68% della popolazione), mentre sono aumentati i casi patologici (dallo 0,8% all'1,2%)<sup>78</sup>.

Questo scenario è inserito nel quadro di una società civile maggiormente tollerante verso il gioco, del rapido progresso tecnologico e della necessità di individuare un nuovo regime di licenza sulla base di interessi commerciali.

L'atto normativo che disciplina il settore dei giochi è il *Gambling Act*, emanato nel 2005 ed entrato in vigore nel 2007, che, pur dinnanzi agli obblighi che esso prevede, ha posto fine alle restrizioni sul gioco che avevano caratterizzato le

---

<sup>77</sup> La ricognizione del caso del Regno Unito prende le mosse da una stesura originale del tema dovuta a Linda Lombi e rielaborata da chi scrive (cfr. Rapporto di ricerca 2013, *Le implicazioni criminologiche e vittimologiche del gioco d'azzardo in Emilia-Romagna*, Università di Bologna-Regione Emilia-Romagna).

<sup>78</sup> I dati riportati sono relativi ai risultati comparati di due indagini nazionali sulla prevalenza del gioco d'azzardo nel Regno Unito, condotte l'una nel 1999 e l'altra nel 2007.

politiche precedenti (*Gaming Act*, 1968; *Lotteries and Amusement*, 1976), segnando il passaggio verso una maggiore liberalizzazione del settore dell'azzardo.

La normativa citata impone a tutti gli operatori di gioco d'azzardo di soddisfare quanto previsto dal *codice di "responsabilità"*, il quale prevede, come condizione di licenza, la diffusione di informazioni responsabilizzanti relative agli effetti dannosi del gioco d'azzardo ed alle modalità dei giochi di natura non problematica (similmente alla previsione del legislatore italiano, svedese, spagnolo, inglese, tedesco) e l'esposizione di un'apposita segnaletica o di materiale informativo nel luogo di gioco o fisico o virtuale utili al riconoscimento delle forme di gioco patologiche ed alla segnalazione della presenza sul territorio dei servizi di assistenza dedicati alla cura ed al reinserimento sociale. I contenuti di queste informative sono chiaramente esplicitati all'interno del *Licence Conditions and Codes of Practice* (LCCP), pubblicato nel 2007 dalla *Gambling Commission* (l'ente regolatore), nel quale sono stabilite anche alcune condizioni legate alla visibilità delle informazioni.

In ultimo, nel complesso dei dati riferiti alla distribuzione delle pratiche di gioco d'azzardo nel Regno Unito, va segnalata la severità della dipendenza da gioco.

È stata infatti verificata la correlazione fra la moltiplicazione dell'offerta di gioco (e delle sue tipologie) e l'aumento dei giocatori a rischio o patologici.

I comportamenti di gioco compulsivi riguardano lo 0,6% della popolazione (1,0% maschi, 0,2% femmine) e sono distribuiti soprattutto tra i più giovani (classe di età: 16-34 anni). Tuttavia, se si escludono i giocatori della lotteria nazionale i dati si attestano all'1.3% e all'1.2% rispettivamente.

Inoltre, significative correlazioni sono state verificate tra gioco d'azzardo problematico e l'essere maschio oppure in relazione ad una rete parentale di giocatori, ed ancora tra *gambling* e altre *condotte a rischio* (consumo di tabacco, alcol e droghe illecite).

Infine, la comparazione fra i dati relativi alla distribuzione dei giochi in Gran Bretagna e gli altri casi nazionali considerati in quest'ambito rivela una similitudine rispetto a quanto avvenuto in Svezia e relativa all'aumento dell'offerta dei giochi, ad un calo complessivo dei giocatori in valore assoluto, seppur con specifiche distinzioni; e ad un'incidenza maggiore dei comportamenti di gioco patologici – talvolta correlati prevalentemente al sesso maschile e ad altre condotte a rischio (ad es. uso di alcol e/o tabacco) –.

## Riferimenti bibliografici

Gambling Commission (2007a), *Licence Conditions and Codes of Practice*, disponibile al sito internet:  
<http://www.gamblingcommission.gov.uk/UploadDocs/publications/Document/LCCP%20June%202007.pdf.aspx> (accesso verificato il 25/02/2018).

Gambling Commission (2007b), *Machine standards Category B3, B4, C and D (Legacy machines)*, disponibile al sito internet:  
[http://www.gamblingcommission.gov.uk/UploadDocs/Contents/Documents/Machine%20Standards%20B3,%20B4,%20C%20and%20D%20\(Legacy%20machines\).pdf.aspx](http://www.gamblingcommission.gov.uk/UploadDocs/Contents/Documents/Machine%20Standards%20B3,%20B4,%20C%20and%20D%20(Legacy%20machines).pdf.aspx) (accesso verificato il 25/02/2018).

- Gambling Commission (2007c), *Gambling machine permits codes of practice: Responses*, disponibile al sito internet: [http://www.gamblingcommission.gov.uk/UploadDocs/Contents/Documents/Gaming%20Machine%20Permits%20Code%20of%20Practice%20Responses.pdf\\_aspx](http://www.gamblingcommission.gov.uk/UploadDocs/Contents/Documents/Gaming%20Machine%20Permits%20Code%20of%20Practice%20Responses.pdf_aspx) (accesso verificato il 25/02/2018).
- Grun L., McKeigue P. (2000), "Prevalence of excessive gambling before and after introduction of a national lottery in the United Kingdom: another example of the single distribution theory", *Addiction*, 95(6): 959-966.
- Hodgins D.C., el-Guebaly N. (2004), "Retrospective and prospective reports of precipitants to relapse in pathological gambling", *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 71: 71-80.
- Light R. (2007), "The Gambling Act 2005: Regulatory containment and market control", *Modern Law Review*, 70: 26-53.
- Moodie C., Finnigan, F. (2006), "Prevalence and correlates of youth gambling in Scotland", *Addiction Research and Theory*, 14: 365-85.
- Paton D., Siegel D.S., Williams L.V. (2004), "Taxation and the demand for gambling: New evidence from the United Kingdom", *National Tax Journal*, 57(4): 847-861.
- Shepherd R.M., Ghodse H., London M. (1998), "A pilot study examining gambling behaviour before and after the launch of the National Lottery and scratch cards in the UK", *Addiction Research & Theory*, 6(1): 5-12.
- Wardle H., Sproston K., Orford J., Erens B., Griffiths M., Costantine R., Pigott S. (2007), *British Gambling Prevalence Survey 2007*, National Centre for Social Research, disponibile al sito internet: [http://www.gamblingcommission.gov.uk/research\\_consultations/research/bgps/bgps\\_2007.aspx](http://www.gamblingcommission.gov.uk/research_consultations/research/bgps/bgps_2007.aspx) (accesso verificato il 25/02/2018).
- Williams R.J., West B.L., Simpson I.R. (2007), *Prevention of problem gambling: A comprehensive review of the evidence*, Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre, Guelph, Ontario, Canada.

### 3.1.5. Francia<sup>79</sup>

In questo ambito, si cercherà di affrontare il caso francese a partire dalla definizione di gioco d'azzardo, riferita specificatamente ai giochi online e contenuta nella più recente normativa (atto n°476/2010 del 12 maggio 2010) relativa alla concorrenza e alla regolazione del settore dei giochi per denaro e di quello online. Nel contesto francese dell'azzardo, qualora l'esito di un gioco dipenda del tutto o prioritariamente dal caso (anziché dalle abilità del giocatore) non può essere autorizzato, fatta eccezione per il caso in cui sia offerto da una delle due imprese monopolitiche del settore: l'*Autorité de Régulation des Jeux en Ligne* (ARJEL) e la *Commission Supérieure des Jeux* (Commissione superiore dei giochi).

Si consideri, però, che la Francia non si caratterizza per una gestione prettamente monopolistica dell'azzardo, ma, in questo paese, similmente a quanto avviene in Svezia, l'amministrazione del settore dei giochi è *separata*, ovvero affidata in via preliminare ad *organismi statali*, ma anche ad *operatori privati*, distintamente soggetti a tassazione fiscale.

---

<sup>79</sup> La ricognizione del caso della Francia prende le mosse da una stesura originale del tema dovuta a Davide Bertaccini e Rossella Selmini e rielaborata da chi scrive (cfr. Rapporto di ricerca 2013, *Le implicazioni criminologiche e vittimologiche del gioco d'azzardo in Emilia-Romagna*, Università di Bologna-Regione Emilia-Romagna).

Storicamente, il sistema dei giochi francese vede il passaggio da un regime regolatorio di proibizione-ed-esenzione – progressivamente affiancato dall'introduzione in via eccezionale di specifiche attività di gioco – alla *liberalizzazione* delle attività di gioco, segnata, per finire, dalla legalizzazione della pratiche ludiche online.

La *Française des Jeux* (la lotteria nazionale francese) è nata nel 1933 per aiutare gli invalidi di guerra e le vittime di calamità agricole. Mentre, nel 2010 nasce l'ARJEL, ente regolatore del gioco online (si noti che prima del 2010, quasi tre milioni di utenti giocavano in linea su siti illegali).

Nel 2010, dunque, in un contesto europeo caratterizzato da una florida discussione politica sui giochi d'azzardo e da forti disparità tra le legislazioni nazionali, accomunate però da una progressiva liberalizzazione e legalizzazione delle pratiche di gioco, il legislatore francese decise di regolamentare il mercato dell'online, la libera concorrenza e la concessione di licenze agli operatori. Questa apertura però non comprende i giochi di casinò, che sono tuttora vietati su Internet.

Nello specifico, i casinò sono autorizzati esclusivamente nelle località con almeno mezzo milione di abitanti e specifici requisiti, regolamentati dalla modifica legislativa del 1988.

Attualmente, dopo la legalizzazione dei giochi in rete, il sistema dei giochi francese è costituito da quattro distinti settori, vale a dire: le lotterie, le scommesse sportive e quelle ippiche, i casinò e i circoli da gioco, ed, infine, i giochi online.

I primi due settori sono gestiti esclusivamente da *due imprese monopolistiche*, *La Française des jeux* – “La Francia dei giochi” – e la *Pari Mutuel Urban* (PMU) – “Scommessa reciproca urbana” –.

*La Française des jeux* è una società fondata nel 1967, che si classifica come la prima rete locale in Francia con 36.600 punti vendita in 12.000 comuni (uno per ogni 1.700 abitanti), tra cui tabacchi, bar ed edicole, negozi di paese e stazioni di servizio. Ed il 72% di essa è di proprietà dello Stato francese.

Il *Pari Mutuel Urbai*, invece, è una società di interesse economico nel settore ippico, che prende vita nel 1930 e raggruppa 50 ippodromi. Con 11.200 punti vendita, si distingue per essere il primo operatore di Parigi sulle corse dei cavalli e in Europa, nonché secondo al mondo dopo il Giappone. Dall'estate 2010, il PMU gestisce anche le scommesse sportive e i giochi di poker online.

Nel settore dei casinò e dei circoli da gioco, invece, operano anche i *soggetti privati*, seppur i criteri per la concessione delle licenze siano piuttosto articolati.

Infine, è di responsabilità dell'*Autorité de Regulation des Jeux en Ligne* (ARJEL) la regolazione del settore dei giochi online, il controllo del regolare svolgimento delle attività di gioco digitale, nonché la prevenzione e il sanzionamento di illeciti penali.

Nel caso francese, le competenze regolatorie in materia di azzardo sono suddivise fra i *Ministeri dell'economia, dell'agricoltura e dell'interno* e la *Commission Supérieur del Jeux* (Commissione superiore dei giochi).

Agli enti locali, invece, è riconosciuta centralmente la facoltà di approvare l'apertura dei casinò e dei circoli da gioco e di fissare le quote relative alla tassazione degli operatori sul territorio di riferimento.

Inoltre, una delibera del 2006 ha introdotto il *Comité consultatif pour l'encadrement des jeux et de jeu responsable* (Comitato consultivo per

l'inquadramento dei giochi e del gioco responsabile), con fondamentale ruolo di prevenzione dei crimini correlati all'azzardo (individuali o consumati da organizzazioni criminali coinvolte nell'azzardo) nonché di tutela della trasparenza delle attività di gioco sul territorio nazionale.

Per ciò che concerne la prevalenza dei comportamenti ludici, da quanto rivela l'Osservatorio nazionale sul gioco d'azzardo in Francia ci sarebbero almeno 200.000 giocatori patologici e 1.000.000 giocatori a rischio (Jamma, 2017<sup>80</sup>).

L'incidenza del gioco a rischio sembra essere aumentata da quando, nel 2010, è stata approvata la legge di apertura del mercato delle scommesse ippiche, delle scommesse sportive, del poker, fino ad allora sotto il monopolio di casinò (Française des jeux e Pari Mutuel Urbai), nonché del mercato dei giochi online. Dal 2010 ad oggi il numero dei giocatori patologici è cresciuto dal 0,9% all'1,4% sulla popolazione generale (ivi).

L'Osservatorio nazionale sul gioco rileva inoltre che la percentuale di francesi che hanno partecipato al gioco d'azzardo nel corso del 2017 è aumentata significativamente dal 2010, dal 46,4% al 56,2% sulla popolazione degli abitanti. La spesa media per giocatore è di 770 euro l'anno ma quelli che spendono meno di 500 euro sono passati dal 90,1% all'80,9% e la percentuale di chi spende più di 1.500 euro dall'1,8% al 7,2% (ivi).

## Riferimenti bibliografici

- Boulangier M. (2011), *Jeux de hasard, jeux de argent. Comprendre. Prevenir. Soigner*, L'Harmattan, Paris.
- Coryn T., Fijnaut C., Littler A. (a cura di) (2008), *Economic aspects of gambling regulation: EU and US perspectives*, Nijhoff, Leiden.
- Escande M. (2013), *Droit des jeux d'argent et de hasard. Les mutations de l'ordre public*, préface de Céline Castets-Renard, L'Harmattan, Paris.
- Hornle J., Zammit B. (2010), *Cross-border online gambling law and policy*, Elgar, Cheltenham.
- Järvinen-Tassopoulos J. (2010), "Les jeux d'argent en ligne", *Les Cahiers européens de l'imaginaire*, 2: 218-222.
- Järvinen-Tassopoulos J. (2010), "Les jeux d'argent: un nouvel enjeu social", *Pensée Plurielle*, 1(23): 65-76.
- Jouette Melchior A. (2011), "French Contract Law and Protection of the Internet Gambler in the New French Legislation", in Littler A., Hoekx N., Fijnaut C., Verbeke A.-L. (a cura di), *In the Shadow of Luxemburg: EU and National Developments in the Regulation of Gambling*, Nijhoff, Leiden.
- Littler A., Fijnaut C., (a cura di) (2007), *The Regulation of Gambling: European and National Perspectives*, Nijhoff, Leiden.
- Littler A. (2011), *Member States versus the European Union: The Regulation of Gambling*, Nijhoff, Leiden.
- Péraldi Leneuf F. (2011), "The New French Legislation on Online Gambling in its European Perspective", in Littler A., Hoekx N., Fijnaut C., Verbeke A.-L. (a cura di), *In the Shadow of Luxemburg: EU and National Developments in the Regulation of Gambling*, Nijhoff, Leiden.

---

<sup>80</sup> Jamma – Il primo quotidiano del gioco pubblico, per consultazione si rimanda al sito internet: [www.jamma.tv](http://www.jamma.tv) (accesso verificato il 25/02/2018).

### 3.1.6. Spagna<sup>81</sup>

Con l'entrata in vigore del nuovo *Gaming act* (legge 13/2011), che definisce il quadro normativo delle attività di gioco nelle sue diverse forme, per garantire la tutela dell'ordine pubblico, la lotta contro le frodi in tutela dei diritti dei partecipanti ai giochi, la Spagna si è posta all'avanguardia nella disciplina del gioco telematico in tutti i suoi aspetti.

La progressiva apparizione sul mercato del gioco di nuovi attori e la necessità di un'offerta di gioco dimensionata, ha generato nel settore il bisogno di nuovi supporti normativi atti a garantire certezza giuridica sia agli operatori che agli utenti, senza dimenticare l'essenziale tutela dei minori e delle persone che hanno volontariamente richiesto di essere esclusi dal *gaming*, nonché la tutela dell'ordine pubblico e la prevenzione dei fenomeni di riciclaggio e di finanziamento del terrorismo.

Nello specifico, la legge 13/2011 è volta a creare un ambiente di gioco online ben definito, in cui sia gli utenti che gli operatori hanno precisi diritti e obblighi da rispettare.

La recente legislazione include tutte le forme di gioco che si svolgono attraverso strumenti elettronici (internet, televisione, telefoni cellulari e qualsiasi altro sistema di comunicazione interattiva), inoltre, disciplina la distribuzione delle lotterie gestite dai monopolisti *Once* e *Lae* (si veda oltre).

Poiché la legge prescrive che tutte le forme di gioco da essa non menzionate sono illegali, le scommesse live e il bingo dovrebbero essere considerati come tali, in linea di principio. Ma questo, ovviamente, si scontra con una realtà consolidata, per la quale in molte regioni questi prodotti sono legali, sia pur nel loro ristretto ambito.

Inoltre, sono previsti divieti oggettivi, riferiti alle attività lesive della dignità delle persone o dei diritti e delle libertà costituzionalmente previsti, e soggettivi, a tutela dei minori di età o delle persone che abbiamo chiesto volontariamente che venga loro vietato il gioco o coloro ai quali sia stato vietato da una sentenza definitiva, nonché di una serie variegata di soggetti coinvolti nelle attività di gioco.

In pratica, la gestione del sistema dei giochi sul territorio spagnolo è suddivisa fra i monopolisti delle lotterie, (la *Societat Estatal Loterías y Apuestas del Estado* – Società statale lotterie e scommesse – e *l'Organización Nacional de Ciegos Españoles* – Organizzazione nazionale dei ciechi spagnoli –) e gli operatori privati, a cui spetta l'esercizio delle attività di gioco non esclusive.

Si noti che le imprese di monopolio sono entrambe di proprietà statale e non soggette a regime fiscale, mentre a tutti gli operatori che forniscono servizi sul territorio spagnolo è richiesto di ottenere la relativa licenza, concessa dalla *Comisión Nacional del Juego* (CNJ) e subordinata al pagamento delle tasse amministrative.

In questo caso, le tre principali autorità di regolazione dell'industria del gioco sono il *Ministero dell'Economia e del Tesoro*, che si occupa di disciplinare ciascuna attività ludica, seguendo i criteri stabiliti dal Consiglio per il controllo; la *Comisión Nacional del Juego* (CNJ), che gestisce l'assegnazione delle licenze, regola il

---

<sup>81</sup> La ricognizione del caso della Spagna prende le mosse da una stesura originale del tema dovuta a Davide Bertaccini e Rossella Selmini e rielaborata da chi scrive (cfr. Rapporto di ricerca 2013, *Le implicazioni criminologiche e vittimologiche del gioco d'azzardo in Emilia-Romagna*, Università di Bologna-Regione Emilia-Romagna).

corretto funzionamento del mercato, risolve le controversie tra operatori e garantisce la tutela degli interessi generali; e il *Consejo de Políticas del Juego* (CPJ), organo di indirizzo e di coordinamento delle azioni intraprese a livello regionale e nazionale. La CNJ ha altresì il compito di vigilanza degli illeciti relativi al settore dei giochi.

Vale la pena considerare che il sistema dei giochi spagnolo incorpora una contraddizione tipica della maggior parte dei paesi europei coinvolti nei giochi (es. Italia, Svezia e Regno Unito) e correlata all'effettiva redditività del gioco, prevedendo, da un lato, la pubblicizzazione dei giochi quale condizione per il conseguimento dei titoli abilitativi e, dall'altro, contemplando campagne di sensibilizzazione dei rischi sanitari, finanziari e criminogeni derivati da condotte ludiche patologiche e politiche a sostegno del "gioco responsabile".

In ultima analisi, il gioco d'azzardo patologico in Spagna interessa un numero di persone compreso tra 30.000 a 100.000 individui, ovvero una percentuale, relativamente bassa, compresa tra lo 0,1% e lo 0,4% del totale della popolazione di età compresa tra i 18-75 anni (Jamma, 2015<sup>82</sup>).

## Riferimenti bibliografici

- Cases J.I. (2011), "*La transformación de las políticas públicas de juego de azar en España, GAPP*", *Revista Gestión y Análisis de Políticas Públicas*, 6: 75-105.
- Delgado Chesa O. (2013), *L'aventura de l'automàtic*, Andemar, Barcelona.
- Garrido M., Jaén P., Domínguez A. (a cura di) (2004), *Ludopatía y relaciones familiares: clínica y tratamiento*, Ediciones Paidós Iberica S.A., Barcelona.
- Ley 13-2011, de 27 de mayo, de regulación del juego (España).
- Littler A. (2011), *Member states versus the European Union: the regulation of gambling*, Nijhoff, Leiden.
- Littler A., Hoekx N., Fijnaut C., Verbeke A.-L. (a cura di) (2011), *In the shadow of Luxemburg: EU and national developments in the regulation of gambling*, Nijhoff, Leiden.
- Palomar Olmeda A.; Andrés Álvez R.; Palomar Licerias N. (2012), *Código del Juego*, Thomson Reuters Aranzadi-Fundación Codere, Cizur Menor.
- Pino Abad M. (2012), *El delito de juegos prohibidos: análisis histórico-jurídico*, Dykinson, Madrid.
- Ruiz Almendral V., Zornoza J. (2012), *La necesaria eliminación de los tributos sobre el juego en España*, El Sector del Juego, Instituto de Empresa, Madrid, mayo.
- Ruiz Martínez F.J. (a cura di) (2011), *Segundo informe sobre la percepción social respecto al juego de azar en España*, Instituto de Política y Gobernanza, Universidad Carlos III de Madrid, Madrid.

---

<sup>82</sup> Jamma – Il primo quotidiano del gioco pubblico, per consultazione si rimanda a: [www.jamma.tv](http://www.jamma.tv) (accesso verificato il 25/02/2018).



### 3.1.7. Stati Uniti<sup>83</sup>

Nel tentativo di risoluzione del sistema dei giochi statunitense, si segnala, dapprima, una differente concezione del termine inglese *gambling* nel suddetto contesto, riferito indiscriminatamente a tutte le attività di gioco, rispetto al significato che assume nel panorama europeo in cui è utilizzato per indicare la dimensione patogena dell'azzardo.

Piuttosto, i comportamenti di gioco patologici sono definiti dal DSM-V (Manuale Diagnostico e Statistico curato dall'Associazione americana dei medici psichiatri – APA –) come *gambling disorder*<sup>84</sup>.

Tale specifica è, con probabilità, indicativa del generalizzato clima di “tolleranza” delle società federali nei confronti dell'azzardo, quale *pratica legalizzata negli Stati Uniti* (seppur differentemente regolata in ogni singola realtà giuridica).

L'evoluzione del settore dei giochi statunitense può essere distinta in *tre fasi* e cela dalle sue origini una blanda politica statale mirata principalmente a ricavare irrinunciabili introiti economici, ma anche diretta ad attirare consensi creando posti di lavoro e tacendo le conseguenze patologiche, ma anche più marcatamente sociali, del fenomeno.

Dapprima, lo Stato del *New Hampshire*, a partire dal 1964, sostenne la nascita e l'espansione delle *lotterie* sul territorio nazionale, adottando una politica finalizzata (implicitamente) al guadagno di utili finanziari senza dover ricorrere ai classici canali, ben poco popolari, del prelievo fiscale.

Nel 1975, come secondo passaggio, lo stato del *New Jersey* legalizzò il gioco d'azzardo entro i *casinò* in *Atlantic City*, “allo scopo” dichiarato di rivitalizzare una città che stava spegnendosi e di destinare gli introiti al sostegno della popolazione più anziana. Si consideri, inoltre, l'*Indian Gambling Regulatory Act* del 1988, ovvero la legislativa che prevede e regola l'esercizio delle attività di gioco per le tribù native e si presenta come tentativo mirato da parte dello stato di garantirsi un consenso, utile all'occorrenza. Nello specifico, la normativa prevede la possibilità per le popolazioni native di aprire e gestire casinò sui propri territori ed è apparentemente finalizzata alla creazione di nuovi posti di lavoro, celando altresì evidenti ragioni di interesse economico. Dato importante, oggigiorno ben 27 stati dispongono di una legislazione che legittima e permette l'esercizio del gioco d'azzardo nei casinò, sul proprio suolo.

---

<sup>83</sup> La ricognizione del caso degli Stati Uniti prende le mosse da una stesura originale del tema dovuta a Susanna Vezzadini e rielaborata da chi scrive (cfr. Rapporto di ricerca 2013, *Le implicazioni criminologiche e vittimologiche del gioco d'azzardo in Emilia-Romagna*, Università di Bologna-Regione Emilia-Romagna). Nello specifico, l'analisi delle politiche e degli interventi socio-sanitari nell'area dell'azzardo offerte nel contesto statunitense è stata condotta presso l'Università *John Jay College of Criminal Justice* di New York attraverso le utili indicazioni del Professor Peter Zabielskis (*University of Macau*), esperto sul tema.

<sup>84</sup> Nella quinta edizione del Manuale Diagnostico e Statistico curato dall'Associazione americana dei medici psichiatri (APA), uscito nel maggio 2013, il gioco d'azzardo patologico (*gambling disorder*), presentando caratteristiche analoghe, talvolta sovrapponibili, alla tossicodipendenza, è stato riconosciuto a tutti gli effetti come *addiction* nella sezione dedicata ai “Disturbi da dipendenza e correlati all'uso di sostanze”.

La storia attuale dei giochi dell'azzardo negli Stati Uniti coincide con l'*espansione dell'Internet gambling*, sollevando una serie di problematiche circa la necessità di individuare efficaci fonti e modalità di regolazione per tali attività; la palese maggior vulnerabilità ed esposizione al rischio di contaminazione con ambienti criminali e devianti; i legami – altrettanto evidenti – con i c.d. “paradisi fiscali illegali” (*Antigua* su tutti); e si caratterizza per la progressiva *privatizzazione delle lotterie e dei casinò*, non escludendo una serie di difficili questioni correlate alla massimizzazione dei profitti, agli strumenti di contenimento e di limitazione dei guadagni, di valutazione delle modalità di ottenimento degli stessi e di tutela della salute pubblica.

Sul riguardo del gioco online, si valuti l'*Unlawful Internet Gambling Enforcement Act* (UIGEA) del 2006, ovvero la legge che regola il gioco online stabilendo, con generici contenuti, che accettare denaro proveniente o connesso a giochi online che violano le leggi statali e federali costituisce un crimine punito dalla legge. Si tratta di un atto apparentemente finalizzato a scongiurare Internet quale meccanismo per evadere le leggi federali e statali sul *gambling*. Resta tuttavia netta la sensazione che il legislatore sottovaluti, di certo intenzionalmente, le conseguenze “iatrogene” di una legislazione sui giochi in linea, che non impone significativi vincoli, ma, anzi, lascia ampio spazio alle piccole compagnie private che di certo hanno ben pochi scrupoli.

Nell'effettivo panorama ludico statunitense, se, da un lato, la politica espansiva dell'industria dell'azzardo tende a sovrastimare i benefici delle entrate locali, attirando consensi, dall'altro, sottovaluta, o volutamente nasconde, i costi sociali del gioco d'azzardo. Molti governi locali interessati ai proventi derivati dal comparto dell'azzardo registrano in diversi modi.

La *prima* forma di politica patogena è quella di favorire l'insediamento di altri casinò. Questo però mette a rischio i casinò stessi, poiché aumenta la competizione e si riduce la quota di mercato per ciascuno di essi. Ciò porta a ridotti margini di guadagno o perdite, che costringono i casinò al fallimento o ad uscire dal business, con la conseguenza di lasciare le comunità locali con i debiti da pagare per le infrastrutture costruite a supporto dell'insediamento, i costi sociali per le persone che soffrono di ludopatia e la perdita dei posti di lavoro, con conseguenze sociali ancora più drammatiche. Per evitarle, in alcuni casi, i casinò hanno chiesto di avere dei contributi pubblici e/o una regolamentazione più snella e più permissiva (Nichols, 1998), contribuendo nel lungo periodo ad un aggravamento del fenomeno della ludopatia e delle infiltrazioni criminali (Goodman, 1994).

La *seconda* politica patogena è quella di abbandono del ruolo di regolatore per passare a quello di promotore del gioco d'azzardo. La politica si realizza attraverso l'investimento massiccio in pubblicità, cercando, celatamente, di coinvolgere un numero sempre maggiore di giocatori (ivi).

La *terza* politica è quella di favorire la diffusione di nuovi giochi, tipicamente video-poker, in località decentrate (rispetto alle localizzate aree d'intrattenimento quali i casinò) come bar, stazioni di servizio....Tali installazioni sono quelle che producono maggiore dipendenza. In passato, la scelta di località remote per i grandi casinò era quella di evitare che i poveri delle grandi città potessero avere accesso ai giochi e che i benestanti potessero giocare in maniera frequente. Questa dislocazione era presente anche in Europa. La necessità di mantenere il livello delle entrate locali

stabili o in aumento ha favorito installazioni più piccole e concessioni per i casinò nelle grandi città, aumentando, tuttavia, il rischio che i poveri delle grandi città abbiano accesso ai giochi e che i casinò possano perdere mercato (ivi).

La progressiva liberalizzazione del settore dei giochi e privatizzazione delle attività di gioco, nonché la promozione di giochi nuovi, sempre più decentrati e pubblicizzati ha determinato che ad oggi, includendo anche l'ampia offerta dei giochi online, il *gambling* costituisca il più ampio settore di intrattenimento negli Stati Uniti, seppur con *distinzioni specifiche in ogni singola realtà*, che si riflettono a *livello legislativo*.

Lo stato della California, il Colorado, l'Iowa, il Kansas, la Louisiana, il Michigan, il New Jersey, il New Mexico, New York e Washington hanno una legislazione a favore di tutte le diverse tipologie di gioco d'azzardo, senza distinzione (*lottery, casinò/resort, native casinò, video lottery terminals, betting tracks*). All'estremo opposto, invece, si trovano l'Arkansas, le Hawaii, lo Utah e lo stato della Virginia che non permettono nessuno dei suddetti giochi.

In questo contesto, fra gli effetti iatrogeni dell'azzardo vi è poi la questione della dipendenza compulsiva dal gioco per i soggetti e quella dell'impoverimento delle famiglie dei giocatori.

Per scongiurare l'aumento delle attività ludiche patologiche il management pubblico è orientato alla programmazione e all'aggiornamento dei servizi di trattamento e cura del *gambling addiction* (che vanno nella direzione di prevenzione, gestione e recupero<sup>85</sup> delle attività ludiche eccessive), all'identificazione di nuove aree d'intervento, alla rimodulazione dei progetti pregressi, al perfezionamento dei servizi e alla gestione continuativa delle terapie, sia farmacologiche che psichiatriche (Arntzen, Stensvold, 2007; Petry, Ginley, Rash, 2017).

Tuttavia, per il momento, il sistema sanitario americano è ancora caratterizzato dalla forte presenza del settore privato: le grandi compagnie assicurative private costituiscono la maggiore componente del sistema sanitario e il canale più diffuso di assicurazione privata è quello basato sull'impiego. Al settore privato si affianca, anche se in misura nettamente minore, la componente assicurativa pubblica, finanziata dal governo federale e statale: *Medicare* (programma pubblico federale di assistenza agli over 65, per i disabili e pazienti affetti da ESRD - *end-stage renal disease*, o da sclerosi laterale amiotrofica), *Medicaid* (programma pubblico gestito dai singoli stati con un contributo federale che è rivolto solo ad alcune categorie di poveri) e *Military Health Care* (programma pubblico federale di assistenza ai militari e ai veterani) (Giarelli, 2006). Pertanto, i giocatori eccessivi, si trovano a poter accedere ai servizi di recupero prevalentemente attraverso un'assicurazione sanitaria privata.

Inoltre, qualora per il giocatore in trattamento sia necessaria una cura farmacologica, il costo dei medicinali è prevalentemente a carico dell'utente. Infatti, il servizio sanitario nazionale, nei casi di copertura assicurativa, copre in media solamente il 20% delle spese totali (ivi).

Una differenza significativa rispetto alle prassi terapeutiche del nostro Paese sembra, invece, risiedere nella maggiore strutturazione dei percorsi di trattamento

---

<sup>85</sup> (cfr. Cipolla, Lombi, 2011).

americani, dove i tempi e le modalità sembrano essere più definiti (Meyer, Hayer, Griffiths, 2009; Petry, Hodgins, 2012).

Non ultimo il gambling è – e ancor più è stato in passato – spesso associato alla criminalità. Gli Stati Uniti devono ancora far fronte al grande problema rappresentato dal gioco illegale, in particolare per quanto concerne le *scommesse sportive*, ancora in prevalenza gestite dalla criminalità organizzata e l'area dei giochi offerti nel *web*, che costituisce uno strumento difficilmente contenibile. L'azzardo è spesso associato ad illeciti personali volti a finanziare le puntate (furto, rapine, riciclaggio) oppure a favorire il risultato di una scommessa (truffe); e a fenomeni di vittimizzazione che coinvolgono il nucleo familiare e gli affetti del giocatore (aggressioni, abuso, abbandono di minore). L'effettiva redditività del gioco d'azzardo ha attirato l'attenzione della criminalità organizzata, consentendo di "ripulire" e "reimpiegare" denaro "sporco" (esemplificativo in tal senso è il caso del Nevada: qui il rapporto fra i gestori dei casinò e la criminalità organizzata costituisce un legame altamente proficuo). È inoltre evidente che l'aumento e la diversificazione delle persone coinvolte produce utilità marginali per il settore illegale gestito dalla criminalità organizzata ottenute attraverso il finanziamento usurario dei giocatori o l'incanalazione di nuovi adepti nel circuito criminale.

Qualche riflessione ulteriore deve essere richiamata con riferimento al "*native gambling*". Negli ultimi anni, infatti, i proventi ricavati dal settore dei casinò gestiti dalle popolazioni native sono cresciuti in modo esponenziale: si contano circa 400 "native casinò" su tutto il suolo statunitense. In questo caso, le preoccupazioni maggiori derivano dalla competizione fra tribù, talvolta sanguinosa e derivata dal riconoscimento di alcune di esse come destinatarie dei contenuti della legge. Inoltre, non possono essere esclusi fenomeni di corruzione e di tangenti laddove è frequente l'attività di negoziazione fra stati e nativi al fine di ottenere sempre maggiori risorse economiche in cambio di più facili permessi ed anche qualora importanti gruppi di interesse nel settore della gestione delle sale da gioco siano intenzionati ad allargare i propri affari entrando in partnership con queste popolazioni.

## Riferimenti bibliografici

- Arntzen E., Stensvold J. (2007), "Treatment of compulsive gambling", *Analysis of gambling behavior*, 1:50-58.
- Bernhard Bo.J., Preston F.W. (2007), *Sociologies of problem gambling*, Sage, Thousand Oaks, CA.
- Cipolla C., Lombi L. (2011), "Dalle 'prevenzioni aggettivè ad interventi coordinati e sequenziali nel ciclo delle droghe", *Salute e Società*, 1: 181-195
- Cooper A.F. (2011), *Internet Gambling Offshore. Caribbean Struggles over Casinò Capitalism*, Palgrave McMillan – St. Martin's Press, Inc., New York.
- Coryn T., Fijnaut C., Littler A. (a cura di) (2008), *Economic aspects of gambling regulation: EU and US perspectives*, Nijhoff, Leiden.
- Cosgrave J.F. (a cura di) (2006), *The sociology of risk and gambling reader*, Routledge, New York.
- Cozic C.P., Winters P.A. (1995), *Gambling*, Greenhaven Press, San Diego, CA.
- Davis P., Frances P., Jupp V. (a cura di) (1999), *Invisible Crimes. Their Victims and their Regulation*, St. Martin's Press, Inc., New York.
- Demaris O. (1986), *How greed, corruption and the Mafia turned Atlantic City into the broadwalk jungle*, Bantam Books, Toronto-NewYork.

- Farrell R.A., Case C. (1995), *The black book and the mob: the untold story of the control of Nevada's casinos*, Madison, Wis, University of Wisconsin press.
- Giarelli G. (2006), *Il malessere della medicina. Un confronto internazionale*, FrancoAngeli, Milano.
- Goodman R. (1994), *Legalized Gambling as a Strategy for Economic Development, United States Gambling Study*, March.
- Griffiths M. (1995), *Adolescent Gambling*, Routledge, New York.
- Hakim S., Friedman J. (1985), *Impact of casino Gambling on Crime in Atlantic City and its Region*, National Institute of Justice, Rockville MD.
- Hashimoto K., Durham S. (2009), *The history of gambling in America*, Upper Saddle River, N.J.: Prentice Hall; London: Pearson Education.
- Haugen D.M., Musser S. (2007), *Gambling: opposing viewpoints*, Greenhaven Press: Thomson/Gale, Detroit, MI.
- Jewkes I., Yar M. (a cura di) (2010), *Handbook of Internet Crime*, Willian Publishing, Portland-Oregon.
- Kelsey J. (2008), *Serving whose interests? The political economy of trade in services agreements*, Routledge-Cavendish, New York.
- Korsi E.R. (2005), *Gambling: America's latest addiction*, Martinsville Ind., Bookman Publishing.
- Liddick D. (1999), *The mob's daily number: organized crime and the numbers of gambling industry*, Lanhan Md., University Press of America.
- McGowan R.A. (1994), *State Lotteries and legalized Gambling*, Greenwood Press, Westport-Connecticut.
- McGowan R.A. (2001), *Government and the Transformation of the Gambling Industry*, Edward Elgard Press, Northampton, MA.
- McGowan R.A. (2008), *The Gambling Debate. Historical Guides to Controversial Issues in America*, Greenwood Press, Westport-Connecticut.
- Meyer G., Hayer T., Griffiths M. (a cura di) (2009), *Problem Gambling in Europe: Challenges, Prevention, and Interventions*, Springer Science+Business Media, New York, NY.
- Monkkonen E.H. (a cura di) (1992), *Prostitution, drugs, gambling and organized crime*, Saur K.G., New York.
- National Gambling Impact and Policy Commission (U.S.) (2004), *Social and economic impacts of gambling in the United States: findings from the federally appointed National Gambling Impact Study Commission and other sources*, NGIPC, Washington, DC.
- Nichols (1998), "The impact of deregulation on Casino Win in Atlantic City", *Review of Industrial Organization*, 1:713-726.
- Petry N.M., Hodgins D.C. (2012), "An introduction to Addiction's new series on gambling", *Addiction*, 107: 1034-1035.
- Petry N.M., Ginley M.K., Rash C.J. (2017), "A systematic review of treatment for problem gambling", *Psychology of addictive behaviors*, 31(8): 951-961.
- Pierce P.A., Miller D.E. (2004), *Gambling Politics. State Government and the Business of Betting*, Lynne Rienner Publishers, Inc., Boulder-Colorado.
- Reading A. (2004), "Gambling and Grace, Profit and Providence", *American History*, 32(4): 532-538.
- Reuter P., Rubinstein J. (1982), *Illegal gambling in New York. A case study in the Operation, Structure and Regulation of an Illegal market*, Policy Sciences Ctr, Inc., National Institute of Justice, Washington DC.
- Rosecrance J. (1988), *Gambling without Guilt. The Legitimation of an American Pastime*, Wadsworth, Inc., Belmont-California.
- Sodergren E.H. (2007), *Out of the shadows: exploring the many facets of gambling and their implications to society*, Mill City Press, Minneapolis, MN.

- Skolnik S. (2011), *High stakes: the rising cost of America's gambling addiction*, Bacon Press, Boston.
- Thompson W.N. (2001), *Gambling in America: an encyclopedia of history, issues, and society*, Santa Barbara.

## 3.2. Il caso italiano in materia di gioco d'azzardo

### 3.2.1. Il sistema di regolamentazione: giustificazioni e contro-argomentazioni

La prima impressione che si ricava da una ricognizione generale della normativa italiana in materia di gioco d'azzardo è che non è semplice e si contraddistingue per ambiguità di fondo. Tale materia è caratterizzata da una pluralità di norme che si susseguono non sempre in maniera razionale, ciò in relazione ai differenti scopi a cui le normative rispondono.

Il gioco d'azzardo nell'ordinamento italiano è considerato reato e come tale ricade sotto la disciplina prescritta dal codice penale. Tale profilo "inibitorio" sublimato nel codice penale attraverso la perpetuazione di reati contravvenzionali "concernenti la polizia dei costumi" (art. 718 ss. c.p.), persiste nonostante il clima di forte laicità che caratterizza le attività di gioco d'azzardo, finendo per privarle di un adeguato inquadramento giuridico.

La *definizione normativa dei "giuochi d'azzardo"* è declinata dall'art. 721 c.p., che li identifica con quelli «nei quali ricorre il fine di lucro e la vincita o la perdita è interamente o quasi interamente aleatoria». Tale definizione codicistica prevede che la valenza dell'aleatorietà non solo deve connotare i giochi d'azzardo in termini di *prevalenza*, rispetto al contrapposto requisito dell'abilità, ma addirittura deve contrastarlo "quasi interamente", ponendo un problema di connotazione di quei giochi nei quali i due fattori in questione (sorte e abilità) concorrono in misura estremamente variabile (si pensi per esempio al *poker*). Per evitare confuse definizioni in materia di gioco d'azzardo sarebbe forse opportuno *privilegiare in via esclusiva il canone della assoluta e totale aleatorietà*. Inoltre, vengono considerate "case da gioco" i luoghi che abbiano come destinazione primaria quella del gioco d'azzardo, anche se privati e anche se il gioco viene dissimulato.

La disciplina del gioco lecito ricade per prassi nella materia dell'ordine pubblico, la cui competenza è riservata alla funzione legislativa statale.

Il gioco lecito viene disciplinato in varie normative e regolamenti, dal Testo unico delle leggi di pubblica sicurezza (d'ora in poi TULPS) alle varie leggi statali che si sono nel tempo susseguite, dalle circolari ministeriali ai regolamenti di funzionamento delle amministrazioni coinvolte, come quelle dell'ex Amministrazione autonoma dei Monopoli di Stato (d'ora in poi, Aams), da gennaio 2012 incorporata dell'Agenzia per le Dogane e i Monopoli (v. d.l. 95/2012) (d'ora in poi, Adm). Vi sono poi le varie leggi regionali (quando presenti), i regolamenti e alcune ordinanze comunali.

A questo punto occorre segnalare che, l'ordinamento nazionale prevede una vera e propria "criminalizzazione" di qualsiasi forma di organizzazione e partecipazione ad attività di gioco d'azzardo "non di Stato". Il settore del gioco e delle scommesse è controllato e gestito in via esclusiva dallo Stato, si tratta di un *regime monopolistico*.

In particolare, l'art. 88 TULPS – il Testo Unico delle leggi di pubblica sicurezza [T.u.l.p.s.] del 1931– prevede che per poter operare nei suddetti ambiti è necessario ottenere una *concessione a seguito di pubblica gara*, rilasciata dall'Adm<sup>86</sup> – la quale, ha visto accentrare in sé tutte le funzioni organizzative, di gestione e controllo del gioco – e un'autorizzazione di polizia, rilasciata esclusivamente a soggetti che non abbiano subito condanne a determinate pene e per certe categorie di reati<sup>87</sup>. La violazione di tali prescrizioni è passibile di sanzione penale (art. 4 della l. 401/1989, successivamente modificata dalla l. 381 del 2000).

Si specifica che, il ruolo di controllo dello Stato nel settore dell'azzardo non ha impedito di realizzare, negli ultimi anni, un'apertura del mercato dei privati. In sintesi, il “modello concessorio” consente allo Stato, rappresentato dall'Adm, di controllare il mercato dei giochi, ed al concessionario, di esercitare momentaneamente una prerogativa dello Stato. Il legislatore a partire dagli anni '80 del secolo scorso ha realizzato una serie di interventi volti ad un'“apertura regolata” del mercato determinando l'ampliamento dell'offerta di gioco – tramite l'introduzione di nuove tipologie di scommessa precedentemente non regolate – e la crescita del numero degli operatori attivi nel settore – mediante l'aumento del numero di concessioni accordate ai privati – (Gtech, 2013).

A proposito del modello concessorio nazionale la Corte di Giustizia dell'Unione europea, con due importanti pronunce (sentenza “*Gambelli*” del 6 novembre 2003, C-243/01; sentenza *Placanica*, pronunciata dalla Grande sezione il 6 marzo 2007) ha sancito che la normativa italiana in materia di rilascio di concessioni in materia di gioco e le relative sanzioni penali si pongono in contrasto con gli artt. 43 CE relativo alla libertà di stabilimento e 49 CE sulla libertà di prestazione di servizi (Bonfiglioli, 2014).

---

<sup>86</sup> L'Area Monopoli, costituita dall'incorporazione della Amministrazione autonoma dei Monopoli di Stato nell'Agenzia delle Dogane, regola il comparto del gioco pubblico in Italia. Attraverso la sua attività, verifica costantemente gli adempimenti cui sono tenuti i concessionari e tutti gli operatori del comparto del gioco esercitando una mirata azione di contrasto al gioco praticato illegalmente nell'esclusiva tutela dei consumatori, in particolare dei minorenni e delle fasce deboli. Il valore sociale prodotto, nuovo ed ulteriore rispetto a quello tradizionalmente assicurato da Aams consiste principalmente ([www.aams.gov.it](http://www.aams.gov.it)):

- nel contrasto del gioco illegale, non solo con il supporto all'azione repressiva, ma soprattutto con una politica attiva, di costante miglioramento dell'offerta di giochi pubblici;
- nella tutela della fede pubblica e degli interessi legittimi dei consumatori;
- nella regolazione del mercato dei giochi;
- nell'assicurare occasioni ludiche e di svago sicure, socialmente garantite e compatibili con gli interessi più ampi del singolo e della collettività.

<sup>87</sup> La vasta regolamentazione amministrativa del settore dei giochi e delle scommesse è rintracciabile sul sito ministeriale dell'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato ([www.aams.gov.it](http://www.aams.gov.it)). Si segnala altresì, per completezza, il sito [www.agenziadoganemonopoli.gov.it](http://www.agenziadoganemonopoli.gov.it) poiché, dal 1° dicembre 2012, l'Agenzia delle Dogane, in applicazione del d.l. 6 luglio 2012, n. 95, ha incorporato l'Aams. sotto la nuova denominazione di Agenzia delle Dogane e dei Monopoli). Un'altra raccolta dei provvedimenti amministrativi che disciplinano il settore in Italia è rintracciabile nella sezione “normativa” della “Rivista di diritto dei giochi e delle scommesse” al seguente indirizzo [www.lexgiochi.it](http://www.lexgiochi.it)

Inoltre, fra le contro-argomentazioni sollevate sul sistema concessorio si annota che esso prevede per i concessionari una funzione pubblica che non implica responsabilità oltre a quelle imposte dalle condizioni operative, pertanto essi non sono responsabili delle eventuali conseguenze del gioco sulla popolazione, così *i diritti dei consumatori non trovano un'adeguata protezione*. Ed ancora, il sistema di tassazione “appare” non è legato a scopi specifici e *l'uso dei proventi del gambling non è trasparente* (non vi è informazione pubblica al riguardo) (Bonfiglioli, 2014; Fiasco, 2011; 2014; Zenaro, 2006)

Accanto all'attività svolta dall'Adm bisogna considerare anche tutti gli altri aspetti relativi alla regolamentazione del gioco e alle politiche di prevenzione rispetto alle condotte devianti riferibili al gioco d'azzardo che definiscono il “modello nazionale in materia di gioco d'azzardo”. Va osservato da subito come tale fenomeno risulti caratterizzato da un peculiare *pluralismo di fonti e di funzioni normative*. Sommarientemente, a livello nazionale, innanzitutto, il T.u.l.p.s. e numerosi provvedimenti legislativi e ministeriali (a partire dalla legge n. 401 del 1989 e dalla c.d. “legge finanziaria” 2001) disciplinano i seguenti aspetti fondamentali del settore:

- 1) le distinzioni tra il gioco lecito (o da divertimento e intrattenimento) e quello d'azzardo, così come tra i giochi, i concorsi e le scommesse legali e quelli clandestini (o abusivi), insieme con le caratteristiche degli apparecchi e dei congegni, automatici o elettronici, e delle loro modalità di funzionamento, affinché il gioco sia considerato lecito o d'azzardo;
- 2) le prescrizioni per le licenze, le concessioni e le autorizzazioni per la pratica del gioco o l'installazione di dispositivi da gioco, come anche per l'esercizio di attività di gioco o di scommessa, insieme con quelle per il controllo e l'accertamento delle inosservanze alle imposizioni delle autorità competenti;
- 3) le sanzioni penali e amministrative per la violazione delle prescrizioni nel settore dei giochi e delle scommesse, come pure in materia di apparecchi e congegni da gioco.

Tale regolamentazione giuridica nazionale si connota per una coesistenza di ruoli e di strumenti delle autorità pubbliche, in particolare suddivisi tra:

- 1) i ministeri e altri enti nazionali settoriali (come l'Amministrazione autonoma dei monopoli di stato – Aams), con poteri di organizzazione e di gestione del gioco e delle scommesse attraverso le concessioni e le autorizzazioni;
- 2) le autorità locali di pubblica sicurezza (quali le prefetture e le questure), con poteri di controllo e di sanzionamento per mezzo di attività e misure coercitive;
- 3) gli enti locali (ovvero i comuni), con poteri di regolazione e di intervento mediante le licenze.

A livello locale, quindi, i comuni possono provvedere con regolamenti e ordinanze alla disciplina della materia del gioco (ad esempio, stabilendo norme specifiche sull'ubicazione, l'orario e la gestione delle attività licenziatarie) .

Allo stesso modo, l'attività di contrasto al fenomeno del gioco illegale si articola tra diverse autorità pubbliche, nazionali e locali, quali:

- 1) l'Aams (in particolare per i profili di regolazione e di gestione);
- 2) le polizie nazionali a competenza generale (in specie per i profili di controllo in materia di pubblica sicurezza e di finanza pubblica, e di indagine nel settore dei reati collegati; la Polizia di Stato, per esempio, ha istituito dal 2002 la “Polizia dei giochi e delle scommesse”, una struttura investigativa articolata sul territorio,



specializzata nel contrasto dei fenomeni di infiltrazione della criminalità organizzata nell'ambito dei giochi e delle scommesse);

3) le polizie locali (in genere, per i profili amministrativi in relazione al controllo delle licenze e al sanzionamento delle violazioni).

Quanto appena richiamato porta a supporre l'esistenza di una sorta di "federalismo delle pratiche" e *frammentazione delle strategie*, i cui esiti, inevitabilmente confusi e confusivi, rischiano di mancare di efficacia proprio entro un contesto ludico nazionale che presenta già numerosissimi aspetti di forte problematicità.

Infine, è necessario considerare che la storia della legislazione italiana in materia di gioco d'azzardo, suddivisa in quattro fasi brevemente descritte di seguito, presenta talvolta elementi di ambiguità (Fiasco 2010; 2011).

Durante la *prima fase*, che passando nel periodo fascista è durata fino al 1991, le *norme miravano a limitare il gioco*, sussisteva una gestione esclusivamente diretta di pochi tipi di gioco circoscritti a luoghi specifici, con l'imperativo di monopolizzare per contenere, e l'installazione di macchine da gioco in luoghi pubblici era vietata.

Nella *seconda fase*, in seguito ad una preoccupante impennata del debito pubblico nel 1992, è stato fatto un primo passo di discontinuità: il gioco pubblico ha iniziato ad assumere l'etichetta di legale per contingenti motivi di utilità. Nel periodo 1992-2002 le *norme mirarono ad aumentare i proventi dello Stato* ed il gioco diventò una delle leve fiscali principali. Iniziò il processo di esternalizzazione dell'azzardo:

- 1994 indizione delle lotterie istantanee (L. 133/94);
- 1995 legalizzazione delle slot machines nei luoghi pubblici (L.425/95);
- 1997 lancio del Superenalotto (DMF 10 ott. 97);
- 2000 autorizzazione per l'apertura di sale scommesse ai governi locali (L388/00).

Durante la *terza fase* (2003-2010) le *norme mirarono a stimolare e promuovere gli investimenti nel settore del gioco d'azzardo*, sempre più libero dalle funzioni di controllo:

- l'Aaams accentra diverse funzioni (gestione, regolazione, pianificazione e strategia di mercato) e acquisisce sempre maggiore autonomia (si veda il Dgl 138/11 e l'incorporazione della Amministrazione autonoma dei Monopoli di Stato nell'Agenzia delle Dogane);
- il Decreto Bersani (n. 248/2006) autorizza il gioco online ed apre il mercato ai concessionari stranieri;
- la legge 149/2008 autorizza le VLT, ufficialmente introdotte dal Decreto Abruzzo (L.39/2009).

Per contro, nello stesso periodo il legislatore prende atto per la prima volta dei problemi legati al gioco d'azzardo e introduce il concetto di "ludopatia" (L.220/2010).

La *quarta fase*, che va dal 2011 ad oggi, con il Dgl. 98/2011 apre la strada ai *casinò online*, prevedendo la possibilità di giocare ovunque, grazie agli apparecchi mobili (cellulari e tablet). Si tratta di un passaggio non privo di conseguenze da un punto di vista legale, etico-politico patologico e criminologico. Contestualmente, il gioco d'azzardo è stato problematizzato nelle sue forme più estreme, che configurano condizioni di dipendenza. In tal senso, il "Decreto Balduzzi" (legge n. 189 dell'8/11/2012) include il gioco patologico nei Livelli essenziali di assistenza (LEA) e

prevede alcuni adempimenti per le sale e le ricevitorie. L'art. 7, comma 5 prevede l'obbligo di esporre materiale informativo, predisposto dalle aziende sanitarie locali, diretto ad evidenziare i rischi correlati al gioco e a segnalare la presenza sul territorio dei servizi di assistenza pubblici e del privato sociale dedicati alla cura ed al reinserimento sociale; introduce limitazioni sulla pubblicità del gioco e sulla dislocazione delle slot machines in tutela dei minori. Ma, allo stesso tempo, introduce anche un nuovo tipo di Superenalotto!

Lo Stato, al presente, per contrastare la crisi economica, ha bisogno di incrementare le entrate fiscali, generando flussi di cassa (caso emblematico "Decreto Abruzzo" (L. 39/2009). Tuttavia, il gioco d'azzardo pur essendo sempre più liberalizzato per tale scopo genera effetti iatrogeni. Fra le contro-argomentazioni che vanno in tale direzione, il gioco d'azzardo è stato concettualizzato come "*moltiplicatore di povertà*", minando la capacità di gestione dei consumi delle famiglie e, dunque, creando una catena di distribuzione breve, e come "*reale diseconomia*", poiché attirando investimenti e risorse, cresce proporzionalmente la crisi del commercio, dell'industria e dei servizi (Fiasco, 2010).

Inoltre, laddove il gioco d'azzardo legale diviene il mezzo per contrastare la diffusione del gioco illegale, attraverso più facili concessioni, per contro, le organizzazioni criminali – interessate agli introiti provenienti dal settore dell'azzardo – penetrano nel comparto del gioco legale diventando operatori regolari e l'introduzione delle slot machines, sia per la limitata possibilità di controllo dei flussi che per la proliferazione dei punti gioco, incentivano l'usura.

Pertanto, *il mercato legale e quello illegale nell'area dell'azzardo crescono in parallelo*, creando sempre maggiori difficoltà di contenimento del gradiente criminogeno sotteso al mondo del gambling (Fiasco, 2014).

### 3.2.2. *La realtà italiana: quanto e a cosa giocano gli italiani*<sup>88</sup>

Si stima che il settore dei giochi regolamentati con vincite di denaro abbia raggiunto nel mondo, nel 2013, una spesa di gioco<sup>89</sup> superiore a 430 miliardi di dollari. Tale mercato, che nel 2003 si attestava sui 200 miliardi di dollari, ha superato il livello dei 500 miliardi di dollari nel 2015 – in crescita del 2,4% le scommesse sui cavalli e sportive rispetto all'anno precedente che ha visto la coppa del mondo – (Gbgc, 2016).

Come emerge dalla figura 1, nella quale è geograficamente rappresentata la suddivisione del ricavo globale del gioco per tipologia di gioco erogata, tre sono i segmenti che tendono a contendersi la leadership del mercato: quello delle Lotterie, con una quota del 28,3%; quello degli apparecchi da intrattenimento (*gaming*

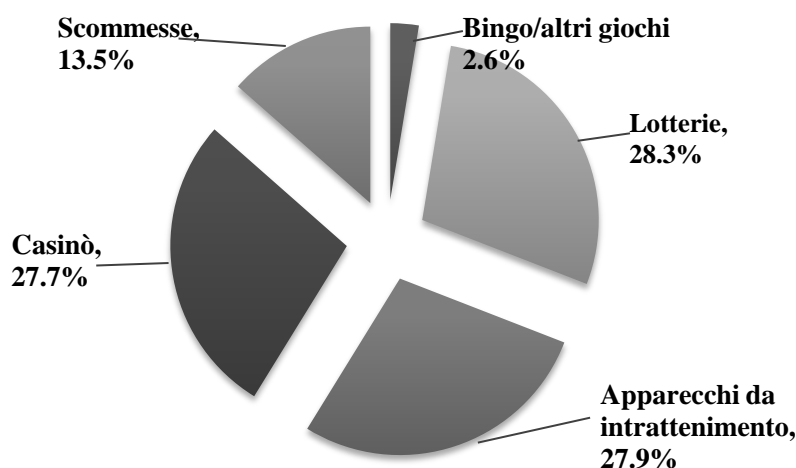
---

<sup>88</sup> I dati citati sono stati tratti dal *Global Gambling Report* curato dalla *Global betting & gaming consultant* (Gbgc), un'istituto di ricerca britannico che dal 1998 offre aggiornati studi internazionali, accessibili a pagamento, in tema di gioco d'azzardo, disponibile al sito internet: <http://www.gbgc.com/news/gbgc-s-global-gambling-report-2016> (accesso verificato il 25/02/2018).

<sup>89</sup> La spesa di gioco è uguale alla raccolta di gioco (il totale di tutte le somme scommesse dai giocatori), meno le somme che ritornano ai giocatori sotto forma di vincita.

*machines*), con una quota del 27,9%; e quello dei casinò, con una quota del 27,7%. Chiudono il quadro il segmento delle scommesse, che rappresenta il 13,5% del mercato mondiale in termini di spesa di gioco, e il segmento residuale del Bingo e degli altri giochi, che si attesta su una quota del 2,6% (Gbgc, 2013)<sup>90</sup>.

Fig. 1 – Il mercato mondiale dei giochi regolamentati. Spesa di gioco (al netto delle vincite) per tipologia di gioco. Anno 2012 (dati percentuali).

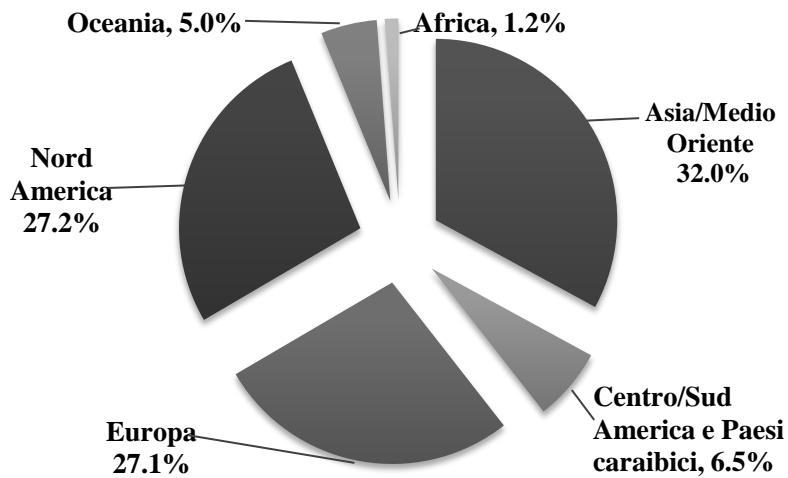


Fonte: Gbgc, 2013

È possibile ancora approfondire l'analisi dei dati relativi al mercato mondiale dei giochi regolamentati svolgendo alcune considerazioni sulle diverse aree geografiche in cui esso è suddiviso. Dalle stime, che ripartiscono il guadagno globale per macro-area geografica (figura 2), risulta che il principale mercato a livello mondiale è quello dell'Asia/Medio Oriente, che incide per il 32 per cento sul dato complessivo, seguito da quello nord americano e quello europeo che si attestano su una quota percentuale del 27,2 e del 27,1 per cento. Il mercato del Centro/Sud America e dell'Oceania registrano invece una quota di mercato rispettivamente del 6,5 e del 5 per cento, mentre ancora residuale è il mercato dell'area africana, che si attesta sull'1 per cento della spesa di gioco nel mondo. In realtà fino a pochi anni fa il mercato europeo rappresentava il principale mercato mondiale in termini di vendite, ma la crescita particolarmente sostenuta della domanda nell'area asiatica ha determinato un'inversione delle posizioni (Gbgc, 2013).

<sup>90</sup> Riflettendo su questi dati si segnala un bias di sistema, ovvero, la maggior parte dei giochi che vengono spesi nei casinò (esempio le macchinette da gioco elettronico) non vengono calcolati esternamente ma dentro all'introito globale del casinò. Il casinò non è un metodo di gioco. Dunque, l'informazione data viene, quantomeno, pilotata.

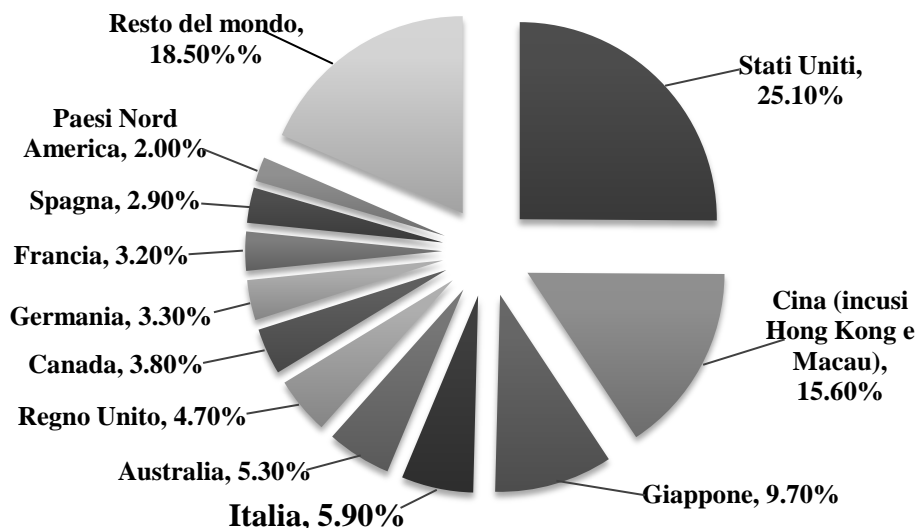
Fig. 2 – Il mercato mondiale dei giochi regolamentati. Spesa di gioco (al netto delle vincite) per macro-area geografica. Dati percentuali stimati. Anno 2013.



Fonte: Gbgc, 2013

Ulteriori considerazioni possono essere svolte sulla distribuzione della spesa di gioco nel 2016 per singola nazione. Come emerge dalla figura 3, il mercato degli Stati Uniti rappresenta un quarto della spesa di gioco a livello mondiale. Seguono due paesi asiatici, la Cina e il Giappone, rispettivamente con il 15,6 e il 9,7 per cento della spesa di gioco complessiva. È interessante notare che il mercato italiano rappresenta, secondo le stime, quasi il 6 per cento del mercato globale, e occupa, tra le nazioni, la prima posizione in termini di spesa di gioco a livello europeo, davanti al Regno Unito, alla Germania, alla Francia, alla Spagna e ai Paesi Nordici, e la quarta complessiva dopo Stati Uniti, Cina e Giappone (Gbgc, 2016).

Fig. 3 – Il mercato mondiale dei giochi regolamentati. Spesa di gioco (al netto delle vincite) per nazione. Anno 2016 (dati percentuali stimati).



Fonte: Gbgc, 2016

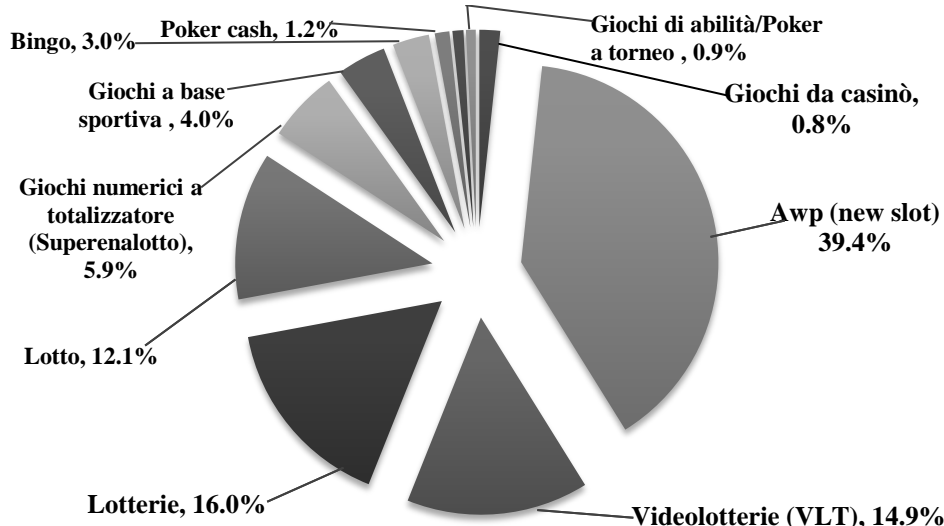
Al 2016 la spesa dei giocatori è stata pari a 17,1 miliardi di euro, con una spesa netta del pro-capite pari a 285 euro. Il dato della spesa relativo al 2016 fa sì che il mercato italiano incida, come già evidenziato, per quasi il sei per cento su quello

mondiale, occupando la prima posizione in termini di spesa tra le nazioni a livello europeo e la quarta a livello mondiale.

Tale primato, è con probabilità dovuto all'”apertura regolata” del settore posto in essere a partire dal 2000 dal legislatore italiano che ha autorizzato la vendita di nuove tipologie di scommessa e ha favorito l'ingresso nel business di nuovi operatori a cui è stata affidata la commercializzazione dei giochi in regime concessorio.

Per approfondire l'analisi del dato di spesa in Italia, una considerazione può essere svolta calcolando l'incidenza percentuale delle diverse tipologie di gioco erogate. Come emerge dalla figura 4 i giochi più tradizionali quali le Lotterie (normali e istantanee), il Lotto, i Giochi numerici a totalizzatore (Superenalotto), quelli a base ippica e sportiva, rappresentano circa il 40 per cento del mercato. La maggior parte della spesa si concentra ormai sulle tipologie di gioco introdotte negli ultimi anni. In particolare, più della metà della spesa (54.3%) deriva dagli Apparecchi da intrattenimento (o *gaming machine*). A partire dal 2004 sono andati infatti “a maturazione” – sia in termini di gusti che di espansione delle reti di raccolta – tali prodotti di gioco lanciati con l'obiettivo chiaro di sottrarre questo segmento di business alla malavita organizzata, che fino ad allora gestiva in via esclusiva i c.d. *videopoker* (Censis, 2009). Occorre però distinguere tra due differenti tipologie di apparecchi di gioco. Le *New Slot* (o Awp, acronimo di *Amusement With prizes*) e le *Vlt* (acronimo di *Video Lottery Terminals*). Tali apparecchi si differenziano per alcune tipologie di gioco – puntate minime e massime, percentuali di vincita e entità dei premi erogati ai vincitori – e per una diversa esperienza di gioco. Le *Vlt* sono infatti slot machine di nuova generazione, e le loro caratteristiche tecnologiche assicurano una *customer experience* molto più soddisfacente se confrontata con quella delle Awp. Inoltre, come osservato (Giacobbe, 2013) una importante distinzione tra i due apparecchi è di ordine tecnico, in quanto mentre le *Vlt* sono costantemente collegate in via telematica al sistema Aams, ed il mancato collegamento impedisce qualunque fase di gioco, le Awp sono singolarmente collegate alla rete telematica e il mancato collegamento alla stessa non interrompe immediatamente il gioco. Tra le nuove tipologie di gioco, occorre evidenziare l'incidenza del Bingo, che con il 3% della spesa dei giocatori ha guadagnato ormai una nicchia nel mercato italiano, e quella dei Giochi a distanza (Giochi di abilità/Giochi a torneo, “Poker cash” e “Giochi da casinò), pari al 2.9%. Distinguendo, ancora, le tipologie di gioco ad “alea prevalente” (Lotto, Lotterie, Giochi numerici a totalizzatore – Superenalotto –, Apparecchi da intrattenimento e Giochi da casinò a distanza), e quelle ad “abilità prevalente” (Giochi a base sportiva e ippica, Giochi di abilità/poker a torneo, “Poker cash”), emerge che la spesa degli italiani è indirizzata maggiormente verso il primo gruppo di giochi, che rappresenta il 92% della spesa complessiva.

Fig. 4 – Spesa di gioco (al netto delle vincite) per tipologia di gioco, anno 2012



Fonte: Elaborazione su dati Corte dei Conti, 2013

Per quanto riguarda le specificità della realtà italiana, dall'ultima rilevazione IPSAD (2013-2014)<sup>91</sup> – che è stata condotta dal CNR (Istituto di Fisiologia Clinica di Pisa) e utilizzata per lo sviluppo della *Relazione Parlamentare 2015* in tema di gioco d'azzardo problematico – risulta che fra i cittadini della popolazione italiana, stimata in 60 milioni di abitanti, circa 16 milioni di italiani di età compresa fra i 15 e i 64 anni hanno giocato d'azzardo almeno una volta nei precedenti 12 mesi e di questi il 53,3% sono maschi mentre le femmine raggiungono il 33,2% sul totale; il 63% della popolazione generale ha giocato almeno una volta al mese; il 21% almeno una volta la settimana; l'11% ha giocato 2-3 volte a settimana e, ancora, il 5% ha giocato 4 o più volte durante la settimana.

Per quanto riguarda le preferenze di gioco degli italiani comparate per genere (figura 5), le femmine prediligono il Gratta e Vinci/Lotto istantaneo e Lotto/Superenalotto, rispettivamente al primo e secondo posto, così come i giocatori di sesso maschile. Invece, al terzo posto, troviamo come scelta preferenziale il Bingo per le giocatrici e le Scommesse sportive per i giocatori.

Fra le principali differenze nella scelta di gioco d'azzardo per genere riscontriamo che al terzo posto in ordine ai giochi prediletti dalle giocatrici femmine si inserisce il Bingo che, differentemente, si trova solo in sesta posizione fra i giochi preferiti dai maschi.

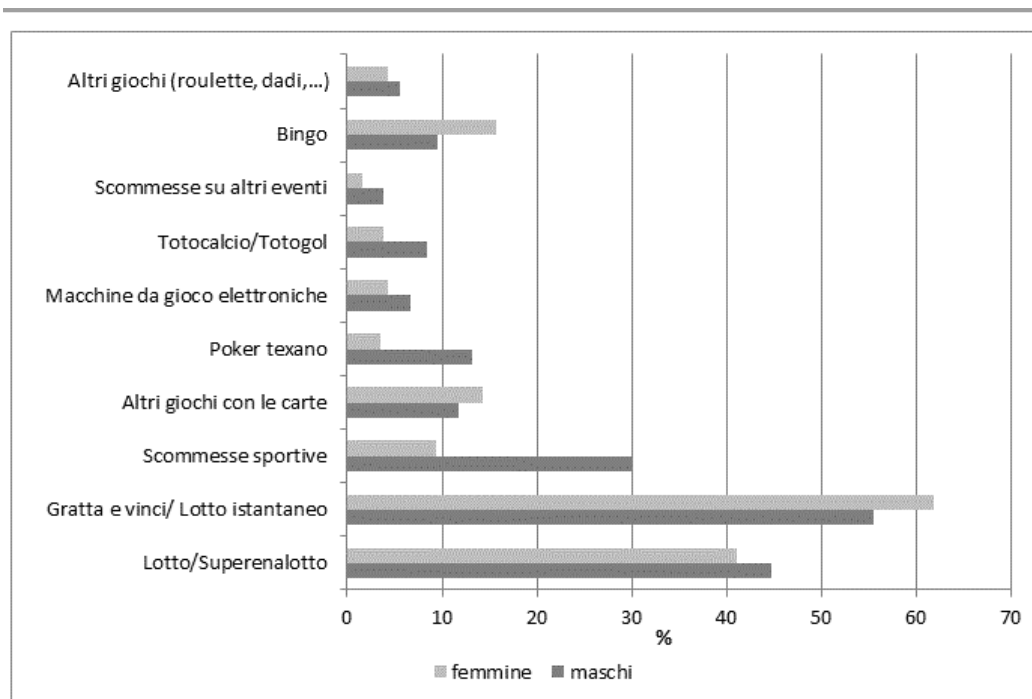
Ed ancora, il Poker texano ricopre il quarto posto fra le scelte di gioco preferenziali per i giocatori e si trova solo a fine elenco (al nono posto) fra i giochi preferiti dalle giocatrici.

Come scelta ultima troviamo le Scommesse su altri eventi (non sportive) per entrambi i sessi. Nonostante, si noti, come verrà esplicitato anche di seguito, il

<sup>91</sup> La ricerca *ISPAD 2013-2014 (Italian Population Survey on Alcohol and Other Drugs)* è stata condotta dalla Sezione di Epidemiologia e Ricerca dell'IFC-CNR di Pisa (Istituto di Fisiologia Clinica di Pisa) con l'obiettivo di indagare il gioco d'azzardo (anche problematico) sulla popolazione generale italiana e utilizzata per lo sviluppo della *Relazione Parlamentare 2015* in tema di gioco d'azzardo problematico. Fonte: [http://www.ama.coop/userdata/news/allegati/dati\\_cnr1.pdf](http://www.ama.coop/userdata/news/allegati/dati_cnr1.pdf) (accesso verificato il 25/02/2018).

biennio 2013-2014, vede una prevalenza dei comportamenti di gioco problematico proprio in rapporto a questa tipologia di giochi d'alea (Scommesse su altri eventi).

Fig. 5 – Le preferenze di gioco degli italiani per genere



Fonte: ISPAD®2013-2014<sup>92</sup>

La prevalenza dei giocatori d'azzardo a rischio moderato ammontano a circa 900.000 casi, di cui 200.000 persone risultano essere giocatori problematici; mentre i giocatori a basso rischio sono circa 2 milioni che si sommano ai 13 milioni di giocatori a nessun rischio.

Sul totale dei giocatori problematici il 6% sono uomini contro il 4% delle donne.

Si noti che rispetto al biennio 2010-2011 i giocatori a rischio moderato/problematici hanno subito una leggera contrazione che va dal 5,6% al 5,4%, mentre si è verificato un significativo incremento del 3,6% dei giocatori a rischio basso sul totale della popolazione di riferimento.

Quanto, invece, al rapporto fra problematicità<sup>93</sup> e tipologia di gioco, i videopoker/vlt e le scommesse sportive sono fortemente associati a profili di problematicità. Entrando nel dettaglio (figura 6), il biennio 2013-2014, vede una prevalenza dei comportamenti di gioco patologico in rapporto a scommesse su altri eventi (non sportive) con il 23,7% sull'insieme dei giocatori problematici, a

<sup>92</sup> Fonte: [http://www.ama.coop/userdata/news/allegati/dati\\_cnr1.pdf](http://www.ama.coop/userdata/news/allegati/dati_cnr1.pdf) (accesso verificato il 25/02/2018).

<sup>93</sup> Per una disamina approfondita sui comportamenti di gioco patologico in Italia si vedano: Colasante E., Gori M., Bastiani L., Siciliano V., Giordani P., Grassi M., Molinaro S. (2013), "An assessment of the psychometric properties of Italian version of CPGI", *J Gambl Stud.*, 29(4): 765-74; Bastiani L., Gori M., Colasante E., Siciliano V., Capitanucci D., Jarre P., Molinaro S. (2013), "Complex factors and behaviors in the gambling population of Italy", *J Gambl Stud.*, 29(1): 1-13; Scalese M., Bastiani L., Salvadori S., Gori M., Lewis I., Jarre P., Molinaro S. (2015), "Association of Problem Gambling with Type of Gambling Among Italian General Population", *J Gambl Stud.*, 32(3): 1017-1026.

videopoker/newslot machine (21,3%), ad altri giochi quali la roulette, i dadi etc... (18%), a bingo/tombola (11%) e al poker texano (9,4%) ai primi cinque posti.

Fig. 6 – Problematicità e tipologia di gioco, 2010-2011 vs 2013-2014

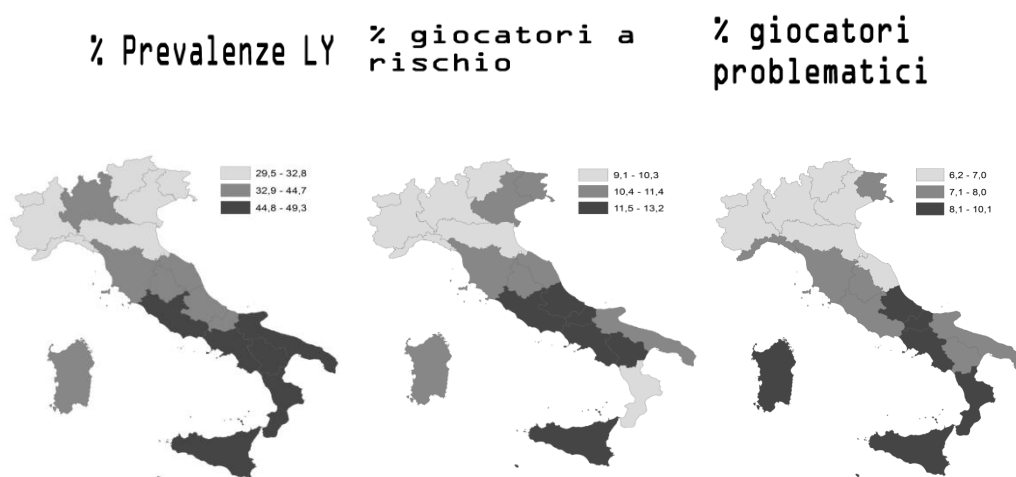
IPSAD®				
	2013-2014	2010-2011	2013-2014	2010-2011
	Nessun rischio-Basso rischio		Rischio moderato-Gioco problematico	
Gratta e vinci/Lotto istantaneo	94,5%	94,5%	5,5%	4,5%
Lotto/superenalotto	95,3%	94,6%	4,7%	5,4%
Totocalcio/totogol	96,6%	90,2%	3,4%	9,8%
Bingo/tombola	89,0%	/	11,0%	/
Videopoker/new slot machine	78,8%	74,3%	21,3%	25,7%
Scommesse sportive	91,4%	87,5%	8,6%	12,5%
Scommesse su altri eventi	76,3%	75,3%	23,7%	24,7%
Poker texano	90,6%	87,4%	9,4%	12,6%
Altri giochi con le carte	93,7%	90,4%	6,3%	9,6%
(altri giochi (roulette/dadi,...))	82,0%	/	18,0%	/

Fonte: ISPAD®2013-2014<sup>94</sup>

Inoltre, per quanto riguarda l'estrazione territoriale dei giocatori con profilo problematico (a tale proposito si veda la figura 7) le Regioni con una più alta concentrazione sono le isole (Sardegna e Sicilia), la Calabria, la Campania, il Molise e l'Abruzzo.

Si noti, inoltre, che l'incidenza delle pratiche di gioco d'azzardo riguarda prevalentemente le regioni centro meridionali, mentre al nord la prevalenza maggiore riguarda la Regione Lombardia ma le Regioni settentrionali che si caratterizzano si attestano una percentuale più alta di giocatori a rischio e giocatori problematici sono, rispettivamente, il Veneto e il Friuli Venezia Giulia.

Fig. 7 – Distribuzione delle pratiche di gioco d'azzardo



Fonte: ISPAD®2013-2014<sup>95</sup>

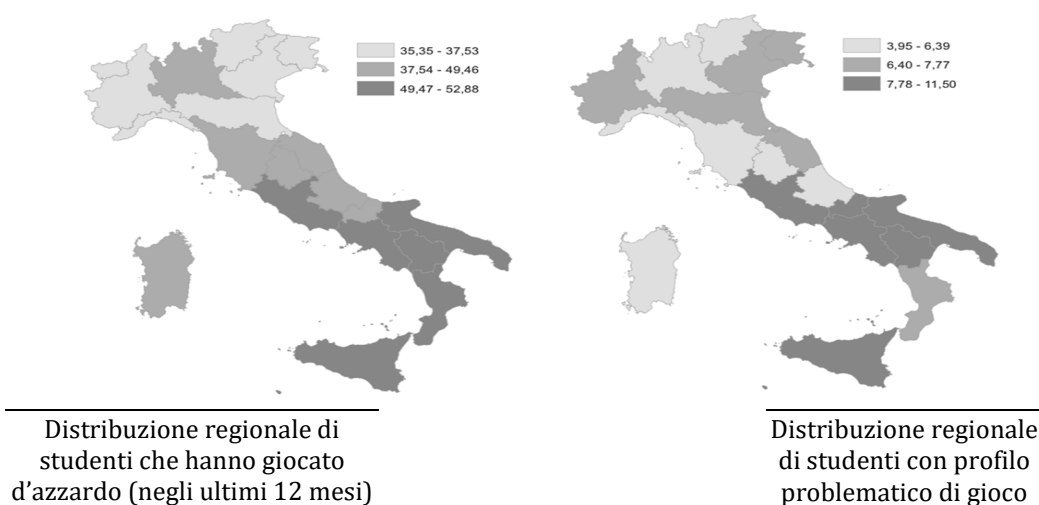
<sup>94</sup> Fonte: [http://www.ama.coop/userdata/news/allegati/dati\\_cnr1.pdf](http://www.ama.coop/userdata/news/allegati/dati_cnr1.pdf) (accesso verificato il 25/02/2018).

<sup>95</sup> Fonte: [http://www.ama.coop/userdata/news/allegati/dati\\_cnr1.pdf](http://www.ama.coop/userdata/news/allegati/dati_cnr1.pdf) (accesso verificato il 25/02/2018).



La “febbre da gioco” non risparmia le fasce più giovani della popolazione e ciò rappresenta un fenomeno in costante crescita negli ultimi anni. Tuttavia, anche in questo caso, emergono fratture territoriali (figura 8). Secondo lo studio ESPAD Italia<sup>96</sup> del 2013, tra gli studenti 15-19 anni il gioco d’azzardo coinvolge maggiormente gli studenti delle regioni del sud, soprattutto in Calabria (53%), Basilicata (52%), Sicilia (51%) e Lazio (50%) dove si registrano prevalenze superiori alla media nazionale (44%). Sembra attrarre meno i ragazzi del nord, ad eccezione di quelli della Lombardia, in cui comunque, si registrano valori intorno alla media nazionale, come nelle regioni del centro. Sono i maschi del sud a giocare (in Calabria il 69% contro il 42% dei ragazzi veneti), così come le studentesse del sud rispetto alle coetanee del nord: ad esempio, in Sicilia ha giocato nell’ultimo anno il 39% delle studentesse contro il 28% della Liguria. Ma diamo uno sguardo alla distribuzione lungo la penisola degli studenti con profilo problematico di gioco. Se al sud nel 2013 le prevalenze del gioco problematico risultano sostanzialmente in linea con quelle relative al gioco durante l’anno, è al nord e al centro che il quadro cambia. In regioni come Veneto, Friuli Venezia Giulia, Emilia-Romagna o Piemonte, nelle quali la prevalenza di gioco risulta inferiore alla media nazionale, la quota dei giocatori problematici risulta, invece, nella media. Andamento opposto si riscontra nelle regioni Toscana, Abruzzo e Sardegna, quasi a registrare una maggiore problematicità del gioco.

Fig. 8 – Distribuzione regionale di studenti tra i 15-19 anni con profili di gioco, anno 2013 (dati in valori percentuali)



Fonte: ESPAD@ITALIA 2013

<sup>96</sup> Lo studio ESPAD@ITALIA 2013 (*The European School Survey Project on Alcohol and other Drugs*) è un’indagine di prevalenza condotta dalla Sezione di Epidemiologia e Ricerca dell’IFC-CNR di Pisa (Istituto di Fisiologia Clinica di Pisa) con l’obiettivo di monitorare i consumi di sostanze psicoattive (lecite ed illecite) e i diversi comportamenti a rischio nella popolazione italiana scolarizzata, secondo gli standard metodologici condivisi a livello europeo e definiti dall’Osservatorio Europeo sulle droghe e Tossicodipendenze di Lisbona (*European Monitoring Centre for Drugs and Drug Addiction – EMCDDA*). Il questionario utilizzato raccoglie, inoltre, varie informazioni sull’abitudine al gioco in denaro, sull’intensità della propensione al gioco, sulle somme giocate, la tipologia, i luoghi prediletti e sul gioco d’azzardo patologico, attraverso la scala *South Oaks Gambling Screen Revised for Adolescents (SOGS-RA)*, strumento costruito per la valutazione negli adolescenti del grado di problematicità connesso alla pratica di gioco d’azzardo.

### 3.2.3. L'assistenza socio-sanitaria nell'area dell'azzardo

Nel XX secolo<sup>97</sup>, il “modello morale” – secondo cui le attività ludiche erano da considerarsi un comportamento vizioso, prodotto da una debolezza morale individuale, perciò degno di biasimo sociale e legalmente perseguibile – fu soppiantato dal “*modello medico*” per cui il giocatore d'azzardo divenne un malato e la propensione al gioco d'azzardo, che prima era considerata come una cattiva abitudine, divenne malattia cronica (Bertolazzi, 2016b).

Nel 1980 il gioco d'azzardo patologico viene inserito per la prima volta nel DSM-III (Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali curato dall'Associazione americana dei medici psichiatri – APA –) annoverato tra i disturbi del controllo degli impulsi (Maturò, Conrad, 2009).

Nel 2013, invece, nell'edizione del DSM-V viene classificato come *gambling disorder*. Presentando caratteristiche analoghe, talvolta sovrapponibili, alla tossicodipendenza, l'azzardo è stato riconosciuto a tutti gli effetti come *addiction* nella sezione dedicata ai “Disturbi da dipendenza e correlati all'uso di sostanze”. Rispetto alla precedente edizione (APA, 1994), sono stati diminuiti i criteri diagnostici da 10 a 9, (nello specifico, è stata eliminata la voce “commettere atti illegali”), è stata abbassata la soglia dei sintomi correlati da cinque a quattro ed è stato introdotto il limite temporale di 12 mesi nell'ambito del quale i sintomi devono essere rilevati (si veda tabella 1), assottigliando la frazione di popolazione coinvolta nell'azzardo patologico.

Ad oggi, gli strumenti più utilizzati per formulare una diagnosi di gioco d'azzardo patologico sono il DSM (*Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali*) e il SOGS (*South Oaks Gambling Screen*).

Più in generale, la medicalizzazione del gioco d'azzardo ha posto in essere la questione della responsabilità pubblica ed individuale nel fronteggiamento del fenomeno, dando vita a due differenti, ed al contempo consequenziali, paradigmi: da un lato, il modello di malattia cronica (*chronic disease model*), che considera il gioco d'azzardo come una forma di “dipendenza” e, dunque, ne considera la dimensione strettamente individuale; dall'altro, il modello di sanità pubblica (*public health model*) che, invece, considera il gioco d'azzardo come “malattia sociale” che si caratterizza per determinanti sociali che devono essere prese in causa sia nello sviluppo che nel trattamento della patologia gioco-correlata (Ferentzy, Turner, 2012 cfr. Bertolazzi, 2013; 2016b).

La medicalizzazione del gioco d'azzardo patologico e l'urgenza derivata dalla progressiva liberalizzazione delle pratiche ludiche ha prodotto un adeguamento della normativa nazionale. Il decreto Balduzzi (legge n. 189 dell'8/11/2012) dal titolo “Disposizioni urgenti per promuovere lo sviluppo del Paese mediante un più alto livello di tutela della salute” ha previsto l'aggiornamento dei Livelli essenziali di assistenza

---

<sup>97</sup> Il gioco d'azzardo patologico viene inserito per la prima volta nel DSM-III nel 1980. Pur tuttavia, l'inquadramento del gioco d'azzardo nel modello medico ha radici lontane; già nella prima metà del Novecento, attraverso alcuni studi su casi clinici compiuti soprattutto in campo psicanalitico e psichiatrico (ad es. gli studi di Freud e Bergler), emergono interpretazioni che individuano elementi di natura psicopatologica, quindi strettamente clinica, nella condotta di alcuni tipi di giocatori (Bertolazzi, 2013).

(LEA), che dovranno comprendere la ludopatia, così che i giocatori possano rivolgersi liberamente ai Ser.T. (nonostante in molti servizi fosse già presente questa possibilità).

Un innovativo modello di intervento nell'area delle dipendenze, che può essere applicato al gioco d'azzardo, prevede *strategie di intervento* volte alla *prevenzione*, include la *gestione* dei comportamenti ludici e contempla il *recupero* dei casi di gioco problematico e patologico, mirando a limitare i rischi socio-sanitari connessi all'azzardo legale ed illegale (Cipolla, Lombi, 2011)<sup>98</sup>. Tale proposta tiene in considerazione gli attuali *trend* di consumo, la pluralizzazione dei set di consumo (nonché online) e dell'eterogeneità dei soggetti che si dedicano al gioco d'azzardo. La prevenzione include gli interventi che agiscono secondo una logica di anticipazione, ovvero intervengono nella direzione di arginare la diffusione del gambling; particolare enfasi dovrebbe essere destinata alla prevenzione del gioco tra i minori; la gestione prevede interventi volti a promuovere, tra i giocatori, una condotta responsabile volta al gioco moderato, riflessivo, "sicuro"; ed il recupero rimanda al complesso di interventi indirizzati ai giocatori d'azzardo che mostrano forme di dipendenza e/o le cui modalità di gioco comportano ricadute negative in vari ambiti (relazioni familiari, status professionale, situazione economica, coinvolgimento in azioni delinquenziali e criminali, etc.).

Gli *interventi preventivi* trovano la loro motivazione in alcuni fatti ben precisi:

- le dipendenze causano danni economici e incrementi per la spesa sanitaria pubblica;
- la storia dei disturbi di dipendenza è caratterizzata da un andamento cronico, con recidive ricadute e modesta risposta ai trattamenti (Florin, Bellio, 1998).

Nella direzione del controllo della domanda di attività ludiche, la prevenzione interviene secondo una logica anticipatoria rispetto al primo contatto con i giochi d'azzardo con l'obiettivo di scongiurarlo e si esplicita in interventi informativi (campagne mass-mediatiche, interventi comunicativi volti ad informare sui comportamenti di gioco a rischio, progetti formativi, etc.) o volti ad aumentare le abilità sociali e personali (es. *peer education* e *life skills*). L'unico metodo utilizzato è lo scoraggiamento dei comportamenti di gioco d'azzardo in soggetti ancora "astinenti" ed i destinatari sono coinvolti con impegno di tempo e sforzi ridotti. Gli agenti d'intervento sono operatori multiprofessionali (mass media, agenti della socializzazione primaria e secondaria), tutto realizzato a costi moderati (Cipolla, Lombi, 2011).

I modelli di prevenzione possono essere classificati:

- per obiettivi perseguiti: ridurre l'incidenza (*primaria*), ridurre la prevalenza (*secondaria*), ridurre i danni derivati (*terziaria*);
- per target di riferimento: diretta all'intera popolazione e volta a prevenire le attività di gioco d'azzardo (*universale*), rivolta a gruppi vulnerabili e avente come obiettivo la diffusione di fattori protettivi (*selettiva*), destinata a persone riconosciute ad alto rischio e finalizzata a scongiurare lo sviluppo del gap (*indicata*). Nel caso specifico dell'azzardo il gruppo di persone su cui concentrare

---

<sup>98</sup> Gli interventi previsti nella direzione di prevenzione, gestione e recupero dell'azzardo eccessivo: si distinguono per *target di riferimento*, *obiettivo*, *modelli di intervento*, *metodo*, modalità di *selezione dei partecipanti*, *coinvolgimento dei destinatari*, *agenti d'intervento* e *costi* (Cipolla, Lombi, 2011).

l'attività di prevenzione sono: i bambini (3-12 anni) con deficit del controllo comportamentale ed emozionale; gli adolescenti vulnerabili con presenza di disturbi comportamentali e propensione al rischio; le persone con familiarità di gioco d'azzardo patologico; le persone giovani con disturbi del controllo dell'impulsività; le persone con false e distorte credenze sulla fortuna e sulle reali possibilità di vincita al gioco d'azzardo; persone con problemi mentali o con usi di sostanze o abuso di alcool; persone prevalentemente di sesso maschile (70%); adulti/anziani con carenti attività ricreative e socializzanti;

- per livello d'intervento: *a livello individuale* (cerca di rimuovere i fattori di rischio individuali), *di contesto* (l'obiettivo è ridurre i rischi a livello ambientale, per esempio riducendo il numero di sale da gioco e il battage pubblicitario, diminuendo l'accessibilità al gioco – con divieto ai minori di 18 anni –. Ma non solo, sui sistemi di gioco elettronici – videolottery, giochi online – sarebbe opportuno inserire meccanismi di allarme che segnalino i comportamenti anomali);

- per momento di intervento: *inoculation* (opera ex-ante, in una fase in cui il soggetto è lontano dall'azzardo), *early relevancy* (opera nel periodo prossimo al possibile contatto con i giochi di alea), *later relevancy* (opera ex-post, quando i comportamenti ludici sono già in atto);

- per approccio teorico di riferimento: *knowledge-focused* (volto alla trasmissione di informazioni), *behavioral life skills focused* (prevede il potenziamento delle abilità sociali), *affective perception focused* (teso al potenziamento dell'autostima o dell'immagine di sé), *recreational focused* (avente come obiettivo lo sviluppo di attività ricreative sostitutive che possono fornire gratificazione e piacere attraverso stimoli diversi da quelli provocati dal gioco d'azzardo).

Ed ancora, ad ogni approccio teorico in materia di prevenzione corrispondono precise strategie operative: l'approccio informativo, l'approccio educativo-promozionale e l'approccio di comunità (Leone, Celata, 2006; Lombi, 2010).

L'*approccio informativo* è basato sull'influenza dell'informazione, prevede interventi di tipo individuale (sportelli di ascolto, *call center*, etc...) volti a fornire supporto alle persone singole; interventi rivolti a gruppi (informativi nelle scuole, durante iniziative pubbliche, rivolte ad un numero ristretto di persone) e campagne mass mediatiche rivolte a grandi pubblici (spot, video, cortometraggi, cartelloni, etc...). La *mission* a cui questi interventi mirano è colmare un deficit informativo (Lombi, 2010).

L'*approccio educativo-promozionale*, invece, si riferisce ad interventi che mirano a sviluppare capacità e risorse appartenenti ai singoli soggetti a cui il programma è rivolto. Tra questi uno dei modelli più ampiamente descritti in letteratura è quello delle *life skills*, che si pone di promuovere risorse generali utili a favorire l'agio (ivi).

Infine, le strategie preventive basate sull'*approccio di comunità* prevedono la possibilità di agire sulle determinanti ambientali del comportamento, migliorando il contesto interpersonale e organizzativo di appartenenza di un individuo come per esempio la famiglia, la scuola o il luogo di lavoro, il quartiere, la città o l'apparato politico e legislativo del proprio Paese (Gelmi *et al.*, 2006).

La *gestione* agisce secondo una logica anticipatoria rispetto ai rischi collegati al gioco d'azzardo, cioè quando il soggetto ha già sperimentato l'attività ludica, ed è volta a scongiurare i rischi socio-sanitari ad esso connessi. Questa fase mira al "gioco

responsabile” o al concludersi, nonostante le prime esperienze, dei comportamenti di gioco d’azzardo (con riferimento, in particolare, alle tipologie di gioco d’azzardo considerate maggiormente patogene per caratteristiche intrinseche – gli effetti sonori, le luci e i colori utilizzati –, come le slot machines e i giochi online). Sono previsti, a tale scopo, interventi a bassa soglia, di figure professionali di diversa formazione (non solo operatori sanitari), determinati dall’identificazione del caso problematico, sviluppo di autocontrollo e gestione responsabile (Cipolla, Lombi, 2011).

Bisogna considerare come ci sono situazioni, oggi sempre più diffuse nell’universo dell’azzardo, che non possiamo includere né negli interventi preventivi (in quanto manca la logica anticipatoria) né nell’area del trattamento (in quanto non c’è una diagnosi di malattia). La gestione rappresenta una fase di *interventi volti a colmare il gap fra la prevenzione e il recupero*, tesa a limitare i rischi socio-sanitari connessi ad attività di gioco d’azzardo che si inseriscono sempre di più nel contesto sociale di riferimento, nei *set* di ruolo individuali e volte all’intensificazione del piacere. Tale principio, però, potrebbe rappresentare il preludio di un percorso che sfocia nella *gambling addiction*, interpretata, in tal senso, come un possibile rischio delle pratiche ludiche, non come diretta ed inevitabile conseguenza del gioco d’azzardo.

La gestione, poiché volta a scongiurare i rischi connessi al gioco d’azzardo, s’interseca alle strategie di riduzione del danno (*Harm Reduction*), ovvero le metodologie dirette a prevenire e ridurre i danni a carico della salute (fra queste, le strategie di prevenzione del poligambling, ovvero il dedicarsi a più di una attività di gioco simultaneamente, l’associazione fra il gioco d’azzardo ed altri comportamenti a rischio o altre addiction e l’attivazione di comportamenti a frequenza regolare in casi psichiatrici).

Nell’area del gioco d’azzardo, gli interventi gestionali prevedono alcune proposte alternative all’astinenza, che contemplano la possibilità di un “gioco controllato” (Rosecrance, 1988b; Blaszczynsky *et al.*, 1991) e che si ritiene incoraggino le persone a rivolgersi all’aiuto di specialisti. Nell’ambito di questi programmi sono stati ipotizzati interventi volti al controllo degli impulsi con l’appoggio di un partner (Dickerson, Weeks, 1979) o interventi affiancati dalla presenza di giocatori attivi non problematici (Steward, Brown, 1988; Rosecrance, 1988b).

Per ciò che concerne la gestione ambientale dei rischi connessi al gioco d’azzardo, possono essere stabiliti limiti di età per l’accesso alle pratiche ludiche (età minima 18 anni), soprattutto se si considera che il gioco d’azzardo problematico e patologico insorgono spesso proprio nel periodo adolescenziale; possono essere identificati criteri per la concessione di licenze ai venditori; inoltre è fattibile la realizzazione di un monitoraggio costante di chi si reca a giocare per l’individuazione dei soggetti a rischio da indirizzare ai servizi di recupero; ma è possibile anche intervenire, creando nei contesti di gioco spazi per la socializzazione, il confronto e la riflessione.

Nel contesto nazionale, infine, sono previsti gli *sportelli di ascolto dedicati al gioco d’azzardo*, ovvero uno spazio dove si trovano interlocutori adeguatamente preparati sull’argomento, in grado di accogliere, ascoltare, comprendere, sostenere e fornire informazioni preventive o di riduzione dei rischi connessi al gioco d’azzardo, nel quale riflettere sulle dinamiche ad esso correlate, prendere coscienza della necessità eventuale di interrompere l’attività di gioco o le dinamiche compulsive, verificare le più idonee forme di successivo sostegno continuativo, privilegiando l’invio a strutture pubbliche,

specializzate e facilitandone l'accesso. L'obiettivo di questo intervento è la presa di coscienza sui rischi correlati al gioco d'azzardo o della problematica e fungere da ponte verso i servizi territoriali che si occupano di gioco d'azzardo patologico.

Il *recupero*, infine, si rende necessario nel caso di soggetti che hanno sviluppato una condotta di gioco patologica, include forme di trattamento volte a ristabilire uno stato di benessere socio-psico-fisico e mira alla reintegrazione del soggetto, evitando al contempo possibili ricadute nel circuito dell'azzardo. In quest'area il metodo utilizzato consiste nella presa in carico e mantenimento sulla base della valutazione dello sviluppo di comportamenti di gioco compulsivi e gli agenti dell'intervento sono prevalentemente esperti nel settore medico che operano in strutture abilitate alla presa in carico dei soggetti (Ser.T., comunità residenziali). I programmi di recupero, dai costi elevati, richiedono ai destinatari tempo e sforzi maggiori rispetto alle altre fasi (Cipolla, Lombi, 2011; Lombi, 2010).

Vari sono i metodi e i trattamenti terapeutici che hanno come obiettivo la cura dell'alcolismo. Si può parlare di *terapia individuale, familiare, di gruppo* e quella *associativa* che, appunto, prevede l'associazione di più metodi terapeutici, tenendo conto anche dei casi di comorbidità psichiatrica e con altre dipendenze. Data l'eziologia multifattoriale del gap (interazione di aspetti biologici, ambientali, psicologici e sociali) nel suo trattamento è necessario assumere una prospettiva il più possibile ampia e integrativa, postulando un intervento multidisciplinare e aperto alla collaborazione coordinata di diversi approcci terapeutici. Già in precedenza Petry (2002) aveva ipotizzato che la disponibilità di opzioni terapeutiche multiple, ad esempio l'associazione di farmacoterapie e psicoterapie tipica dei trattamenti delle dipendenze chimiche, avrebbe potuto rafforzare la compliance dei giocatori, riducendo di conseguenza gli effetti negativi del gambling sull'individuo e la società.

Nel primo caso, è fondamentale che si ponga termine alle attività di gioco d'azzardo prima dell'inizio del trattamento.

Inoltre, l'*approccio* che ha accumulato maggiori evidenze di efficacia è quello *cognitivo-comportamentale* (Pallesen *et al.*, 2005; Gooding, Tarrier, 2009; Echeburua *et al.*, 2011b). L'approccio cognitivo-comportamentale trova le sue basi nell'integrazione della teoria del comportamento (Watson, 1913), la terapia razionale emotiva di A. Ellis (1958) e la terapia cognitiva elaborata da A. Beck (1976). Il trattamento consiste nel modificare una o più componenti del comportamento disfunzionale, attraverso strategie quali l'individuazione di attività alternative, il riconoscimento delle situazioni che attivano le pratiche d'azzardo, l'esposizione alle situazioni ad alto rischio di ricadute e l'uso di tecniche che aumentano l'assertività, la capacità di soluzioni dei problemi e di rilassamento (Grant *et al.*, 2009; 2011). Il trattamento cognitivo si focalizza soprattutto sulla modifica dei pensieri disfunzionali che caratterizzano e sostengono il gioco patologico come, per esempio, la tendenza a sovrastimare la probabilità di vincita, l'illusione di avere un controllo sulla vincita, la convinzione che una vincita debba necessariamente verificarsi dopo una sequenza di perdite (fallacia del giocatore), la tendenza a ricordare solo le vincite e dimenticare le esperienze negative connesse alle perdite (Sharpe, Tarrier, 1993; Toneatto, 1999).

Il trattamento psicologico viene spesso affiancato ad una terapia farmacologica, in risposta soprattutto agli aspetti di comorbidità con altri disturbi psichiatrici, come depressione maggiore con rischio attuale o tentativi previi di suicidio o gravi disturbi d'ansia (González, 1989).

A proposito del *trattamento farmacologico*, vi è ancora scarsa conoscenza sulla possibilità di individuare un trattamento farmacologico realmente efficace per questa patologia (Grant *et al.*, 2012). Altri ricercatori invece evidenziano come la farmacoterapia sia utile nel migliorare l'outcome dei pazienti (Pallesen *et al.*, 2007; Smith *et al.*, 2013). Ad oggi vi è la certezza del coinvolgimento di diversi sistemi recettoriali nei pazienti affetti da gap, tra questi i più studiati sono il sistema serotonergico, noradrenergico, dopaminergico, oppioidergico e il sistema glutamatergico (Hodgins *et al.*, 2011; Grant *et al.*, 2012; Bullock, Potenza, 2012).

Per il giocatore in trattamento è prevista, inoltre, l'opzione del *counselling finanziario* che consiste in interventi focali da parte dell'operatore volti alla limitazione dell'accesso al denaro e al monitoraggio finanziario, alla riorganizzazione del budget mensile personale/familiare, al calcolo del potenziale di pagamento dei debiti e al ricorso dell'*amministratore di sostegno*. Quest'ultima figura è stata introdotta dalla legge n. 6/2014 come modalità di affiancamento alla persona con la «finalità di tutelare, con la minore limitazione possibile della capacità di agire, le persone prive in tutto o in parte di autonomia nell'espletamento delle funzioni della vita quotidiana, mediante interventi di sostegno temporaneo o permanente» (art. 1).

Nell'area della riduzione del danno, oltremodo, è prevista l'*autoesclusione dai luoghi di gioco*. La procedura di autoesclusione temporanea o permanente che tutti i casinò sono tenuti per regolamentazione ad attivare qualora il giocatore o un familiare ne faccia esplicita richiesta, è un ulteriore provvedimento che può essere raccomandato durante un trattamento, indirizzato, essenzialmente, alla riduzione del danno (al soggetto resta comunque la possibilità di cambiare casinò, terrestre o virtuale).

Il giocatore può anche usufruire, se del caso, dell'opzione degli *interventi in ambito residenziale* che prevedono come metodo l'astinenza e l'adozione di più terapie congiunte e capaci di incidere in modo significativo e mirato sulle "aree di criticità" manifestate da questo tipo di patologia.

Le *terapie familiari*, che iniziano ad essere attuate dagli anni '60, partono dal presupposto che i disturbi del comportamento all'interno della famiglia rappresentano la patologia di un insieme di più personalità interagenti. La terapia familiare (effettuata prevalentemente attraverso i gruppi GAM-ANON) induce ad una ridefinizione di ruoli e una redistribuzione di compiti, evitando, d'altro canto, che si sviluppino comportamenti distruttivi. Ciò che si persegue è interrompere nella famiglia la ripetizione patologica di storie d'azzardo per fomentare la costruzione di relazioni nuove, più sane ed equilibrate (Ugazio, 1988).

La *terapia di gruppo* è un metodo molto utilizzato per la riabilitazione dei giocatori d'azzardo, che consiste nell'offrire al soggetto un *setting* terapeutico in grado di esplorare i problemi del singolo, sfruttando lo scambio di informazioni ed il sostegno fra i componenti del gruppo. Sulla terapia di gruppo è basata l'attività dell'associazione degli Giocatori Anonimi (GA) (che nasce a Chicago nel 1946-47 e conosce da subito una veloce diffusione), il cui programma si basa su "dodici passi" fondamentali: con il primo passo si ammette la propria impotenza di fronte al gioco patologico, e si procede attraverso gli altri passi che portano ad affidarsi a qualcuno/a al di fuori del giocatore (un potere superiore), a fare inventario dei propri comportamenti, guardandosi dentro ammettendo difetti e debolezze. Si prosegue

facendo ammenda nei commenti di quanti si è danneggiato durante la dipendenza, fino ad arrivare al dodicesimo passo, con cui si trasmette la propria esperienza ad altri giocatori patologici. In Italia, i Club per Alcolisti in Trattamento (CAT) – gruppi di auto-aiuto – ad oggi sono circa 76, con sede legale a Milano, distribuiti su tutto il territorio nazionale. Ogni club è formato da un gruppo, composto da una ventina di persone, comprendente giocatori, familiari, accompagnatori e terapeuti professionali. L'approccio di riferimento interpreta il gioco d'azzardo come stile di vita che determina problemi fisici, psicologici e sociali e coinvolge non solo il singolo, ma tutti i membri del nucleo familiare e l'ambito sociale di riferimento. L'obiettivo è quello dell'astinenza totale e perpetua mediante il cambiamento dello stile di vita e l'iniziale astensione dalle attività ludiche per almeno un quinquennio.



**II PARTE – LE IMPLICAZIONI SOCIALI DEL GIOCO  
D’AZZARDO: UN PERCORSO EMPIRICO**

---



### 4.1. Il disegno della ricerca

Come precisato nell'introduzione, la ricerca si è posta come obiettivo quello di incrementare la conoscenza di base sulla carriera del giocatore d'azzardo – tradizionale e online – nel contesto nazionale al fine di formulare “indirizzi di spendibilità” rivolti ai servizi che si occupano di ludopatia, le cui caratteristiche possono incidere sul modo in cui gli individui fronteggiano o inibiscono la compulsione al gioco.

L'analisi delle carriere di gioco è suddivisa per aree tematiche e include i dati socio-anagrafici e occupazionali, le modalità di fruizione e i luoghi del gioco, i significati personali del gioco e della condizione di dipendenza, la prossimità con gli ambienti devianti e la vittimizzazione familiare, il rapporto con i servizi di recupero.

L'ipotesi di fondo rimanda all'idea che la ricognizione delle carriere di gioco inserite nelle specificità della realtà territoriale e del tessuto sociale nazionale sia indispensabile per i servizi assistenziali che devono sostenere e sviluppare interventi socio-sanitari nell'area dell'azzardo anche laddove vi sia un'utenza sommersa e, soprattutto, coerenti con il complesso quadro societario, dunque, tenendo in ampia considerazione le “implicazioni sociali” e i “fattori ambientali” connessi alle pratiche di gioco.

Infatti, sebbene la dimensione individuale rivesta un notevole interesse con riferimento ai processi di cura della patologia e di sostegno psicologico diretti al giocatore d'azzardo compulsivo, appare non di meno evidente come trattare di questo fenomeno significhi necessariamente contestualizzarlo riconoscendo la pluralità di dimensioni socio-relazionali, economico-politiche e normative come fattori predittivi o amplificatori dei comportamenti di gioco, poiché determinanti le “caratteristiche strutturali” dell'individuo.

Fra le ragioni della ricerca vi sono: la scarsità ed attualità di uno studio riferito alle peculiarità delle carriere di gioco che appaiono oggi largamente inesplorate ed attinente, nello specifico, al rinnovato contesto societario italiano dinnanzi alle ultime normative in materia di gioco d'azzardo ed alla crisi economica, i cui riflessi incidono sui comportamenti di gioco (Zavattiero, 2010; Eurispes, 2011); e la volontà di focalizzare lo studio sulle implicazioni sociali del gioco d'azzardo viste dal punto di vista del giocatore.

La ricerca attinge dalla raccolta documentale e statistica contenuta nella letteratura sociologica internazionale (le ricerche più importanti) prodotta fino ad oggi sul tema del gioco e delle carriere dei giocatori d'azzardo – tradizionali e online –, così come dalle specificità della realtà locale e nazionale in Italia.

Sul fronte del metodo, si tratta di una “ricerca fenomenologica” che «cerca di approfondire le ragioni sociali (condizionamento) a causa delle quali si realizza un determinato comportamento, sia le motivazioni soggettive e/o intenzionali (progetto più o meno strategico) che possono muovere all'azione ed essere la loro spiegazione più autentica. In tal senso, la ricerca fenomenologica cerca di superare per connessione», privilegiando tecniche ad orientamento qualitativo (Cipolla, 1988, pg. 52).

La ricerca si caratterizza per l'“integrazione circolare” fra l'area teorica, quella empirica e la spendibilità dei risultati, caratteristica identitaria delle ricerche sociologiche (Cipolla, 1997, cfr. Lombi, 2014).

Inoltre, il percorso di analisi contempla l'“integrazione verticale” ovvero l'interdipendenza e l'imprescindibilità di ciascuna fase della ricerca empirica (Cipolla 1998, cfr. Lombi, 2014): la co-istituzione delle informazioni elementari, il trattamento e l'elaborazione, l'interpretazione dei dati, la diffusione e la spendibilità dei risultati raggiunti<sup>99</sup>.

Per quanto riguarda la prima fase, la ricerca prende avvio con la raccolta e l'analisi della letteratura scientifica nazionale e internazionale sul tema del gioco d'azzardo e delle carriere dei giocatori d'azzardo – tradizionali e online – e la ricognizione documentale e statistica del caso nazionale in materia di gioco d'azzardo con riferimento agli aspetti normativi e giuridici del gioco d'azzardo sul piano nazionale e locale; alla verifica delle caratteristiche del fenomeno e della sua diffusione entro i confini nazionali e alle politiche locali e nazionali di prevenzione e cura del gioco problematico.

L'analisi di sfondo relativa al tema della dissertazione è stata condotta presso la *John Jay College of Criminal Justice* di New York per un periodo di studio dalla durata di sei mesi (Gennaio 2016-Luglio 2016).

In una seconda fase, quella empirica, è stato elaborato lo strumento di ricerca (l'intervista in profondità) e il metodo di campionamento, di seguito presentati.

Infine, nelle conclusioni, a partire dal concetto di *Evidence-Based Medicine*<sup>100</sup> (EBM = medicina basata sulle prove di efficacia) come «uso consapevole, esplicito e critico delle migliori evidenze sperimentali nella presa di decisione in merito al trattamento del singolo paziente» (Ivone, 2002, pg. 339), la ricerca – oltre a proporre un modello correlazione di intervento per le ludopatie – avanza una strategia operativa per la prevenzione e il trattamento dei comportamenti ludici patologici a partire dal web – la “*clinica virtuale*” per il gioco d'azzardo (cfr. § 6.6.) –.

#### 4.1.1. – Le interviste

Il presente studio empirico si è avvalso dell'“intervista”, ovvero «un'interazione tra un intervistato e un intervistatore, provocata dall'intervistatore, avente finalità di tipo conoscitivo, guidata dall'intervistatore sulla base di uno schema di interrogazione e rivolta a un numero di soggetti scelti sulla base di un piano di rilevazione» (Bichi, 2007, pg. 227).

Si è optato per un'intervista individuale *in profondità*, ovvero, volta ad indagare l'argomento dal punto di vista dell'intervistato, *semi-strutturata, non direttiva* e

---

<sup>99</sup> Il ciclo metodologico della ricerca sociale è il «percorso che una nozione scientifica deve necessariamente compiere per diventare un “dato legittimato” al contesto della scienza e non, semplicemente, un dato di realtà» (Cremonini, 1998, pg. 63). Esso si sviluppa sulle suddette fasi (Cipolla, 1998).

<sup>100</sup> Per EBM s'intende la medicina basata sulle prove di efficacia. Essa nasce nel 1992 dall'*Evidence Based Medicine Working group* come una nuova filosofia per insegnare e praticare la medicina, in palese contrapposizione con l'OBM (*Opinion Based Medicine* = medicina basata sulle opinioni) (Ivone, 2002).

*standardizzata*. La *strutturazione* si riferisce al dettaglio e all'articolazione del processo di intervista (presenza di domande aperte o chiuse, modo di porre le domande, modalità di conduzione dell'intervista) e al ruolo svolto da intervistato e intervistatore al suo interno (Corbetta, 1999; Fielding, Thomas, 2008; Minichiello *et al.*, 1990; Punch, 2005); la *direttività* riguarda la «possibilità, da parte del ricercatore, di stabilire i contenuti dell'intervista o anche, da parte dell'intervistato, la non-libertà di decidere i contenuti delle sue risposte»; la *standardizzazione* dello schema di interrogazione si riferisce, invece, alla «possibilità di porre o meno le stesse domande nello stesso ordine a tutti i singoli intervistati» (Bichi, 2007, pg. 228).

Se è vero che le interviste svolgono un'importante funzione esplorativa (Bauer, Gaskell, 2000), il loro contributo nel corso del percorso empirico qui illustrato è teso alla ricognizione, nel particolare, delle carriere dei giocatori d'azzardo nel contesto nazionale.

Le domande della griglia di "intervista semi-strutturata" (cfr. § 4.1.2.) sono state precedentemente codificate ad hoc, includendo gli argomenti emersi nell'analisi di sfondo e considerando l'interesse di analizzare le carriere di gioco e le relazioni che esse producono per aree tematiche:

- i dati socio-anagrafici e occupazionali (sesso, età, regione di residenza, stato civile, titolo di studio, posizione lavorativa, reddito);
- la relazione con il gioco d'azzardo (gioco elettivo, età d'inizio, motivazioni legate al gioco, frequenza di gioco, modalità e luoghi del gioco, importi giocati, credenze sul gioco, la percezione della dipendenza da gioco, l'eventuale poli-dipendenza ed il legame fra di esse);
- il sistema delle relazioni del giocatore, in termini di caratterizzazione delle interazioni con altri giocatori (norme, sanzioni, valori, comportamenti consolidati, caratterizzazione delle relazioni e delle interazioni) e delle relazioni di lavoro e parentali;
- la dimensione criminologica e vittimologia dell'azzardo patologico (i reati commessi giocando in contesti o con modalità ritenuti dal sistema giuridico di riferimento come illegali, la relazione fra crimine e gioco online, l'eventuale implicazione in attività gestite dalla criminalità organizzata, i processi di vittimizzazione familiare - conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite, etc.-);
- la relazione con i servizi di recupero (i tentativi di cessazione dei comportamenti di gioco, le modalità di accesso, le attività di servizio ovvero le terapie di recupero seguite dal giocatore e le opinioni degli utenti sui servizi abilitati alla cura del gioco patologico).

Le domande, talvolta, sono state adeguate alla persona a cui l'intervista era sottoposta, facilitandone la comprensione, e sulla base delle risposte ottenute in itinere.

L'intervista è stata condotta personalmente ad ogni singolo intervistato e supportata dalla registrazione audio e, dunque, anticipata da una liberatoria volta a tutelare, da un lato, la privacy dell'intervistato e, dall'altro, l'utilizzo dei contenuti riportati in forma gratuita (con riferimento alla sottoscritta).

Nello specifico, questa tecnica è stata utilizzata per intervistare trentacinque giocatori d'azzardo (cfr. tab. 7, a seguire) in carico ai Ser.T. che hanno aderiranno alla ricerca di due regioni del nord Italia (fra cui l'Emilia-Romagna), del centro e del sud Italia, tra il gennaio 2015 e settembre 2017.

Per quanto concerne le tecniche di campionamento, si è proceduto alla costruzione di un gruppo di riferimento empirico di natura logico-significativa per auto-adesione problematica, ovvero si sono individuati giocatori d'azzardo patologici senza alcuna aspirazione all'individuazione di un campione rappresentativo dell'intero universo, ma piuttosto di un gruppo differenziato al suo interno e significativo per la conoscenza della tematica (cfr. Cipolla, 1998).

È stato realizzato un gruppo di riferimento empirico per quote utilizzando come variabili il genere, l'età e la provenienza territoriale e sulla base delle caratteristiche dell'universo dei giocatori d'azzardo patologici indicate nella *ricerca ISPAD 2013-2014*<sup>101</sup> condotta dalla Sezione di Epidemiologia e Ricerca dell'IFC-CNR di Pisa (Istituto di Fisiologia Clinica di Pisa) e utilizzata per lo sviluppo della *Relazione Parlamentare 2015* in tema di gioco d'azzardo problematico.

Per citare qualche dato che dia conto dell'universo di riferimento, dall'ultima rilevazione IPSAD (2013-2014) risulta che fra i cittadini della popolazione italiana, stimata in 60 milioni di abitanti, circa 16 milioni di italiani di età compresa fra i 15 e i 64 anni hanno giocato almeno una volta nei precedenti 12 mesi e la prevalenza dei giocatori problematici a rischio moderato ammonta a circa 900.000 casi, di cui 200.000 sono giocatori problematici; mentre i giocatori a basso rischio sono circa 2 milioni, esposti alla possibilità di sviluppare comportamenti di gioco problematico, che si sommano ai 13 milioni di giocatori a nessun rischio.

Sul totale dei giocatori problematici il 6% sono uomini contro il 4% delle donne.

Quanto, invece, al rapporto fra problematicità e tipologia di gioco, i videopoker/vlt e le scommesse sportive sono fortemente associati a profili di problematicità. Ed ancora, entrando nel dettaglio (figura 9), il biennio 2013-2014, vede una prevalenza dei comportamenti di gioco patologico in rapporto a scommesse su altri eventi (non sportive) con il 23,7% sull'insieme dei giocatori problematici, a videopoker/news slot machine (21,3%), ad altri giochi quali la roulette, i dadi etc... (18%), a bingo/tombola (11%) e al poker texano (9,4%) ai primi cinque posti.

Infine, per quanto riguarda l'estrazione territoriale dei giocatori con profilo problematico (a tale proposito si veda la figura 10) le regioni con una più alta concentrazione sono la Sardegna, la Sicilia, la Calabria, la Campania, il Molise e l'Abruzzo; mentre le regioni a medio-alta concentrazione sono il Friuli-Venezia-Giulia, la Liguria, la Toscana, l'Umbria, il Lazio, la Puglia e la Lombardia.

---

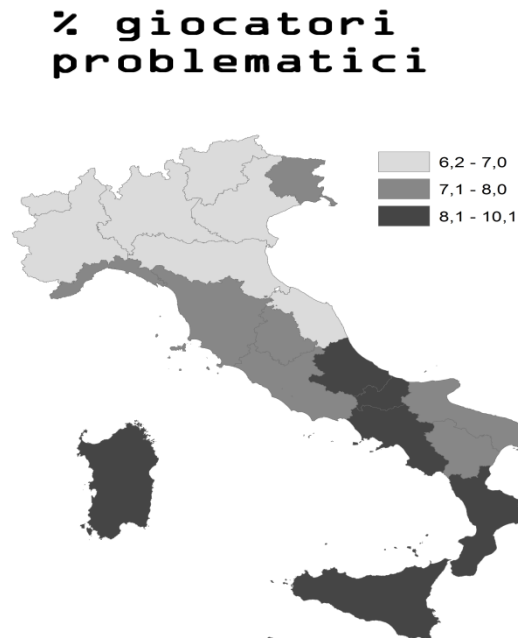
<sup>101</sup> Fonte: <http://www.politicheantidroga.gov.it/media/752340/contributi%20e%20approfondimenti.pdf>

Fig. 9 – Problematicità e tipologia di gioco, 2010-2011 vs 2013-2014

IPAD®				
	2013-2014	2010-2011	2013-2014	2010-2011
	Nessun rischio-Basso rischio		Rischio moderato-Gioco problematico	
Gratta e vinci/Lotto istantaneo	94,5%	94,5%	5,5%	4,5%
Lotto/superenalotto	95,3%	94,6%	4,7%	5,4%
Totocalcio/totogol	96,6%	90,2%	3,4%	9,8%
Bingo/tombola	89,0%	/	11,0%	/
Videopoker/new slot machine	78,8%	74,3%	21,3%	25,7%
Scommesse sportive	91,4%	87,5%	8,6%	12,5%
Scommesse su altri eventi	76,3%	75,3%	23,7%	24,7%
Poker texano	90,6%	87,4%	9,4%	12,6%
Altri giochi con le carte	93,7%	90,4%	6,3%	9,6%
(altri giochi (roulette/dadi,...))	82,0%	/	18,0%	/

Fonte: ISPAD®2013-2014

Fig. 10 – Distribuzione del gioco problematico per regione



Fonte: ISPAD®2013-2014

Sulla base delle informazioni poco sopra riportate riguardanti le caratteristiche del gioco dei giocatori problematici sul suolo nazionale, il gruppo di riferimento empirico

è stato selezionato – escludendo i giovani giocatori di minore età<sup>102</sup> – nella fascia di età tra i 18-64 anni (la Relazione parlamentare 2015 suddivide i giocatori d’azzardo in due classi di età: 15-34 anni e/o 35-64 anni). Tuttavia, al fine di ottenere una più dettagliata ricognizione delle carriere di gioco, l’analisi considera più fasce di età: 18-30 anni, 31-45 anni, 46-60 anni, oltre i 60 anni e fino ai 64.

Inoltre, su 35 intervistati 21 sono uomini (il 60% del totale); mentre le donne sono 14 (il 40% del totale).

Infine, per poter rilevare differenze significative nella carriera di gioco di donne, uomini (nel gioco tradizionale e online) di diversa provenienza geografica – nord, centro e sud Italia – le interviste sono state condotte in almeno una struttura di trattamento e di cura del gioco d’azzardo patologico di due regioni del nord Italia, di due regioni del centro Italia e in due regioni comprese fra il sud Italia e le Isole.

Si specifica che per la comprensione dei fattori socio-ambientali che influenzano i comportamenti di gioco patologico si è deciso di condurre le interviste in due regioni a basso tasso di concentrazione dei casi di gioco problematico (Emilia-Romagna e Marche<sup>103</sup>), in altre due regioni con media concentrazione (Friuli-Venezia Giulia e Toscana) ed, infine, in ulteriori due regioni ad alta concentrazione (Puglia e Sicilia) – si faccia riferimento alla tabella 7 –.

Si noti che il suolo del nord Italia si caratterizza per una bassa concentrazione dei casi ludici patogeni ad eccezione di Friuli-Venezia-Giulia (è stato considerato quest’ultimo caso e quello dell’Emilia-Romagna) e Liguria ad alta concentrazione; il centro Italia vede una media concentrazione fuorché le Marche in cui risulta una bassa concentrazione (è stato considerato quest’ultimo caso e quello della Toscana); infine, il meridione e le isole sono prevalentemente ad alta concentrazione (si sono analizzati i casi della Campania e della Sicilia).

Tab. 7 – Le interviste ai giocatori d’azzardo sul territorio nazionale

	Regione	Concentrazione casi di gioco problematico in Regione	Sede	Codice
Nord Italia	Friuli-Venezia Giulia	Media concentrazione	Azienda Sanitaria triestina	Int. 1: F Int. 2: M Int. 3: M Int. 4: M Int. 5: F
	Emilia-Romagna	Bassa concentrazione	Ser.T. di Forlì Ser.T. di Cesena Ser.T. ovest di Bologna	Int. 6: M Int. 7: M Int. 8: M Int. 9: F

<sup>102</sup> Si desidera specificare che la ricerca non ha preso in considerazione i minorenni o i giovani giocatori, concentrandosi invece solo sui soggetti adulti (talvolta di giovane età ma maggiorenni). Ciò in ragione, prevalente, del fatto che si è ritenuto che tale categoria debba essere trattata a sé, dunque con specifica attenzione, sulla base del divieto di partecipazione ai giochi pubblici con vincita in denaro ai minori di anni diciotto introdotto dalla legge di stabilità per il 2011.

<sup>103</sup> Come è possibile riscontrare dalla tabella 7, vi è una sovrarappresentazione della realtà dell’Emilia-Romagna poiché la ricerca è partita da lì e si è ritenuto utile, ai fini dell’analisi, considerare tutto il materiale e, dunque, i dati raccolti.



				Int. 10: F Int. 11: M Int. 12: M Int. 13: M Int. 14: M Int. 15: M
<i>Centro Italia</i>	Toscana	Media concentrazione	Ser.T. di Lucca	Int. 16: F Int. 17: M Int. 18: M Int. 19: M Int. 20: M
	Marche	Bassa concentrazione	Ser.T. di Ancona	Int. 21: F Int. 22: F Int. 23: M Int. 24: M Int. 25: F
<i>Sud Italia e Isole</i>	Campania	Alta concentrazione	Ser.T. di Avellino	Int. 26: M Int. 27: F Int. 28: F Int. 29: F Int. 30: M
	Sicilia	Alta concentrazione	Ser.T. di Messina	Int. 31: M Int. 32: M Int. 33: F Int. 34: F Int. 35: F

La scelta della tecnica dell'intervista in profondità è data dalla possibilità che l'intervista offre di sondare le motivazioni e le percezioni soggettive legate alle attività di gioco, i vari aspetti che caratterizzano l'azzardo (modalità di gioco, dimensione relazionale e criminogena) e le relazioni che esso produce ed i fattori che influenzano i comportamenti di gioco.

È necessario chiarire, inoltre, che si è deciso di intervistare i giocatori in carico alle strutture abilitate alla cura delle dipendenze, quindi afferenti all'insieme dei giocatori patologici, per comprendere le carriere di gioco d'azzardo dall'esordio alla presa in carico ai servizi, ed anche per cogliere le relazioni con i servizi di recupero.

L'analisi delle carriere di gioco è stata svolta per aree tematiche (i dati socio-anagrafici e occupazionali, le modalità di fruizione e i luoghi del gioco, i significati personali del gioco e della condizione di dipendenza, la prossimità con gli ambienti devianti e la vittimizzazione familiare, il rapporto con i servizi di recupero) e, in secondo luogo, tenendo in considerazione le fasi del percorso d'azzardo patologico previste da Custer (1984): la fase della "vincita", la fase della "perdita", la fase della "disperazione", la fase "critica", la fase della "ricostruzione" e, infine, la fase della "crescita".

I dati emersi sono stati elaborati attraverso l'analisi del contenuto<sup>104</sup> volta alla ricerca di:

<sup>104</sup> Il metodo di analisi del dato utilizzato in questa ricerca fa riferimento alla "classificazione in categorie predefinite" che «ha il vantaggio di prendere in considerazione per l'analisi il caso nel suo complesso e non la singola risposta. Ciò significa per esempio

- differenze significative nella carriera di gioco di donne e uomini (nel gioco tradizionale, nel gioco online e di diversa provenienza geografica - nord, centro e sud Italia);
- “fattori” che influenzano i comportamenti di gioco (e, viceversa, la fuoriuscita dalle attività ludiche).

Si specifica, infine, che nonostante la metodologia utilizzata sia di tipo qualitativo, nell’analisi di sfondo vengono riportati dati quantitativi relativi all’epidemiologia del fenomeno (gioco tradizionale e online), ai costi socio-sanitari dell’azzardo problematico e a corrispondenze statistiche che lo caratterizzano con riferimento alle componenti criminologiche dell’azzardo, alla correlazione con la psicopatologia e la comorbilità psichiatrica ed alla relazione tra disturbo da gioco d’azzardo e altre condotte patologiche.

Il materiale raccolto è stato oggetto di un confronto rispetto ai risultati delle ricerche svolte a livello nazionale e internazionale sul tema.

Nelle conclusioni, infine, sono suggerite alcune ipotesi e linee di indirizzo per far fronte alle criticità delle politiche e degli interventi socio-sanitari nell’area del gioco d’azzardo. Più precisamente, è proposto un modello correlazione di intervento per le ludopatie che si fonda su strategie di controllo orientate alla collettività e, d’altro canto, include interventi rivolti al singolo. Per la riprogettazione dei servizi è stato altresì avanzato un “modello di intervento” sviluppato in collaborazione con il Ser.T. di Forlì (*la “clinica virtuale” per il gioco d’azzardo*).

#### 4.1.2. La griglia di intervista

##### **I dati socio-anagrafici e occupazionali**

Sesso

Età

Regione di provenienza

Stato civile

Titolo di studio

Posizione lavorativa

Reddito

Patologie fisiche<sup>105</sup>

---

che, data un’intervista, la classificazione rispetto a una categoria avverrà sulla base della lettura di tutta l’intervista e non solo di una specifica domanda» (Giudicini, Castrignanò, 1997, pg. 142).

<sup>105</sup> Si specifica che l’informazione relativa alle patologie fisiche è stata inserita in testa alla griglia di intervista, pur non rientrando tra i dati socio-anagrafici e occupazionali, per inquadrare da subito il caso clinico riferito al giocatore e nell’eventualità che il dato non emergesse come contenuto dalle spontanee risposte dell’intervistato. Difatti, il gap è frequentemente associato a comorbilità di tipo psichiatrico sia di asse I che di asse II, oltre che a disturbi da uso di sostanze e tale informazione permette l’analisi della correlazione fra gioco d’azzardo e altre patologie fisiche o psichiche.

## **La relazione con il gioco d'azzardo**

- 1) Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?
- 2) A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?
- 3) In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?
- 4) Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?
- 5) Quanto investe/iva in ogni giocata?
  - A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?
- 6) Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?
- 7) Quali sono le motivazioni che l'hanno spinto a giocare d'azzardo?
- 8) Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?
- 9) Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?
- 10) Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?
  - Lei fuma?
- 11) Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?
- 12) Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?
  - Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

## **Il sistema delle relazioni del giocatore**

- 13) Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?
  - Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?
- 14) Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?
  - E lo stipendio con il gioco?
- 15) Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?
- 16) Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?
- 17) I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?
  - Come hanno reagito?

## **La dimensione criminologica e vittimologica dell'azzardo patologico**

- 18) Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?
- 19) Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?
- 20) Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?
- 21) Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?
- 22) Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?
- 23) Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

### **La relazione con i servizi di recupero**

- 24) Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?
- 25) Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?
- 26) Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?
- 27) Come ha preso contatto con la struttura di recupero?
- Qualcuno le ha suggerito di farlo?
- 28) Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?
- 29) Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?
- Se sì, quali?
- 30) Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?
- Se sì, può dire quali sono?

## **4.2. Limiti dello studio e prospettive future di approfondimento**

Il percorso empirico illustrato nella presente nota metodologica non è esente da limiti che, per correttezza verso la comunità scientifica, è necessario illustrare brevemente.

I principali nodi critici sono emersi relativamente alle procedure di campionamento. Nel dettaglio, in relazione alla somministrazione delle interviste non è stato possibile costruire un "campione rappresentativo", nel senso che assume tale definizione solo un campione statistico-probabilistico che per la presente ricerca non era possibile sviluppare poiché l'indagine è rivolta ad una popolazione sommersa: i giocatori d'azzardo patologici sul suolo nazionale. Difatti, si specifica che non tutti i giocatori problematici e patologici risultano in carico alle strutture di recupero.

Un ulteriore limite riguarda la somministrazione delle interviste ai giocatori: data la delicatezza della tematica, è possibile supporre che alcune risposte siano viziate da *bias* legati al timore da parte dei rispondenti di confessare situazioni e condotte compromettenti, con riferimento in particolare agli illeciti commessi per finanziare il gioco d'azzardo ma anche alla conoscenza delle attività della malavita organizzata nel settore dell'azzardo per timore di ritorsioni. Sebbene si siano adottate tutte le strategie possibili per rassicurare l'intervistato circa l'anonimato delle risposte (cfr. § 4.1. della nota metodologica), per qualcuno potrebbe essere stato difficile dichiarare le proprie modalità di coinvolgimento nell'azzardo e, soprattutto, le relazioni che ne sono scaturite. Il dubbio deriva dal fatto che, confrontando le risposte di coloro a cui l'intervista è stata condotta in modalità *face to face*, talvolta con il coinvolgimento dell'operatore di riferimento, rispetto alle risposte ottenute attraverso un'intervista per via telefonica, emerge come nel primo caso i giocatori siano stati più prudenti

nell'ammettere il proprio coinvolgimento in atti criminosi o la connessione con ambienti devianti.

Rispetto alle prospettive future d'indagine sul tema delle carriere di gioco d'azzardo, si segnalano alcune tematiche che dovrebbero essere meglio approfondite e monitorate:

- poiché non tutti i giocatori attuano pratiche di gioco compulsive, ma per severità le pratiche ludiche raggruppano “giocatori d'azzardo a basso rischio”, “giocatori a rischio moderato” e “giocatori problematici”, è auspicabile attivare uno studio volto alla comprensione di tutte le tipologie di attività d'azzardo. È necessario, dunque, predisporre strumenti e tecniche di indagine volti a stimare la reale diffusione del gioco d'azzardo non soltanto dal punto di vista quantitativo (quanti soggetti sono coinvolti nell'azzardo?), ma anche qualitativo (quali sono i pattern di consumo? Quali finalità e quali conseguenze?). Potrebbe risultare adeguata a tale scopo la conduzione di un questionario online (*web interviewing*) ai giocatori d'azzardo in linea per agganciare l'utenza sommersa e poter fare una ricognizione delle modalità di gioco d'azzardo a basso e moderato rischio, oltre che quelle patologiche;

- tenendo conto anche dei risultati del punto precedente, si rilevarebbe di grande interesse approfondire il tema delle conseguenze legate alle attività di gioco d'azzardo tenendo conto delle modalità di consumo (per esempio, quali sono i rischi in termini di salute e sicurezza di un consumo saltuario rispetto ad un consumo problematico);

- *last but not least*, nonostante le modalità di intervento dei servizi che si occupano di ludopatia incidono sul modo in cui gli individui fronteggiano o inibiscono la compulsione al gioco, gli studi sulla valutazione dell'efficacia dei programmi di prevenzione e trattamento del gioco d'azzardo sono ancora molto poco diffusi – sul contesto nazionale –. Ciò inficia la possibilità dei *policy maker* di intervenire in materia operando nella direzione di una maggiore efficacia ed efficienza delle politiche di intervento.

In conclusione, sebbene il presente studio abbia apportato interessanti risultati sul tema delle carriere dei giocatori d'azzardo nel contesto nazionale, esso non deve intendersi come lavoro conclusivo e definitivo, quanto, piuttosto, quale strumento volto ad indicare orientamenti per la ricerca futura.



## Cap. 5 – I giocatori e le «carriere» di gioco: il caso di studio italiano

---

Nel corso di questo capitolo sarà presentato il percorso empirico costruito sulla base di un disegno metodologico qualitativo volto a sondare il rapporto fra gioco, giocatori e ambiente di riferimento attraverso la lettura dei giocatori d'azzardo, al fine di formulare alcuni "indirizzi di spendibilità" rivolti ai servizi che si occupano di ludopatia con l'obiettivo di risolvere le criticità delle politiche e degli interventi socio-sanitari nell'area del gioco d'azzardo.

La ricerca si propone di situare il problema del gioco d'azzardo, sia socialmente; cioè nel più ampio tessuto della vita delle persone (riconoscendo le dimensioni socio-relazionali, economico-politiche e normative come fattori predittivi o amplificatori dei comportamenti di gioco), oltre che temporalmente; cioè come una particolare fase, o fasi, all'interno delle singole "carriere del gioco d'azzardo".

L'obiettivo è la comprensione della complessità delle carriere di gioco (tradizionale e online) considerando i rilevanti mutamenti riferibili alla natura dei giochi d'azzardo, al mercato dei giochi, non solo dal punto di vista qualitativo (facilità di accesso, estrema disponibilità dei giochi – anche in linea –, massiccia presenza nei luoghi più frequentati, divulgazione pubblicitaria delle attività di gioco), ma anche quantitativo (i giochi presentano una capacità crescente di creare dipendenza) e al fenomeno del *gambling*, come condotta di gioco patologica, se si guarda alla dimensione più marcatamente sociale (e quindi sociologica) del fenomeno, in questo caso riferita specificamente al rinnovato contesto societario italiano dinnanzi alle ultime normative in materia di gioco d'azzardo ed alla crisi economica, i cui riflessi incidono sui comportamenti di gioco.

La ricognizione delle carriere dei giocatori sul suolo nazionale si è avvalsa dell'intervista in profondità. Le interviste condotte, selezionate sulla base delle finalità peculiari nell'ambito indagato<sup>106</sup>, hanno coinvolto differenti tipologie di giocatori ed ex giocatori fra i 18<sup>107</sup> e i 64 anni e sono volte a mettere in luce le relazioni che il gioco d'azzardo produce (di natura anche criminologica) e i "fattori"

---

<sup>106</sup> Per le modalità di costruzione del gruppo di riferimento empirico si rimanda alla nota metodologica (cfr. cap. 4).

<sup>107</sup> Si desidera specificare che la ricerca non ha preso in considerazione i minorenni o i giovani giocatori, concentrandosi invece solo sui soggetti adulti (talvolta di giovane età ma maggiorenni). Ciò in ragione, prevalente, del fatto che si è ritenuto che tale categoria debba essere trattata a sé, dunque con specifica attenzione, sulla base del divieto di partecipazione ai giochi pubblici con vincita in denaro ai minori di anni diciotto introdotto dalla legge di stabilità per il 2011. Si specifica che, tuttavia, le ricostruzioni biografiche riferite dagli intervistati, con riferimento alle carriere ludiche, riportano talvolta l'esordio dei comportamenti di gioco d'azzardo in minore età.

Ovviamente, si è consapevoli della gravità e pervasività dell'ingresso nel gioco d'azzardo – anche patologico – di questa categoria, come attestato da recenti studi nazionali (a titolo esemplificativo, la ricerca ESPAD®ITALIA 2013 "Un gioco...da ragazzi?", la ricerca del CNR del 2010 "L'Italia che gioca. Uno studio su chi gioca per gioco e chi viene 'giocato' dal gioco", o, ancora prima, la ricerca effettuata da Nomisma su *Giovani e Gioco*, del 2009).

che influenzano i comportamenti di gioco (e, viceversa, la fuoriuscita dalle attività ludiche).

Le interviste, in tutto trentacinque, sono state realizzate all'interno dei Ser.T. che hanno aderito alla ricerca di due regioni del nord Italia (Friuli-Venezia-Giulia ed Emilia Romagna), del centro Italia (Toscana e Marche) e in due regioni comprese fra il sud Italia e le isole (Campania e Sicilia) per cogliere, altresì, differenze significative nella carriera di gioco di donne e uomini (nel gioco tradizionale, nel gioco online e di diversa provenienza geografica - nord, centro e sud Italia).

Si è proceduto, poi, all'analisi del contenuto a partire dall'identificazione di alcune aree tematiche fondamentali<sup>108</sup>, ciò permettendo di rilevare alcuni aspetti di notevole interesse. Di essi si tratterà nei paragrafi seguenti, proponendo, al contempo, una comparazione rispetto ai risultati emersi dalle ricerche svolte a livello nazionale e internazionale sul tema.

### **5.1. Le interviste somministrate ai giocatori: dati socio-anagrafici e occupazionali**

Il gruppo di riferimento empirico al quale si è somministrata l'intervista è costituito da trentacinque giocatori d'azzardo, di cui il 60% sono maschi (21 casi) e il 40% femmine (14 casi).

Le classi di età sono così rappresentate: il 14,3% appartiene alla classe 18-30 anni, il 25,7% è compreso tra i 31 ed i 45 anni, il 37,1% ha tra i 46-60 anni e, infine, il 22,9% ha oltre 60 anni. Per le donne la fascia di età rappresentata oscilla tra i 23 e i 64 anni, mentre gli uomini hanno dai 26 ai 64 anni.

In relazione alla regione di residenza, il 14,3 % dei soggetti vive in Friuli-Venezia-Giulia, il 28,6% in Emilia-Romagna, il 14,3% in Toscana, il 14,3% nelle Marche, il 14,3% in Campania e il restante 14,3% abita in Sicilia. Il 98% è italiano e il 2% è straniero. In base ad una tripartizione delle regioni su base territoriale<sup>109</sup>, il 42,8% è residente al Nord, il 28,6% al Centro e il restante 28,6% al Sud e nelle isole<sup>110</sup>.

---

<sup>108</sup> Le aree tematiche individuate per l'analisi del contenuto delle interviste sono le seguenti: 1. I dati socio-anagrafici e occupazionali; 2. Le modalità di fruizione e i luoghi del gioco; 3. I significati personali del gioco e della condizione di dipendenza; 4. La prossimità con gli ambienti devianti e la vittimizzazione familiare; 5. Il rapporto con i servizi di recupero.

<sup>109</sup> Come illustrato nella nota metodologica, la suddivisione tra zone geografiche ha seguito i seguenti criteri: il Nord include il Friuli-Venezia-Giulia e l'Emilia-Romagna; il Centro comprende la Toscana e le Marche; infine, il Sud e le isole riuniscono la Campania e la Sicilia.

<sup>110</sup> Sul merito dell'estrazione geografica per sesso, quattro donne giocatrici risiedono al Nord (due in Friuli-Venezia-Giulia, due in Emilia-Romagna), altre quattro al Centro (una in Toscana, tre nelle Marche) e sei al Sud (tre in Campania e tre in Sicilia). Invece, su un totale di ventuno casi di giocatori maschi, undici abitano al Nord (tre in Friuli-Venezia-Giulia, otto in Emilia-Romagna), sei al Centro (quattro in Toscana, due nelle Marche) e quattro al Sud (due in Campania e due in Sicilia).



Per quanto concerne lo stato civile, il 37,1% si dichiara celibe o nubile, il 37,1% è coniugato/a, il 25,8% è separato/a o divorziato/a e lo 0% è vedovo/a. Si specifica che, con riferimento alla struttura familiare, prevalgono coloro che vivono da soli/e (il 28,6%) e risultano equivalenti le coppie con o senza figlio/i (il 22,8% per entrambi i casi).

Per quanto riguarda il titolo di studio, il 62,9% ha concluso la formazione obbligatoria (scuola media inferiore), mentre il 34,3% dei soggetti ha conseguito il diploma di scuola media superiore, solo il 2,8% è in possesso di una laurea e, si noti, lo 0% – nessuno – ha un titolo post-laurea (specializzazione, dottorato di ricerca, post-dottorato). Si segnala, dunque, che quasi il 63% degli intervistati non possiede un alto grado di istruzione. Ed all'aumentare dell'età è stato verificato un abbassamento del grado di istruzione (coloro che possiedono un titolo di licenza elementare o media hanno fra i 46-60 anni o oltre 60 anni).

Passiamo ora ad esaminare la situazione occupazionale, si dichiara occupato al momento dell'intervista il 65,7% degli intervistati, mentre il 25,7% sono pensionati e il restante 8,6% sono disoccupati. Si specifica che taluni vivono una condizione di disoccupazione che non era necessariamente già presente al tempo in cui si dedicavano al gioco con maggior frequenza. La condizione contrattuale prevalente è quella di dipendente con un contratto a tempo determinato o indeterminato (48,6%), lavoratore autonomo (11,4%), seguito dai lavoratori con contratto atipico o senza contratto (5,7%).

Per quanto riguarda il reddito, la maggior parte dei soggetti (48,6%) guadagna dai 1.000 ai 1.500 euro mensili, il 28,6% tra i 1.600 e i 2.500 euro. Si noti che, complessivamente, il 14,2% degli intervistati guadagna meno di 1.000 euro mensili. Al contrario, l'8,6% supera i 2.500 euro per mensilità.

In definitiva, i risultati relativi ai dati socio-anagrafici e occupazionali rispecchiano abbastanza fedelmente quanto risulta da altre ricerche svolte in ambito nazionale (cfr. ad esempio CNR, 2010; M. Iori – CoNaGGA, 2011; ISPAD@2013-2014; Cipolla C., 2013 cfr. Vezzadini, 2014). Dapprima è stato osservato che i giocatori intervistati costituiscono una categoria eterogenea al loro interno, anche se la prevalenza complessiva dei comportamenti di gioco d'azzardo e dei sintomi ad esso correlato rimane stabile nel suo complesso. Il gioco d'azzardo è maggiormente appannaggio degli uomini piuttosto che delle donne e coinvolge tutte le fasce di età, nonostante vi sia un abbassamento dell'età di coloro che giocano online – età massima 37 anni – e a poker (anche online) – fino ai 30 anni –. Rispetto al titolo di studio dichiarato, invece, assistiamo ad una certa disomogeneità nonostante il gioco d'azzardo presenti un rapporto inversamente proporzionale rispetto al grado di istruzione, per cui le attività ludiche aumentano col diminuire della scolarizzazione (si noti che fra gli intervistati nessun giocatore ha un titolo post-laurea, solo uno è in possesso di una laurea e la maggioranza detiene un titolo di licenza media inferiore). Questo aspetto si riflette anche sulla situazione lavorativa, per cui occupazioni saltuarie o precarie, o ancora, la disoccupazione, incidono positivamente sui comportamenti di gioco e sullo sviluppo di condotte compulsive. Anche sul fronte della posizione lavorativa emerge una significativa difformità di impieghi e attività: sebbene, fra coloro che sono occupati al momento dell'intervista, vi sia una lieve prevalenza di operai. Anche, con riferimento al reddito, i giocatori d'azzardo risultano appartenere ad un ceto medio-basso (complessivamente la maggioranza

degli intervistati guadagna meno di 1.500 euro mensili e vi sono casi di estrema difficoltà con reddito inferiore ai 600 euro mensili o pari a zero). Già la ricerca dell'Eurispes del 2005, a dimostrazione che il gioco d'azzardo in Italia coinvolgerebbe maggiormente le fasce più deboli, rilevò che giocano il 47% degli indigenti, il 56% degli appartenenti al ceto medio-basso ed il 66% dei disoccupati.

Infine, va riconosciuto come il gioco d'azzardo non possa essere interpretato e riconosciuto per categorie definite ma risulti altamente differenziato sia con riferimento ai trend di gioco che al profilo dei giocatori d'azzardo. La rappresentazione tradizionale del giocatore d'azzardo – uomo di mezza età, a bassa scolarizzazione e disoccupato o precario – è modificata dall'ingresso nel mondo dei giochi delle *donne*, soprattutto pensionate, casalinghe e di matuta età; degli *anziani*, le cui somme giocate hanno di frequente un impatto devastante sul già precario tenore di vita, minacciando il veloce approssimarsi di situazioni di indigenza e dei *giovannissimi*, anche minorenni, che si affacciano al mondo delle scommesse e del gioco d'azzardo in ragione dell'influenza e dei condizionamenti esercitati dal contesto sociale.

## 5.2. Le modalità di fruizione e i luoghi del gioco

Questa parte di ricerca e quella riferita al prossimo paragrafo (dal titolo “I significati del gioco e della condizione di dipendenza”) mira ad indagare la relazione fra il giocatore e il gioco (gioco elettivo, poligambling, motivazioni legate al gioco, modalità e frequenza di gioco, importi giocati, credenze sui giochi, definizioni di gioco e della dipendenza, l'eventuale poli-dipendenza ed il legame fra di esse).

Dalle interviste emerge una prima fondamentale distinzione riferita alle tipologie di gioco elettivo. Si nota, una massiccia fruizione delle macchinette da gioco elettroniche (slot machines e videopoker), sempre più disponibili nei luoghi più frequentati e preposti ad altre attività, e delle scommesse sportive (e ippiche).

Gli studi nazionali a tema, più volte citati, confermano che i videopoker/macchine da gioco elettroniche e le scommesse sportive sono fortemente associati a profili di gioco patologico<sup>111</sup>.

I giocatori di macchinette elettroniche e di videopoker tendono più spesso a dislocare le proprie attività di gioco in luoghi distanti dalla propria residenza o dalla sede di lavoro, da un lato, per la crescente diffusione dei luoghi preposti al gioco dall'altro, poichè, come riscontrato dalle interviste, allo sviluppo di forme di gioco patologiche corrisponde un'intensificazione della frequenza di gioco.

---

<sup>111</sup> Per una disamina approfondita sui comportamenti di gioco patologico in Italia si vedano: Colasante E., Gori M., Bastiani L., Siciliano V., Giordani P., Grassi M., Molinaro S. (2013), “An assessment of the psychometric properties of Italian version of CPGI”, *J Gambl Stud.*, 29(4): 765-74; Bastiani L., Gori M., Colasante E., Siciliano V., Capitanucci D., Jarre P., Molinaro S. (2013), “Complex factors and behaviors in the gambling population of Italy”, *J Gambl Stud.*, 29(1): 1-13; Scalese M., Bastiani L., Salvadori S., Gori M., Lewis I., Jarre P., Molinaro S. (2015), “Association of Problem Gambling with Type of Gambling Among Italian General Population”, *J Gambl Stud.*, 32(3): 1017-1026.

Per quanto riguarda le preferenze di gioco dei giocatori intervistati comparate per genere, le femmine prediligono le slot machines (come prima scelta), Gratta e Vinci e i giochi delle carte – pari merito al secondo posto – e i giochi del casinò<sup>112</sup>. Si segnala che le donne intervistate suggerisco di praticare solo queste tre tipologie di giochi.

Per quanto riguarda le differenze di genere, seppur sia gli uomini che le donne prediligono le slot machines come gioco preferenziale, riscontriamo che in ordine ai giochi prediletti dai giocatori maschi si inseriscono al secondo posto le scommesse sportive e ippiche; a seguire i giochi del casinò (senza specificare quali, come già detto nella nota 113); al quarto posto, si noti, si trova il gioco online (in prevalenza riferito al poker e alle scommesse sportive); in quinta posizione si inseriscono il Gratta e Vinci e Lotto/Superenalotto a pari merito ed ancora, il Bingo ricopre il sesto posto fra le scelte di gioco preferenziali dei giocatori e subito di seguito si posizionano Totocalcio/Totogol.

Come scelta ultima troviamo le scommesse su altri eventi (non sportive). Nonostante, si noti, come già esplicitato, che il biennio 2013-2014, vede una prevalenza dei comportamenti di gioco problematico proprio in rapporto a questa tipologia di giochi d'alea (ISPAD®2013-2014).

Inoltre, dalle analisi svolte si rileva una peculiarità di certo interesse: in più della metà dei giocatori si riscontra un *polifruizione* dei giochi, da intendersi come il dedicarsi a più pratiche di gioco nello stesso arco temporale<sup>113</sup>. Molti giocatori, infatti, dichiarano di intrattenersi con più e differenti attività di gioco diversamente intrecciate:

“Giocavo a tutto alla roulette, alle slot machines, ai video poker, al gratta e vinci....a quello che c'era da giocare giocavo. Quando avevo tempo e sulla base di dove capitavo a quello che c'era da giocare giocavo. Mi piaceva di più la roulette però non potevo andare ogni giorno. Più frequentemente giocavo ai video poker al primo posto, gratta e vinci e roulette” [intervista n. 4, maschio, 54 anni]

“Io gioco un pò a tutto ma preferisco giocare alle scommesse virtuali del calcio o alle slot machines” [intervista n. 6, maschio, 47 anni]

“[...] Invece, una volta finiti i i militari e dopo che mi sono sposato, quindi a ventotto anni, ho iniziato ad andare all'ippodromo con gli amici e facevamo le scommesse sui cavalli, inoltre andavamo al casinò e per finire ho iniziato a giocare alle macchinette [...]” [intervista n. 12, maschio, 64 anni]

---

<sup>112</sup> Su questi dato si segnala un bias dovuto al fatto che, talvolta, gli intervistati – sia di sesso maschile che femminile – raggruppano la maggior parte dei giochi che attuano nei casinò (esempio le macchinette da gioco elettronico) dentro all'introito globale del casinò, concepito dunque non come luogo di gioco ma come tipologia di gioco.

<sup>113</sup> L'alta incidenza del poligambling sui giocatori d'azzardo italiani è stata riscontrata, già prima, nella ricerca dal titolo *Le implicazioni criminologiche e vittimologiche del gioco d'azzardo in Emilia-Romagna (2013)*, a cura di C. Cipolla (cfr. Vezzadini, 2014).

“Giocavo un pò a tutto, macchinette, cavalli, lotto, totocalcio. Forse ai cavalli giocavo più spesso” [intervista n. 20, maschio, 50 anni]

Nello specifico, tale *pattern* di gioco risulta positivamente correlato alla gravità del disturbo da gioco compulsivo alla realtà dei giocatori di sesso maschile, che vede l’abbinamento fra video poker/ macchine di gioco elettroniche e tutte le altre tipologie di gioco praticabili (gratte e vinci, roulette, scommesse sportive e ippiche, giochi di carte, casinò lotto/totocalcio e bingo).

Le interviste confermano quanto sostenuto dai contributi in ambito scientifico: si nota infatti come, i bar, i tabacchi, le ricevitorie e le sale da gioco – disponendo di slot machines, terminali per il gioco del Lotto, Superenalotto e di punti vendita Gratta e Vinci –, si attestano come i luoghi prediletti per il gioco. E la loro diffusione sul territorio nazionale e locale, a detta della maggior parte degli intervistati, determina un accesso frequente pressoché quotidiano dei giocatori verso i luoghi detti, coinvolgendoli in modo quasi totalizzante:

“[...] ma oramai le macchinette sono dappertutto ed è per questo che è una malattia molto diffusa perché la gente può giocare con tutto dappertutto” [intervista 25, femmina, 37 anni]

“[...] di solito, mi viene voglia quando passo dal bar a prendere il caffè o le sigarette e vedo le macchinette...ormai sono ovunque [...]” [intervista n. 28, femmina, 45 anni]

Per quanto riguarda altre forme di gioco, ad esempio il poker, deve essere fatta una distinzione che riguarda i luoghi del gioco: il gioco è appannaggio degli uomini e al diminuire dell’età dei giocatori aumenta la possibilità che esso sia attuato online; inoltre, fra coloro che praticano il poker live alcuni tendono a spingersi in giro per l’Italia per partecipare ai tornei o, talvolta, anche oltre i confini nazionali.

Indubbiamente, il *web* si configura come il luogo privilegiato in cui svolgere è possibile svolgere tutte le attività di gioco preferenziali<sup>114</sup>. Tale modalità permette un accesso costante al gioco senza limiti di tempo e di spazio (è fruibile comodamente da smartphone e ipad), consente di svolgere contestualmente più scommesse (in pagine diverse), influisce sull’auto percezione del giocatore (soprattutto con riferimento alla perdita di controllo del denaro speso attraverso carta di credito) e delle finalità del gioco, inteso come momento di condivisione con gli altri soggetti coinvolti:

“A carte giocavo nei circoli privati oppure ultimamente molto online e alle slot machines dove capitava e online” [intervista n. 21, femmina, 40 anni]

“Scommesse sportive...poi quando sono passato a scommettere online ho iniziato anche al casinò e alla roulette francese” [intervista n. 31, maschio, 30 anni]

---

<sup>114</sup> Il risultato è in linea con quanto emerso dalla ricerca dal titolo *Le implicazioni criminologiche e vittimologiche del gioco d’azzardo in Emilia-Romagna (2013)*, a cura di C. Cipolla (cfr. Vezzadini, 2014).

“[...] E il weekend funzionava che mixavo un pò...di solito al pomeriggio andavo in sala giochi per giocare alle vlt e la sera giocavo a poker....quando non incontravo i miei amici al bar, la sera giocavo online per passare il tempo e sentirmi meno solo [...]” [intervista n. 7, maschio, 30 anni]

“E ho iniziato perchè a me piace lo sport e quando hanno legalizzato le scommesse andavo a fare qualche scommessa sulle partite in maniera tale che poi seguivo la partita con più pathos...quindi inizialmente vivevo la cosa in maniera positiva, dopodichè ho iniziato a vedere il gioco come possibilità di ulteriore guadagno, è aumentato la posta in palio con tutto quello che ne è conseguito” [intervista n. 15, maschio, 37 anni]

Per quanto concerne il gruppo di riferimento analizzato, il gioco online è praticato in via esclusiva da giocatori di sesso maschile (l’analisi ricomprende sette casi di giocatori online), prevalentemente nella fascia di età fra i ventisette e i trentasette anni e riferibile al poker online e alle scommesse sportive online.

L’analisi verifica che i giocatori d’azzardo “online”, rispetto a quelli “offline”, sono individui di strati socio-economici più elevati, che lavorano a tempo pieno (risultano tutti giocatori con contratto a tempo indeterminato, solo un giocatore è lavoratore autonomo, con una retribuzione fra i 1.000 e i 1.500 euro mensili e, in tre casi su sette superiore ai 1.600 euro), hanno livelli mediamente più elevati di istruzione (sono in possesso di un titolo di studio di grado non inferiore alla terza media e nella metà dei casi si tratta di soggetti con diploma di scuola superiore o di laurea) e sono, dunque, tecnologicamente più esperti (il risultato conferma quanto già rilevato sul tema: cfr. Gainsbury *et al.*, 2012; Gainsbury *et al.*, 2015; Griffiths *et al.*, 2009; Griffiths, 2011; Wardle *et al.*, 2011a; b; Wood, Williams, 2011; Woolley, 2003).

Inoltre, i giocatori in linea, se comparati con gli scommettitori offline del gruppo di riferimento empirico, hanno maggiori probabilità di utilizzare alcol e sostanze psicotrope (Griffiths *et al.*, 2009; Wood, Williams, 2011) e di essere relativamente più coinvolti partecipando a forme e modalità di gioco multiple (anche in questo caso i risultati trovano conferma: cfr. Gainsbury *et al.*, 2012; Griffiths *et al.*, 2009; Wardle *et al.*, 2011a; b; Wood, Williams, 2011).

Per quanto riguarda la frequenza con cui gli intervistati si dedicano (o si dedicavano) alle attività di gioco, sembra attestarsi a livelli elevati – dato anche questo, purtroppo, in linea con le ricerche nazionali già richiamate<sup>115</sup> –: le scommesse sono attuate almeno quattro volte a settimana e molti si dedicano all’azzardo tutti giorni, anche in momenti diversi della giornata, e per lunghi periodi di tempo. Il gioco reiterato (sia in linea che offline) comporta una progressiva modifica delle strategie di gioco in termini di aumento delle giocate o di investimento per ogni scommessa:

---

<sup>115</sup> Cfr. ad esempio CNR, 2010; M. Iori – CoNaGGA, 2011; ISPAD@2013-2014; Cipolla C., 2013 cfr. Vezzadini, 2014.

“La prima volta che ho giocato sono andato con un amico al casinò, mi piaceva e dopo piano piano sempre più sempre più sempre più” [intervista n. 3, maschio, 57 anni]

“Tutti i giorni ...nel periodo acuto prima dell'intervento, che è stato durante l'anno 2014, mi recavo anche più volte al giorno” [intervista n. 12, maschio, 64 anni]

“Sai una volta che si inizia a giocare poi la vita con i problemi e la separazione...mi ha portato a giocare più forte [...]” [intervista n. 2, maschio, 53 anni]

“Inizialmente investivo poco, solo 5 mila lire, poi invece ho cominciato a giocare più forte e ho messo anche un milione di lire” [intervista n. 19, maschio, 63 anni]

“Ho provato, facendomi insegnare dal gestore del locale [...] Da quel momento per molti mesi la mia attività di gioco è andata avanti così, giocando 1-2 euro per volta, e non era una fissazione. Fino a che un giorno con 1 euro ho vinto 100 euro e da quell'episodio ho iniziato a pensare di giocare più spesso, sono cambiata...fino ad arrivare al 2015 in cui sono snaturata, non ero più io a controllare il gioco ma era il gioco che controllava me” [intervista n. 9, femmina, 54 anni]

“Ho iniziato quando morì mio padre...sognai dei numeri e li giocai al lotto, da lì poi è stato un crescendo e ho iniziato anche a scommettere ai cavalli e a giocare alle macchinette etc..” [intervista n. 20, maschio, 50 anni]

“All'inizio era un gioco controllato, cioè giocavo una o due volte a settimana e cifre irrisorie...dopo ho iniziato a giocare forte, e non so dire perché, e giocavo tutti i giorni [...]” [intervista n. 29, femmina, 48 anni]

A proposito di costi di gioco, l'intensità dei giochi comporta necessariamente un ingente investimento: i soggetti intervistati raccontano a tal proposito di cifre che variano per tipologia di gioco e da poche centinaia a migliaia di euro per puntata. Entrando più nel dettaglio dei costi settimanali sostenuti, si nota come la maggior parte dei giocatori indica una spesa media di gioco che va dai venti ai cinquecento euro; i restanti faticano a quantificare l'investimento economico, non riuscendo a definire un minimo e un massimo esborso così come la perdita complessiva che il gioco ha comportato. A proposito, quest'ultima varia da un minimo di tremila euro per arrivare, malgrado, a due milioni di euro.

Per contro, rispetto alla questione economica alcuni giocatori percepiscono il gioco delle carte (preliminariamente il poker) e la roulette come una rilevante fonte di introiti, ritenendo, dunque, il gioco non tanto una spesa quanto una forma di guadagno.

“[...] mi piaceva vincere...e ci sono dei mesi che vinco anche 6-7 mila euro....i soldi che ho vinto li ho vinti al poker [...]” [intervista n. 7, maschio, 30 anni]

“[...] ogni due settimane, si giocava con la roulette a casa mia...poi un bel giorno un finanziere di conoscenza mi avvisò che il venerdì successivo se avessi tenuto ancora il banco sarebbe arrivato un controllo della finanza che aveva avuto una soffiata...e allora chiusi baracca...mi è dispiaciuto perchè si guadagna, si vince, guadagnavo e anche parecchio [...]” [intervista n. 14, maschio, 64 anni]

È interessante notare come negli intervistati emerga più volte la consapevolezza che “non c’è vincita” quando si tratta di azzardo, per quanto più frequentemente i soldi vinti sono reinvestiti nel gioco. Si tratta della *rincorsa delle perdite* nel tentativo di rifarsi del denaro perso:

“[...] Io per esempio al casinò sono di più le volte che ho vinto di quelle che ho perso...ma quelli che vincevo erano soldi che utilizzavo per giocare poi alle slot machines sotto casa [...]” [intervista n. 2, maschio, 53 anni]

“Inoltre, prima i soldi li ritiravo e li utilizzavo, per esempio per fare la spesa; successivamente, invece, i soldi che vincevo li utilizzavo esclusivamente per giocare” [intervista n. 9, femmina, 54 anni]

“[...] Il brutto è quando uno comincia a vincere...e la mia sfortuna è stata che ho avuto un periodo che ero abbastanza fortunata e quello che vincevo lo rigiocavo subito [...]” [intervista n. 22, femmina, 64 anni]

“[...] Dopo il gioco invece ti senti depresso o perché hai perso ma anche se hai vinto perché tanto ti rendi conto che i soldi che hai vinto sono “già” spesi in gioco” [intervista n. 24, maschio, 64 anni]

“[...] C’era poi la volta che vincevo quindi reinvestivo i soldi che avevo vinto” [intervista n. 32, maschio, 45 anni]

La gestione delle finanze risulta essere, comunemente, la più compromessa dalle disperate condotte ludiche e i giochi d’azzardo sono finanziati attraverso l’utilizzo degli introiti personali (reddito o pensione), l’esaurimento dei risparmi, prestiti bancari, finanziarie, e, non di rado, con prestiti usurari.

Per quanto concerne tempi di gioco, invece, dalle interviste pare che le attività ludiche siano inserite, più o meno efficacemente, nei differenti set di ruoli sociali (teoria della *normalizzazione del gioco d’azzardo* – Parker, Albridge, 1998; Parker *et al.*, 2002), ovvero sono attuate nella pause di lavoro o durante il tempo libero, tranne in qualche disperato caso:

“Alcune volte gioco e lavoro non si conciliano. Io ho perso tre lavori per il gioco” [intervista n. 7, maschio, 30 anni]

“Ai G.A. ho sentito che qualche giocatore se rimaneva senza soldi non andava neanche più a lavorare” [intervista n. 9, femmina, 54 anni]

“Io di solito giocavo o prima o dopo il lavoro. Però è capitato che ho chiesto di uscire prima dal lavoro per andare a giocare” [intervista n. 29, femmina, 48 anni]

“Di solito giocavo negli orari fuori dal lavoro. Però io sono rappresentante perciò posso prendere in autonomia gli appuntamenti e mi è capitato qualche volta di spostare gli appuntamenti per andare a giocare, ma questo è accaduto nella fase acuta” [intervista n. 25, femmina, 37 anni]

Piuttosto, gli intervistati narrano di un allungamento dei tempi di gioco durante la fase acuta (la fase della disperazione)<sup>116</sup>:

“[...] Il weekend ci sono state delle volte che non tornavo neanche a casa. Il venerdì sera dopo cena andavo al bar, iniziavo a giocare poi andavo al night e facevo mattina lì, poi tornavo a giocare al bar, facevo colazione e fra una cosa e l'altra si rifaceva sera...e tornavo al night. Andavo avanti così” [intervista n. 17, maschio, 52 anni]

“Adesso capita una volta ogni tanto. Prima tutti i giorni, ho fatto anche delle tirate da due giorni di fila...Una volta è capitato che con mio marito ho detto che facevo un weekend alle terme con le amiche. Invece sono stata tutta la notte alla sala giochi” [intervista n. 28, femmina, 45 anni]

Va infine osservato come, talvolta, il gioco d'azzardo è abbinato ad altre condotte a rischio, fra queste, in primis, il consumo di sostanze psicotrope. La scelta della sostanza di utilizzo è correlata alle differenti fasi di gioco: le sostanze stimolanti paiono maggiormente fruite durante i tempi dedicati alle attività ludiche al fine di ottenere una gratificante alterazione di coscienza che ben si concilia con l'adrenalina gioco-derivata; mentre, le sostanze inibenti sono assunte nella fase ex post per alleviare e contrastare lo stato di agitazione dovuto alla perdita:

“Sì io fumo e mi è capitato anche mentre giocavo soprattutto quando dentro ai casinò si poteva ancora fumare...È capitato anche di andare al casinò e di tirare, ci si sente molto più stimolati e anche capaci [...]” [intervista n. 26, maschio, 57 anni]

“Sì, io fumo e faccio uso di alcol e in passato utilizzavo cocaina ed eroina. Nel mio trascorso è successo che magari stavo attaccato alla macchinetta 14-15 ore di fila e andavo nei bagni del bar dove ero e mi facevo una riga o un pippottino, poi bevevo, poi giocavo. Usavo cocaina o eroina. L'eroina era meglio dopo il gioco per alleviare lo stato di agitazione ma fumata la usavo anche durante il gioco. Il gioco va a braccetto con l'alcol, con la cocaina...per stare davanti alla macchinetta così tante ore, bevendo dieci sambuca riesci a sopportare anche la fatica” [intervista n. 6, maschio, 47 anni]

---

<sup>116</sup> Il dato conferma il risultato emerso della ricerca *Le implicazioni criminologiche e vittimologiche del gioco d'azzardo in Emilia-Romagna (2013)*, a cura di C. Cipolla (cfr. Vezzadini, 2014).



“[...] Quando giocavo magari bevevo ma non quelle cose esagerate, quelle tre-quattro birrette. La birretta che avevo sulla macchinetta mi poteva durare anche quattro ore. Invece quando finivo di giocare mi incazzavo e se avevo ancora 100 euro me li bevevo perchè non volevo stare male....bevevo come una spugna” [intervista n. 3, maschio, 57 anni]

### 5.3. I significati personali del gioco e della condizione di dipendenza

Dalle interviste sottoposte gli intervistati sembrano voler precisare una prima distinzione fra i giochi di abilità (*skill games*) e i giochi di d'azzardo (*gambling*). Affinchè un gioco possa definirsi d'azzardo, è necessario che concorrano contemporaneamente due elementi: l'uno di carattere soggettivo, ovvero il fine di lucro della persona che lo esercita e ricorre ogni volta che il gioco è praticato per conseguire vantaggi economici valutabili e risulta escluso se la posta consiste in una soddisfazione di carattere morale o in una umiliazione; l'altro di carattere oggettivo, ovvero l'aleatorietà del risultato che interviene quando il risultato finale dipende totalmente o prevalentemente dal caso o dalla sorte e non dall'abilità e dalla perizia del giocatore.

Se il primo caso considera tutti quei giochi in cui le capacità, le competenze e le abilità concorrono sono in assoluto determinanti per la vincita, nei giochi d'azzardo il ruolo fondamentale è giocato dal rischio, determinandone l'alto gradiente patogeno, che, pur tuttavia, non deve essere eluso per gli skill games.

Gli intervistati sottolineano che nel caso del poker, l'esito della scommessa dipende prevalentemente dalla competenza e dalle abilità del giocatore, anzichè meramente dalla fortuna (alea), prendendo le distanze dalle derive patologiche, nonostante l'ampia influenza che esso ricopre sulle vite dei giocatori<sup>117</sup>:

“Nelle slot no, non ci sono (le credenze). Invece nel poker sì, più che credenze ci vuole abilità soprattutto nel poker dal vivo...però dipende a che livello...adesso faccio fatica però a spiegare” [intervista n. 7, maschio, 30 anni]

“L'emozione che provi giocando a carte è diversa da quella delle macchinette...cioè con le carte si ha più soddisfazione perché bisogna avere anche più che altro molta abilità non solo fortuna; mentre la macchinetta non la conosci, è imprevedibile, può farti perdere così come vincere da un momento all'altro” [intervista n. 24, maschio, 64 anni]

La variabile dell'abilità influisce, altresì, sulla percezione del poker (live e online), come una rilevante fonte di introiti, ritenendolo, dunque, non tanto una spesa quanto una forma di guadagno, o, ancora, definendone una doppia ambivalenza riferita al poker sia come “attività ludica” che “secondo lavoro”:

---

<sup>117</sup> Tale aspetto, anche in questo caso, conferma il risultato emerso della ricerca *Le implicazioni criminologiche e vittimologiche del gioco d'azzardo in Emilia-Romagna (2013)*, a cura di C. Cipolla (cfr. Vezzadini, 2014).

“[...] mi piaceva vincere...e ci sono dei mesi che vinco anche 6-7 mila euro...i soldi che ho vinto li ho vinti al poker, lì usi l'abilità [...]” [intervista n. 7, maschio, 30 anni]

Pur tuttavia, è innegabile che il gioco d'azzardo online assume caratteristiche piuttosto chiare – e altamente patogene –<sup>118</sup>: l'ampia accessibilità senza limiti di spazio e tempo; la possibilità di svolgere contestualmente più scommesse (in pagine diverse) o altre attività (guardare la televisione, mangiare, conversare); l'*interattività* dello strumento (forum, social network, eccetera); l'immersione nel gioco e la derivante inibizione nello stesso, una riduzione degli stimoli ambientali e soggettivi e la mancanza della percezione fisica della spesa (i giochi online sono pagati attraverso carta di credito) da cui deriva un'incapacità di autolimitazione rispetto al denaro speso:

“Di solito gioco principalmente online da casa oppure vado nelle ricevitorie...La differenza sta nella semplicità di connettersi online e verificare le partite su cui puoi giocare (mentre se devi andare in ricevitoria perdi del tempo e magari la partita su cui vuoi giocare è già iniziata) e lì sta anche il problema che puoi giocare h24” [intervista 15, maschio, 37 anni]

“Dipendeva tutto da quanto avevo in tasca, quello che avevo spendevo..la parte peggiore è stata quando giocavo online con la carta di credito che lì proprio due volte mi è capitato di giocarmi tutto lo stipendio in un pomeriggio [...]” [intervista n. 31, maschio, 30 anni]

“No, mai. Ma il gioco online penso che sia veramente devastante. Io non ho il computer e non l'ho voluto perché conoscendo il mio problema. Il problema è che online il gioco è disponibile 24 ore su 24 e oramai tutti abbiamo uno smartphone...quindi per chi gioca online la dipendenza può essere ancora più forte e difficile da smascherare. Per non parlare del fatto che i bambini sono fin da piccoli socializzati al gioco online per farli stare più buoni...” [intervista n. 9, femmina, 54 anni]

“È molto pericoloso il gioco online. È lo stesso fenomeno perché giochi da solo, giochi però con la carta di credito e quindi ci sono dei detrimenti continui e non governati, non controllati” [intervista n. 13, maschio, 61 anni]

Dai risultati emerge anche che, nonostante il gradiente patogeno dei giochi sul web, fra i soggetti del gruppo di riferimento empirico solo una minoranza è stata inserita in percorsi di trattamento per gioco d'azzardo online patologico (su 35 giocatori intervistati solo 7 giocano online)<sup>119</sup>.

---

<sup>118</sup> Sul tema si vedano gli studi di Griffiths, 2003; 2004; 2008; 2014; Griffiths *et al.*, 2009; Griffiths, Parke 2002a; b; Monaghan, 2009; Coney, Davis, 2010; Wood, Williams, 2007; 2010; Ginsbury *et al.*, 2013; Siemens, Kopp, 2011; Bertolazzi, 2014.

<sup>119</sup> La rilevazione è in contrasto con i risultati della ricerca (CIRMPA, 2010) per cui la prevalenza dei giocatori problematici è inferiore nel gioco online (0,70%) che nel gioco

Ricercando una definizione del gioco d'azzardo rispetto alle carriere ludiche considerate si registra una convergenza di opinioni diretta ad evidenziare l'accezione negativa che esso assume in riferimento al potenziale patogeno dei giochi:

“Il gioco d'azzardo è una fregatura per chi ci casca!!!” [intervista n. 14, maschio, 64 anni]

“Un massacro. Una dipendenza allucinante [...] È una trappola mortale per le persone deboli, per le persone che non hanno carattere, per quelle che si chiudono in loro stessi. Il gioco d'azzardo è proprio una cosa diabolica proprio” [intervista n. 2, maschio, 53 anni]

“Il gioco si è una dipendenza, oramai si sa, e per me è una brutta bestia che non riesco a tenere a bada” [intervista n. 16, femmina, 57 anni]

“Il gioco d'azzardo rovina le persone, le porta a non avere più una dignità. Io le macchinette le maledico. Certo che è una dipendenza perciò per curarla bisogna eliminare totalmente il gioco” [intervista n. 22, femmina, 64 anni]

“[...] non sai più quello che fai e cerchi solamente i soldi o per trovare la roba o da buttare dentro alla macchinetta. Non sei un giocatore, sei uno che non capisce niente. Ti ritrovi a chiedere soldi a tutti. Per me il gioco d'azzardo ha rappresentato la mia rovina [...]” [intervista n. 25, femmina, 37 anni]

“Il gioco d'azzardo per me ha rappresentato la rovina di tutto, di ogni parte della mia vita, delle relazioni, della famiglia, del mio lavoro e ora alla mia età mi ritrovo da solo” [intervista n. 26, maschio, 57 anni]

Se si guarda, invece, alle motivazioni che hanno condotto i giocatori verso il gioco d'azzardo o del mantenimento di tali condotte nel tempo, si nota la priorità assoluta della ragione economica – ciò in linea con le altre ricerche citate: CNR, 2010; M. Iori – CoNaGGA, 2011; Cipolla, C., 2013 cfr. Vezzadini, 2014; ISPAD@2013-2014): più spesso il gioco d'azzardo appare al lavoro precario o al disoccupato, ma non solo, nella falsa chimera della “puntata” capace di cambiare in meglio l'esistenza. Oltremodo, le carriere dei giocatori d'azzardo sono comunemente caratterizzate dalla “fase della vincita”, strettamente collegata all'auto-convincimento di essere prediletti dalla fortuna:

“In questo bar c'era una sola macchietta e un giorno ho visto un uomo che giocava e aveva vinto e allora io ho voluto provare per curiosità. Ho provato, facendomi insegnare dal gestore del locale, e con 1 euro ho vinto 2 euro e ho pensato che non aveva senso ritirarli ma li ho investiti in un'altra partita...Da quel momento per molti mesi la mia attività di gioco è andata avanti così, giocando 1-2 euro per volta, e non era una fissazione. Fino a che un giorno con 1 euro ho vinto

---

overall (1,01%) rispetto alla totalità della popolazione italiana; per contro, è più alto il tasso dei giocatori problematici online (4,90%) rispetto al totale dei giocatori (che al 2010 ammontavano a 26.000.000).

100 euro e da quell'episodio ho iniziato a pensare di giocare più spesso, sono cambiata..." [intervista n. 9, femmina, 54 anni]

"Devo specificare che prima era una questione di attesa della possibile vittoria...perchè io ho avuto anche la sfortuna, come altri giocatori mi dicono, di vincere...tant'è che all'inizio sono anche riuscito a vincere il jackpot da 4.500, una cosa rarissima, e lì mi sarei dovuto fermare perchè avevo recuperato i soldi investiti nella macchinetta" [intervista n. 13, maschio, 61 anni]

"Poi è capitato che dopo qualche mese che giocavo ho vinto un jackpot di 47.000 euro, una cosa più unica che rara...e quella è stata la mia rovina perché dopo quel fatto quando giocavo pensavo sempre di poter vincere" [intervista n. 25, femmina, 37 anni]

"...Per quanto riguarda il motivo guardi non lo so...io sarei anche vincente nel gioco...o meglio lo ero...perchè ultimamente sono perdente..." [intervista n. 16, femmina, 57 anni]

"Ho iniziato a diciassette anni. Sono andato all'ippodromo con i miei amici, lì ho iniziato a vincere e non ho più smesso di giocare" [intervista n. 4, maschio, 54 anni]

"Poi è successo che c'è stata una brutta separazione...ed io e un'amica un giorno siamo andate nel tabacchi vicino casa...il ragazzo che faceva il gestore lo conoscevo e mi disse "guarda che ho messo su la sala giochi"...io avevo due euro e così le ho giocate al lotto e ho vinto 50 euro...ed io e la mia amica eravamo tutte entusiaste e da lì piano piano ho iniziato..." [intervista n. 16, femmina, 57 anni]

Si è ritenuto opportuno suddividere le citazioni relative alle motivazioni di gioco e riportarle di seguito per significatività, data la possibilità che offrono di sondare le motivazioni e le percezioni soggettive legate alle attività di gioco:

#### *La ragione economica*

"Tutto è dovuto al fatto che all'inizio vincevo quindi la motivazione è il guadagno di soldi facili...è l'idea della vincita [...]" [intervista n. 4, maschio, 54 anni]

"La motivazione principale è quella di raddoppiare il denaro che hai" [intervista n. 6, maschio, 47 anni]

"Bhè io giocavo per vincere soldi, tentavo la fortuna..cercavo di aumentare il mio reddito che mi sembrava non fosse sufficiente" [intervista n. 19, maschio, 63 anni]

"[...] E quando sei disperato e non hai dei gran debiti cosa fai? Giochi nella speranza di vincere [...]" [intervista n. 24, maschio, 64 anni]

“Per vedere se vincevo qualcosa di sostanzioso più dei tre euro che mi dava l’operatore come disponibilità giornaliera...per riuscire a vincere e comprare un altro biglietto per raddoppiare la vincita o anche solo per comprare qualcosa per mio figlio” [intervista n. 10, femmina, 39 anni]

“La motivazione sto ancora cercando di capirla, credo la voglia di sistemarmi meglio economicamente perchè pur lavorando parecchio e avendo un buon profitto le cose non andavano bene, volevo una posizione migliore di quella che già avevo. E poi quello che mi spingeva a giocare era tentare di recuperare i soldi persi [...]” [intervista n. 11, maschio, 26 anni]

### *La noia*

“Stando sempre sul posto di lavoro per la noia...e dato che vincevo andavo avanti[...]” [intervista n. 5, femmina, 23 anni]

“[...] io lo faccio per ammazzare il tempo” [intervista n. 22, femmina, 64 anni]

“Giocavo per noia, perché non so cosa fare. Prima facevo tante cose, adesso non so più cosa fare!” [intervista n. 27, femmina, 63 anni]

“ [...] quando sono andato in pensione non avevo più niente da fare, di soldi ne avevo tanti e allora ho cominciato a giocare proprio di brutto” [intervista n. 3, maschio, 57 anni]

### *La componente ludica*

“...Il motivo non lo so...di sicuro però a me piace proprio giocare...mi piace giocare anche a carte, a poker, alle macchinette, un pò a tutto” [intervista n. 3, maschio, 57 anni]

“[...] Io credo che l’unico motivo sia che mi piaceva proprio il gioco” [intervista n. 30, maschio, 64 anni]

### *La solitudine*

“Ho iniziato dodici anni fa dopo la separazione....perchè sono rimasta da sola [...]” [intervista n. 16, femmina, 57 anni]

“[...] Tutto è cambiato quando la compagnia si è divisa, sa crescendo capita così, e a quel punto forse per solitudine uno era più tentato ad avvicinarsi alle macchinette per passare il tempo [...]” [intervista n. 23, maschio, 52 anni]

### *Insoddisfazione personale*

“[...] Perciò ho iniziato a giocare per caso come circostanze ma credo sia dovuto a un malessere dovuto al fatto che nella vita non potevo fare il lavoro che mi

piaceva, non potevo essere quello che sono e dare vita alle mie emozioni [...]" [intervista n. 25, femmina, 37 anni]

### *La predisposizione al gioco*

“Non lo so c’è sempre stata una predisposizione al gioco perchè anche in casa fin da quando ero piccolo per le festività o nei weekend si giocava a carte e a tombola...poi ho iniziato per caso con gli amici andando all’ippodromo e piano piano nel tempo è un comportamento che mi sono portato dietro..[...]" [intervista n. 14, maschio, 64 anni]

“[...] Nel mio caso, credo ci sia un’‘abitudine al gioco’ che è nata nel tempo...e quando c’è negli anni si tende ad aumentare l’attività di gioco” [intervista n. 12, maschio, 64 anni]

“Io ho iniziato perchè si vede che il ludico mi attirava, aveva quel che di brillante ai miei occhi. Poi io sono in carico ai servizi sociali e quando sono entrata ad abitare in questa struttura protetta, l’operatore siccome io spendevo troppo per mio figlio...spesso invece che comprare solo una cosa per mio figlio glie ne compravo tre o quattro..da li mi hanno tolto i soldi, non li tenevo più io ma li tenevano loro e non mi davano più di tre euro al giorno....e allora ho iniziato a pensare di prendere il Gratta e Vinci..chissà che non mi porti fortuna...così posso anche comprare qualcosa che voglio...”[intervista n. 10, femmina, 39 anni]

“C’è stata però da sempre una “prodigalità”, anche perchè avevo sempre molti soldi prima di iniziare a giocare [...]" [intervista n. 13, maschio, 61 anni]

### *Il dato della familiarità<sup>120</sup>*

“Ho iniziato perchè mia mamma giocava al lotto e spesso vinceva. Così ho pensato di iniziare anch’io” [intervista n. 19, maschio, 63 anni]

“I miei genitori non giocavano...al massimo mio babbo faceva una partitina al bar e vinceva una caramella. Ma noi siamo cinque fratelli maschi e giochiamo tutti. Il mio fratello che aveva i ristoranti in Belgio si è giocato tutto” [intervista n. 6, maschio, 47 anni]

“I miei nonni sono quarant’anni che giocano con lotto. Poi la mia nonna che ha ottant’anni ed è ancora arzilla va al bingo una volta a settimana. I miei nonni sono proprio dipendenti dal gioco perchè giocano da quarant’anni...Mia zia, invece, ogni tanto compra anche lei dei gratta e vinci, gioca al lotto. Sì...può darsi che ci sia una relazione fra questi casi di gioco d’azzardo in famiglia” [intervista n. 10, femmina, 39 anni]

---

<sup>120</sup> Analizzando, invece, il dato della familiarità quale fattore legato alla propensione al gioco, si riscontra che esso caratterizza un terzo dei casi considerati.

“I miei genitori hanno giocato ogni tanto al casinò e poi giocano a carte, anche i miei nonni. Da noi al sud è tipico” [intervista n. 21, femmina, 40 anni]

### *Plurime ragioni di gioco*

“Ci sono più motivazioni. Ho iniziato per caso, poi essendo una persona un pò testarda e impulsiva pensavo ‘io devo avere la meglio sulla macchinetta’...che è un ragionamento stupido... poi il desiderio e il tentativo di riparare la perdita, e infine anche la solita noia [...]” [intervista n. 8, maschio, 31 anni]

“Io gioco per il piacere del gioco, per la ricerca di ottenere profitti più facili e poi per determinate situazioni di disagio che tramite il gioco pensavo di riuscire a superare...poi continuavo a giocare sempre per le stesse motivazioni [...]” [intervista n. 15, maschio, 37 anni]

“Sinceramente un pò la vita, un pò il cercare la fortuna, un pò a me piace giocare. Un pò tutto...[...]” [intervista n. 2, maschio, 53 anni]

### *Il mutamento delle motivazioni di gioco*

“Stando sempre sul posto di lavoro per la noia...e dato che vincevo andavo avanti...sì sì io vincevo spesso ma sono di più i soldi che ho perso...infatti poi giocavo per assenza di denaro...” [intervista n. 5, femmina, 23 anni]

Talvolta, il gioco è più volte riconosciuto come un “mondo a parte” in cui poter sconfinare dalla realtà quotidiana, ricca di problemi e di situazioni stressogene:

“Io giocavo per estraniarmi dalla società, per distrarmi e allontanarmi dalla mia vita. Infatti, ho sempre dato la colpa della mia attività di gioco a situazioni diverse della mia vita...periodi stressanti di lavoro, crisi coniugale, la morte di mio babbo...se non stavo bene giocavo e in quel momento tutto svaniva [...]” [intervista n. 28, femmina, 45 anni]

“Quando giochi provi adrenalina e delle emozioni che vanno a sopperire delle mancanze che magari si hanno al di fuori del contesto di gioco...[...]” [intervista n. 15, maschio, 37 anni]

“Sì è una dipendenza perché quando ci cadi dentro ti isoli dal mondo, mentre giochi sei ipnotizzato e quando non giochi pensi sempre a come procurarti i soldi per la prossima giocata” [intervista n. 29, femmina, 48 anni]

“[...] All’inizio non lo facevo per soldi ma per divertimento, non si pensa ai problemi [...]” [intervista n. 31, maschio, 30 anni]

Le evidenze suggeriscono inoltre – si noti – che il *pensiero irrazionale* svolge un ruolo significativo nello sviluppo e nel mantenimento del gioco d’azzardo patologico. I giocatori si avvalgono di un insieme di false credenze sul gioco

d'azzardo che hanno un ruolo nel mantenimento dei comportamenti di gioco, nonostante le pesanti perdite. I giocatori intervistati possiedono due tipi di pregiudizi: credendo di poter influenzare direttamente o indirettamente il risultato di un gioco o di poter predire correttamente il risultato.

Inoltre, i risultati evidenziano che quanto più una situazione contiene fattori di scelta (ad esempio, avere la possibilità di scegliere il proprio biglietto), la familiarità (ad esempio, scommettere sulla macchina da gioco preferita) e il coinvolgimento (ad esempio, lanciare i propri dadi in gioco), più si crea l'illusione di controllo del gioco.

Ed ancora, quanto più la partita è percepita come una prova di abilità (ad esempio, come precedentemente evidenziato: il poker e le scommesse sportive), tanto più l'individuo cerca di controllare il contesto di gioco e a sopravvalutare la possibilità di vincita, nonostante le perdite, contando sulle proprie abilità e le strategie attuate<sup>121</sup>.

L'analisi delle interviste suggerisce, inoltre, che i giocatori d'azzardo di macchine elettroniche possiedono più elevati livelli di pensiero irrazionale (il risultato trova conferma in: Walker, 1992a).

### *Il pensiero magico*

“[...] Poi una volta è capitato che ero al casinò con un amico e stavamo guardando uno che giocava alle slot perché stava vincendo varie volte consecutivamente..Dopo un pò io ho chiesto con il mio amico di andare a fare un giro all'interno del casinò...e quello che stava giocando mi ha detto “Lei vada dove vuole ma il suo amico rimane qua di fianco a me!”...Questo perché era convinto che il mio amico portasse fortuna....così come c'è chi è convinto che una persona vicina porti sfortuna...” [intervista n. 13, maschio, 61 anni]

“C'è chi è scaramantico cioè che gioca sempre sulla stessa macchinetta pensando che sia la più fortunata [...]” [intervista n. 23, maschio, 52 anni]

### *Le false credenze*

“[...] So che alcuni pensano che alcuni pensano che a cambiare sia come le toccano (le macchinette)” [intervista n. 1, femmina, 58 anni]

“Le macchinette secondo me sono truccate...nel senso che i gestori delle attività di gioco ti dicono che le macchinette dovrebbero darti il 70% di quello che incassano ma magari i gestori le manomettono e ti danno il 20% o il 30%. È una cosa che sappiamo noi giocatori” [intervista n. 6, maschio, 47 anni]

“Si pensa solo che più carichi la macchinetta più hai possibilità che ti faccia vincere” [intervista n. 8, maschio, 31 anni]

---

<sup>121</sup> Altri studi hanno già in precedenza rilevato che i giochi d'azzardo che richiedono abilità (per esempio, le corse ai cavalli) hanno maggiori probabilità di produrre controllo alterato e di incoraggiare i comportamenti ludici – nonostante le perdite –, rispetto a quelli esclusivamente aleatori (questo risultato trova conferma in: Langer, 1975; Reid, 1986; Toneatto *et al.*, 1997; Dickerson, 1993a; b).



“L’unica cosa che si dice è che quando una macchinetta vince bisogna cambiarla perché per un pò di tempo incasserà solo prima di far vincere ancora soldi [...]” [intervista n. 9, femmina, 54 anni]

“Alle macchinette io non ho quasi mai vinto. Però mi sono informata sui software, la macchina nel lungo periodo restituisce l’80% dell’investimento...” [intervista n. 21, femmina, 40 anni]

“[...] Quando io tenevo la rulla in casa mia era tutto un guadagno perché io tenevo il banco e dunque nove volte su dieci vincevo io. È matematica...alla roulette con nove giocatori il banco è obbligato a perdere perché ci sono trentasei combinazioni sul tavolo e, automaticamente se uno vince, il banco con la somma pattuita non ha la possibilità di coprire la vincita; oppure può coprire una vincita ma non riesce a coprire la seconda...Quindi con nove giocatori automaticamente il banco perde. Se lei ne vuole la certezza, deve andare al casinò e guardare i banchi dove ci sono le roulette e conta....se ci sono nove giocatori al secondo giro chiudono il tavolo e si spostano in un altro...perché automaticamente con dieci giocatori il banco vince..Il motivo è che il banco riesce a coprire la somma che si giocano e addirittura rimangono dei soldi [...]” [intervista n. 12, maschio, 64 anni]

### *L’illusione della vincita*

“Credono di poter controllare le vincite...senò non giocherebbero se avessero la consapevolezza che in realtà i soldi si perdono e si stanno rovinando...” [intervista n. 14, maschio, 64 anni]

“I giocatori pensano sempre di poter vincere e recuperare il denaro speso” [intervista n. 25, femmina, 37 anni]

“C’è chi è scaramantico cioè che gioca sempre sulla stessa macchinetta pensando che sia la più fortunata [...] Ho saputo anche di chi gioca sempre gli stessi soldi cioè per esempio inizia giocando 2 euro e poi va aumentando il budget, poi tre euro, poi quattro e poi cinque, pensando di avere così controllo sulla vincita cioè di portare la macchinetta a erogare la vincita” [intervista n. 23, maschio, 52 anni]

Se dal livello descrittivo dei significati attribuiti all’accesso e al mantenimento delle attività nell’area dell’azzardo, si passa ad una sfera più enfatica, quella delle emozioni, si registra una certa convergenza fra gli stati d’animo esperiti prima del gioco, durante e ex post., a prescindere dai luoghi e dalle modalità in cui tali attività si manifestano. Le emozioni si inseriscono in un continuum che va da uno stato di nervosismo prima del gioco, ad uno di eccitazione mentre l’attività è esperita, per finire nella disperazione a partita terminata:

“Prima sono molto giù di morale [...] poi è una questione di adrenalina, euforia, di illusione di vincita, poi andavo via depressa perché sapevo quanto perdo, quindi dovevo fare i conti” [intervista n. 1, femmina, 58 anni]

“Prima del gioco io stavo male, era come un drogato che doveva andare a farsi un buco, io dovevo andare a giocare...nervoso agitazione. Durante il gioco ero eccitato in generale e dopo la prima o seconda puntata mi tranquillizzavo rispetto a quello stato di agitazione che avevo prima di giocare. La macchinetta mi tranquillizzava...Dopo il gioco stavo male, perchè non avevo soldi per mangiare, non avevo soldi per le sigarette...addirittura andavo a fumare i mozziconi delle sigarette per terra..tutto un casinò” [intervista n. 3, maschio, 57 anni]

“Prima del gioco c’è l’ansia dovuta al fatto di dover recuperare il denaro per andare a giocare...durante il gioco invece c’è l’emozione, questo batticuore, questa scarica di adrenalina che mi faceva continuare a giocare per l’idea di poter vincere qualche bella cifra in modo da recuperare tutto il denaro perso...e poi quando avevo finito perchè avevo finito tutti i soldi provavo disperazione oppure se li avevo vinti contentezza” [intervista n.4, maschio, 54 anni]

“Prima di iniziare a giocare si prova contentezza perché sai che stai andando di fronte alla macchinetta con la possibilità di vincita e inoltre si ha voglia di giocare, ma poi, mentre si gioca, si cambia...in caso di vincita si è euforici mentre in caso di perdita si diventa nervosi e non si vede l’ora di rimediare subito i soldi per poter continuare il giocare. E se i soldi non si hanno si arriva a casa depressi, nervosi, anzi, a volte si attacca per primi...” [intervista n. 9, femmina, 54 anni]

“Prima direi che ero eccitato dalla voglia di riuscire a fare qualcosa che fosse gratificante dal punto di vista economico, durante era adrenalina pura, dopo se andava bene avevo una sensazione di benessere che durava qualche minuto poi ripartivo con le giocate, se invece perdevo sentivo come un flagello totale” [intervista n. 11, maschio, 26 anni]

“Prima della giocata c’è la tensione, mentre giochi eccitazione e poi magari se vinci c’è la contentezza, altrimenti c’è la tristezza, e pensi ‘ma cosa sto facendo qui a buttare via dei soldi!’?” [intervista n. 20, maschio, 50 anni]

“Prima del gioco provavo una gran voglia di giocare che mi rendeva nervoso, poi durante il gioco mi rilassavo, stavo bene e mi divertivo e dopo se perdevo stavo male, mi sentivo quasi depresso per il mio comportamento. Se vincevo, invece, ero euforico ma per poco...perché tanto giocavo ancora e quando perdevo finivo sempre in quello stato di tristezza” [intervista n. 30, maschio, 64 anni]

Infine, coerentemente con il DSM-V che prevede riconosce il gioco come *addiction* (gambling disorder) nella sezione dedicata ai “Disturbi da dipendenza e correlati all’uso di sostanze” (APA, 1994), il gioco d’azzardo viene trattato ed esperito come malattia – questo dato si allinea con l’impostazione prevalentemente sanitaria degli interventi di recupero nell’area dell’azzardo patologico –:

“Diciamo che dopo il percorso che ho fatto, ed io accompagnavo anche mio fratello, mi sono fatta prima come giocatrice e poi come familiare un’idea, è una dipendenza che però si può combattere” [intervista n. 1, femmina, 58 anni]

“Il gioco d’azzardo è una dipendenza...è una delle piaghe sociali moderne”  
[intervista n. 4, maschio, 54 anni]

“ Il gioco d’azzardo è rovina. Io non ho mai provato né l’alcol né la droga, ma credo che sia una dipendenza uguale anzi una dipendenza molto grave” [intervista n. 9, femmina, 54 anni]

“Il gioco d’azzardo provoca dipendenza e proprio molto simile a quella da sostanze...nel senso che porta a una dipendenza tale che devi allontanarti proprio dall’attività come comportamento” [intervista n. 13, maschio, 61 anni]

“Certo che è una dipendenza. Io mi rendevo conto che nonostante mi ripetessi che non dovevo giocare non riuscivo a fermarmi e tutti i giocatori raccontano della stessa esperienza pervasiva anche con giochi d’azzardo diversi dalle macchinette”  
[intervista n. 23, maschio, 52 anni]

“È un vizio maledetto...e la cosa che mi fa incavolare è che molti ci stanno investendo” [intervista n. 24, maschio, 64 anni]

“Io posso parlare solo per la mia esperienza...per me il gioco è stato come una malattia da curare...il gioco mi aveva colpito proprio anche fisicamente perché ero sempre nervoso, cambiavo di umore se non giocavo e ero fissato con il gioco, ci pensavo sempre...Anche smettere è stata dura perché sei assuefatto dal gioco”  
[intervista n. 30, maschio, 64 anni]

“...è come uno che fuma e sente la necessità della sigaretta...con il gioco è uguale, ero arrivato a un punto in cui se non andavo a giocare sentivo la mancanza” [intervista n. 32, maschio, 45 anni]

“[...] essendo io un drogato se vincevo, perchè talvolta vincevo anche..ero anche più attivo sul lavoro..era un pò come un’anfetamina che aiuta dal punto di vista della stimolazione [...]” [intervista n. 13, maschio, 61 anni]

Alcuni giocatori, infine, riferiscono a gran voce che si tratta di una malattia subdola, poichè venendo a mancare la sostanza, dunque tutte le implicazioni fisiologiche delle altre dipendenze, è più facilmente celata:

“[...] Perchè andavo il sabato mattina oppure se ero in ferie dicevo di andare a fare la spesa o che andavo a Trieste da un’amica (lì a casa sua non c’è campo per la linea telefonica quindi anche se mi chiamavano ero tranquilla perchè lì non c’è campo)...dicevo bugie...siamo bravi a dire bugie noi giocatori...” [intervista n. 1, femmina, 58 anni]

[...] Adesso capita una volta ogni tanto. Prima tutti i giorni, ho fatto anche delle tirate da due giorni di fila...Una volta è capitato che con mio marito ho detto che facevo un weekend alle terme con le amiche. Invece sono stata tutta la notte alla sala giochi [intervista n. 28, femmina, 45 anni]

Rivolgendo l'analisi al livello individuale, inoltre, fra i fattori di rischio che, dunque, incoraggiano la attività ludiche, emergono – in linea con le ricerche citate (cfr: Brounsten, Zweig, 1999; Lavanco, Varveri, 2005; 2006) –: a livello culturale: norme comunitarie che promuovono o permettono il gioco d'azzardo; a livello ambientale: abuso di alcol e/o sostanze psicoattive o una situazione di comorbilità o doppia diagnosi, la perdita dei genitori, separazione/divorzio o conflitti relazionali, insufficiente valorizzazione del risparmio, legami con pari che usano e hanno un atteggiamento favorevole verso alcol, droghe e gioco d'azzardo, clima scolastico negativo, sregolato e insicuro, ampia diffusione e accessibilità ai luoghi della scommessa; a livello individuale: predisposizione genetica (dato della familiarità), deficit delle abilità sociali, basso livello di autostima, problemi di comportamento, età precoce di inizio, scarse conoscenze della teoria della probabilità, problemi di disordini legati all'uso di alcol, fumo e sostanze stupefacenti, presenza di altri disturbi di controllo degli impulsi, disturbi d'ansia, disturbi dell'umore, disturbi di personalità, presenza dell'illusione del controllo, ricerca di sensazioni forti (*sensation seekers*).

#### **5.4. La prossimità con gli ambienti devianti e la vittimizzazione familiare**

Numerose ricerche e studi di carattere nazionale – ed internazionale –, di cui si è trattato nel paragrafo 2.4., mettono in risalto la correlazione fra gioco d'azzardo e criminalità, sia micro che organizzata (con riferimento al territorio nazionale, a semplice titolo di esempio: M. Iori – CoNaGGA, 2011; AA.VV., 2011; Busà, La Rocca, 2011; Lavanco, 2011; Poto, 2012; Cipolla C., 2013 cfr. Vezzadini, 2014; Moccia A.M., 2015; La Rosa, 2016). L'effettiva redditività del settore gioco d'azzardo è all'origine dell'interesse delle organizzazioni criminali che riconoscono in esso una forma di investimento ed “introito”, oppure un'opportunità imprenditoriale estremamente vantaggiosa che consente di “ripulire” e “reimpiegare” denaro “sporco”. Le associazioni criminali, più o meno strutturate<sup>122</sup>, infiltrate nel settore dell'azzardo si dedicano in prevalenza ad attività di usura, estorsione, riciclaggio, nonché alla sottrazione di risorse economiche all'erario.

Inoltre, la vulnerabilità dei giocatori d'azzardo connessa, dapprima, alla dimensione economica, ma anche relazionale, con riferimento all'interesse di tenere i familiari all'oscuro dell'attività di gioco e alla prossimità con gli ambienti devianti, genera fenomeni di criminogenesi dovuti alla necessità di finanziare le puntate (furto, rapine, riciclaggio, appropriazione indebita, falsificazione di assegni) o di favorire il risultato di una scommessa (truffe).

Dunque, parte della ricerca qui considerata aveva l'obiettivo di indagare la presenza di forme di illegalità o criminalità nei luoghi del gioco, attraverso le

---

<sup>122</sup> Le organizzazioni a delinquere sono caratterizzate da una struttura (Arlacchi, 1992; Gambetta, 1993; Nicaso, Lamothe, 1995; Reuter, 1983) che poggia sulla divisione organizzativa dei membri che sono impiegati in affari illeciti e di quelli, invece, che si occupano del lavaggio del denaro sporco (Varese, 2012) e che si basa sul “consenso sociale”, attraverso una serie di relazioni sociali e di norme informali (Sciarrone, 2009; 2011; Di Maria, Provenzano, Tona, 2014).

informazioni fornite dagli intervistati. Dato l'argomento talvolta le risposte sono state vaghe, riportate timidamente o non dettagliate.

Tuttavia, è stata confermata un'effettiva diffusione del gioco d'azzardo "illegale", talvolta controllato dalla criminalità organizzata, così che finiscono per coesistere, intrecciandosi inevitabilmente, due differenti "modelli di gioco": quello legale, e l'altro che, a tutti gli effetti, si alimenta e si nutre a propria volta dei mercati dell'illegalità. Simili condotte, pur apparendo in linea teorica assolutamente ben distinte, presentano invece elementi di contiguità e contorni assai sfumati.

Difatti, trattando di criminalità, il primo riferimento riguarda la presenza di circuiti illegali nella gestione (legale) delle attività del settore: sale da gioco, casinò, circuiti ippici e, ancor più, di slot machines e poker. In questi casi si perdono le tracce del legame tra il denaro effettivamente incassato in modo lecito e la commissione del reato (da coprire) a monte:

"[...] So che a Rimini c'è un'alta percentuale di attività di gioco gestite dall'ndrangheta" [intervista n. 6, maschio, 47 anni]

"I gestori non sono a posto, in qualche maniera hanno contatti con la malavita. Ovviamente non ho le prove ma so che la gestione non è pulita" [intervista n. 8, maschio, 31 anni]

Nei confronti delle slot machines e dei videopoker la percezioni degli intervistati appaiono incerte, sebbene qualcuno riferisca che i terminali siano collegati a contesti non legali e poco trasparenti, o, bensì, in mano alla criminalità organizzata:

"Le macchinette secondo me sono truccate...nel senso che i gestori delle attività di gioco ti dicono che le macchinette dovrebbero darti il 70% di quello che incassano ma magari i gestori le manomettono e ti danno il 20% o il 30%. È una cosa che sappiamo noi giocatori" [intervista n. 6, maschio, 47 anni]

"Penso che anche in questo caso ci sia un collegamento con la criminalità perché in alcuni posti le macchinette non sono gestite dallo stato ma da ladri. [...]" [intervista n. 25, femmina, 37 anni]

A tale proposito, varie ricerche, riportate nell'analisi di sfondo (cfr. § 2.4.), avevano già messo in luce che le condotte criminali sono orientate ad alterare i flussi di comunicazione, inerenti i dati del gioco, sia a valle della filiera e cioè le macchinette utilizzate dal consumatore finale – attraverso diverse tecniche di introduzione abusiva nel sistema telematico o mediante l'installazione di apparecchiature scollegate dalla rete pubblica –, che a monte, ovvero il sistema di elaborazione del concessionario.

In secondo luogo, la sensazione è che vi sia una massiccia presenza della criminalità organizzata nel mondo delle scommesse (in prevalenza sportive e ippiche) e nei giochi delle carte (anche online). Talvolta, emerge da parte degli intervistati un senso di rassegnazione rispetto alla consapevolezza che le partite siano spesso truccate:

“[...] so che alcune gare sportive sono truccate. Ed ancora, succede che giocando a carte due sono d'accordo e sperano negli altri che giocano [...]” [intervista n. 6, maschio, 47 anni]

“Diciamo che lavorando ho visto molte cose che non andavano bene. Per esempio, in una giornata c'è stato un cumulo di giocate su una partita in quanto come si diceva in sala era una partita truccata....poi come si facesse a sapere non lo so dire” [intervista n. 11, maschio, 26 anni]

“quando giocavo online non ho mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa...però quando sentivo che le partite erano truccate delle volte pensavo a saperlo prima! [...]” [intervista n. 15, maschio, 37 anni]

“Sì, è capitato che ho giocato a poker online e ho pensato di essere imbrogliato in quanto conoscendo bene il gioco del poker e le probabilità a volte sembrava veramente che il gioco fosse truccato, per far perdere” [intervista n. 18, maschio, 27 anni]

“[...] Piuttosto, qualche volta ci sono tipo degli sciacalli che vengono, ti consigliano un cavallo e poi se vince ti chiedono 50 euro” [intervista n. 20, maschio, 50 anni]

Nel settore dell'e-gaming, a causa delle difficoltà di controllo e gestione del sistema, esistono forti rischi di riciclaggio di denaro. Le associazioni a delinquere si immettono in questo canale attraverso la gestione dei giochi online e la connessione a siti esteri sprovvisti della necessaria autorizzazione:

“[...] l'unica cosa è che a volte ho giocato online in dei siti che erano dei .com che in teoria erano in parte illegali...[...] i .com sono i siti di scommesse dove si poteva giocare ma in Italia non erano legali dal punto di vista fiscale in quanto avevano sede all'estero...” [intervista n. 15, maschio, 37 anni]

In sostanza, l'infiltrazione criminale nel settore dell'azzardo oltre a sottrarre risorse al benessere della collettività genera un circuito sleale a danno degli operatori che operano in modo conforme alla normativa. Gli stessi consumatori vengono penalizzati dal fenomeno criminale, in quanto sono esposti ad alto rischio di effettuare giocate insicure e pericolose, diversamente quelle che si possono effettuare con i concessionari autorizzati.

Anche in relazione alle truffe e allo strozzinaggio si evince una forte presenza delle organizzazioni criminali nella gestione del denaro. È evidente che dinnanzi all'aumento delle pratiche di gioco, in termini di investimento, si determina piuttosto facilmente uno spazio crescente destinato al finanziamento usurario dei giocatori, che, disperati dalla propria condizione economica, necessitano di denaro per riparare i debiti contratti. La drammatica spirale dell'usura entro la quale il giocatore si trova invischiato evidenzia ricatti sempre crescenti e, nei casi più gravi, la scomparsa dei giocatori:

“No, non sono mai andato a cercare gli strozzini, li conosco, ce ne sono tanti ma non mi sono mai avvicinato [...] Io so che sono di più al casinò che nei bar, almeno io lì non li ho mai visti. Nei casinò quando uno perde c'è gente che ti viene vicino e chiedono se ti servono dei soldi..è probabilmente gente benestante, gente che guadagna sui disgraziati..” [intervista n. 2, maschio, 53 anni]

“[...] so che in parecchi posti lo fanno cioè ci sono persone che fanno strozzinaggio e ti aspettano all'uscita come degli avvoltoi. Per esempio, io so che nei casinò ci sono degli strozzini...[intervista n. 6, maschio, 47 anni]

“Ho abitato a Rimini qualche anno e andavo a giocare lì, dentro le sale c'è sempre qualcuno che fa strozzinaggio o vende droga ma se non hai l'occhio allenato non li riconosci” [intervista n. 8, maschio, 31 anni]

“ho chiesto prestiti sia a un mio amico che a delle persone poco raccomandabili...che sono amici di amici ma sbazzigavano nella ricevitoria...”[intervista n. 11, maschio, 26 anni]

“Ho sentito dire che ci sono gli strozzini che aspettano i giocatori nei luoghi di gioco...[....]” [intervista n. 12, maschio, 64 anni]

“Io per esempio non ho mai spacciato per necessità di liquidità nonostante sia stato spesso a contatto con personaggi della malavita, avendo avuto a che fare per vent'anni con il mio usuraio di fiducia...e quello era un giro veramente grosso e molto pericoloso...Funziona così [...] al giocatore i soldi non interessano, pensa che con una puntata li può recuperare. Lui vuole i soldi per andare a giocare. A me è capitato di vederli solamente nel contesto del casinò, non fuori dal tabacchi o dalle sale giochi...[...] quando perdi tutto se nel tragitto per uscire dal casinò incontri queste persone che sai essere lì apposta nel ruolo di presta soldi, sicuramente ti fai dare i soldi...in quel momento l'unica cosa che interessa è trovare altri soldi per giocare...loro sono lì per questo motivo..tu ritiri i cash e tu fai l'assegno con il 10%, che è l'interesse immediato che vogliono, e l'indomani mattina vanno ad incassare...oppure se si instaura un rapporto duraturo ti danno anche fiducia e puoi restituire l'assegno quando riesci...però bisogna stare attenti...ho saputo di giocatori che improvvisamente sono spariti nel nulla...”[intervista n. 26, maschio, 57 anni]

Talvolta, i giocatori mettono in evidenza come siano gli stessi gestori dei locali che si mettono a disposizione come “presta soldi” o fanno strozzinaggio:

“[...] conosco altri giocatori che mi hanno detto che molte volte sono gli stessi gestori dei tabacchi o delle sale gioco a prestare i soldi...non so se poi fanno strozzinaggio, questo non è venuto fuori...(la psicologa che era presente come riferimento durante l'intervista, è intervenuta confermando che ad un corso per gestori di Lottomatica è emerso in tre casi che i gestori hanno dichiarato di fare prestiti e hanno detto che i soldi di solito i giocatori glieli restituiscono...la motivazione pare essere che senò i giocatori, bisognosi di soldi, vanno a giocare

in altre sale da gioco che concedono questi prestiti...ed ora nei corsi per coloro che hanno la licenza viene espressamente specificato di non farlo).....e poi mi hanno detto che effettivamente ci sono dei personaggi a parte che fanno prestiti, vicino all'entrata o dove si cambiano i soldi..." [intervista n. 14, maschio, 64 anni]

"C'è da dire che però ho saputo di gestori che quando chiudono l'attività giocano loro alle macchinette osservando durante la giornata quella che è stata più caricata di soldi, oppure altri che fanno da presta soldi e anche strozzinaggio" [intervista n. 23, maschio, 52 anni]

Un aspetto particolarmente preoccupante, riguarda la possibilità che, per osmosi, il giocatore venga risucchiato dal circuito criminale, compiendo atti penalmente rilevanti nel tentativo di far fronte alla necessità crescente di denaro da giocare e per far fronte ai debiti contratti.

"[...] penso che fra sia fra i giocatori ci siano anche molti delinquenti perchè molti sono stranieri e tutti i giocatori sono disperati senza soldi quindi penso che ci sia un collegamento anche con lo spaccio di sostanze per avere dei soldi e di conseguenza un collegamento con le organizzazioni criminali" [intervista n. 25, femmina, 37 anni]

Muovendosi verso un livello maggiormente micro-sociale, con riguardo alla commissione di illeciti da parte dei giocatori d'azzardo, è stato rilevato che quasi un terzo dei giocatori intervistati inseriti in percorsi di riabilitazione hanno adottato nel corso della carriera ludica condotte illecite<sup>123</sup>.

La ricerca mostra che ci sono tre categorie di crimini legati al *gambling*: il gioco d'azzardo attivato in contesti o con modalità ritenuti dal sistema giuridico di riferimento come illegali (si tratta in prevalenza di bische clandestine e scommesse illegali); l'azzardo patologico come causa criminogena, che scaturisce dalla necessità di finanziare la propria *addiction*: le attività più ricorrenti sono il furto, l'appropriazione indebita, la rapina, la truffa e la contraffazione di assegni; la vittimizzazione di membri della propria famiglia da parte del giocatore dipendente: in questo caso gli intervistati non dichiarano situazioni di gravità come possono essere l'abuso e l'abbandono di minore, quanto, piuttosto conflitti relazionali, separazioni (o divorzi) e il coinvolgimento dei familiari in attività di gioco illecite per reperire aggiuntive risorse economiche.

Nello specifico, due intervistati dichiarano di aver giocato in modalità illecite, ovvero in età minore e quando, quat'anni fa, le scommesse erano illegali; cinque ammettono di aver partecipato a bische clandestine in case private o in bar paesani, addirittura c'è chi organizzava il banco in casa propria; fra i casi di furto, in totale dieci, la maggior parte dei giocatori rivela di aver sottratto soldi dai portafogli di familiari (compagni/e, genitori e fratelli) e c'è chi è giunto a rubare al supermercato

---

<sup>123</sup> Si ricorda che nel DSM-V fra i criteri diagnostici è contemplato quello della "dissimulazione" che prevede, da un lato, la negazione ai familiari delle giocate, delle entità perse e dei debiti contratti, dall'altro, i comportamenti francamente illegali come la falsificazione, la frode, il furto o l'appropriazione indebita (APA, 2013, pg. 586).



per mangiare o a commettere furti in appartamento; altri quattro giocatori hanno raccontato di aver sottratto denaro sul posto di lavoro (quattro casi) e di assegni post-datati. Nei casi più gravi – che hanno avuto anche ripercussioni serie sul piano della giustizia – si tratta di spaccio di sostanze illecite e ricettazione seguite da contante penali per i reati contestati.

I risultati suggeriscono che il gioco d'azzardo patologico è più spesso correlato a reati di reddito come furti, appropriazione indebita e falsificazioni ed i giocatori d'azzardo raramente commettono reati violenti tranne che sotto estrema pressione e come parte di un crimine di proprietà più disperato come la rapina a mano armata (così come evidenziato da studi internazionali, fra questi: Lesieur, 1984; Brown, 1987; Blaszczynski *et al.*, 1989; Turner *et al.*, 2009; Wheeler *et al.* 2010, Pastwa-Wojciechowska, 2011)

Si specifica, infine, che questi risultati confermano fedelmente, al di là dei numeri, quanto già rilevato, con riferimento al territorio dell'Emilia-Romagna, dal Rapporto di ricerca 2013 *Le implicazioni criminologiche e vittimologiche del gioco d'azzardo in Emilia-Romagna*, Università di Regione Emilia-Romagna, Settore Politiche di sicurezza e polizie locali, a cura di C. Cipolla, e nell'elaborazione dei risultati della stessa ricerca a cura di S. Vezzadini contenuta nel saggio "Giocatori, vittime e gioco d'azzardo" del volume "Le implicazioni sociali del gioco d'azzardo. Il caso dell' Emilia-Romagna, anno 2014.

## **5.5. Il rapporto con i servizi di recupero**

Questo ultimo paragrafo di analisi raccoglie le riflessioni e le valutazioni degli intervistati riferite alla comprensione della relazione dei giocatori d'azzardo con i servizi di recupero, ovvero, le modalità di accesso ai servizi, la scelta dei percorsi riabilitativi, i tentativi di cessazione dei comportamenti di gioco e le opinioni degli utenti sui servizi abilitati alla cura del gioco patologico.

Dall'analisi svolta appare da subito chiaro che oggi ci troviamo di fronte ad un gioco d'azzardo che assume caratteristiche inedite e che richiede per tale ragione, delle attenzioni particolari ed interventi ad hoc, anche in funzione delle conseguenze derivanti dal gioco d'azzardo (come molti studi sul tema confermano: cfr. Croce, Zerbetto, 2001; Whelan, Steenbergh, Meyers, 2010; Cattarinussi, 2013). Si tratta di un gioco prevalentemente solipsistico e la riduzione dei tempi di gioco (attuati attraverso un click e grattando la patina gialla), la velocità e l'immediatezza della vincita e l'ampia diffusione dei giochi (nonché online), hanno favorito notevolmente l'accesso a tali attività.

Le interviste svolte ai giocatori confermano quanto sostenuto dai contributi in ambito scientifico: si nota infatti come, i bar, i tabacchi, le ricevitorie e le sale da gioco – disponendo di slot machines, terminali per il gioco del Lotto, Superenalotto e di punti vendita Gratta e Vinci –, si attestano come i luoghi prediletti per il gioco. E la loro diffusione sul territorio nazionale e locale, a detta della maggior parte degli intervistati, determina un accesso frequente pressoché quotidiano dei giocatori verso i luoghi detti, coinvolgendoli in modo quasi totalizzante:

“In centro i negozi non lavorano, li chiudono e aprono dei tabacchi. Sa i tabacchi fra le sigarette e il gioco d’azzardo lavorano [...]” [intervista n. 24, maschio, 64 anni]

“[...] ma oramai le macchinette sono dappertutto ed è per questo che è una malattia molto diffusa perché la gente può giocare con tutto dappertutto” [intervista 25, femmina, 37 anni]

“[...]di solito, mi viene voglia quando passo dal bar a prendere il caffè o le sigarette e vedo le macchinette...ormai sono ovunque [...]” [intervista n. 28, femmina, 45 anni]

Non si deve, peraltro, dimenticare il ruolo svolto dal web in cui è possibile svolgere tutte le attività di gioco preferenziali. Tale modalità permette un accesso costante al gioco senza limiti di tempo e di spazio (è fruibile comodamente da smartphone e ipad), consente di svolgere contestualmente più scommesse (in pagine diverse, facilmente, influisce sull’auto percezione del giocatore (soprattutto con riferimento alla perdita di controllo del denaro speso attraverso carta di credito) e delle finalità del gioco, inteso come momento di condivisione con gli altri soggetti coinvolti:

“Di solito gioco principalmente online da casa oppure vado nelle ricevitorie...La differenza sta nella semplicità di connettersi online e verificare le partite su cui puoi giocare (mentre se devi andare in ricevitoria perdi del tempo e magari la partita su cui vuoi giocare è già iniziata) e lì sta anche il problema che puoi giocare h24” [intervista n. 15, maschio, 37 anni]

Contestualmente ad una maggiore accettazione e diffusione del gioco si assiste ad una crescente consapevolezza per quelle che sono le derive del medesimo. Negli ultimi anni, le attenzioni delle istituzioni e delle agenzie di controllo sono dirette a scongiurare gli effetti iatrogeni dell’azzardo con riferimento al singolo giocatore e al contesto sociale di riferimento. Nonostante ciò, si assiste ad una situazione connotata da forti ambiguità sia a livello legislativo che di politiche pubbliche: se da un lato c’è una forte consapevolezza dei rischi per la popolazione derivati dalle attività di gioco, dall’altro si assiste alla promozione di tali attività a livello centrale, dovuta ai forti interessi economici legati al settore dell’azzardo. Si calcola che nel 2016 la spesa dei giocatori è stata pari a 17,1 miliardi di euro, con una spesa netta del pro-capite pari a 285 euro (Gbgc, 2016).

Tale questione è sollevata in più occasioni dagli stessi intervistati, che presentano il gioco d’azzardo quale occasione estremamente ghiotta per il governo centrale che si trova a fare i conti, da un lato, con l’attuale crisi economica, e, dall’altro, con l’enorme giro di affari generato dall’azzardo:

“Nei casinò quando uno perde c’è gente che ti viene vicino e chiedono se ti servono dei soldi..è probabilmente gente benestante, gente che guadagna sui disgraziati...ma anche lo Stato fa lo stesso solo che lo fa “legalmente”. Anzi fa più schifo lo Stato” [intervista n. 2, maschio, 53 anni]

“Una mafia, cioè lo Stato, perchè è tutto un business che mangia a discapito della gente” [intervista n. 5, femmina, 23 anni]

Difatti, il Decreto Balduzzi (legge n. 189 dell'8/11/2012) se da un lato include il gioco d'azzardo patologico nei Livelli essenziali di assistenza (LEA) pubblica, dall'altro, introduce un nuovo tipo di Superenalotto e rimane piuttosto vago in merito alle modalità dei messaggi che incitano al gioco, lasciando spazio ad ampi margini di interpretazione.

Le contraddizioni riguardano anche le politiche pubbliche con riferimento alla progressiva liberalizzazione e legalizzazione dei giochi d'azzardo, dunque all'affermazione di sistemi di (de)regolamentazione più “aperti” che hanno permesso l'ingresso nel business di nuovi operatori e l'erogazione di nuove tipologie di scommessa; ad un maggior coinvolgimento, rispetto al passato, dell'imprenditoria privata nel settore dei giochi d'azzardo ed allo snellimento delle pratiche per l'ottenimento delle licenze di gioco.

Tale scenario, dunque, può configurarsi come un terreno fertile per il proliferare dei casi di gioco d'azzardo patologico e delle conseguenze da esso derivate che si riflettono, come visto più sopra, non solo sul singolo giocatore ma anche sulle reti sociali, familiari, economiche e, in una prospettiva più ampia, anche sul sistema economico e sugli interventi nell'area dell'azzardo.

Dalle interviste si evince come i servizi si muovano sul fronte del trattamento vero e proprio dei giocatori patologici e delle conseguenze che la compulsione al gioco ha portato con sé.

In tal senso, i servizi colgono le esigenze degli utenti che fra le motivazioni che hanno condotto il giocatore a rivolgersi ai servizi specializzati per il trattamento delle ludopatie dichiarano, prevalentemente, la necessità di risalire rispetto ad una disastrosa condizione economica che ha messo al lastrico il giocatore, talvolta, la riuscita della gestione economica della famiglia o a rischio fallimentare l'attività familiare (qualora le giocate fossero finanziate prelevando i soldi dalle casse del lavoro); e/la volontà di salvaguardare la famiglia, esausta dalle attività di gioco del proprio congiunto e l'urgenza di ricostruire un tenore di vita dignitoso e le relazioni lavorative e affettive mancate.

L'unicità delle singole esigenze e situazioni prospettate dai giocatori pongono l'esigenza di attivare risposte mirate ad attenuare o risolvere problematiche legate a tutti gli esiti negativi della ludopatia, lavorando su più fronti e attraverso il coinvolgimento di più figure e ambiti professionali.

Per quanto riguarda l'accesso ai servizi, esso avviene su base volontaria, ad eccezione di un caso che vede un giocatore detenuto per reati contestati e, dunque, seguito per prassi dai servizi di recupero dall'azzardo patologico all'interno della struttura carceraria.

Relativamente a coloro che accedono ai servizi, si evidenzia come – già rilevato attraverso i dati socio-anagrafici e occupazionali degli intervistati – l'utenza sia piuttosto eterogenea e rispetto all'appartenenza ai vari strati sociali si rileva la presenza di ogni categoria sociale, risultando piuttosto complicato identificare gruppi maggioritari. Piuttosto, una prevalenza di accessi per comportamenti di gioco patologici con riferimento al gioco delle slot machines e video poker sia nei casi di giocatori di sesso femminile, che maschile; a seguire, le scommesse sportive e ippiche, i giochi delle carte e Gratta e Vinci/Lotto istantaneo.

Ed ancora, è stato riscontrato un accesso maggiore delle giocatrici femmine al Sud Italia. Questo dato potrebbe trovare spiegazione nella condizione di precarietà lavorativa, o ancora, di disoccupazione appartenente a gran parte degli abitanti del sud Italia, in particolare le donne, che, come provato dalla letteratura scientifica a tema, incidono positivamente sui comportamenti di gioco e sullo sviluppo di condotte compulsive; ma anche nella fragilità di ruolo in cui ancor'oggi è obbligata la donna in meridione che potrebbe condurre a insoddisfazione personale, dunque a riversale su condotte ludiche sostitutive. Tuttavia, non essendo il gruppo di riferimento statisticamente rappresentativo, il dato risulta prettamente orientativo.

Dalle interviste si evince che gli intervistati sono stati indirizzati verso i servizi di recupero territoriali da operatori che operano nel settore della sanità (medico di base, psichiatra, psicologo o, più spesso, dai familiari (coniugi, fratelli, sorelle) da fidanzati/e, e da amici o conoscenti di famiglia al corrente della problematica espertita dal soggetto. Fra i giocatori che si sono spontaneamente diretti in struttura, invece, c'è chi ammette di aver trovato il contatto sull'elenco telefonico, nel volantino pubblicitario del gioco responsabile o, solo in un caso – si noti –, online.

Si noti che, nonostante ogni servizio abbia un sito istituzionale e le campagne di prevenzione del gioco d'azzardo, ci sono ancora utenti che dichiarano che prima di essere indirizzati verso la struttura non erano al corrente dell'esistenza del servizio:

“Non conoscevo questo servizio e sono rimasta stupita che sia completamente gratuito” [intervista n. 21, femmina, 40 anni]

“Di lì a poco andai in comune per chiedere aiuto ai servizi sociali perché non conoscevo l'esistenza del Ser.T. e vidi il bigliettino del gioco responsabile con il numero verde e ho chiamato [...]” [intervista n. 24, maschio, 64 anni]

Inoltre, se è vero che il gioco d'azzardo si colloca fra le *addiction* pur trattandosi di una dipendenza “senza sostanza”, dunque, venendo meno la percezione dell'alterazione della coscienza, i percorsi riabilitativo devono sviluppare risposte adeguate a questa “nuova utenza”. I diversi casi presi in esame mostrano risposte mirate ad attenuare o risolvere i sintomi del gioco d'azzardo patologico e le problematiche legate alle derive che tale attività può assumere. Questo risultato è dedotto dalla generale soddisfazione dei giocatori intervistati in merito ai percorsi di cura seguiti, nonostante, nella maggior parte dei casi, le attività di gioco non siano state del tutto abbandonate:

“L'idea di contattare il Ser.T. è stata la mia e mi sono trovato benissimo lì in cura, la psicologa è una bravissima donna, mi ha dato veramente una mano e sono riuscito a smettere completamente di giocare” [intervista n. 7, maschio, 30 anni]

“Sono molto contenta del percorso che ho fatto fin'ora” [intervista n. 29, femmina, 48 anni]

“No, mi trovo bene. Sto molto meglio” [intervista n. 11, maschio, 26 anni]

“No assolutamente, fanno egregiamente il loro lavoro di sostegno e recupero per i giocatori” [intervista n. 13, maschio, 61 anni]

“Penso che i servizi funzionano bene, gli operatori sono validi” [intervista n. 17, maschio, 52 anni]

“Secondo me i servizi sono ottimi, anzi, fanno anche troppo” [intervista n. 20, maschio, 50 anni]

“Io ho avuto un’esperienza positiva...non posso dire diversamente, anzi posso solo ringraziare” [intervista n. 25, femmina, 37 anni]

“Per me è stata un’esperienza molto positiva, hanno risolto la mia situazione, mi sento davvero supportato [...]” [intervista n. 31, maschio, 30 anni]

Ogni intervento risulta modulato sulle necessità specifiche dell’utente che può perciò prevedere percorsi differenti. La maggior parte degli intervistati ha seguito una terapia psico-individuale che, dalle opinioni riportate, è risultata di estrema importanza nello scongiurare l’attività di gioco:

“Io ho sempre seguito la terapia individuale e all’inizio seguivo anche il gruppo dei giocatori anonimi, però in questo secondo caso senza effetto..Invece con la dott.ssa ho ottenuto un buon risultato [...]” [intervista n. 13, maschio, 61 anni]

“Qui al Ser.T. sono due anni che mi seguono e all’inizio facevo due incontri a settimana con la psicologa e uno con la psichiatra. Ora ne faccio solo uno con la psicologa. Effettivamente non ho più avuto ricadute, ho giocato tre volte in tutto ma credo per mettermi alla prova” [intervista n. 23, maschio, 52 anni]

“Sto facendo un colloquio ogni quindici giorni con la psicologa. E sono sincera nel dire che mi ha aiutata molto perchè io sono molto chiusa e restia nel dire le cose e invece è riuscita a farmi parlare e capire tante cose. E quando le cose si capiscono, di conseguenza, si trova anche la soluzione” [intervista n. 28, femmina, 45 anni]

“Vengo una volta a settimana dalla psicologa e mi è servito molto per capire dentro di me, cosa mi stava succedendo e avere fiducia in un cambiamento” [intervista n. 29, femmina, 48 anni]

I percorsi riabilitativi presi in esame prevedono, oltre ai trattamenti di psicoterapia individuale che mantengono il loro primato e ottengono il maggior gradimento dell’utenza, anche altre tipologie di interventi che mirano ad una riparazione delle conseguenze negative che il gioco d’azzardo ha avuto a livello economico, sociale e relazionale. Alcune di esse, infatti, prevedono colloqui motivazionali, servizi di terapia familiare, colloqui di consulenza familiare, consulenze di coppia, gruppi di mutuo aiuto con i giocatori e con i loro familiari, sostegno di gruppo con helper, programmi di pianificazione di rientro del debito, talvolta attraverso il di un tutor economico.

Per quanto riguarda le relazioni familiari, possiamo notare nelle parole degli intervistati, che l'utenza dei servizi sia composta prevalentemente da soggetti che non sono soli ma sono supportati dai membri della famiglia nel recupero di un buon livello di benessere (in termini di sostegno, incentivo, riconoscimento e rinforzo). La famiglia così intesa – quale capitale sociale di contrasto dei problemi connessi ai comportamenti di gioco eccessivi – svolge un ruolo determinante specialmente per quanto riguarda, in fase iniziale, la gestione del denaro e il controllo delle spese del giocatore. Infatti, ancor prima di intervenire sui sensi di biasimo, frustrazione, vergogna e di sfiducia che caratterizzano le relazioni parentali dinanzi alla scoperta della dipendenza del loro congiunto, pare utile creare percorsi di riavvicinamento, intervenendo sulla sfera economica, che si presenta come quella che più drammaticamente danneggia i giocatori, creando rotture all'interno del nucleo familiare. La ricostruzione della rete economica e dei danni dovuti ai debiti di gioco, vede, talvolta, l'intervento dell'amministratore di sostegno o di un avvocato di fiducia:

[...] mi è capitato di chiedere prestiti a chiunque, anche dei prestiti in banca che ora sto restituendo con l'aiuto dell'amministratore di sostegno [...] [intervista n. 24, maschio, 64 anni]

..io ora non ho neanche i soldi in mano, me li gestisce il mio avvocato...mi da 100 euro alla settimana per vivere poi se mi serve qualcos'altro devo passare da lei [intervista n. 3, maschio, 57 anni]

Sì, anche mio fratello è un grande giocatore alle macchinette [...] lui non ha mai avuto la gestione familiare dei soldi, perché sua moglie ha sempre saputo che lui giocava e gli da una cifra al mese che si deve far bastare [intervista n. 22, femmina, 64 anni]

[...] adesso mi incontro con l'amministratore ogni due giorni, mi da 30 euro per la spesa e mi gestisce la pensione...almeno sto riuscendo a restituire i soldi dei prestiti e vivo più sereno [intervista n. 24, maschio, 64 anni]

Per esempio ora non ho più la gestione economica della famiglia, ma è di mia figlia, quando devo andare a casa di mia mamma mi accompagna sempre mio marito mentre prima andavo a piedi da sola...[intervista n. 27, femmina, 63 anni]

Per contro, nelle interviste svolte i giocatori lamentano un mancato riconoscimento della sofferenza esperita<sup>124</sup> da parte dei familiari che non comprendono i risvolti patologici del gioco d'azzardo e da cui, pertanto, non ricevono supporto. La mancanza di un riconoscimento da parte della rete affettiva rende ancora più arduo il percorso di responsabilizzazione del giocatore e l'adesione a misure da porre in essere per superare il problema del gioco, spingendolo ad esperire sconforto e sensazioni di isolamento ed emarginazione:

---

<sup>124</sup> Seppur con un più generico riferimento alla collettività di riferimento Ricerca cipolla il dato conferma il risultato emerso della ricerca *Le implicazioni criminologiche e vittimologiche del gioco d'azzardo in Emilia-Romagna* (2013), a cura di C. Cipolla (cfr. Vezzadini, 2014).

[...] ho chiesto un prestito ai miei fratelli che mi hanno dato 500 euro, ma mi hanno anche avvisato che non mi daranno più nulla in caso di necessità...e questo non è giusto, non puoi non aiutare un fratello, anche se non ho mai restituito i prestiti...se poi però consideri il gioco una malattia...[intervista n. 26, maschio, 57 anni]

Della mia famiglia non mi ha aiutato nessuno, neanche quando ero al lastrico [intervista n. 24, maschio, 64 anni]

Non mi sono sentita supportata, cioè alla fine ho ricevuto indifferenza...gran parole e basta! [intervista n. 29, femmina, 48 anni]

Talvolta, i giocatori lamentano un reale riconoscimento del problema e delle conseguenze e delle ripercussioni che esso ha a livello personale – del singolo individuo – e sociale anche da parte della collettività, considerandolo, piuttosto, come comportamento goliardico:

“Il gioco d’azzardo è rovina. Io non ho mai provato né l’alcol né la droga, ma credo che sia una dipendenza uguale anzi una dipendenza molto grave. Solo che molti dicono che il gioco è un vizio...[intervista n. 9, femmina, 54 anni]

I percorsi riabilitativi, come detto, contemplanò altresì la partecipazione ai gruppi di auto mutuo aiuto, il cui numero può variare da 12 a 30 persone, che si incontrano settimanalmente e che lavorano prevalentemente sul vissuto individuale e di gioco di ciascuno. Così facendo, si creano spazi partecipati, indirizzati al confronto e volti allo sviluppo di relazioni virtuose, prendendo le distanze da un sé esperito come negativo e unicamente legato al ruolo del giocatore. Si dona centralità al carattere relazione del percorso riabilitativo e la comunità si configura come «il luogo dove è possibile superare l’antinomia che contrappone il soggetto all’altro da sé, l’io al tu, perché in essa si realizza il riconoscimento mutuale e reciproco, nelle sue componenti riflessive e autoreferenziali, così come nei termini del riconoscimento dell’altro» (Vezzadini, 2006). Tuttavia, gli intervistati riportano opinioni discordanti nei confronti dei gruppi dei giocatori anonimi, da un lato considerati come una forma di scambio paritario efficace in termini di supporto introspettivo nella comprensione, e dunque risoluzione, della propria attività di gioco, dall’altro come intervento comunitario inadatto come metodo – e talvolta imbarazzante – principalmente poiché coinvolge egualmente persone con differenti livelli di problematicità gioco correlata e risulta debole nella tutela dell’anonimato del giocatore:

“Per esempio con gli altri giocatori conosciuti ai G.A. intrattengo rapporti di supporto e scambio, ed agli incontri colgo il meglio di tutte le testimonianze che vengono da tutti rispettate. Perciò ho trovato molto più utile questo approccio terapeutico” [intervista n. 9, femmina, 54 anni]

“[...] Io penso che più di tutti mi sia servito partecipare ai G.A. [...]” [intervista n. 10, femmina, 39 anni]

“Io il martedì sera frequento il gruppo dei giocatori anonimi però il problema è che non c’è l’anonimato. Bisognerebbe che noi di Forlì andiamo a Cesena o a Bologna. È inutile dire agli incontri che ci si chiama con un altro nome quando magari conosco un altro giocatore del gruppo. Questo anonimato mi sembra un pò una barzelletta” [intervista n. 6, maschio, 47 anni]

“Mi aveva anche proposto di andare al gruppo dei giocatori anonimi ma come le ho detto io mi sento diversa dagli altri giocatori, solo all’idea non mi sentivo a mio agio nel parlare della mia esperienza” [intervista n. 22, femmina, 64 anni]

“Io ho fatto per un anno un colloquio a settimana con la psicologa e all’inizio partecipavo anche al gruppo dei giocatori ma non mi trovavo bene perché mi rendevo conto di non essere allo stesso livello di problematicità, mi sentivo a disagio sia a raccontare la mia storia che a trovarmi in mezzo a persone così disagate dal gioco, diverse da me [...]” [intervista n. 29, femmina, 48 anni]

“Faccio colloqui con la psicologa e con il gruppi dei giocatori anonimi ho provato ma “teniamoci per mano e cantiamo una canzone” proprio non fa per me. I gruppi secondo me potrebbero aiutare parecchio perché lo scambio di opinioni fra persone che hanno vissuto le stesse cose può aiutare, ma così come sono fatti no [...]” [intervista n. 8, maschio, 31 anni]

“Non mi entusiasmano i gruppi anonimi...io penso sia meglio continuare il percorso di cura con persone che già mi conoscono..Infatti io poi ho lasciato i GA e anche mio fratello. Non mi sono trovata perché in terapia individuale si parla di come rafforzarsi per non giocare mentre nel gruppo si parla solo di gioco e di esperienza di gioco, fa venire voglia di giocare” [intervista n. 1, femmina, 58 anni]

“Vengo ai colloqui con la psicologa e basta! Perché a me non interessa partecipare ai gruppi dei giocatori anonimi per sentir parlare di gioco e di esperienze che già conosco perché l’ho vissuto in prima persona [...]” [intervista n. 14, maschio, 64 anni]

Dalle interviste gli interventi residenziali e la terapia farmacologica risultano adottati nei casi di doppia diagnosi frequentemente associati a comorbidità di tipo psichiatrico (depressione, bipolarismo e attacchi di panico), oltre che a disturbi da uso di sostanze (alcol e cocaina). È stato, inoltre, riscontrato che si tratta degli stessi pazienti che prima di accedere al Ser.T. hanno tentato una soluzione alternativa al problema attraverso colloqui privati dallo psicologo/psichiatra o l’ospedalizzazione in strutture psichiatriche o in comunità per tossicodipendenti:

“Il Ser.T. mi ha mandata innanzitutto dallo psichiatra e poi a Villa Azzurra a Riolo Terme che è un Ospedale neuropsichiatrico. Quindi io faccio da tempo cura farmacologica con anti-depressivi” [intervista n. 9, femmina, 54 anni]



“[...] Inoltre faccio terapia farmacologica ma non nell’ambito del Ser.T. ma per le altre problematiche diciamo di tipo psichiatrico” [intervista n. 15, maschio, 37 anni]

“Andavo privatamente da uno psichiatra per il problema della depressione e dell’alcol e mi ha suggerito di rivolgermi al Ser.T. quando ha saputo del problema del gioco d’azzardo” [intervista n. 21, femmina, 40 anni]

“Ho un appuntamento settimanale con la psicologa e trisettimanali con la psichiatra. Poi faccio terapia farmacologica per la depressione e non bere [...]” [intervista n. 21, femmina, 40 anni]

“Lo psichiatra che mi segue privatamente invece mi ha prescritto i farmaci per la depressione che però adesso scalandoli, ho finito di prendere” [intervista n. 29, femmina, 48 anni]

Infine, nonostante l’ampia gamma di interventi e la progressiva personalizzazione delle cure per il gioco d’azzardo patologico, risulta molto frequente che i giocatori già inseriti in percorsi riabilitativi abbiano ricadute nelle attività ludiche (le cosiddette “scivolate”), o che, addirittura, non abbiano del tutto abbandonato il gioco:

“Ho tentato parecchie volte ma non ci sono mai riuscito” [intervista n. 7, maschio, 30 anni]

“[...] mi è servito tanto il percorso che ho fatto, ma comunque a volte ci ricasco” [intervista n. 2, maschio, 53 anni]

“Io ho tentato più volte. Poi ho smesso continuativamente per massimo tre mesi ma mai totalmente anche se adesso gioco davvero pochissimo [...]” [intervista n. 10, femmina, 39 anni]

“Ho tentato di smettere due volte e la seconda volta ci sono riuscita” [intervista n. 5, femmina, 23 anni]

“Ho tentato tre volte. La prima volta andavo dalla psicologa e nel contempo giocavo....non si era creato fra noi un forte feeling. Poi sono venuto al Ser.T. ma nell’agosto 2015 ho avuto una grossa ricaduta, iniziata andando a vedere la televisione nelle sale gioco. Tuttavia, è durata poco e poi è ricominciato il controllo sui soldi” [intervista n. 12, maschio, 64 anni]

“Io ho tentato due volte. La prima volta nove anni fa sentendo parlare nel gruppo di amici giocatori quello che stava succedendo ad alcuni di loro ho iniziato a ragionarci sopra e allora ne ho parlato con il mio medico di base che mi ha fatto da psicologo, mi ha aiutato tantissimo e mi convinse a smettere di giocare alle macchinette. Così sono stato otto anni senza giocare alle slot ma non ho mai smesso di giocare veramente, giocavo alla schedina. Poi la seconda volta che ho ricominciato ho giocato solo per 6-7 mesi ma giocavo molto, ci sono ricaduto

dentro e forte dell'esperienza precedente ho chiesto di nuovo aiuto al mio medico" [intervista n. 23, maschio, 52 anni]

Addirittura c'è chi afferma persino di essersi trovato di fronte ad un bivio, le opzioni di scelta erano la risoluzione del problema o il suicidio:

"[...] ed ero arrivata ad un bivio...o chiedevo aiuto a mio marito...ma sapevo che avrei fatto fatica ad ammettere le cose per come stavano...oppure avevo anche pensato di farla finita...in quel periodo avevo anche l'assicurazione sulla vita e sarei riuscita a pareggiare [...]" [intervista n. 28, femmina, 45 anni]

Complessivamente, si riscontra un miglioramento comportamentale e di salute per la maggior parte dei soggetti intervistati che si dichiarano soddisfatti dei risultati ottenuti (fase della "ricostruzione") e meno preoccupati per le conseguenze derivate dalle proprie condotte che risultano progressivamente comprese, risolte e diversamente orientate (fase della "crescita").

Infine, ma non per importanza, gli intervistati propongono riflessioni e suggerimenti per il miglioramento delle capacità assistenziali dei servizi di trattamento dell'azzardo patologico riferibili alla mancanza di interventi attivati direttamente online per la prevenzione e il recupero del gioco eccessivo (seppur il web si configura come luogo privilegiato in cui, da un lato, svolgere molteplici attività di gioco e dall'altro per l'aggancio dell'utenza sommersa); all'occorrenza di servizi personalizzati sulle singole esigenze per non perdere i pazienti che accedono al servizio o diretti esplicitamente ai familiari dei giocatori che si configura come un valore aggiunto e un rinforzo nella prevenzione e nel trattamento del gioco d'azzardo. Inoltre, i giocatori lamentano la necessità di trattamenti residenziali partecipati in via esclusiva dai giocatori d'azzardo in funzione delle caratteristiche specifiche della dipendenza da gioco d'azzardo e delle conseguenze che ne derivano.

"L'unica cosa che posso dirle è che se nell'ultima struttura in cui sono stata ci fossero stati degli altri giocatori, io avrei recuperato più velocemente. Invece, lì c'erano solo drogati e alcolizzati e io ho visto che per i drogati e per gli alcolizzati c'è la cura. Al contrario, per uno che gioca la cura non c'è, cioè te la devi far passare...ma l'astinenza c'è ugualmente e si sta proprio male. Per me il giocatore dovrebbe essere inserito, innanzitutto, in una struttura specifica con persone che hanno lo stesso problema. Le figure fondamentali sono lo psichiatra e lo psicologo perché il gioco d'azzardo porta alla depressione" [intervista n. 9, femmina, 54 anni]

"Io avrei bisogno di una psicologa con cui parlare, al momento non me l'hanno data..non so perchè forse c'è troppa richiesta [...]" [intervista n. 10, femmina, 39 anni]

L'unica cosa che ricordo è che prima di venire personalmente al Ser.T. avevo provato a informarmi online su come trovare una soluzione al problema, e avevo googlato "cura del gioco d'azzardo" e l'unica cosa che veniva fuori era quella di

rivolgersi al Ser.T. oppure che c'erano strutture che proponevano il ricovero per un tempo medio-lungo, per tenere la persona lontana dal gioco, una specie di San Patrignano però per i giocatori..e avevo pensato che soprattutto per un giocatore online, come nel mio caso, dovrebbero essere più distribuite in spazi online informazioni sui rischi del gioco e magari potrebbero essere offerti direttamente online servizi di aiuto per i giocatori [...] [intervista n. 15, maschio, 37 anni]

Io credo che non si è pronti per affrontare il gioco d'azzardo, senò io non mi troverei nella situazione in cui sono [...]” [intervista n. 26, maschio, 57 anni]

“Di sicuro quando un giocatore accede al servizio gli operatori devono essere bravi a capirne la personalità, per proporre la terapia più adeguata per non perdere di vista il giocatore. All’inizio la dottoressa mi aveva fatto la proposta un serie di opzioni fra cui quella di andare in comunità, ma non volevo assentarmi né dal lavoro né, soprattutto, dal mio ruolo in casa. E un'altra opzione era quella di partecipare al gruppo dei giocatori anonimi ma, come le ho detto, non sono propensa a condividere esperienze ed emozioni. Non mi interessava perché avrei solo ascoltato senza parlare” [intervista n. 28, femmina, 45 anni]

“[...] Io penso che la sensibilizzando le famiglie sia necessaria per la cura di noi giocatori, perchè se si agisce soltanto sulla persona che è coinvolta nel gioco è molto difficile avere risultati soddisfacenti. Il giocatore necessita di avere attorno persone che sanno di cosa si tratta” [intervista n. 32, maschio, 45 anni]

Da una sintesi dei risultati appare evidente che i servizi territoriali nell'area dell'azzardo hanno sviluppato *risposte adeguate alle esigenze di questa “nuova utenza”* e offrono interventi mirati non solo ad attenuare o risolvere i sintomi del gioco d'azzardo patologico ma anche le problematiche legate alla rete economica, sociale e relazionale del giocatore attraverso il coinvolgimento di più attori legati al sistema sanitario ma anche ad esso collegati: sociologi, educatori, assistenti sociali, counsoller, avvocati, consulenti legali, amministratori di sostegno e facilitatori. I diversi casi presi in esame mostrano, dunque, *ipotesi trattamentali che vanno oltre il mero recupero dell'individuo.*

A fianco di trattamenti di tipo psichiatrico e psicologico che mantengono il loro primato – e la loro rilevanza nelle strutture di cura –, si fanno largo anche tipologie di interventi che mirano ad una riparazione di tutti gli esiti della malattia a livello sociale e relazionale. Si nota, quindi, come si tenda a *superare la riduttiva visione psico-patologica del gioco d'azzardo* per abbracciare un'impostazione psico-sociale che vede coinvolte le famiglie e le reti sociali degli utenti e che mira a ricostruire quelle relazioni sociali che dal gioco sono state danneggiate<sup>125</sup>.

Nonostante ciò, dai risultati emerge che i servizi devono ancora risolvere lacune relative al metodo utilizzato per agganciare l'utenza, difatti nell'era del digitale e del web quale luogo privilegiato per le attività ludiche, i giocatori dichiarano spesso di

---

<sup>125</sup> Il dato conferma quanto emerso della ricerca *Le implicazioni criminologiche e vittimologiche del gioco d'azzardo in Emilia-Romagna* (2013), a cura di C. Cipolla (cfr. Carlone, 2014).

aver ottenuto il contatto della struttura di riferimento prevalentemente da terzi (significativi) e di essersi rivolti ai centri specializzati per incentivo degli stessi.

Inoltre, di fronte alla forte incidenza delle ricadute nelle attività ludiche da parte dei giocatori che sono già inseriti nei percorsi di trattamento, o, talvolta, all'ipotesi che non sempre e non del tutto abbandonano il gioco d'azzardo ne deriva l'urgenza di ripensare ad una strutturazione dei servizi al fine di offrire interventi maggiormente personalizzati sui singoli casi, permettendo un pieno coinvolgimento dei professionisti e dei pazienti nella co-istituzione dell'intervento.

La vulnerabilità intrinseca di questi nuovi giocatori, che sono peraltro potenzialmente esposti a spingersi sulle soglie dell'illecito, obbliga ad una nuova attenzione, immaginando, oltre che interventi idonei e mirati, un fattivo collegamento fra le diverse figure professionali coinvolte nei percorsi di recupero, tra i servizi socio-assistenziali e le agenzie di controllo – anche per volto ad un più efficace aggancio dell'utenza sommersa –, ma anche fra i servizi sanitari e tutte le realtà che a vario titolo potrebbero essere coinvolte nel contrasto diretto o indiretto (ossia, a livello culturale) della proliferazione del gioco d'azzardo patologico e delle sue implicazioni più negative per il soggetto e la società.

Oltremodo, partendo dal presupposto che le famiglie dei giocatori sono drammaticamente danneggiate dalle conseguenze della ludopatia ma, allo stesso tempo, sono anche in grado di apportare un rilevante contributo durante il trattamento (in termini di riconoscimento, supporto, incentivo e rinforzo) e riscontrando, talvolta, il mancato riconoscimento della condizione di sofferenza esperita dai giocatori e dunque delle caratteristiche della dipendenza da gioco d'azzardo, risulta necessario investire maggiormente sulle famiglie attraverso un'opera di sensibilizzazione sul fenomeno nel territorio di competenza dei servizi per le dipendenze.

Concludendo, non si tralasci che dall'analisi dei casi considerati si può dedurre che una positiva risposta dei giocatori ai trattamenti di recupero dal gioco eccessivo è, dunque, influenzata dalla personalizzazione degli interventi che devono offrire risposte mirate e adeguate alle esigenze dell'utenza, co-istituite in sinergia con i pazienti e costruite sulla connessione fra diverse figure professionali e i servizi sanitari e quelli socio-assistenziali); dal coinvolgimento della famiglia, in grado di apportare il contributo più rilevante (in termini di supporto, incentivo, rinforzo e riconoscimento) durante il trattamento, soprattutto in fase iniziale e, infine, l'affidamento a terzi della gestione economica del giocatore, che risulta essere la più compromessa dalle disperate condotte ludiche ma anche il mezzo per riuscire ad attuarle.

Rivolgendo l'analisi al livello individuale, invece, fra i fattori che incoraggiano la fuoriuscita dalle attività ludiche patogene, emergono – in linea con le ricerche citate (cfr: Brounsten, Zweig, 1999; Lavanco, Varveri, 2005; 2006) –: relazioni positive, supporto emotivo, senso di fiducia, alte aspettative genitoriali, ruoli e aspettative chiari, monitoraggio familiare, gruppo di pari positivo, sostituzione dell'attività nel tempo libero, responsabilità, positivo senso di sé, competenze sociali quali: abilità di *decision making*, abilità assertive e di comunicazione interpersonale, abilità di *problem solving*, flessibilità.

## **Cap. 6 – Conclusioni: un modello correlazionale di intervento nell'area dell'azzardo**

---

In questo capitolo saranno discussi, in forma necessariamente schematica e sintetica, i principali risultati emersi dal percorso empirico con lo scopo di delineare, senza pretese esaustive, un modello correlazionale di intervento nell'area del gioco d'azzardo patologico che tiene in ampia considerazione le “implicazioni sociali” e i “fattori ambientali” connessi alle pratiche di gioco e riferito specificatamente al territorio e al tessuto sociale italiano.

### **6.1. Verso un modello correlazionale di intervento nell'area dell'azzardo**

Lo scopo di questo paragrafo è quello di proporre un modello di intervento nell'area del gioco d'azzardo patologico che possa, da un lato, superare i limiti evidenziati nella letteratura scientifica e riferiti alle politiche e agli interventi attivati sul suolo nazionale in materia di azzardo; dall'altro, accogliere i principali risultati emersi dall'analisi (riassunti nel precedente paragrafo).

*Il modello di intervento nell'area del gioco d'azzardo* che in questo paragrafo presento trae ispirazione dall'*approccio correlazionale* elaborato da Ardigò (1997) e ampliato da Cipolla (1997; 1998; 2000; 2002; 2004a; b; 2005) ovvero da un paradigma epistemologico di natura “tollerante” e “connettiva”, contraddistinto da pluralismo, multidimensionalità, co-integrazione (cfr. Bertolazzi, 2004) «che cerca di abbattere confini, astrazioni, ontologie, unilaterali monoparadigmatiche e che si propone in un'ottica pluralistica» (Cipolla, 1997, pg. 574) avvalendosi «di tanti apporti metodologici, che cerca continuamente di ricomporre, di combinare, di integrare fra di loro, per parti e per prove ed errori, al fine di una verità più piena ed attendibile» (*Ibidem*, pg. 575). Gli ideali regolativi che connotano questo approccio sono (Cipolla, 1997):

- integrazione: essa si realizza sia a livello orizzontale, quale integrazione tra diverse tecniche sociologiche e procedure d'indagine, sia a livello verticale, quale integrazione tra livello teorico, empirico ed operativo;
- pluralismo: rappresenta la legittimazione a monte della variabilità e precondizione di ogni ipotesi che segue principi di tolleranza;
- empatia: si traduce nella capacità di guardare il mondo con gli occhi dell'altro ponendosi sul versante altrui senza pregiudizi e sospendendo i giudizi;
- adduzione: combinazione in logica integrativa tra deduzione (anteponizione della teoria all'empiria) e induzione (suo esatto contrario);
- multidimensionalità e interdisciplinarietà: significa apertura a discipline differenti secondo una logica di integrazione di differenti livelli analitici e riconoscimento del contributo specifico di ciascuna branca del sapere.

Aperto a più paradigmi, contraddistinto dall'empatia, nella consapevolezza che ogni autonomia va sempre rispettata, ovvero che l'identità dell'altro va compresa e abbracciata e che l'osservazione e la conoscenza del mondo devono abbandonare tutti i pregiudizi per la costruzione di una verità con “v” minuscola (Cipolla, 1998),

L'approccio correlazionale può essere richiamato quale ispiratore di un modello di promozione alla salute atto a scongiurare i comportamenti di gioco d'azzardo patologici secondo un approccio contraddistinto dall'*integrazione*, in logica una ricompositiva e plurale, di più dimensioni inerenti il tema della presente dissertazione, ovvero tra:

- *livelli di intervento*: i programmi di intervento dovrebbero agire su più dimensioni, ovvero coinvolgere il livello micro (sistemi di interazione che implicano la presenza di persone), meso (sistemi di organizzazione che influenzano il comportamento dei membri secondo le regole di appartenenza) e macro (relazioni tra sistemi sociali) (Luhmann, De Giorgi, 1993);
- *strategie operative*: per arginare i rischi socio-sanitari connessi all'azzardo legale ed illegale sono previste più e diverse *strategie di intervento* volte alla *prevenzione* dell'azzardo, alla *gestione* dei comportamenti ludici oppure al *recupero* dei casi di gioco problematico e patologico, (Cipolla, Lombi, 2011; cfr. § 3.2.3.)<sup>126</sup>. Tale proposta tiene in considerazione gli attuali *trend* di consumo, la pluralizzazione dei set di consumo (nonché online) e l'eterogeneità dei soggetti che si dedicano al gioco d'azzardo. La prevenzione include gli interventi che agiscono secondo una logica di anticipazione, ovvero intervengono nella direzione di arginare la diffusione del gambling; la gestione prevede interventi volti a promuovere, tra i giocatori, una condotta responsabile volta al gioco moderato, riflessivo, "sicuro"; ed il recupero rimanda al complesso di interventi indirizzati ai giocatori d'azzardo che mostrano forme di dipendenza e/o le cui modalità di gioco comportano ricadute negative in vari ambiti (relazioni familiari, status professionale, situazione economica, coinvolgimento in azioni delinquenziali e criminali, etc.). L'efficacia delle strategie nell'area delle dipendenze risulta condizionata da alcuni fattori chiave, come per esempio: il target di riferimento, il contesto di applicazione, gli obiettivi decisi a monte, le modalità ed i tempi di realizzazione. Tuttavia, l'integrazione di diverse strategie garantisce risultati migliori:
- *attori e stakeholders*: per lo sviluppo di risposte adeguate alle esigenze di questa "nuova utenza" di giocatori d'azzardo è necessario attivare interventi mirati non solo ad attenuare o risolvere i sintomi del gioco d'azzardo patologico ma anche le problematiche legate alla rete economica, sociale e relazionale del giocatore attraverso l'apporto specifico e congiunto di una molteplicità di soggetti, ciascuno caratterizzato da proprie competenze sia in termini di valutazione sia nel senso delle capacità d'azione, i quali dovrebbero agire secondo un approccio di rete. In particolare, si ritiene che i programmi d'intervento per l'azzardo, seppur con le specifiche differenziazioni derivate dalla strategia operativa adottata, debbano coinvolgere i giocatori ed i loro rappresentanti (i familiari e la rete sociale del giocatore), la società civile e le istituzioni socio-sanitarie presenti nel territorio in quanto le ricadute derivanti dal gioco d'azzardo – eccessivo – e, più in generale, dall'adozione di uno stile di vita

---

<sup>126</sup> Gli interventi previsti nella direzione di prevenzione, gestione e recupero dell'azzardo eccessivo: si distinguono per *target di riferimento*, *obiettivo*, *modelli di intervento*, *metodo*, modalità di *selezione dei partecipanti*, *coinvolgimento dei destinatari*, *agenti d'intervento* e *costi* (Cipolla, Lombi, 2011).

incurante delle conseguenze in termini di salute e benessere, coinvolgono, nel medio e lungo termine, una molteplicità di attori.

Definiti gli ideali regolativi dell'approccio, è necessario illustrare operativamente le strategie d'azione e le fasi di realizzazione. Partendo dal primo punto, l'azione di promozione alla salute nei luoghi di lavoro dovrebbe portare all'individuazione dei fattori di rischio e dei fattori di protezione a ciascun livello, ovvero:

- *livello micro*: fa riferimento alla dimensione individuale e gli interventi realizzati in quest'area agiscono direttamente sul giocatore favorendo la modifica dello stile di vita in direzione di uno stato di salute ottimale inteso come completo benessere bio-psico-fisico. A tal fine, gli interventi rientrano nell'area della prevenzione, della gestione o del recupero (cfr. § 3.2.3) e, coerentemente con le evidenze emergenti dalla letteratura in materia dovrebbero modificare le conoscenze, le credenze, gli atteggiamenti, le attitudini, le intenzioni (*Social learning theory*, Bandura 1977) e le norme soggettivamente esperite (*Normative belief Approach*, cfr. Hansen, Graham, 1991; Perkins, 2003; Page, Roland, 2004; Berkowitz, 2003) affinché tali elementi siano orientati in senso negativo rispetto ai comportamenti di gioco d'azzardo. Al contempo, a questo livello l'azione è rivolta alla promozione dei fattori di protezione quali le abilità personali e sociali (responsabilità, stabilità emotiva, positivo senso di sé, competenze sociali quali: abilità di *decision making*, abilità assertive e di comunicazione interpersonale, abilità di *problem solving*, flessibilità, resilienza) secondo la strategia della *Life skills theory* (Botvin, 1994; Botvin, Griffin, 2004).
- *livello meso*: concerne la dimensione organizzativa ovvero riferita ai servizi di recupero dell'azzardo patologico. A questo livello, l'azione è focalizzata sulla ristrutturazione dei servizi di trattamento delle ludopatie sulla base delle esigenze di questa "nuova utenza" e tenendo in considerazione che essi intervengono anche sui casi di gioco a rischio basso e moderato e si devono occupare di ridurre i rischi connessi al gioco d'azzardo anche laddove vi è un'utenza sommersa e supportare la rete parentale dell'individuo, ludopatico o prossimo ad un probabile gioco problematico, nel riconoscimento dei comportamenti compulsivi. Inoltre, gli interventi a questo livello mirano alla riprogettazione delle attività degli operatori e all'instaurazione di un clima organizzativo di natura cooperativa all'interno dei servizi. In tal senso è necessario tenere in considerazione i fattori di rischio che impediscono efficaci performance lavorative: i rischi psico-sociali (stress, alienazione, burnout) a livello aziendale, nonché le variabili connesse all'organizzazione del lavoro (turni e orari troppo faticosi da rispettare e che impediscono la conciliazione tra tempo della vita e tempo del lavoro; la mancanza di coordinamento fra gli operatori), le tensioni relazionali (rapporti difficili tra colleghi e tra preposti e subordinati). L'analisi dei fattori di rischio rappresenta il presupposto per la programmazione di interventi volti alla rimozione degli stessi e alla promozione di fattori di protezione che migliorino le condizioni di lavoro e, di conseguenza, gli interventi di recupero rivolti ai giocatori in termini di efficacia.
- *livello macro*: a questo livello, l'azione è orientata ad intervenire sulla dimensione strutturale, ovvero sul sistema sociale e l'ambiente di riferimento

del giocatore. Più che di interventi si tratta di regolamentazione del gioco d'azzardo volta, da un lato, a frenare il processo di liberalizzazione e legalizzazione dei giochi d'azzardo; dall'altro, a favorire le politiche di controllo mirate a limitare la diffusione di nuovi giochi e, conseguentemente, dei comportamenti ludici. Lo Stato, le regioni (con poteri legislativi) e i singoli comuni sono chiamati ad intervenire e a orientare le politiche affinché le attività di gioco d'azzardo e le problematiche legate alle derive che tale attività può assumere siano controllate e attenuate.

In relazione alle tematiche cruciali che si dipanano in materia di intervento per il contrasto dei comportamenti di gioco d'azzardo patologici è possibile articolare il modello correlazionale di intervento nell'area dell'azzardo in sei punti che potrebbero costituire una sorta di linea guida.

### *6.1.1. Il ruolo dello Stato come garante della salute*

Dai risultati dell'analisi empirica emerge con chiarezza come l'ampia diffusione dei centri di gioco sul territorio nazionale e locale (nonché online), a detta della maggior parte degli intervistati, determina un accesso frequente pressoché quotidiano dei giocatori verso i luoghi detti, coinvolgendoli in modo quasi totalizzante. Inoltre, da una sintesi delle interviste appare come alcune tipologie di giochi siano, per i giocatori, altamente patogene (macchinette elettroniche e giochi online) rispetto ad altre (esempio il gioco del bingo).

Si specifica che i dati sono confermati in letteratura, pertanto, le politiche statali dovrebbero, da un lato, frenare il processo di liberalizzazione e legalizzazione dei giochi d'azzardo limitando l'ingresso nel business di nuovi operatori, l'erogazione di nuove tipologie di scommessa altamente patogene, l'ingresso crescente dell'imprenditoria privata nel settore dei giochi d'azzardo e lo snellimento delle pratiche per l'ottenimento delle licenze di gioco; dall'altro, favorire le politiche di controllo volte a limitare la diffusione dei giochi d'azzardo sul territorio o a contenere i comportamenti ludici (es. strategie normative come per esempio il divieto di allocazione dei centri di gioco in punti sensibili – vicino alle scuole e nei luoghi più frequentati – e la riduzione delle ore di gioco giornaliere a livello comunale); e le campagne mass mediatiche che informano sui rischi connessi alle attività ludiche e che cercano di modificare il processo di accomodamento culturale connesso al gioco d'azzardo, dunque devono essere aperti anche nuovi scenari sul fronte del marketing preventivo.

Oltre ad un ruolo di garante della salute, lo Stato dovrebbe farsi promotore di studi standardizzati e di ampia scala volti a rispondere alla necessità di una conoscenza chiara del fenomeno del gioco d'azzardo sul territorio nazionale, con riferimento all'effettiva diffusione delle pratiche di gioco d'azzardo nella popolazione e alle modalità di fruizione delle stesse. Come abbiamo visto nel cap. 3 (in questo caso da ciò che è emerso dall'analisi di sfondo riferita al caso italiano), in assoluto, stime esatte della dimensione del fenomeno, sono ovunque difficili da reperire dal momento che, tendenzialmente, giungono all'attenzione medica solo coloro che decidono di richiedere un trattamento, quindi una parte selezionata dei soggetti con gambling problematico o patologico. Ciò causa oggettive difficoltà nel



definire la composizione di questa popolazione, le relative necessità cliniche e gli interventi terapeutici e/o di prevenzione da erogare. Più recentemente, tuttavia, ampi studi di popolazione stanno cercando di inquadrare meglio il problema anche nella popolazione generale e di derivarne indicazioni comparative tra sottopopolazioni interessate.

### *6.1.2. Compartecipazione degli attori in una logica di rete*

Il modello correlazionale di intervento nell'area dell'azzardo qui proposto è fondato sul coinvolgimento di una pluralità di attori secondo una logica di flessibilità, responsabilizzazione condivisa fra i diversi soggetti, personalizzazione, cogestione e co-istituzionalizzazione dell'intervento, al fine di evitare che gli interventi siano visti come obblighi imposti dal legislatore senza che vi sia la possibilità di adattare i progetti alle effettive esigenze dell'utenza dei giocatori d'azzardo, tanto più che nessun provvedimento di legge è efficace se non si basa su un'accettazione collettiva dei principi su cui esso è fondato.

Dall'analisi empirica emerge la necessità di risolvere i sintomi del gioco d'azzardo patologico ma anche le problematiche legate alla rete economica, sociale e relazionale del giocatore. I diversi casi presi in esame mostrano, dunque, ipotesi trattamentali che vanno oltre il mero recupero dell'individuo. A fianco di trattamenti di tipo psichiatrico e psicologico che mantengono il loro primato si fanno largo anche tipologie di interventi che mirano ad una riparazione di tutti gli esiti della malattia a livello sociale e relazionale. Si delinea, quindi, la necessità di abbracciare sempre più un'impostazione psico-sociale degli interventi attraverso il coinvolgimento di più attori (stakeholder) legati al sistema sanitario ma anche ad esso collegati: sociologi, educatori, assistenti sociali, counsellor, avvocati, consulenti legali, amministratori di sostegno e facilitatori.

Compartecipazione significa in primo luogo che i vari attori debbono essere coinvolti nelle diverse fasi dell'azione, ovvero:

- fase di analisi: questo step si propone di mappare la situazione in relazione a fattori di rischio sia collettivi sia individuali analizzando le risorse disponibili al fine di individuare possibili fattori di protezione;
- fase di progettazione: è il momento nel quale, sulla base dei bisogni emersi al primo step, si programmano interventi di promozione alla salute nei luoghi di lavoro; – fase di implementazione: è la fase di realizzazione degli interventi;
- fase di valutazione: momento spesso trascurato nei progetti di prevenzione, esso rappresenta un momento cruciale durante il quale si individuano i risultati in termini di impatto e outcome. Questo step deve prevedere una valutazione sia dei lavoratori (verifica del gradimento e dell'interesse verso l'intervento) sia del datore di lavoro (miglioramenti in termini di produttività, clima aziendale, riduzione degli infortuni e dell'assenteismo) sia del medico del lavoro (confronto, durante l'anamnesi, tra situazione iniziale e situazione finale). La valutazione ha come finalità quella di rimodulare gli interventi futuri alla luce dei risultati intermedi e finali (cfr. punto 6.2.5). La compartecipazione degli attori in logica di rete ha come finalità non ultima quella di sviluppare capitale sociale, ovvero «una rete di relazioni a carattere

fiduciario e cooperativo che un soggetto, individuale o collettivo ha nel suo contesto di vita, nella presupposizione che da tali relazioni il soggetto in questione possa trarre risorse materiali e immateriali utili al suo agire» (Scanagatta, Maccarini, 2009, pg. 18; cfr. Donati, Colozzi, 2006).

### 6.1.3. De-medicalizzazione degli interventi

Secondo Bauman (1999), la medicina moderna affronta difficoltà nel demarcare in maniera chiara e netta la salute e la malattia. Come ci ricorda Maturo (2007), la malattia non può essere definita solo sulla base di un guasto organico (*disease*), ma anche alla luce della percezione soggettiva (*illness*) e sociale (*sickness*<sup>127</sup>). Tuttavia, nell'ambito delle dipendenze ci troviamo di fronte ad una situazione scissa, tale per cui da un lato i giocatori – in questo caso – tendono a non percepirsi come soggetti malati (e pertanto, ciò ostacola e posticipa la richiesta di cura), mentre d'altro canto il sistema sociale istituzionale considera il gioco d'azzardo eccessivo come malattia: in altre termini, siamo in presenza di una situazione di *sickness* senza *illness*. Volendo essere più precisi sul fronte della *sickness*, rispetto al Modello-P elaborato da Maturo, il gioco d'azzardo prevede un riconoscimento sociale della malattia (*sick role*), ma a ciò non sempre corrisponde una rappresentazione sociale, o individuale, di malattia (*sickscape*).

Dal punto di vista istituzionale, la medicalizzazione ovvero il processo attraverso il quale i problemi umani sono inclusi nella giurisdizione delle professioni mediche (Conrad, 1992; Maturo, Conrad, 2009) coinvolge anche il gioco d'azzardo – che è stato inserito nel 2013 nei Livelli essenziali di assistenza dal decreto Balduzzi. Tuttavia, è utile ricordare che i giocatori talvolta adottano pattern di consumo per cui non necessariamente scivolano in uno stato di addiction e dunque acquisiscano lo status di portatori di una patologia (è il caso dei “giocatori d'azzardo a basso rischio” e “giocatori a rischio moderato”). Come ci ricorda Maturo, «non sempre si è malati o non si è malati, [ovvero] non sempre la malattia assume valori dicotomici» (2007, pg. 139) e l'esposizione al rischio dovrebbe essere considerata in termini analogici anziché digitali (ivi).

Si noti che alle strutture di recupero spesso stigmatizzanti e caratterizzate da un approccio fortemente medicalizzato spetta la diagnosi circa lo stato di dipendenza del giocatore o del livello di rischio dei comportamenti ludici attivati e l'individuazione

---

<sup>127</sup> «Con *disease* possiamo intendere la malattia così come viene rappresentata dal modello biomedico, ovvero come guasto organico “oggettivamente” misurabile. [...] L'*illness* è il senso di sofferenza che, sotto diversi aspetti, può attanagliare un individuo. [...]. La *sickness*, invece, riguarda il modo attraverso cui gli altri interpretano la malattia dell'individuo» (Maturo, 2007, pp. 111-112). A sua volta, l'Autore attraverso la costruzione del modello-P di malattia ritiene che all'interno dell'*illness* sia possibile distinguere l'esperienza di dolore (*illness esperita*) e il vissuto di malattia (*semantica dell'illness*), mentre la *sickness* può essere scorporata tra riconoscimento istituzionale di malattia (*sick role*) e immaginario/rappresentazioni sociali di malattia (*sickscape*).

di un percorso di recupero<sup>128</sup>. L'iter terapeutico prende avvio anche nel caso di gioco a rischio basso o moderato.

Consequente, si ritiene applicabile un modello di intervento fondato sulla *healthcization* anziché sulla medicalizzazione: mentre quest'ultimo processo si basa sull'applicazione di definizioni e trattamenti medici a problemi definiti sociali o naturali, l'*healthcization* propone definizioni sociali per l'analisi dei problemi un tempo definiti in termini medici. Conseguentemente, mentre la medicalizzazione suggerisce interventi di natura biomedicale, l'*healthcization* propone vie risolutive fondate sul mutamento dello stile di vita e del comportamento (Conrad, 1992).

#### 6.1.4. Riprogettare i servizi: dalle cure all'e-care

Da una sintesi dei risultati appare evidente l'ampia diffusione dei giochi d'azzardo trasversale ai generi, all'età e alle classi sociali e di differenti modalità di utilizzo (es. gioco elettivo, poligambling, frequenza di gioco, importi giocati). Inoltre, è emerso dalle parole degli intervistati che il gioco reiterato (sia in linea che offline) comporta una progressiva modifica delle strategie di gioco in termini di aumento delle giocate o di investimento per ogni scommessa, dunque conduce a condotte di gioco compulsive. In parole diverse, è stata verificata una correlazione positiva fra una diffusa e variegata offerta ludica (anche online) e l'aumento dei giocatori in valore assoluto e di quelli patologici.

Per contro, l'Europa che ha di fronte un periodo di austerità economica, con crescenti livelli di disoccupazione giovanile, deve far fronte al possibile duplice rischio di aumento delle forme problematiche dei consumi – ludici – (le comunità depresse ed emarginate sono state sempre esposte al rischio elevato di insorgere in problemi di consumo e subire danni ad esso correlati prodotti dalla criminalità e mancanza di sicurezza) e di tagli nell'erogazione dei servizi (EMCDDA, 2010).

Inoltre, i giocatori intervistati sottolineano che il *web* si configura come il luogo privilegiato in cui è possibile svolgere tutte le attività di gioco preferenziali ed il gioco d'azzardo online assume caratteristiche piuttosto chiare e altamente patogene: l'ampia accessibilità senza limiti di spazio e tempo; la possibilità di svolgere contestualmente più scommesse (in pagine diverse) o altre attività (guardare la televisione, mangiare, conversare); l'*interattività* dello strumento (forum, social network, eccetera); l'immersione nel gioco e la derivante inibizione nello stesso, una riduzione degli stimoli ambientali e soggettivi e la mancanza della percezione fisica della spesa (i giochi online sono pagati attraverso carta di credito) da cui deriva un'incapacità di autolimitazione rispetto al denaro speso.

Dai risultati emerge tuttavia che, nonostante l'incidenza dei giochi sulla popolazione generale e l'ampio gradiente patogeno dei giochi sul *web*, fra i soggetti del gruppo di riferimento empirico solo una minoranza è stata inserita in percorsi di

---

<sup>128</sup> «La diagnosi è la capacità di trovare delle connessioni tra un insieme di segni e sintomi e di “nominare” tale insieme attraverso un’“etichetta” [...] Senza diagnosi non può esserci cura. [...] Per le istituzioni, o per specifici gruppi sociali, la diagnosi può essere uno strumento di controllo sociale» (Maturò, 2007, pg. 93).

trattamento per gioco d'azzardo online patologico (su 35 giocatori intervistati solo 7 giocano online).

Non si trascuri l'evidenza che i servizi devono ancora risolvere lacune relative al metodo utilizzato per agganciare l'utenza – sommersa –, difatti nell'era del digitale e del web quale luogo privilegiato per le attività ludiche, i giocatori dichiarano spesso di aver ottenuto il contatto della struttura di riferimento prevalentemente da terzi (significativi) e di essersi rivolti ai centri specializzati per incentivo degli stessi.

Inoltre, di fronte alla forte incidenza delle ricadute nelle attività ludiche da parte dei giocatori considerati nell'indagine e che sono già inseriti nei percorsi di trattamento, o, talvolta, all'ipotesi che non sempre e non del tutto abbandonano il gioco d'azzardo ne deriva l'urgenza di ripensare ad una strutturazione dei servizi al fine di offrire interventi maggiormente personalizzati sui singoli casi, permettendo un pieno coinvolgimento dei professionisti e dei pazienti nella co-istituzione dell'intervento.

Oltremodo, non si tralasci che dall'analisi dei singoli casi si è potuto dedurre che le famiglie dei giocatori sono drammaticamente danneggiate dalle conseguenze della ludopatia ma, allo stesso tempo, sono anche in grado di apportare un rilevante contributo durante il trattamento, soprattutto nella fase iniziale, (in termini di riconoscimento, supporto, incentivo e rinforzo) e, talvolta, si è riscontrato il mancato riconoscimento della condizione di sofferenza esperita dai giocatori e dunque delle caratteristiche della dipendenza da gioco d'azzardo. Risulta pertanto necessario investire maggiormente sulle famiglie attraverso un'opera di sensibilizzazione di competenza dei servizi per le dipendenze.

Per tutte le motivazioni delineate, si profila necessario il rinforzo degli interventi tradizionali di contrasto al problema del gioco d'azzardo patologico attraverso *servizi online* ad essi sussidiari e complementari nonché a basso costo, attivati dalle stesse strutture abilitate al trattamento delle dipendenze patologiche, che possano ridurre i rischi connessi al consumo anche per l'utenza sommersa, supportare la rete parentale dell'individuo, giocatore patologico o prossimo ad un probabile consumo problematico, nel riconoscimento di comportamenti di dipendenza patologica, oltre a rendere gli interventi altamente personalizzati poiché co-istituiti a partire dalle scelte degli operatori del servizio e da quelle del giocatore che selezionerà i servizi offerti sul web sulla base delle necessità percepite.

Nasce così la necessità di potenziare o, laddove assenti, implementare strumenti telematici afferenti all'*e-Health*<sup>129</sup> per l'intervento socio-sanitario nell'area del gioco d'azzardo patologico, con funzione *preventiva*, *gestionale* e di *recupero*<sup>130</sup>, che fungano da ponte verso i servizi tradizionali *face to face*.

---

<sup>129</sup> *E-Health*: «Reti di internet che forniscono dati, informazioni e e-Services per la salute e la sanità» (Moruzzi, 2010, pg. 349).

<sup>130</sup> Gli interventi previsti nell'area delle dipendenze patologiche sono suddivisi in funzione di prevenzione, gestione e recupero. La fase della gestione mira a limitare i rischi socio-sanitari connessi ai comportamenti di consumo o patogeni, non a scongiurarne necessariamente le pratiche, cioè a colmare il *gap* fra prevenzione e recupero. Le tre fasi sono distinte per: *target di riferimento*, *obiettivo*, *modelli di intervento*, *metodo*, *modalità di selezione dei partecipanti*, *coinvolgimento dei destinatari*, *agenti d'intervento* e *costi* (Cipolla, Lombi, 2011).

Lo stesso *European Monitoring Centre for Drugs and Drug Addiction* (EMCDDA) prevede la possibilità di «interventi di trattamento per il consumo di droghe specificamente elaborati o adattati, strutturati e programmati offerti e comunicati tramite Internet (EMCDDA, 2010, pg. 87)».

Conviene considerare inoltre che i servizi online nell'area del gioco d'azzardo apportano vantaggi in termini di salute, poiché Internet e le reti *e-Health* offrono agli utenti web sempre maggiori possibilità di essere fruitori di informazioni di salute e ad una maggiore consapevolezza circa i propri bisogni di salute corrisponde una trasformazione del rapporto con la sensorialità, con il proprio corpo e quindi anche con la salute. Il nuovo panorama mediale rappresenta un vantaggio anche per gli agenti operanti nel sistema sanitario poiché gli utenti divengono produttori attivi di contenuti utilizzabili per modificare e migliorare i servizi in favore delle richieste e dei bisogni dei consumatori. Il processo d'informatizzazione sta ad oggi caratterizzando la Sanità, coinvolta nelle dinamiche connettive della rete Internet in cui si esplicano percorsi identitari, relazioni sociali, processi istituzionali e la stessa ridefinizione della sfera pubblica (Secundulfo, 2009) (esemplificativo in tal senso è l'approvazione del Fascicolo Sanitario Elettronico<sup>131</sup>). I servizi socio-sanitari sono sempre più offerti online ed il *web* è divenuto luogo "caldo" in cui si realizza la relazione medico-paziente.

Gli interventi online nell'ambito dei comportamenti di gioco patologici ed i servizi tradizionali attivati dalle strutture abilitate, se forniti in combinazione, considerati nell'insieme, costituiscono un sistema completo di risposta al fenomeno della ludopatia.

#### 6.1.5. Una proposta operativa: il modello della "clinica virtuale" per il gioco d'azzardo<sup>132</sup>

È un tempo in cui i rapporti sociali,  
sono caratterizzati dall'interfacciamento crescente  
– tra persone e persone, tra gruppo e gruppo –  
di macchine molto sofisticate,  
con programmi artificiali "intelligenti"  
che condizionano le relazioni umane (Ardigò, 1990, pg. 14).

In questo paragrafo, si cerca di illustrare come poter attivare un intervento online nell'area dell'azzardo, con l'obiettivo di formulare "indirizzi di spendibilità" per i servizi pubblici che si occupano di ludopatia ed attinenti ai risultati dell'analisi empirica.

Quindi, una proposta aggiornata rispetto al crescente dilatarsi dei comportamenti di gioco a rischio o patologici, di supporto alla persona ed ai servizi tradizionali per le dipendenze che si occupano del trattamento della ludopatia e devono, dunque,

---

<sup>131</sup> Decreto-legge 18 ottobre 2012, n. 179, articolo 12.

<sup>132</sup> Questa ipotesi attuativa è emersa attraverso un *brainstorming* a cui ha preso parte un operatore di ogni categoria professionale del Ser.T. di Forlì (il direttore Edoardo Polidori, un medico, un infermiere, uno psicologo, un assistente sociale, un sociologo, un educatore, un amministrativo), ottenendo un'idea condivisa e strutturata sulle necessità e peculiarità caratterizzanti l'attività di ogni esercizio professionale.

attivare un'adeguata risposta correttiva o anticipatoria di danni significativi, anche per giocatori d'azzardo che non vi accedono direttamente.

Si definisce clinica virtuale un *servizio online*, attivato dalle stesse strutture abilitate al trattamento della ludopatia (Ser.T.), che costituisce, da un lato, *un polo critico* utile per i professionisti del settore poiché illustra i principali elementi qualificanti per un servizio riabilitativo; dall'altro, *un centro altamente qualificato* per l'utenza sommersa, gestito attraverso strumenti offerti nel web e la pratica dell'*online counseling*.

L'implementazione di un efficace servizio online, da parte dei servizi per le dipendenze prevede l'*outreach* come metodo: inteso come il prendere le informazioni e i servizi da un "progetto base" ed esportarli (*out*) ad un "target" con un tentativo mirato ad incoraggiare i contatti ad accedere al servizio offerto. L'*outreach* inteso in senso sanitario è utilizzato poiché l'azienda sanitaria, che vuole esportare i suoi servizi, decide la sua fascia di utenza ed effettua questo servizio per incoraggiare le persone a prendere contatto con le strutture in maniera che questo possa essere il primo contatto effettivo con i servizi. La finalità ultima è rendere più trasparente ed accessibile il servizio. In tal senso, un'altra funzione assolta dalla clinica può essere quella di fungere da ponte verso i servizi territoriali *face to face*.

Per analizzare questa ipotesi ed alternative eventuali, il primo *step* per l'azienda promotrice è quello di dar vita ad un *brainstorming*<sup>133</sup> a cui prenderà parte un operatore di ogni categoria professionale al fine di ottenere un'idea condivisa e strutturata sulle necessità e peculiarità caratterizzanti l'attività di ogni specifica professionalità, permettendo di valutarne la fattibilità.

Inoltre, per l'implementazione di tale ambizioso progetto dovranno essere necessariamente affrontati interrogativi, a seguire, che definiscono i confini operativi del servizio.

### *Il target di riferimento*

Partendo dall'ipotesi per cui si è verificato un aumento generalizzato dei comportamenti di gioco d'azzardo, trasversale rispetto ai gruppi sociali, ai generi, alle classi di età ed ai gruppi etnici è necessario effettuare una scelta rispetto al target di riferimento.

L'idea di base, che dovrà accompagnare tutto il progetto, è la creazione di uno spazio web come punto di riferimento per persone che potrebbero accedere, attraverso questo spazio, a servizi a cui hanno difficoltà ad avvicinarsi attraverso i classici canali istituzionali.

---

<sup>133</sup> *Brainstorming* significa "usare il cervello (*brain*) per prendere d'assalto (*storm*) un problema" e consiste in una tecnica creativa di gruppo per far emergere idee nuove su una determinata tematica e/o volte alla risoluzione di un problema. Tra le applicazioni di questa tecnica, appunto, la progettazione/sviluppo di nuovi prodotti/servizi (Bezzi, Baldini, 2006). Il risultato principale di una sessione di *brainstorming* è in genere molto produttivo: può consistere in una nuova e completa soluzione del problema o dell'ipotesi di lavoro oggetto d'indagine, in una lista di idee per un approccio ad una soluzione successiva, o in una lista di idee che si trasformeranno nella stesura di un programma di lavoro (*ivi*).

Due sono i *target di riferimento possibili*:

- *adolescenti*: giovani e giovanissimi che hanno, per svariati motivi, difficoltà ad accedere alle istituzioni;
- *adulti* che faticano ad accedere ad un servizio come quello di recupero dalle dipendenze connotato dalla marginalità e dal disagio, quindi stigmatizzante.

*Quali enti coinvolgere?*

Seguono le ipotesi possibili:

1. la prima, vede interessati nel contempo più enti e professionisti delle diverse strutture di riferimento coinvolte nell'attivazione e nella gestione del servizio (per es. potrebbe trattarsi di un servizio di Area Vasta Romagna – Forlì, Cesena, Ravenna, Rimini – che pertanto coinvolge il medico di Rimini, lo psicologo di Forlì, l'educatore di Cesena, il sociologo di Ravenna);
2. la seconda opzione prevede che il servizio sia afferente ad un'unica struttura e dunque coinvolgerà esclusivamente i professionisti dell'azienda;
3. infine, dovendo costruire la possibilità non solo di *contattare specialisti* e/o avere informazioni ma volendo anche *creare un disegno teorico di clinica* che possa essere utile ai professionisti del settore ed allo stesso utente che deve essere orientato ai servizi di trattamento della ludopatia, ed essendo la clinica virtuale uno strumento che permette di "spaziare", è possibile pensare di creare un servizio generato e gestito da una sola struttura ma che coinvolge i "migliori" professionisti dislocati in località anche lontane fra loro, ottenendo un servizio altamente qualificato.

*Dove collocare il servizio nel web?*

Il principale interrogativo da porsi è se implementare il servizio in una *pagina web istituzionale o anonima?*

La scelta è sicuramente influenzata anche dal target di riferimento.

Infatti, mentre una pagina istituzionale spaventa un adolescente, nel caso di un servizio rivolto ad un target adulto è invece una garanzia di affidabilità.

Pertanto, nel caso in cui il servizio sia rivolto, nello specifico, ad un target adulto è auspicabile creare l'accesso alla clinica virtuale attraverso un link inserito nel sito istituzionale dell'azienda di riferimento.

Mentre, nel caso in cui l'obiettivo principale sia quello di offrire gratuitamente il servizio ad un target adolescenziale, è più facile avvicinarsi all'universo giovanile attraverso la creazione di profili sui più comuni *social network* (Facebook, Google+, Twitter) che fungeranno da ponte verso la clinica virtuale.

*Quale modello adottare?*

Dovendo disegnare una clinica virtuale che possibilmente esibirà indicazioni di qualità, cioè descriverà i principali elementi qualificanti per una struttura di recupero,

oltre ad offrire un qualificato servizio assistenziale per la ludopatia, e potendo essere pensata a piacimento poiché non è un servizio che costa, sono necessari ragionamenti preliminari per definirne il modello. I principali interrogativi sono i seguenti: Quali “stanze” devono esserci? Quali professionisti devono essere presenti in *backoffice*? Dal punto di vista della qualità: che caratteristiche/requisiti devono avere sia i professionisti che le “stanze”? Quali sono le attività/prestazioni offerte?

L’idea progettuale è quella di trasportare un servizio territoriale nel web, cioè esportare le informazioni e i servizi delle strutture di riferimento ad un “target” online. Pertanto, la clinica virtuale dovrà rispecchiare l’offerta dei servizi territoriali. Ci sono però diversi modelli.

Innanzitutto, una clinica virtuale che interviene nell’area delle dipendenze può comprenderle tutte (da sostanze e comportamentali). Pertanto, occorre orientare la proposta.

A livello di contenuti, invece, l’unica limitazione è relativa agli strumenti gestionali perché un servizio come il Ser.T., abilitato alla prevenzione e al recupero delle dipendenze, è legalmente limitato all’inserimento di strumenti che promuovono esplicitamente il “gioco responsabile” (tale esclusione non è applicabile ai questionari di autovalutazione).

Conviene altresì considerare che la clinica virtuale può caratterizzarsi per una mappa suddivisa a più piani o estesa sullo stesso piano e, dunque, visualizzabile ad unico colpo d’occhio. È auspicabile che nel web le “stanze” siano tutte disposte su un unico piano, rendendo la mappa più semplice e accessibile.

### *Proposta per un modello di clinica virtuale*

Per l’implementazione di una “clinica virtuale” si consideri indispensabile la definizione della parte attuativa.

A tal proposito è di seguito presentata una proposta operativa per la realizzazione e gestione di una clinica web che mette insieme elementi qualificanti per un servizio riabilitativo, indirizzi operativi e strumenti online spendibili nell’implementazione della stessa.

L’ipotesi attuativa a seguire illustra le caratteristiche e la logica operativa di una clinica costituita dall’*entrata*, dalla *sala d’attesa*, dall’*accettazione*, dalla *segreteria amministrativa*, dalla *biblioteca digitale*, dalla *sala riunioni*, dalla *stanza del direttore*, dalla *stanza degli infermieri*, dalla *stanza del medico*, dalla stanza del *sociologo*, dello *psicologo*, dell’*educatore e assistente sociale*, dalla stanza della *prevenzione* e dall’*ufficio legale*.

#### Entrata

È importante che all’entrata siano esposti gli *orari* e il *nome del responsabile* del servizio. Non deve essere, invece, affissa alcuna insegna per eliminare ogni possibile stigmatizzante percezione del servizio.

Dall’entrata *si accede*, con percorso obbligato, *alla sala d’attesa* dove sarà possibile visualizzare la mappa della clinica. Si farà anche in modo di esplicitare la



presenza degli operatori online nello specifico momento o, nel caso contrario, gli orari di “servizio”.

#### Sala d’attesa

Il percorso all’interno della clinica non deve essere obbligato: chi entrerà nella clinica lo farà o perché incuriosito o in quanto intenzionato a chiedere informazioni. Pertanto, in questo passaggio obbligatorio è necessario inserire una *lista dei professionisti* e relativa all’*offerta* cosicché l’utente comprenderà se si tratta di un servizio che può rispondere al suo bisogno di informazioni tecniche o sulla salute specifiche.

In sala d’attesa l’utenza disporrà di *riviste specialistiche e articoli* sul tema specifico; *materiale informativo/educativo* (brochures, opuscoli, fotografie, filmati brevi) circa le conseguenze bio-psico-sociali del *gambling*, la prevenzione, la diagnosi precoce e gli stili di vita sani; *recensioni di libri* sull’argomento azzardo; ed un elenco delle FAQ (*Frequently Asked Questions*), cioè delle domande più frequenti e delle risposte possibili sul gioco d’azzardo e sui rischi correlati.

#### Accettazione (e-mail)

Partendo dal presupposto che la domanda del paziente non la si conosce a priori, questo *spazio è predisposto per l’orientamento dell’utente* nella scelta nel professionista esperto a cui rivolgersi sulla base dell’aspetto che si vuole indagare.

Pertanto, nella stanza dell’accettazione l’utente deve poter visualizzare la *disponibilità di un orario e l’indirizzo di posta elettronica* di un operatore con cui poter chiedere consiglio in base a ciò che desidera ottenere dal servizio ed un *elenco dei consigli pratici* (per esempio: hai problemi di gioco d’azzardo? Ti consigliamo di rivolgerti direttamente allo psicologo. Se, invece, hai bisogno di informazioni pratiche relative ai sintomi compulsivi puoi rivolgerti direttamente al medico).

Sarebbe, altresì, opportuno che l’accettazione abbia un ampio orario di servizio in linea e non costituisca un passaggio obbligato poiché per l’utente significherebbe inserirsi in un percorso precostruito quando, invece, la clinica virtuale deve esser un servizio libero.

È chiaro che qualora i professionisti fossero contattati per informative che non rientrano nelle loro competenze specifiche, saranno loro stessi ad indirizzare opportunamente l’utenza.

#### Segreteria amministrativa (e-mail)

In quest’area, si vuole offrire un *servizio informativo* che riguardi tutti gli aspetti non strettamente medici ma legali in materia di azzardo e specifiche inerenti le pratiche di trattamento della ludopatia.

Pertanto, la stanza dell’amministrazione propone:

- una *banca dati delle leggi nazionali, regionali e delibere* (anche quella non specifica, es. privacy);
- i *progetti nazionali ed europei* di rilievo;
- il *tariffario delle prestazioni*.

In questo spazio sarà inoltre offerto un *servizio reclami*, che permette, da un lato, un aumento della qualità percepita del prodotto; dall'altro, un pieno coinvolgimento dei professionisti e dei pazienti nella realizzazione di un prodotto/servizio sanitario, che viene pertanto co-istituito.

#### Stanza degli infermieri (e-mail)

In questo caso, la realizzazione dell'ambulatorio infermieristico virtuale, necessita di una riflessione *ex ante* delle ipotetiche richieste dell'utenza che accede alla stanza degli infermieri ed una valutazione in merito all'opportuna organizzazione dell'ambulatorio.

La stanza degli infermieri certamente includerà:

- l'elenco del necessario all'interno dell'area infermieristica dei Ser.T. (*organizzazione dell'ambulatorio*) e delle *competenze infermieristiche* che un infermiere che lavora in tale struttura riabilitativa dovrebbe avere, nonché degli operatori che rispondono al servizio online;
- *informazioni specifiche sulla salute* (es. laddove il gioco d'azzardo sia correlato a comportamenti a rischio come l'uso di alcol e droghe: MST, HIV, sostanze, epatiti) e *generiche*. Infatti, abitualmente gli utenti dei Ser.T. si rivolgono agli infermieri per specifiche problematiche sanitarie e correlate alla sintomatologia della compulsione al gioco (simile per alcuni aspetti a quella della tossicodipendenza), per sé e/o per i congiunti; oppure per informazioni sulla salute in toto (es. riguardo alla possibilità che sintomi da febbre possano essere correlati alla patologia);
- *informazioni tecniche e pratiche di salute (riduzione del danno)*. Per esempio, è opportuno sconsigliare di mettersi alla guida dopo aver giocato a lungo, poiché è stato verificato che il gioco prolungato crea uno stato psicologico e cognitivo confusionale, simile a quello derivato dall'assunzione di alcol;
- un indirizzario delle *reti nazionali e europee*;
- un *elenco degli esami* specifici (per patologia) a cui possono essere sottoposti gli utenti dei Ser.T.;
- un *elenco delle prestazioni di assistenza infermieristica* previste nei centri di recupero abilitati. Per esempio la somministrazione di farmaci; la cura di piccole ferite – fuori vena, bruciature – (il gioco può essere infatti correlato all'uso di sostanze); la distribuzione di preservativi (le puntate possono essere finanziate attraverso prestazioni sessuali).

#### Stanza dello psicologo (e-mail, chat - consulenze -, Skype - counseling -)

Lo studio dello psicologo può contenere:

- un *elenco delle prestazioni* che ogni psicologo del servizio fornisce;

- dei *questionari di autovalutazione* (alcuni legati alla natura del gioco, altri legati alla dipendenza – SOGS – altri al grado di rigidità/flessibilità del paziente – GAPS –);
- i *principali orientamenti terapeutici*: ogni psicologo del servizio indipendentemente dal proprio orientamento di cura condurrà il proprio intervento standardizzato sulla base dei metodi della psicoterapia online. Sarà comunque inserito un rimando alle principali psicoterapie (a cui si rifanno i percorsi terapeutici delineati dagli operatori della clinica “reale”) a sostegno dell’utenza, ovvero la tecnica cognitivo-comportamentale, quella sistemico-relazionale e la psico-dinamica;
- un elenco dei principali possibili *interventi* messi in atto dalla struttura di riferimento *nelle scuole e di attività educative/strumenti* utili a supportare gli agenti primari della socializzazione nell’educazione sui comportamenti a rischio (prevenzione educativo promozionale).

### Biblioteca digitale

La stanza della biblioteca potrebbe contenere:

- un elenco di *libri* sull’argomento catalogati per parole chiave ed *e-book* scaricabili;
- un elenco di *film* visionabili e catalogati in ordine alfabetico;
- un elenco delle principali “*iniziative culturali*” sul tema della ludopatia: corsi, convegni, congressi e iniziative interessanti;
- il riferimento a *link utili*.

### Sala riunioni

Nella sala riunioni, sarebbe interessante creare un collegamento audiovisivo con l’interno del corrispondente servizio territoriale, al fine di realizzare riunioni fra operatori in diretta *streaming*.

Tale possibilità costituisce un metodo per una maggiore trasparenza dei servizi riabilitativi ed un momento educativo.

### Stanza del responsabile

Lo studio del responsabile indubbiamente racchiude:

- un elenco dei più significativi e/o innovati *progetti nazionali e europei*;
- un indirizzario delle *reti nazionali e europee* di assistenza per patologie gioco-correlate (per es. per rispondere al bisogno di salute di un utente che necessita di assistenza ma all’estero);
- i contatti del direttore del servizio (*email e cellulare*).

#### Stanza dell'educatore-assistente sociale (e-mail)

In questo spazio sono messi a disposizione:

- un *indirizzario delle Comunità* sul territorio regionale e nazionale;
- l'offerta di *corsi di formazione, borse di studio, borse lavoro, lavoro*;
- una cartella contenente i *protocolli d'intesa con enti* che l'utente può compilare per richiedere sussidi (es. aiuti economici, riduzione della tassazione, agevolazioni);
- la legislazione nazionale in merito ai *minori*.

#### Stanza del medico (e-mail, chat)

Sarebbe opportuno che l'ambulatorio medico fosse gestito in back office da un *tossicologo*, da un *medico di medicina generale*, da un *infettivologo* e da uno *psichiatra*.

Inoltre, dovrebbero esser qui allocati:

- *FAQ* specifiche per medico, che possono anche essere costruite man mano che arrivano i rimandi (per es. alcune classiche: è vero che si può diventare dipendenti con il gioco online? Posso avere problemi di gioco senza essere un giocatore patologico? Come faccio a capire se qualcuno è un giocatore problematico? Com'è possibile essere dipendenti da qualcosa che non sia una sostanza? Quali sono i sintomi? Esistono programmi residenziali per chi non riesce a superare il problema?);
- rischi relativi a *alcol/sostanze e gioco*;
- un *indirizzario delle reti nazionali e europee* per l'assistenza dei giocatori patologici nonché della rete parentale del soggetto prossimo a comportamenti di gioco problematici;
- una cartella contenente *certificazioni* (protocolli d'intesa con il Ser.T.);
- la legislazione nazionale in merito al trattamento dei *minori*.

#### Ufficio legale (e-mail)

Quest'area, in relazione alle domande più frequenti poste dagli utenti agli operatori, presenta:

- una banca dati delle *leggi nazionali, regionali e delibere* in materia di *azzardo* (anche quella non specifica, es. *privacy*);
- la legislazione nazionale in merito alle *alternative alla detenzione*;
- la legislazione nazionale in merito ai *minori*;
- i *contatti* del "*centro donna*" per donne maltrattate e con problemi di dipendenza da gioco;
- i contatti di un avvocato in *back office* a cui chiedere informazioni di natura giuridica e formulate sulla base della condizione esperita.

## Stanza del sociologo

Il servizio deve sicuramente offrire uno spazio per il gradimento degli utenti (*costumers satisfaction*).

Sarebbe opportuno inserire i questionari di valutazione nella stanza del sociologo. Tuttavia, l'utente potrebbe anche non "passarci". Pertanto, è necessario fare in modo che qualora l'utente chiuderà il collegamento, si aprirà un link che inviterà l'utente a rispondere sulla qualità del servizio offerto.

I questionari compilati saranno inviati in automatico all'indirizzo di posta elettronica del sociologo.

Questa stanza, inoltre, conterrà schede relative a *dati*, *ricerche* e *statistiche* aggiornate nell'area dell'azzardo.

## Prevenzione (e-mail)

Infine, la stanza della prevenzione può proporre:

- *materiale informativo/educativo* circa la natura del gioco d'azzardo, la dipendenza, la prevenzione, la diagnosi precoce, gli stili di vita sani;
- un elenco dei principali *progetti* da attivare/attivati nelle scuole e di *materiale educativo* per l'*e-learning* (materiale d'insegnamento utile a supportare gli agenti primari della socializzazione nell'educazione sui comportamenti a rischio);
- un link relativo ai progetti online già attivati dalla struttura di riferimento nell'area della prevenzione del gioco d'azzardo fra i minori e delle attività ludiche a rischio.

## Conclusioni

Partendo dal presupposto che ad un aumento generalizzato dei comportamenti di gioco è corrisposta una diminuzione dell'utilizzo dei servizi tradizionali per le dipendenze in rapporto all'incidenza dei rischi gioco-correlati, appare opportuno implementare *servizi online* sussidiari e complementari agli interventi tradizionali attivati dalle stesse strutture abilitate al recupero della ludopatia, che possano ridurre i rischi connessi al gioco d'azzardo anche per l'utenza sommersa e supportino la rete parentale dell'individuo, ludopatico o prossimo ad un probabile gioco problematico, nel riconoscimento dei comportamenti compulsivi, oltre a colmare il *deficit comunicazionale* fra cittadini e sistema sanitario.

L'implementazione di un efficace servizio in linea, da parte dei servizi per le dipendenze prevede l'*outreach* come metodo: inteso come il prendere le informazioni e i servizi da un "progetto base" ed esportarli (*out*) ad un "target" con un tentativo mirato ad incoraggiare i contatti ad accedere o utilizzare al servizio offerto.

In tal senso, una delle funzioni assolve dalla clinica virtuale può essere quella di fungere da ponte verso i servizi territoriali *face to face*, oltre a risultare *funzionale nel*

*colmare il gap relativo all'utenza sommersa* che non accede ai servizi attraverso i canali istituzionali.

La clinica in rete costituisce altresì uno strumento che esibisce indicazioni di qualità, cioè *rappresenta un esempio di efficacia dal punto di vista strutturale ed organizzativo per i servizi* di recupero della ludodopatia.

L'ipotesi progettuale in quest'ambito presentata vanta un ribaltamento di prospettive:

- il cittadino che accede al servizio da *utente* diviene *protagonista attivo* del percorso di riabilitazione;
- il servizio, diversamente dai tradizionali interventi nell'area delle dipendenze patologiche (da sostanza o da comportamento) accomunati dalla *lotta all'esclusione*, si connota come *volto all'inclusione*, da cui deriva un servizio co-partecipato e co-istituito;
- infine, da un *lavoro di rete* caratterizzante i servizi socio-sanitari nell'area del gioco d'azzardo patologico si passa ad un *lavoro di rete ed in rete*, cioè di coordinamento degli interventi preventivi, gestionali e di recupero attraverso il web.

#### 6.1.6. *La valutazione come fase ineludibile del percorso di intervento*

Come abbiamo visto nel paragrafo 4.2., nonostante le modalità di intervento dei servizi che si occupano di ludopatia incidono sul modo in cui gli individui fronteggiano o inibiscono la compulsione al gioco, gli studi sulla valutazione dell'efficacia dei programmi di prevenzione e trattamento del gioco d'azzardo sono ancora molto poco diffusi – sul contesto nazionale –. Ciò inficia la possibilità dei *policy maker* di intervenire in materia operando nella direzione di una maggiore efficacia ed efficienza delle politiche di intervento.

Pertanto, è necessario incrementare gli studi sulle *best practices* attraverso i quali gli esperti, utilizzando criteri condivisi in relazione alle modalità di ricerca, pervengono ad un consenso di natura negoziale circa la credibilità e la sostenibilità dei risultati della valutazione dei servizi e degli interventi professionali nell'area dell'azzardo, ovvero verificano «la pertinenza delle attività rispetto ai valori e agli obiettivi prefissati e la loro adeguatezza rispetto alla natura e porta del problema in questione» (Altieri, Migliozi, 1998, pg. 584). Si tratta, in altri termini, di utilizzare modalità di raccolta dati e procedure di analisi appropriate al fine di verificare non solo il nesso causale tra interventi e risultati, ma anche la capacità di raggiungimento del target di riferimento attraverso il richiamo a teorie e modelli definiti (Orlandini *et al.*, 2002; 2004).

## Conclusioni

A partire dai principali risultati emersi dall'analisi empirica è stato proposto un modello correlazionale di intervento nell'area del gioco d'azzardo patologico che tiene in ampia considerazione le "implicazioni sociali" e i "fattori ambientali" connessi alle pratiche di gioco e riferito specificatamente al territorio e al tessuto sociale italiano.

Il modello di intervento proposto è contraddistinto dall'*integrazione*, in logica una ricompositiva e plurale, di più dimensioni:

- *livelli di intervento*: il livello micro (fa riferimento alla dimensione individuale e gli interventi realizzati in quest'area agiscono direttamente sul giocatore favorendo la modifica dello stile di vita in direzione di uno stato di salute ottimale inteso come completo benessere bio-psico-fisico), meso (concerne la dimensione organizzativa ovvero riferita ai servizi di recupero dell'azzardo patologico e l'azione è focalizzata sulla ristrutturazione dei servizi di trattamento delle ludopatie sulla base delle esigenze di questa "nuova utenza") e macro (l'azione è orientata ad intervenire sulla dimensione strutturale, ovvero sul sistema sociale e l'ambiente di riferimento del giocatore);
- *strategie operative*: per arginare i rischi socio-sanitari connessi all'azzardo legale ed illegale sono previste più e diverse *strategie di intervento* volte alla *prevenzione* dell'azzardo, alla *gestione* dei comportamenti ludici oppure al *recupero* dei casi di gioco problematico e patologico;
- *attori e stakeholders*: per lo sviluppo di risposte adeguate alle esigenze di questa "nuova utenza" di giocatori d'azzardo è necessario attivare interventi mirati non solo ad attenuare o risolvere i sintomi del gioco d'azzardo patologico ma anche le problematiche legate alla rete economica, sociale e relazionale del giocatore attraverso l'apporto specifico e congiunto di una molteplicità di soggetti, ciascuno caratterizzato da proprie competenze sia in termini di valutazione sia nel senso delle capacità d'azione, i quali devono agire secondo un approccio di rete.

Sinteticamente, il modello d'intervento proposto è articolato in sei punti che possono essere raggruppati in tre quadranti sulla base del livello di intervento a cui le strategie operative sono rivolte.

Nel primo quadrante si collocano gli interventi basati su strategie di controllo orientate alla collettività (*Il ruolo dello stato come garante della salute*, cfr. § 6.1.1.): dinnanzi all'ampia diffusione dei giochi ed al conseguente aumento dei giocatori in valore assoluto e di quelli patologici, fanno parte di questo scenario gli interventi legislativi che dovrebbero mirare, da un lato, a frenare il processo di liberalizzazione e legalizzazione dei giochi d'azzardo limitando l'ingresso nel business di nuovi operatori, l'erogazione di nuove tipologie di scommessa altamente patogene, l'ingresso crescente dell'imprenditoria privata nel settore dei giochi d'azzardo e lo snellimento delle pratiche per l'ottenimento delle licenze di gioco; dall'altro, favorire le politiche di controllo volte a limitare la diffusione dei giochi d'azzardo sul territorio o a contenere i comportamenti ludici (es. strategie normative come per esempio il divieto di allocazione dei centri di gioco in punti sensibili – vicino alle scuole e nei luoghi più frequentati – e la riduzione delle ore di gioco giornaliere a

livello comunale); e le campagne mass mediatiche che informano sui rischi connessi alle attività ludiche e che cercano di modificare il processo di accomodamento culturale connesso al gioco d'azzardo, dunque dovrebbero essere aperti anche nuovi scenari sul fronte del marketing preventivo.

Il secondo quadrante presenta interventi a livello meso, ovvero orientati alla riprogettazione dei servizi di trattamento delle dipendenze affinché possano rispondere alle esigenze di questa nuova utenza di giocatori d'azzardo. I servizi territoriali di cura dell'azzardo patologico possono essere riprogettati sulla base di diversi risultati emersi dall'analisi empirica:

- dinnanzi alla necessità di risolvere i sintomi del gioco d'azzardo patologico ma anche di riparare tutti gli esiti iatrogeni dell'azzardo patologico a livello sociale, relazionale ed economico, si delinea la necessità di abbracciare sempre più un'impostazione psico-sociale degli interventi attraverso il coinvolgimento di diversi attori (stakeholder) legati al sistema sanitario ma anche ad esso collegati: sociologi, educatori, assistenti sociali, counsoller, avvocati, consulenti legali, amministratori di sostegno e facilitatori (*Compartecipazione degli attori in una logica di rete* – cfr. § 6.1.2.);
- poiché alle strutture di recupero spesso stigmatizzanti e caratterizzate da un approccio fortemente medicalizzato spetta la diagnosi circa lo stato di dipendenza del giocatore e l'individuazione di un percorso di recupero e, soprattutto, considerando che l'iter terapeutico prende avvio anche nel caso di gioco a rischio basso o moderato, in questi due casi, si ritiene applicabile un modello di intervento fondato sulla *healthcization* anziché sulla medicalizzazione: mentre la medicalizzazione suggerisce interventi di natura biomedicale, l'*healthcization* propone vie risolutive fondate sul mutamento dello stile di vita e del comportamento (*De-medicalizzazione degli interventi* – cfr. § 6.1.3.);
- di fronte all'urgenza di offrire servizi a basso costo; altamente personalizzati, che possano ridurre i rischi connessi al consumo anche per l'utenza sommersa, supportare la rete parentale dell'individuo, giocatore patologico o prossimo ad un probabile consumo problematico, nel riconoscimento di comportamenti di gioco eccessivi, si profila necessario il rinforzo degli interventi tradizionali nell'area del gioco d'azzardo attraverso *servizi online* ad essi sussidiari e complementari nonché a basso costo, attivati dalle stesse strutture abilitate al trattamento delle dipendenze patologiche, che possano ridurre i rischi connessi al consumo anche per l'utenza sommersa, supportare la rete parentale dell'individuo, giocatore patologico o prossimo ad un probabile consumo problematico, nel riconoscimento di comportamenti di dipendenza patologica, oltre a rendere gli interventi altamente personalizzati poiché co-istituiti a partire dalle scelte degli operatori del servizio e da quelle del giocatore che selezionerà i servizi offerti sul web sulla base delle necessità percepite (*Riprogettare i servizi: dalle cure all'e-care* – cfr. § 6.1.4.);
- considerando che le modalità di intervento dei servizi che si occupano di ludopatia incidono sul modo in cui gli individui fronteggiano o inibiscono la compulsione al gioco e gli studi sulla valutazione dell'efficacia dei programmi di prevenzione e trattamento del gioco d'azzardo sono ancora molto poco diffusi – sul contesto nazionale –, appare opportuno inserire la *valutazione come fase ineludibile del percorso di ogni intervento*, al fine di incrementare la conoscenza



sulle *best practices*. Si tratta, insostanza, di utilizzare modalità di raccolta dati e procedure di analisi appropriate e standardizzate al fine di verificare non solo il nesso causale tra interventi e risultati, ma anche la capacità di raggiungimento del target di riferimento attraverso il richiamo a teorie e modelli definiti (*La valutazione come fase ineludibile del percorso di intervento* – cfr. § 6.1.6.).

Infine, il terzo quadrante, include un intervento rivolto al singolo giocatore che si concretizza in un ipotesi progettuale sviluppata in collaborazione con il Ser.T. di Forlì attraverso un brainstorming a cui ha preso parte un operatore di ogni categoria professionale del Ser.T. di Forlì (il direttore Edoardo Polidori, un medico, un infermiere, uno psicologo, un assistente sociale, un sociologo, un educatore, un amministrativo), ottenendo un'idea condivisa e strutturata sulle necessità e peculiarità caratterizzanti l'attività di ogni esercizio professionale.

Si tratta di un intervento online (*Il modello di “clinica virtuale” per il gioco d'azzardo* – cfr. § 6.1.5) che muove secondo una logica preventiva, sia gestionale che di recupero del gioco d'azzardo ed è volto da un lato, all'empowerment del soggetto che usufruisce del servizio, dall'altro, fungere da ponte verso i servizi territoriali *face to face*, oltre a risultare *funzionale nel colmare il gap relativo all'utenza sommersa* che non accede ai servizi attraverso i canali istituzionali.

L'ipotesi progettuale in quest'ambito presentata vanta un ribaltamento di prospettive:

- il cittadino che accede al servizio da *utente* diviene *protagonista attivo* del percorso di riabilitazione;
- il servizio, diversamente dai tradizionali interventi nell'area delle dipendenze patologiche (da sostanza o da comportamento) accomunati dalla *lotta all'esclusione*, si connota come *volto all'inclusione*, da cui deriva un servizio co-partecipato e co-istituito;
- infine, da un *lavoro di rete* caratterizzante i servizi socio-sanitari nell'area del gioco d'azzardo patologico si passa ad un *lavoro di rete ed in rete*, cioè di coordinamento degli interventi preventivi, gestionali e di recupero attraverso il web.



## Appendice documentale

---

### INTERVISTA 1

Sesso: Femmina

Età: 58 anni

Regione di residenza: Friuli-Venezia-Giulia

Stato civile: Divorziata

Titolo di studio: Diploma di scuola media superiore

Posizione lavorativa: Esaminatrice alla motorizzazione

Reddito: 1.500 euro mensili

Patologie fisiche: Sclerosi multipla

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Ho iniziato seguendo il mio compagno che giocava fortemente, avevamo la casa in Croazia dove andavamo il weekend e così andavamo al casinò. Io per tantissimo tempo non ho giocato, lo accompagnavo al casinò, magari bevevo una cosa e lo guardavo mentre giocava, lui giocava alla roulette e alle macchinette....Io adesso non gioco più dal 2009, da quando ho chiesto aiuto a San Giovanni.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Mi dedicavo solo al casinò, più alle macchinette che alla roulette perchè io la mattina magari dovevo andare a lavorare e ci vorrebbe un pò più di tempo.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Giocavo solo al casinò.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Mi recavo solo 1-2 volte al mese al casinò però quando andavo giocavo forte....più di quello che potevo permettermi...Comunque avevo i miei soldi che ho fatto tanta fatica a mettere via e li ho giocati tutti.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** L'investimento per giocata era variabile, dipende se giocavo alla roulette o alle slot e anche dalla situazione...A volte giocavo anche 1.000 o 2.000 euro al mese...poi magari cercavo di fare di tutto per risparmiare un euro..io mi trasformavo diventavo un mostro. Mi ricordo un giorno che dopo una cena di lavoro con i miei colleghi ci siamo recati al casinò e i miei colleghi magari puntavano 10 euro per giocata e se la ridevano. Io mi sono piano piano spostata dal gruppo, ho ritirato al bancomat di nascosto e una mia collega mi ha detto che sembravo un'altra persona anche nell'espressione del volto. In totale mi sarò giocata 9.000-10.000 euro che però ho fatto tanta fatica a mettere via.

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** Da sola. Quando ho iniziato a giocare non puntavo neanche con il mio compagno.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinta a giocare d'azzardo?

**R.** A stare ore e ore a vedere il mio compagno che giocava mi stufavo..dopo ho iniziato a giocare ogni tanto 10 mila lire...e mi sentivo subito in colpa perchè ai tempi avevo il bambino neonato e le tutine costavano 10 mila lire e pensavo che avrei potuto comprare qualcosa per lui...se perdevo pazienza se vincevo "banana fritta"...perchè mio marito non mi passava i soldi per il mantenimento per il bambino...e dopo sono entrata in questo vortice...senza rendermene conto e dopo magari non dormivo per mesi...e infatti l'anno scorso mi era presa di nuovo una grande voglia, mi sentivo sconfitta e l'anno scorso sono dovuta andare a firmare di nuovo per l'auto-esclusione dal casinò per tre anni...perchè può essere una vittoria o una sconfitta perchè ti rendi conto che sei arrivata insomma...Invece le motivazioni che mi hanno spinta a giocare nel tempo sono che quando sono giù...ho mio figlio agli arresti domiciliari e sono distrutta quindi non posso permettermi di giocare perchè lo devo aiutare con gli avvocati...e mi sono anche chiesta se non fossi così incasinata se avessi comunque la voglia così forte di giocare oppure no...ci vuole molta forza di volontà...

**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Prima sono molto giù di morale...il problema è la calma piatta della routine lavoro-casa, casa-lavoro e sempre problemi (ho avuto anche un'infanzia difficile, a quindici anni sono stata violentata)..poi è una questione di adrenalina, euforia, di illusione di vincita, poi andavo via depressa perchè sapevo quanto perdevo, quindi dovevo fare i conti. Mi rendevo conto che anche se vincevo erano pur sempre maggiori i soldi che perdevo. Una volta non avevo rimasto più neanche 50 centesimi, stavo con la luce spenta in casa e non potevo neanche più fare una chiamata. Dopo l'astinenza, sono convinta, ho capito, sono consapevole che se ricomincio a giocare sarebbe tutto come prima ecco.

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** No, mai.

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** Diciamo che dopo il percorso che ho fatto, ed io accompagnavo anche mio fratello, mi sono fatta prima come giocatrice e poi come familiare un'idea, è una dipendenza che però si può combattere. Io ho avuto la fortuna che giocavo al casinò e ho potuto firmare per escludermi, però ci sono anche tante sale giochi o tabacchi dove poter giocare, ci vuole tanta forza di volontà. Io ce l'ho e di questo sono molto contenta.

**D.** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** No.

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Non lo so. A me dava fastidio se mi guardavano anche se era ovvio che le persone che erano lì dentro erano sciocchi come me...Magari pensavo ma se mi vedono mia sorella o mio fratello...Poi come per tutti i giocatori bisogna aspettare che liberino la macchinetta quindi aspettavo.

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** Io non ho nessuna credenza. So che alcuni pensano che alcuni pensano che a cambiare sia come le toccano. Io andavo sempre a quelle cinesi perchè conoscevo le combinazioni, senza cambiare..poi le poche volte che ho cambiato pensavo ma che stupida qua ho perso 1.000 euro e tornavo sempre in quelle. Anche se perdo giocavo alla stessa macchinetta...si gioca finchè non finiscono i soldi a disposizione oppure qualche rarissima volta ho avuto la forza di andare via prima.

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Perchè andavo il sabato mattina oppure se ero in ferie dicevo di andare a fare la spesa o che andavo a Trieste da un'amica (lì a casa sua non c'è campo per la linea telefonica quindi anche se mi chiamavano ero tranquilla perchè lì non c'è campo)...dicevo bugie...siamo bravi a dire bugie noi giocatori...

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** Mi sono sempre giocata i giochi che avevo da parte, poi ho fatto un prestito in posta perchè avevo fatto dei casini..poi 4.000 euro li ho dati a mio figlio e il resto l'ho tenuto per riserva.

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** Mio fratello giocava, ha iniziato molto prima di me e gioca ancora. Non so a che gioco gioca...e diceva anche sù a mio marito perchè giocava...poi dopo mio fratello l'hanno licenziato dal lavoro, si è separato dalla moglie e si è giocato tutta la liquidazione e l'abbiamo capito...Anche questo natale per esempio mio fratello non ha partecipato al cenone e è andato a giocare.

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** L'ho detto io con loro. L'ho detto con mia mamma e poi di conseguenza l'ha saputo la mia famiglia...e ho deciso di andare al centro e a provare a uscirne. Non le ha fatto piacere...e poi si è preoccupata perchè io provvedo economicamente da sola per me e mio figlio e poi quando si buttano via dei soldi si fa fatica. Era dispiaciuta molto. Quanto al mio ex compagno (ex giocatore), era una relazione part-time diciamo e non vivevo con lui perciò quando ho iniziato a giocare la cosa non ha

avuto ripercussioni..poi ci siamo lasciati...non gioca più neanche lui da tanti anni fra l'altro..

**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** No, assolutamente, solo ai casinò perchè sono qui attaccati al confine.

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?

**R.** No. L'unica volta un sabato avevo il bancomat di mia mamma e ho prelevato 500 euro, però glie l'ho detto subito, non sono andata a giocare al casinò ma sono andata a casa subito, ho ripreso i soldi e glie li ho riportati. Non lo considero un furto. Invece mio fratello, che aveva un lavoro che incassava, lui ha rubato proprio per giocare e per questo è stato licenziato, due volte. E ha anche fatto dei debiti con i parenti di sua moglie che ha finito di ripagare lo scorso ottobre. Però io a gennaio dall'online ho visto degli strani prelievi e lui nega di giocare...anche lui è stato in carico al dipartimento dove sono stata seguita io ma lui non ha sfruttato bene il percorso e non forse non è mai stato convinto di poter smettere. Tant'è che un giorno mi ha detto di aver una grande voglia di giocare e che voleva ritornare a San Giovanni ma io gli ho detto che non l'avrei affiancato nel percorso perchè non l'ho mai visto convinto...è molto solo e quindi secondo me fa fatica a smettere di giocare.

**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** No come le ho spiegato mia mamma è stata comprensiva, io con mio fratello non parlo molto perciò io non parlai del mio problema con mio fratello anche se lo era venuto a sapere...però poi quando io sono uscita dalla struttura, essendo una persona che può capire il problema, mi sono resa disponibile ad aiutarlo. Con il figlio, purtroppo, ho sempre avuto un brutto rapporto, un giorno parlando io ho nominato varie volte San Giovanni, la struttura presso cui mi sono curata, e lui mi ha chiesto come mai citassi così tanto quella struttura..io glie l'ho spiegato..ma lui è stato zitto come al solito e non mi ha più chiesto niente.

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** Non ho mai giocato online.

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** No.

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?

**R.** Quando nel 2009 ho chiamato il centro per vedere se per me l'azzardo era un problema, se dovevo considerarmi una giocatrice d'azzardo...mi ero resa conto che da sola non ce la facevo e dovevo almeno tentare che qualcuno mi aiutasse.

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?

**R.** Perché io ho sempre dovuto farcela economicamente da sola...poi ci si fa schifo da soli.

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?

**R.** No sono andata quella volta a chiedere aiuto e poi ho smesso.

**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?

- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

**R.** Un giorno cercando una cosa sull'elenco telefonico ho visto di una struttura per giocatori d'azzardo e sono andata a fare un colloquio...e lì l'assistente sociale mi ha detto se potevo iniziare ad andare..Si trattava del centro per le dipendenze patologiche dell'Ausl triestina a San Giovanni.

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?

**R.** Il lunedì c'era il gruppo, il martedì c'erano i famigliari che però io non avevo e dopo un anno ho intensificato la terapia facendo psicoterapia individuale e seguendo il gruppo dei giocatori anonimi. E dal 2009 sto ancora facendo psicoterapia individuale. Non ho mai fatto cura farmacologica.

**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

**R.** No. Non mi entusiasmano i gruppi anonimi...io penso sia meglio continuare il percorso di cura con persone che già mi conoscono..Infatti io poi ho lasciato i GA e anche mio fratello. Non mi sono trovata perché in terapia individuale si parla di come rafforzarsi per non giocare mentre nel gruppo si parla solo di gioco e di esperienza di gioco, fa venire voglia di giocare.

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?

- Se sì, può dire quali sono?

**R.** A me piace fare ceramica.

## INTERVISTA 2

Sesso: Maschio

Età: 53 anni

Regione di residenza: Friuli-Venezia-Giulia

Stato civile: Divorziato

Titolo di studio: Licenzia media

Posizione lavorativa: Impiegato

Reddito: 1.450 euro mensili

Patologie fisiche: Nessuna

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Ho iniziato trent'anni fa. Ogni tanto ci ricasco. Ho iniziato come tutti a giocare con gli amici e con colleghi, sperando nella fortuna...prima con le schedine, il totocalcio, dopo il lotto e poi piano piano sono finito ai casinò e poi per comodità sono passato alle slot machines che sono nei bar. Sai una volta che si inizia a giocare poi la vita con i problemi e la separazione...mi ha portato a giocare più forte...cercavo di trovare nel gioco un pò di tranquillità ma in realtà è ancora peggio...ti ci affossi.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Io ho sempre giocato con tutto però il problema più grosso, dove mi sono incasinato, sono state le partite di poker nei bar....quelle sono state proprio micidiali.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Ma di solito andavo oltre il confine a giocare ai casinò...da Trieste non bisogna fare molta strada basta attraversare il confine...poi ho il bar sotto casa e andavo lì. Però quando inizi ad avere la problematica del gioco ti vergogni, ti nascondi e allora a quel punto magari andavo in un bar lontano da casa. Ma poi finisce che tutti lo sanno e tutti ti conoscono.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Ma dipende. A volte magari andavo a razzo per un mese poi mi calmavo per un altro mese. Oppure se avevo un giorno libero giocavo anche tutto il giorno e un altro giocavo solo un ora. Come frequenza andavo sette giorni su sette ma per quanto tempo giocavo dipendeva da quanto tempo avevo...a volte giocavo solo dieci minuti...incide la materia prima, i soldi.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Si parte dai 10 euro poi se avevo 100 euro disponibili li spendevo tutti. Uno gioca in base a quello che può...e in tutti questi anni avrò perso 200 mila euro comprese anche le vincite che ho ributtato in gioco. Io per esempio al casinò sono di più le volte che ho vinto di quelle che ho perso...ma quelli che vincevo erano soldi che utilizzavo per giocare poi alle slot machines sotto casa....le slot machines mi hanno messo proprio a tappeto..sono macchine studiate per rovinare le persone economicamente in primis e psicologicamente in secondis.

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** A volte andavo al casinò con gli amici, ma la maggior parte delle volte giocavo da solo.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinto a giocare d'azzardo?

**R.** Sinceramente un pò la vita, un pò il cercare la fortuna, un pò a me piace giocare. Un pò tutto...Ci sono tanti motivi e poi il gioco diventa un'ossessione e nella testa devi recuperare...si crede sempre nel momento giusto cioè che arriverà il momento che la macchinetta farà vincere. Invece quel momento purtroppo non esiste.



**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Al casinò a me piace la roulette e ci sono delle regole che sono dettate da loro..il croupier butta la pallina e l'adrenalina sale...Invece la slot machines è una cosa automatica che ti fascia la testa, le musicchette e le luci ti acchiappano la testa e le macchinette ti succhiano in quel vortice. Le macchinette sono proprio fatte per dare dipendenza.

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** Ho utilizzato marijuana da ragazzo qualche volta. Adesso invece faccio gli aperitivi quindi bevo in particolare vino e birra e 15 anni fa ho smesso di fumare.

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** Un massacro. Una dipendenza allucinante...Non so come uno stato civile possa permettere questa cosa qui per rovinarci. È una trappola mortale per le persone deboli, per le persone che non hanno carattere, per quelle che si chiudono in loro stessi. Il gioco d'azzardo è proprio una cosa diabolica proprio.

**D.** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** No. Mi piace solo giocare.

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Al casinò a me piace la roulette e ci sono delle regole che sono dettate da loro...ognuno ha le sue fiches colorate, giochi i tuoi numeri e aspetti che il croupier tiri la pallina..se vuoi fare il furbo non puoi farlo perchè al casinò ci sono le telecamere che vedono tutto e se c'è qualche irregolarità il giocatore viene buttato fuori. Invece alle macchinette bisognerebbe rispettare gli altri giocatori, non guardare gli altri e aspettare il proprio turno...invece ci sono delle persone che sono avvoltoi...gli stessi gestori dei locali quando chiudono giocano e svuotano le macchinette perchè vedono quanto gli altri giocatori hanno buttato dentro nella macchinetta perciò sanno su quale giocare.

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** Dopo tanti anni di gioco si imparano le cose.. ogni macchinetta arriva a trentamila euro di incasso e può anche dare il jackpot..cioè emana tutte le vincite che non sono state ritirate..quelle vanno in accumulo e il jackpot può variare dai 1.000-1.500 ai 3.000 euro...ma capita una volta ogni dieci anni...per il resto non ci sono strategie, tutti pensano di essere furbi a non ci sono...il problema è che vinci 100 euro ma ne giochi 200 e quindi ci rimetti, ma sei talmente preso e assorto che la gente non capisce più niente, anche 100 euro diventano una soddisfazione personale e le vuoi vincere e vai avanti...A volte puoi mettere 500 euro senza prendere neanche 5 euro e ti rovini. Non c'è proprio una logica nella vincita di quelle macchinette...perchè dicono che pagano il 70% di quello che butti dentro, ma cosa dicono? allora se io

investo 500 euro la macchinetta dovrebbe farmene vincere 350 e invece non mi da niente. Sono macchinette per mangiare i soldi, per rovinare la gente.

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Il lavoro è stato per me sempre al primo posto. È una cosa seria, mi da da mangiare. Il gioco non è mai stato così forte da portarmi via del tempo di lavoro. Io giocavo nel tempo libero. Io facevo le notti poi avevo quattro giorni di stacco, mi annoiavo e giocavo tutti i giorni.

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** Con i prestiti...finanziarie, facendo un'altro lavoro (portavo le pizze magari il sabato e la domenica sera). Poi qualche volta ho chiesto prestiti a mia mamma, ai miei fratelli ai miei amici.

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** Nessuno, io sono la pecora nera.

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** Con i miei parenti glie l'ho detto io anche perchè ero in un disastro economico.. Sono rimasti delusi, per forza, ma sono anche venuti con me al centro per il gioco d'azzardo...

**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** No assolutamente, perchè abito in una città che per il gioco d'azzardo ha tutto all'aria aperta, ha mille macchinette, mille case gioco ha vicinissimi tanti casinò..non è una città lontana da tutto per cui penso che allora nascono queste cose clandestine, queste mega gang che creano queste situazioni.

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?

**R.** No, assolutamente no. Io grazie a dio ho sempre avuto qualcuno dall'alto che mi ha sempre fatto ragionare dall'alto anche nei momenti più bui e tristi della mia vita. Io sono una persona che si è rovinata e sto ripagando onestamente tutti i miei debiti con le finanziarie con una paga di 1.400 euro e me ne rimangono al mese 600 perchè gli altri 800 li devo mettere per ripagare la finanziaria che ha chiesto per saldare i debiti di gioco. Sto pagando tutto e dopo cinque anni forse grazie a dio ne sono fuori.

**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** Più che altro mancanza di fiducia con la compagna, baruffe continue, litigi..insomma cose pesanti...baruffe...poi è venuta a mancare la fiducia perchè dopo diventi bugiardo, ipocrita, individualista, egocentrico...perchè il gioco fa cambiare anche carattere, tantissimo proprio. Le cose primarie, i valori e gli affetti li fa perdere tutti...Invece il mio matrimonio precedente, e li già giocavo al casinò, è finito ma non per il gioco ma per incompatibilità di carattere. E per fortuna non mi sono mai messo ad andare in giro a cercare gente per farmi prestare soldi e perciò non ho mai ricevuto minacce perchè sa...o alzano il debito per ogni ritardo, oppure poi sei costretto a lavorare con loro oppure ricevi anche minacce, almeno così si dice nell'ambiente.

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** Non gioco online. Perchè non ho il computer non mi interessa.

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** No, non sono mai andato a cercare gli strozzini, li conosco, ce ne sono tanti ma non mi sono mai avvicinato. Se avevo soldi giocavo senò non giocavo. Io non mi sono mai reso propenso a conoscere queste persone e a frequentarle. Io so che sono di più al casinò che nei bar, almeno io lì non li ho mai visti. Nei casinò quando uno perde c'è gente che ti viene vicino e chiedono se ti servono dei soldi..è probabilmente gente benestante, gente che guadagna sui disgraziati...ma anche lo Stato fa lo stesso solo che lo fa "legalmente". Anzi fa più schifo lo Stato.

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

**R.** Penso che sono dei disgraziati che rovinano la gente, perchè si può lavorare ma anche onestamente, non sulla pelle degli altri.

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?

**R.** Quando dopo venticinque anni di gioco vedevo che mi stavo affossando con i debiti. Prima avevo proprio la fotta da gioco, andavo ogni giorno e non mi rendevo conto di quello che stavo facendo...mi sono proprio intrippato forte con le slot machines ed è stato un disastro, ma io pensavo di avere controllo sempre e comunque, che invece ho perso totalmente con le slot machines, lì si perde totalmente il controllo. Perchè se si va a giocare alla schedina e al lotto o si gioca ai cavalli non si perde la testa in quella maniera. Con le macchinette invece si perde completamente la testa e uno diventa giocatore anche se non è predisposto.

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?

**R.** Perchè le persone che mi sono vicine erano disperate.

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?

**R.** Come le ho detto ho tentato più volte. Tutti i giocatori tentano più volte. E dopo essermi rivolto ai servizi sono diventato più consapevole, lì mi hanno aiutato tanto...ma a volte gioco ancora alle macchinette.

**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?

- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

**R.** Ho preso il numero di telefono della struttura e ho chiamato perchè tutti mi dicevano che mi dovevo fare aiutare.

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?

**R.** Sono cinque anni che ho chiesto aiuto e all'inizio seguivo la terapia di auto-aiuto e il gruppo. Cioè partecipavo al gruppo di auto-aiuto e facevo terapia con i famigliari, la mia compagna e i miei genitori. Ho anche fatto percorsi alternativi con psicologi esternamente alla struttura...Solo negli ultimi cinque anni ho fatto le cose serie con i miei parenti che mi controllano i conti e mi tengono il bancomat.. mi è servito tanto il percorso che ho fatto, ma comunque a volte ci ricasco. Ora ogni venti giorni mi reco al centro e faccio colloqui con gli psicologi.

**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

**R.** No lavorano bene, anzi fanno i miracoli con quello che sta creando con il gioco questo Stato di merda.

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?

- Se sì, può dire quali sono?

**R.** Ma mi dedico alle passeggiate, cerco di occupare il tempo con altre cose, con gli amici. Cerco di non sormontare quella situazione non facile in altre maniere.

### INTERVISTA 3

Sesso: Maschio

Età: 57 anni

Regione di residenza: Friuli-Venezia-Giulia

Stato civile: Divorziato

Titolo di studio: Licenza elementare

Posizione lavorativa: Pensionato (prima lavoravo nella costruzione delle navi da crociera)

Reddito: 1.000 euro di pensione mensili

Patologie fisiche: Nessuna (avevo il vizio del bere)

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Ho iniziato nel 2000 e adesso non gioco più. La prima volta che ho giocato sono andato con un amico al casinò, mi piaceva e dopo piano piano sempre più sempre più sempre più.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Io non ho la macchina perciò quando mi accompagnavano senò andavo nei bar o nelle sale da gioco (qua ce ne sono tante) e giocavo alle macchinette.. giocavo a tutti i tipi di macchinette, quelle con le monete, con i soldi, quelle con la carta.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Ripeto andavo a qualsiasi bar perchè tutti hanno le macchinette, alle sale gioco e quando potevo al casinò dove giocavo prevalentemente alla roulette. Io giocavo dove capitava.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Andavo tutti i giorni perchè i soldi ce li avevo, inoltre avevo la pensione di mia madre e poi rubavo anche...siccome mia mamma era malata io avevo la possibilità di prendere anche la pensione di 1.500 euro di mia mamma in aggiunta ai 1.800 di quando lavoravo oppure di 1.000 euro di pensione ...può fare lei il calcolo...poi ho venduto tutto l'oro, l'orologio, rubavo soldi a mio fratello che viveva con me, a fine mese prendeva la paga, la metteva in un posto che io sapevo e io gli prendevo dei soldi per giocare.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Non so, io magari andavo in sala giochi con 3.000 euro, io stavo tutto il giorno a giocare..e poi uscivo la notte che i soldi erano finiti...Potevo uscire di casa con 500 euro, poi li perdevo tutti, andavo in banca ne prendevo altri 1.000, poi magari avevo anche il bancomat e prima di mezzanotte prendevo altri 500 euro e dopo la mezzanotte ne prendevo altri 500...insomma tutto un casinò... Se poi rimanevo senza soldi non giocavo ma finchè avevo soldi li giocavo. Di solito io giocavo anche 5 euro a colpo. Se faccio il calcolo avrò perso in tutto circa 150 mila euro.

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferi-sce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** No no io giocavo sempre solo e mi dava fastidio se qualcuno si avvicinava, di brutto proprio.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinta a giocare d'azzardo?

**R.** Glie l'ho detto io avevo un amico che lavorava in cantiere con me, lui aveva il vizio del gioco, e un giorno mi ha detto di andare con lui a giocare per provare, mi è piaciuto e da quel momento è stato un disastro...e mi piace ancora adesso...Il motivo non lo so...di sicuro però a me piace proprio giocare...mi piace giocare anche a carte, a poker, alle macchinette, un pò a tutto.

**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Prima del gioco io stavo male, era come un drogato che doveva andare a farsi un buco, io dovevo andare a giocare...nervoso agitazione. Durante il gioco ero eccitato in generale e dopo la prima o seconda puntata mi tranquillizzavo rispetto a quello stato di agitazione che avevo prima di giocare. La macchinetta mi tranquillizzava...Dopo il gioco stavo male, perchè non avevo soldi per mangiare, non

avevo soldi per le sigarette...addirittura andavo a fumare i mozziconi delle sigarette per terra..tutto un casinò. Quindi prima del gioco ero nervoso e dopo lo ero ancora di più perchè sa potevo aver perso anche 5.000 euro.

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** Io avevo il vizio del bere, ma adesso prendo una pastiglia per non bere. Io ho bevuto tutta la vita da quando avevo quattordici anni. Quando giocavo magari bevevo ma non quelle cose esagerate, quelle tre-quattro birrette. La birretta che avevo sulla macchinetta mi poteva durare anche quattro ore. Invece quando finivo di giocare mi incazzavo e se avevo ancora 100 euro me li bevevo perchè non volevo stare male....bevevo come una spugna.

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** È...cos'è? È una dipendenza...

**D.** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** Ho avuto problemi con l'alcol. Secondo me sia la dipendenza da gioco che quella da alcol sono brutte però per me prima viene il gioco d'azzardo. Con l'alcol potevo stare anche senza bere mentre senza giocare non potevo stare. Ma...secondo me io non ho iniziato a giocare perchè c'era già il problema dell'alcol..ma perchè ho provato e mi è piaciuto.

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Ma non lo so. Io so solo che se qualcuno prendeva il mio posto mi incazzavo e succedeva soprattutto con i cinesi...guardavano e poi rubavano la macchinetta...mi dava fastidio di brutto perchè io non mi mettevo a guardare gli altri.

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** No per me no. La macchinetta è un computer. Nel mio caso anche se la macchinetta mi faceva vincere 500 euro, ed è capitato più di una volta, io andavo avanti a giocare sulla stessa macchinetta come un pirla, perchè dovevo finire tutti i soldi.

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Io non avevo nessun problema sul lavoro nel senso che di solito andavo prima a lavorare poi giocavo, solo qualche volta è capitato che non sono andato a lavorare. Poi invece lo stipendio me lo mangiavo tutto in gioco poi io potevo fare tutti i prestiti e finanziarie che volevo perchè avevo un buon lavoro e allora ne ho fatti vari, anche finanziarie. Adesso sto finendo di pagare ....

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** Glie l'ho detto...con lo stipendio, la pensione di mia mamma, i prestiti e rubando i soldi a mio fratello.

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** Non ne sono sicuro al 100% però credo che a mio nonno piacesse giocare, giocava a carte. Lui era di Napoli e gli piaceva giocare.

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** Mio babbo era morto, mia mamma ha visto che mi mangiavo tutti i soldi...poi dopo un pò io le dicevo che andavo a giocare...mio fratello, invece, mi ha beccato tante volte a giocare e di conseguenza ha capito che ero io che gli rubavo i soldi. Mia mamma ha reagito male, si incazzava dopo magari le passava però dopo quando si è ammalata di più non si accorgeva neanche più che io mi mangiavo i soldi della sua pensione. Mio fratello ha reagito male, adesso io ho il giudice tutelare e ho restituito anche i soldi a mio fratello..io ora non ho neanche i soldi in mano, me li gestisce il mio avvocato...mi da 100 euro alla settimana per vivere poi se mi serve qualcos'altro devo passare da lei.

**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** No. Ci sono stato ma non ho mai giocato. Le sto parlando di tanti anni fa...facevano le bische nelle case di Trieste nella città vecchia oppure anche in qualche bar, in particolare c'era un bar a Trieste dove tutti biscavano però io non ho mai giocato per scelta. E non so da chi erano organizzate, non mi è mai interessato.

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?

**R.** Io giocavo tutto e rubavo per mangiare. Una volta sono stato anche una settimana senza mangiare e mi è capitato di andare al supermercato a rubare il mangiare. È successo per molto tempo, ho anche perso dodici chili perchè non mangiavo.

**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** No...io bevevo e comunque però quando ho divorziato da mia moglie le macchinette non esistevano neanche perciò...

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** No, non mi piace.

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** No. Non sono mai andato in cerca di solito.

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?  
**R.** I gestori quando chiudono il bar giocano poi loro nella macchinetta che durante la giornata ha incassato di più per tentare di vincere loro.

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?  
**R.** Quando stavo sdraiato sul letto e nel soffitto vedevo le macchinette che camminavano...è successo dopo tanti anni di gioco...quando sono andato in pensione non avevo più niente da fare, di soldi ne avevo tanti e allora ho cominciato a giocare proprio di brutto.

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?  
**R.** Perché stavo male.

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?  
**R.** Una volta sola. Quando proprio stavo male mi sono fatto ricoverare. Sono seguito dall'alcolologia ne seguivo i gruppi sia dell'alcol che del gioco.

**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?  
- Qualcuno le ha suggerito di farlo?  
**R.** Conoscevo una persona che mi ha detto di andare là.

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?  
**R.** Sono stato ricoverato tre mesi e seguivo i gruppi sia per l'alcol che per il gioco e adesso è più di un anno e mezzo che mi danno una pastiglia per non bere....e funziona perchè se a questa pastiglia si abbina l'alcol si sta male e siccome io non voglio stare male sopra non ci bevo.

**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?  
- Se sì, quali?  
**R.** No mi sono trovato bene.

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?  
- Se sì, può dire quali sono?  
**R.** Vado a fare delle passeggiate ogni domenica, vado in montagna.

#### INTERVISTA 4

Sesso: Maschio  
Età: 54 anni  
Regione di residenza: Friuli-Venezia-Giulia  
Stato civile: Coniugato  
Titolo di studio: Licenza media  
Posizione lavorativa: Operaio



Reddito: 1.500 euro mensili

Patologie fisiche: Nessuna

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Ho iniziato a diciassette anni. Sono andato all'ippodromo con i miei amici, lì ho iniziato a vincere e non ho più smesso di giocare. Ora sono due anni che non gioco più.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Giocavo a tutto alla roulette, alle slot machines, ai video poker, al gratta e vinci....a quello che c'era da giocare giocavo. Quando avevo tempo e sulla base di dove capitavo a quello che c'era da giocare giocavo. Mi piaceva di più la roulette però non potevo andare ogni giorno. Più frequentemente giocavo ai video poker al primo posto, gratta e vinci e roulette.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Nei bar un pò nascosti da casa e poi ovviamente andavo al casinò a giocare alla roulette.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Giocavo 5-6 volte alla settimana.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Non c'erano dei costi fissi, quello che avevo in tasca spendevo, anche perchè non utilizzavo soldi che erano miei....utilizzavo i soldi del lavoro. Avevo un'attività in cui era previsto il maneggio del denaro, facevo il fattorino. In tutta la mia vita avrò perso forse 20.000 euro. In generale se non avevo soldi non giocavo se li avevo potevo spendere anche 500 euro.

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** Da solo. La presenza di altre persone mi infastidiva se li conoscevo senò no.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinto a giocare d'azzardo?

**R.** Tutto è dovuto al fatto che all'inizio vincevo quindi la motivazione è il guadagno di soldi facili...è l'idea della vincita...inoltre continuavo a giocare anche per il piacere del gioco, per quella scarica di adrenalina che avevo quando giocavo.

**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Prima del gioco c'è l'ansia dovuta al fatto di dover recuperare il denaro per andare a giocare...durante il gioco invece c'è l'emozione, questo batticuore, questa scarica di adrenalina che mi faceva continuare a giocare per l'idea di poter vincere qualche bella cifra in modo da recuperare tutto il denaro perso...e poi quando avevo finito perchè avevo finito tutti i soldi provavo disperazione oppure se li avevo vinti

contentezza. L'astinenza è caratterizzata da uno stato di serenità, forse perchè anche durante tutti gli anni che ho giocato ci sono stati vari periodi di astinenza anche di otto mesi.

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** Eventualmente mentre giocavo bevevo qualche birra.

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** Il gioco d'azzardo è una dipendenza...è una delle piaghe sociali moderne.

**D.** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** No.

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Anche nessuna regola perchè i giochi sono individuali, ognuno si fa gli affari propri.

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** C'è qualcuno che si illude che ci sono delle cose che fanno vincere e altre che fanno perdere, ma in realtà sono tutte illusioni che il giocatore si crea, sono dovute al fatto che il giocatore crede di conoscere bene il meccanismo del gioco. Ad esempio, se la macchinetta ha appena pagato non paga più, oppure il contrario.

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Nelle pause del lavoro andavo a giocare. Mentre lo stipendio con il gioco non si conciliava perchè poi alla fine quello che avevo speso prima non lo incassavo dopo, cioè perdevo.

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** Io usavo i soldi del lavoro e però dopo ho dovuto restituirli non è che mi sono stati abbonati...e li ho restituiti facendo dei debiti e facendomi aiutare da mia moglie. Al lavoro mi hanno scoperto perchè ero talmente saturo dalla situazione, non riuscivo a sostenere le bugie che raccontavo e non le ho più raccontate e ho fatto uscire le cose alla luce del sole...a quel punto ho fatto un prestito in banca per restituire i soldi...ovviamente al lavoro mi hanno licenziato dal lavoro, poi mi hanno riassunto...adesso ho cambiato totalmente lavoro. Agli amici, invece, non ho mai raccontato di questa mia situazione, abbiamo gestito tutto in famiglia.

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** No.

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** Mia moglie l'ha saputo tramite la richiesta del mio datore di lavoro per la restituzione del denaro che avevo preso....ha reagito male all'inizio poi però si è rimboccata le maniche e mi ha dato una mano. Mia figlia invece non è mai venuta a conoscenza della situazione, perchè per lei sarebbe stata una delusione troppo grande.

**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** No.

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?

**R.** Quello che facevo per giocare era "appropriazione indebita"...era già un crimine...per fortuna non sono stato denunciato perchè i miei datori di lavoro sono stati comprensivi anche perchè poi ho restituito tutto...in totale ho sottratto circa 20.000 euro.

**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** Senz'altro visto che ci sono stati dei periodi che tutto il mio interesse era concentrato sul gioco, qualche ripercussioni su mia moglie e mia figlia, in termini di disinteresse c'è stata...a mia figlia ho fatto mancare ore del mio tempo e a mia moglie ho fatto mancare denaro che magari ci sarebbe servito per fare una vacanza, per cambiare un mobile o quant'altro.

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** Online ho giocato qualche partita di poker, ma non ho mai avuto nessuna percezione strana.

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** No, neanche questo.

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

**R.** Che fanno il loro lavoro.

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?

**R.** Quando mia moglie mi ha costretto ad andare al centro di recupero..io prima pensavo fosse un problema ma abbastanza trascurabile dal quale ne sarei potuto uscire da solo, invece non è stato così. Per fortuna c'è mia moglie e ne sono uscito. All'inizio ero un pò scettico..poi grazie all'aiuto degli operatori ho capito

l'importanza del percorso che stavo facendo e ho cominciato a frequentare seriamente, con convinzione e ne sono uscito.

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?

**R.** Innanzitutto per salvaguardare la mia famiglia e poi per benessere personale. Infatti adesso vivo molto meglio di prima.

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?

**R.** Ho tentato più volte, come le ho detto prima facevo da solo dei periodi di astinenza anche molto lunghi.

**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?

- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

**R.** Mia moglie ha trovato il numero di telefono e ha chiamato.

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?

**R.** Ho fatto solamente la terapia psicologica di gruppo, andavo al gruppo dei G.A. Dallo psicologo, invece, sono andato solamente la prima volta e poi ho fatto due colloqui adesso che ho smesso per fare il punto della situazione.. e basta....non ho più giocato..la parte più dura è stata quella di acquisire la consapevolezza di avere il problema...una volta acquisita per me è stato semplice.

**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

**R.** No.

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?

- Se sì, può dire quali sono?

**R.** Dedico più tempo alla famiglia e alla casa.

## INTERVISTA 5

Sesso: Femmina

Età: 23 anni

Regione di residenza: Friuli-Venezia-Giulia

Stato civile: Nubile

Titolo di studio: Diploma di scuola media superiore

Posizione lavorativa: Titolare di un tabacchi

Reddito: 1.000 euro mensili

Patologie fisiche: Nessuna

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Ho iniziato un anno fa, ho giocato 5-6 mesi poi ho chiesto aiuto. Ora non gioco più.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Gratta e vinci da 5 euro, da 10 e da 20 euro.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Giocavo sul mio posto di lavoro perchè io gestivo un tabacchi, lo gestisco tutt'ora ma a brevissimo cambierò lavoro.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Giocavo ogni giorno.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Giocavo più o meno 100 o al massimo 200 euro al giorno. Più o meno avrò perso in totale 3.000 euro massimo.

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** Giocavo sola...non scommettevo con gli amici anche sul biglietto vincente...perchè alcuni oltre che sperare di trovare il gratta e vinci vincente fanno anche scommesse con su chi si accaparra il biglietto.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinto a giocare d'azzardo?

**R.** Stando sempre sul posto di lavoro per la noia...e dato che vincevo andavo avanti....sì sì io vincevo spesso ma sono di più i soldi che ho perso....infatti poi giocavo per assenza di denaro...

**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Prima del gioco provavo adrenalina, durante spero nella vincita quindi c'è eccitazione e a fine gioco, invece, se hai vinto sei felice e se hai perso sei nervoso....Con l'astinenza non provo niente...in teoria potevo anche smettere da sola e stare senza giocare, lo facevo per noia...

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** Io fumo sigarette poi ogni tanto fumo cannabis...mentre alcol zero, anche se nel tabacchi abbiamo anche un piccolo baretto, mentre giocavo nè bevevo nè fumavo (dentro al tabacchi poi non si può fumare).

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** Una mafia, cioè lo Stato, perchè è tutto un business che mangia a discapito della gente.

**D.** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** No, nessuna.

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Ma, mi dava fastidio se qualcuno guardava ed è capitato due volte...proprio mi chiudevo in me stessa quando giocavo...andavo in un altro mondo fatto solo da me e il gioco.

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** Per il gratta e vinci non ne conosco...se vinci vai a casa senò gratti un altro biglietto.

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Come le ho detto io giocavo sul posto di lavoro perciò era semplice...lo stipendio invece si conciliava male perchè lo spendevo proprio tutto...

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** Il gioco lo pagavo con lo stipendio poi ho preso 1.500 dalla cassa del mio lavoro (ma l'attività era la mia), però poi per rimmetterli ho chiesto un prestito ai miei genitori.

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** No nessuno.

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** Per mancanza di denaro perchè loro possono controllare il mio estratto conto....e i miei genitori hanno reagito inizialmente male perchè non se lo aspettavano poi però mi hanno aiutata sia dandomi i soldi da rimettere nella cassa del lavoro sia aiutandomi a trovare una soluzione al problema. E anche i miei amici mi hanno aiutata molto, sono stati molto comprensivi e ci tenevano molto che io mi facessi aiutare da professionisti. E così è stato.

**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** No no.

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?

**R.** No.

**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** No, non sono neanche fidanzata.

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** No, mai.

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** No.

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

**R.** Io sono uno di questi perciò...però sono sicuro che la gente vede male i gestori..

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?

**R.** Dopo un paio di mesi che giocavo mi sono resa conto che ero nervosa, come da la dipendenza del gioco..in poche parole mi ero chiusa in me stessa, non parlavo più con tante altre persone e pensavo sempre e solo a quando avrei grattato il prossimo biglietto.

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?

**R.** Innanzitutto per un motivo di salute perchè ero sempre nervosa...per il denaro perchè me lo ero giocata tutto...e anche per la tranquillità.

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?

**R.** Ho tentato di smettere due volte e la seconda volta ci sono riuscita.

**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?

- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

**R.** Ho preso contatto con la struttura tramite l'informazione di amici di mia madre.

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?

**R.** Faccio solo i colloqui con lo psicologo.

**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

**R.** No, fanno quello che possono per aiutare noi povera gente.

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?

- Se sì, può dire quali sono?

**R.** No, non faccio nessuna attività sostitutiva, però ho deciso di cambiare lavoro e fra un mese inizierò da un'altra parte perchè per me continuare a gestire il tabacchi è troppo pericoloso.

## INTERVISTA 6

Sesso: Maschio

Età: 47 anni

Regione di residenza: Emilia-Romagna

Stato civile: Separato

Titolo di studio: Licenza media

Posizione lavorativa: Tirocinante nell'area dell'edilizia

Reddito: 0-1.000 euro mensili

Patologie fisiche: Nessuna

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Ho iniziato a giocare a dodici anni. Io sono cresciuto in un ambiente in cui c'erano bambini che giocavano per strada a sette e mezzo ed io giocavo con loro. Io vengo da un paesino in cui si giocava a tutto: a calcino a soldi, a stecca a soldi, alle carte a soldi, per natale si giocava a tombola. Perciò secondo me il mio problema ha vecchie origini..il gioco crescendo me lo sono portato dietro e gioco ancora qualche volta. Se avessi i soldi potrei giocare più spesso. Non volendo rubare e commettere reati per giocare, gioco poco.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Io gioco un pò a tutto ma preferisco giocare alle scommesse virtuali del calcio o alle slot machines.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Gioco maggiormente nelle sale gioco aperte fino a tarda notte perché magari il bar chiude e chi gioca è nel pieno dell'eccitazione da gioco.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Dipende dal budget disponibile. Oggi per esempio in tasca ho solo 15 euro e non ho neanche voglia di andare a giocare. Ma se avessi avuto in tasca 250 euro sarei andato a giocare anche oggi. Quindi le mie attività di gioco dipendono dal periodo. Io posso stare mesi senza giocare come andarci tutti i giorni della settimana. Adesso, rispetto al passato, cerco di giocare con la testa, cioè appena arriva lo stipendio lo utilizzo prima per i pagamento che devo fare...pago l'affitto, una stecca di sigarette, le bollette....poi quando rimangono 50 euro me li gioco. Ora invece che andare sotto zero nel conto come facevo prima che tornavo a casa avendo giocato anche l'ultimo euro, adesso almeno gestisco più razionalmente le spese e gioco in maniera meno distruttiva, nel senso che limito i danni.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?



- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Se io avessi qualcuno che mi dicesse i soldi che ho perso, perché io vorrei saperlo in maniera non approssimativa, forse smetterei, ma non ne sono sicuro. Perché io a volte penso che se sapessi quanto ho perso, vorrei fare una vincita grossa e poi smettere di giocare. Ma non so dirle se poi smetterei davvero.

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisci/ce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** Magari nell'ambito delle slot machine si conosce qualche giocatore che viene sempre lì, si fanno due chiacchiere. Però davanti alla macchinetta mi ci metto da solo. Anzi, preferisco che nessuno mi guardi perché da fastidio. Da fastidio se qualcuno guarda quello che fai ma anche solo se c'è qualcun vicino. Io voglio una relazione solo con il mio gioco.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinto a giocare d'azzardo?

**R.** La motivazione principale è quella di raddoppiare il denaro che hai. Ma poi mi sono reso conto che alla fine questo ragionamento non funziona perché si è spesso in perdita. E quello che mi fa più paura è che nonostante la consapevolezza acquisita della perdita io continuo ad andare a giocare. Io posso capire chi va a giocare e ancora non si è scottato....l'altro giorno ai G.A. c'era un ragazzino di diciotto anni che a me faceva quasi ridere perché pensavo "cosa ti sei giocato te?!"....Sono io che con tutti i buoni propositi che ho e con le perdite avute per non parlare delle conseguenze del gioco, mi stupisco che gioco ancora. Io quando entro in queste sale da gioco vedo solo dei gran disperati (l'operaio che prende 1.000 euro, quell'altro che lavora ogni tanto..) quindi c'è da dire quello dei giocatori d'azzardo sia un ceto sociale molto basso e che ci sia una relazione fra la provenienza economica di una persona e il gioco.

**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** L'emozione che io ho mentre gioco, paragonata a molti, è volgare, cioè è una cosa bella. La vincita è una bella sensazione. Le faccio un esempio, se io avevo un appuntamento con una ragazza per fare l'amore io pensavo: "prima vado a fare una giocata alla macchinetta poi forse vado da lei". La perdita, invece, a volte è già in preventivo. Tante volte sono entrato in una sala giochi, ho perso 400 euro e poi ci ho bevuto sopra e sono andato a casa a dormire. Molte volte di fronte alla perdita si prova disperazione, si sentono proprio sensi di colpa....avrei dovuto comportarmi diversamente...restituire a qualcuno 100 euro...sarei dovuto andare domani sera con mia figlia a mangiare la pizza...Ci si sente una nullità.

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** Sì, io fumo e faccio uso di alcol e in passato utilizzavo cocaina ed eroina. Nel mio trascorso è successo che magari stavo attaccato alla macchinetta 14-15 ore di fila e andavo nei bagni del bar dove ero e mi facevo una riga o un pippottino, poi bevevo, poi giocavo. Usavo cocaina o eroina. L'eroina era meglio dopo il gioco per alleviare lo stato di agitazione ma fumata la usavo anche durante il gioco. Il gioco va a

braccetto con l'alcol, con la cocaina...per stare davanti alla macchinetta così tante ore, bevendo dieci sambuca riesci a sopportare anche la fatica.

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** Alla fine il gioco sono io. Nel senso che è la mia persona.

**D.** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** Io ho avuto dipendenza da alcol, da cocaina e da eroina. Io non so dirti quale dipendenza è peggiore, ma so dirti che la dipendenza da gioco è molto forte...perché rilassa, dà gratificazione e poi si gioca con l'idea di guadagnare soldi, magari per pagare l'affitto. Io per esempio già penso che al dieci del mese prenderò lo stipendio e non vedo per poter fare una giocata con l'idea di raddoppiare i soldi presi. A raddoppiarli è un attimo, o rosso o nero, nel senso che metto 400 euro su una squadra che gioca e se vinco 1.000 bene sennò perdo 400 euro, quindi ho un 33% di possibilità di vincere perché può uscire l'1, l'x o il 2. Inoltre, a volte con le macchinette si fanno delle cose...a volte o giocato 27 euro a giocata..e magari ho anche bevuto mentre giocavo...e poi mi rendo conto che con 100 euro invece avrei comprato tante cose per mia figlia. Mentre si gioca non si dà proprio valore ai soldi. Un paio di mesi fa sono entrato in una sala giochi con 500 euro alle 2.00 e alle 9.30 non avevo più un euro, perdendo anche la cognizione del tempo. E poi i suoni e le immagini dei bonus delle macchinette attraggono/ipnotizzano e influiscono molto sulla dipendenza da gioco perché sono proprio belle. Infatti, quando si entra in una sala di slot machine si sceglie la macchinetta che più ci piace. Io ho anche amici che per il gioco sono proprio nella merda.

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Sicuramente se hai puntato molti soldi in una macchinetta e vai nel bagno e qualcuno ti frega il posto non va bene. Se succede si può anche litigare. In qualche caso, se uno deve andare a ritirare soldi al bancomat per giocare è capitato che il gestore del bar metta il cartello sulla macchinetta con scritto "occupata". Ad un amico è successo che al Bingo di Cesenatico ha puntato 5.000 euro in una macchinetta, ha detto con il buttafuori che doveva andare a Forlì a prendere altri 5.000 euro...ha dato qualche soldo al buttafuori di colore che gli ha tenuto la macchinetta occupata per quaranta minuti. Inoltre nel mio caso, come credo in generale fra i giocatori non si instaurano rapporti di amicizia ma occasionali, nei contesti di gioco. Nonostante le storie dei giocatori siano tutte diverse, le relazioni fra loro- e non solo - che instaurano generalmente sono finalizzate a rimediare dei soldi ai limiti della legalità o dell'illegalità. Per esempio ai G.A. l'altro giorno ho sentito questo giocatore che diceva che alle 2.10 era diventato babbo, alle 2.15 ha rubato il bancomat alla moglie in ospedale e ha giocato. Io, invece, ho rubato 1.800 euro dal portafoglio della mia convivente.

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** Le macchinette secondo me sono truccate...nel senso che i gestori delle attività di gioco ti dicono che le macchinette dovrebbero darti il 70% di quello che incassano ma magari i gestori le manomettono e ti danno il 20% o il 30%. È una cosa che sappiamo noi giocatori.

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Alcune volte gioco e lavoro non si conciliano. Io ho perso tre lavori per il gioco.

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** Ho fatto un pò di tutto...Ho chiesto finanziarie, chiesto prestiti ai fratelli ad amici e rubato soldi.

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** I miei genitori non giocavano...al massimo mio babbo faceva una partitina al bar e vinceva una caramella. Ma noi siamo cinque fratelli maschi e giochiamo tutti. Il mio fratello che aveva i ristoranti in Belgio si è giocato tutto.

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** I miei familiari lo hanno saputo perché i conti non tornavano o perché io combinavo qualche illecito per finanziare le giocate come le ho detto prima, finendo in galera. Un giorno la mamma di mia figlia mi ha detto che avrebbe preferito che io l'avessi tradita con un'altra donna piuttosto che giocare. Il gioco sgretola ogni parte della vita sociale di un uomo.

**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** Quando sono stato carcerato dai trentadue ai trentasei anni mi avevano arrestato per furti, poi mi avevano arrestato in Belgio, ho fatto un anno e mezzo in Belgio...la storia è lunga....io sono scappato dall'Italia perché mi doveva arrivare il definitivo di due anni e mezzo allora sono scappato. Fra l'altro io sono sempre scappato da tutti....io una mattina stavo lavorando magari in armonia con tutti i miei colleghi e il giorno dopo non mi vedevano più...sparivo....Tornando alla pena definitiva di due anni e mezzo che io dovevo scontare, dato che io ho tre fratelli che hanno ristoranti in Belgio, avevo pensato di scappare e non scontare la pena. Ma poi è successo che mi hanno arrestato alla frontiera per cinquanta grammi di eroina e dunque ho fatto un anno e mezzo di carcere in Belgio...e non ti dico cos'ho passato in quei carceri lì...altro che l'Italia...e poi mi hanno dato l'espulsione dal Benelux (Paesi Bassi, Belgio, Lussemburgo), mi mettono su un aereo e al ritorno in Italia ho dovuto scontare due anni e mezzo di definitivo quindi in totale ho fatto 4 anni e un mese che sono stati lunghissimi. Io ero abituato a fare carcerazioni di massimo 8-9 mesi. Poi ho finito di scontare la pena ad agosto 2001 e per dieci anni non sono stato più arrestato...lavoravo, nel 2005 mi è nata la bimba e allora ero ancora più motivato a stare tranquillo. Poi nel 2009 lavoravo a Cervia, facevo il pizzaiolo e un giorno ho

perso l'intero stipendio alle macchinette, circa 2.000 euro...e allora ogni tanto ho commesso qualche furto che era andato bene...ma quel giorno sono stato tutta la notte in giro a giocare e bere e la mattina volevo rientrare a casa a Forlì con la moto per fare una doccia. Sono andato per noleggiare la moto ma in quelle condizioni non me l'hanno data ed io cercavo di persuaderli dicendo che avrebbe garantito il mio datore di lavoro. Dunque il noleggio ha chiamato il mio boss che non ha garantito e io sono andato a litigare con lui che mi ha licenziato. E da lì poi mi hanno arrestato per un furto d'appartamento e ho scontato altri due anni e mezzo. E dal 2010 ad oggi sono entrato ed uscito dal carcere per furto...Il gioco distrugge..perdi il lavoro, le relazioni con i tuoi parenti e con le persone care, si raccontano un sacco di bugie per coprire l'attività di gioco, si fa sempre l'incassato e poi se si perdono dei soldi - non avendo un'entrata come per esempio 3.000 euro al mese - si cerca di tamponare chiedendo prestiti e si è portati a compiere azioni come furti. Inoltre, mi è capitato di giocare in bische clandestine. Cioè ci trovavamo in una casa a giocare d'azzardo, a poker o a carte...cose improvvisate...e nelle carriere di gioco così lunghe per un giocatore è normale trovarsi in queste situazioni...

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?

**R.** Io ho compiuto dei furti. Inoltre, so che alcune gare sportive sono truccate. Ed ancora, succede che giocando a carte due sono d'accordo e sperano negli altri che giocano. Però io non sono mai capitato in situazioni così.

**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** Ci sono stati conflitti con la mia compagna ma grazie a dio ho sempre cercato di tenere la mia famiglia lontana dai problemi. Però per noi giocatori c'è effettivamente il rischio di ritorsioni per prestiti non restituiti. Poi c'è stato qualche episodio in cui ho perso la testa nel senso che io magari avevo perso, tornavo a casa e la mia convivente mi faceva le scenate perché ero andato a giocare... però poi io sono un tipo che sbatte la porta di casa, esce e quando sono tranquillo rientro.

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** Non ho mai giocato online.

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** Non mi è mai capitato ma so che in parecchi posti lo fanno cioè ci sono persone che fanno strozzinaggio e ti aspettano all'uscita come degli avvoltoi. Per esempio, io so che nei casinò ci sono degli strozzini...

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

**R.** So che a Rimini c'è un'alta percentuale di attività di gioco gestite dall'ndrangheta.

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?

**R.** Me ne sono sempre reso conto ma nonostante ciò ho continuato a giocare, almeno adesso gioco responsabile.

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?

**R.** Io ho capito che se ci vogliamo prendere in giro possiamo continuare a sognare, a giocare, a rimanere bambini e fare gli scemi però alla fine il prezzo da pagare, in tutti i sensi, è troppo alto.

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?

**R.** Ho tentato più volte ma ancora oggi quando posso continuo a giocare.

**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?

- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

**R.** Io sono arrivato al Ser.T. di mia idea e volontà. Io mi sono presentato al Ser.T. in quanto lo conoscevo essendo venuto qua in precedenza per le altre dipendenze.

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?

**R.** Partecipo ai G.A. il martedì sera.

**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

**R.** Io il martedì sera frequento il gruppo dei giocatori anonimi però il problema è che non c'è l'anonimato. Bisognerebbe che noi di Forlì andiamo a Cesena o a Bologna. È inutile dire agli incontri che ci si chiama con un altro nome quando magari conosco un altro giocatore del gruppo. Questo anonimato mi sembra un pò una barzelletta. Spostandosi di qualche chilometro invece può avere più senso frequentare i G.A. Inoltre, un altro problema consiste nel fatto che torno alle sei del pomeriggio a casa dal lavoro, sono stanco, devo preparare da mangiare, fare la doccia, i G.A. si incontrano alle 21.30 fino alle 23.00 e certe volte sono troppo stanco per partecipare alle riunioni. Allora avevo smesso di andare ai G.A. ma ora ho bisogno di riandarci perché poi tutto parte da sé stesso....non è il gruppo in sé che agisce da terapia ma la volontà di smettere e fare il possibile per farlo. Per esempio io mi sono drogato per quindici anni però quando sono uscito dal carcere dopo quattro anni e un mese ho detto aspetta un attimo....ho dato troppi anni della mia vita a delinquere per cosa? Per farmi una riga di cocaina? Basta. E ho smesso. Ma con le sostanze non con il gioco. Io speravo di più di seguire una terapia psicologica individuale specifica per il gioco d'azzardo almeno una volta alla settimana perché sa noi giocatori quando creiamo un problema siamo molto abili a tamponarla, quindi il tempo passa, ci si dimentica del problema creato perché l'abbiamo risolto e quindi torniamo a giocare...Invece, qui al Ser.T. io vengo per le altre dipendenze mentre per il problema del gioco d'azzardo frequento i G.A. ma come le ho detto non mi trovo molto bene.

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?

- Se sì, può dire quali sono?

**R.** Mi prendo più cura di me stesso.

## INTERVISTA 7

Sesso: Maschio

Età: 30 anni

Regione di residenza: Emilia-Romagna

Stato civile: Celibe

Titolo di studio: Diploma di scuola media superiore

Posizione lavorativa: Operaio

Reddito: 1.600 euro mensili

Patologie fisiche: Nessuna

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Ho iniziato a giocare che avevo diciotto anni, nel 2015, fino al 2015. E non gioco più, zero. Praticamente ho iniziato perchè giravo sempre al bar con gli amici da ragazzino e dopo è successo quello che è successo...i miei amici del bar giocavano anche loro...facevamo sempre le due-tre di notte al bar e così è andata..

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Giocavo principalmente alle vlt e al poker online.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Al poker giocavo principalmente nel bar...a poker live...giocavo con gli amici e a volte si aggiungeva anche qualche sconosciuto...poi al poker online giocavo da casa e per giocare alle macchinette andavo alla sala giochi.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Praticamente il weekend fisso e poi qualche volta capitava anche fra settimana. E il weekend funzionava che mixavo un pò, cioè giocavo sia di qua che di là...e giocavo più volte al giorno cioè al pomeriggio e alla sera...di solito al pomeriggio andavo in sala giochi per giocare alle vlt e la sera giocavo a poker....quando non incontravo i miei amici al bar, la sera giocavo online per passare il tempo e sentirmi meno solo...In media giocavo quattro volte per settimana.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** In media alle macchinette giocavo 500-600 euro al giorno e al poker non saprei...ti faccio un conto totale...solamente al poker online ho perso intorno ai 16.000 euro...Complessivamente, non me lo fare ricordare valà, avrò perso per me sugli 80.000 euro.

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** Come ovvio al poker live giocavo in condivisione, mentre alle macchinette e a poker online scommettevo da solo...e mi dava anche fastidio se qualcuno guardava quello che facevo!

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinto a giocare d'azzardo?

**R.** Ma io sono stato sempre attratto dal gioco...mi piaceva vincere...e ci sono dei mesi che vinco anche 6-7 mila euro...i soldi che ho vinto li ho vinti al poker, lì usi l'abilità...solo che dopo comunque ero entrato in un giro dove spendevo fra il gioco e i night alla sera...cioè teoricamente quando vincevo me li andavo a sputtanare a troie in poche parole...praticamente facevo sempre "meno" il "più" non esisteva.

**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Prima del gioco mi sentivo moralmente sù forse perchè ho sempre avuto i soldi in tasca fin da ragazzino quindi sapevo di potermi permettere di giocare...però si pensa sempre al gioco, quindi è una fissazione, mentre durante il gioco si è eccitati perchè lo si fa per vincere, poi mi sono trovato in alcuni momenti quando perdo che non c'ero più con la testa...ero nervoso, arrivavo a casa che rispondeva male a mia mamma.

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** Io sono un fumatore ma solo sigarette, non ho mai fatto uso di stupefacenti, quelli zero.

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** È un vizio...e ovviamente una dipendenza senò non sarei in carico al Ser.T.

**D.** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** No. Anche quando andavo al night non ritengo di aver avuto una dipendenza da sesso è che dopo aver giocato si decideva di andare in gruppo al night...però ho avuto spesso la morosa...

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Rispetto al tavolo non c'è...la regola è una "al tavolo nessun amico". Invece, alle macchinette la regola è quella di "rispettare la priorità" degli altri, cioè se uno sta giocando ad una macchinetta bisogna attendere che il giocatore decida di andarsene, se invece va al bagno, oppure a prendere qualcosa al bar o a ritirare al bancomat bisognerebbe aspettare...però mi è successo in passato anche di vedere risse, cose non belle...E lei capisce che è normale perchè io magari la macchinetta la carico, spengo 1.000 euro e poi magari vado al bancomat dieci minuti per prelevare e nel frattempo arriva qualcuno e inizia a giocare su quella macchinetta...mettiamo l'ipotesi che vinca anche...parte la vena...

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** Nelle slot no, non ci sono. Invece nel poker sì, più che credenze ci vuole abilità soprattutto nel poker dal vivo...però dipende a che livello ..adesso faccio fatica però a spiegare.

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Allora sono già cinque anni che faccio due turni o 6.00-13.00 o 13.00-20.00 e giocavo principalmente durante il weekend e quando avevo il turno la mattina...cioè poi uscivo e andavo a giocare.. Mentre prima facevo 6.00-14.00 e 14.00-22.00 quindi quando uscivo alle 22.00 facevo mattina per giocare...e lo stipendio mi durava poco...dopo avevo mia mamma che mi aiutava, quindi bene o male me la sono sempre sgavagnata...

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** Ripeto con il mio stipendio, poi se avevo bisogno chiedevo aiuto a mia mamma...di prestiti non ne ho mai fatti, zero...al massimo mi è capitato di chiedere prestiti agli amici ma cifre basse. Il problema è stato che avevo un buon stipendio e quello che avevo giocavo e quando ero a corto a fine mese smettevo.

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** No, in famiglia nessuno, io ho una sorella e un fratello più grandi e nessuno gioca, mia mamma zero e mio babbo anche.

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** I miei familiari lo hanno saputo attraverso i resoconti che arrivavano a casa dalla banca, c'erano tutti meno perciò l'hanno scoperto. Poi quando hanno saputo la motivazione non l'hanno presa benissimo, poi in realtà io il babbo non ce l'ho più perciò mi riferisco a mia mamma e ai miei fratelli..non hanno reagito bene..mi hanno tagliato la carta ricaricabile, la postpay e mi hanno sequestrato tutte le carte di prelievo. Da quel momento, che è stato nel settembre 2015, abbiamo pensato che dovevo risolvere il problema e a dicembre sono andato dalla psicologa al Ser.T. e sono riuscito a smetter, non vado proprio più neanche al bar.

**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** Sì, varie volte ho giocato in bische in circoli. Sarò andato due o tre volte però non sono mai stato beccato dalla Polizia o dalla Finanza perciò non ho nessuna denuncia a carico.

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?

**R.** No questo no, sono incensurato.



**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** Più che altro ero sempre nervoso, ero diventato bugiardo e poi ero anche poco socievole, stavo dileguato...stavo prendendo una brutta strada. È anche successo che la sera andavo a casa della morosa, ci stavo un'ora invece che tre ore e dopo magari le spie le dicevano che mi avevano visto in giro...perchè andavo a giocare...e di conseguenza venivo lasciato. Poi litigavo in casa. In sostanza avevo problemi di comportamento.

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** No. Però giocando a poker online a volte ho avuto l'impressione di giocare contro una macchina, non una persona, cioè di non avere come avversari persone, però non ne ho la certezza.

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** No, mai successo.

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

**R.** Una volta a me faceva piacere perchè ero appassionato di gioco. Ora per me potrebbero anche chiudere che non me ne frega niente, anzi meglio!

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?

**R.** Praticamente, quando i miei parenti mi hanno sequestrato le carte ero arrivato nel conto a zero, mi ero appena mangiato 7.000 euro in cinque giorni e quindi era chiaro che la situazione era diventata grave e ho deciso di smettere. Ero proprio arrivato al fondo...già prima comunque mi ero reso conto che la mia testa era fissata con il gioco...ma continuavo a giocare perchè non riuscivo a smettere anche se ogni volta che perdevo mi dicevo "non gioco più" ma fino alla volta successiva, non mi sono mai fermato.

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?

**R.** Perchè non andava bene più niente. Soprattutto ha inciso il fatto che ero in grave difficoltà economica, poi avevo cambiato in negativo i miei comportamenti e la mia famiglia aveva saputo tutto e quindi ho deciso che era arrivato il momento di uscirne.

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?

**R.** Ho tentato parecchie volte ma non ci sono mai riuscito.

**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?

- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

**R.** L'idea di contattare il Ser.T. è stata la mia e mi sono trovato benissimo lì in cura, la psicologa è una bravissima donna, mi ha dato veramente una mano e sono riuscito a smettere completamente di giocare.

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?

**R.** Ho fatto solo terapia individuale con la psicologica. Andavo una volta ogni due settimane dalla psicologa e adesso ho anche smesso perchè ne sono completamente uscito. Secondo me è stato determinante anche il fatto che volevo proprio uscirne, ho messo la testa a posto. Adesso mi sono anche ripreso economicamente, avrei anche potuto avere molti più soldi ma non mi lamento.

**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

**R.** No. Io sono contentissimo.

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?

- Se sì, può dire quali sono?

**R.** Nessuna! Anzi non vado più al bar.

## INTERVISTA 8

Sesso: Maschio

Età: 31 anni

Regione di residenza: Emilia-Romagna

Stato civile: Celibe

Titolo di studio: Diploma di scuola media superiore

Posizione lavorativa: Operaio

Reddito: 1.600-2.000 euro mensili

Patologie fisiche: Nessuna

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Ho iniziato dieci anni fa, adesso gioco fra il sì e il no...è un bel periodo che non gioco più, però ogni tanto sì. C'è ancora il problema anche se sicuramente non è intenso come prima. Io sono rumeno, mi sono trovato in Italia da solo, non conoscevo nessuno e siccome mi piace il calcio un giorno sono entrato in una sala scommesse e ho fatto una puntata. Poi aspettando il risultato della partita ho messo qualche soldo anche nella macchinetta, per passare il tempo fino al risultato del calcio...è stata la rovina.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Giocavo alle slot machine e facevo le scommesse sul calcio.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Giocavo negli ambienti preposti..le ricevitorie, le sale da gioco...andavo più o meno sempre negli stessi posti. Adesso quelle pochissime volte che vado è uguale, gioco dove capita.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Tutti i giorni...non sapevo cosa fare.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Negli ultimi sei mesi non ho giocato, prima invece giocavo circa 500 euro a settimana. In totale non le so dire ma sicuramente ho speso troppo nel gioco.

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** Giocavo sempre da solo.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinto a giocare d'azzardo?

**R.** Ci sono più motivazioni. Ho iniziato per caso, poi essendo una persona un po' testarda e impulsiva pensavo "io devo avere la meglio sulla macchinetta"...che è un ragionamento stupido... poi il desiderio e il tentativo di riparare la perdita, e infine anche la solita noia. Per quanto riguarda l'influenza della pubblicità sui media e in rete, quando ho iniziato a giocare ancora non c'era ma poi ritengo che abbia una forte influenza ti viene il desiderio di giocare, di provare e ora la pubblicità è dappertutto. Comunque credo che la rovina di tutti i giocatori sia il tentativo di recuperare la perdita.

**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Durante hai la testa solo nella partita, nella giocata, dopo c'è l'incazzatura perché sicuramente perdi..e prima assapori il piacere di aspettare la giocata e senti un eccitante nervosismo...qualcosa del genere.

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** No, neanche il tiro di una sigaretta.

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** Non saprei definirlo, forse è un "furto legalizzato".

**D.** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** No, non avuto altri problemi.

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Non ho nessun rapporto con altri giocatori e non ho mai partecipato a giochi di gruppo.

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** Si pensa solo che più carichi la macchinetta più hai possibilità che ti faccia vincere.

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Tempo fa giocavo forte, la mia fortuna è stata non tralasciare il lavoro che ho sempre svolto scrupolosamente, però non riuscivo a salvare nemmeno una parte dello stipendio anzi facevo i debiti.

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** Sì, ho chiesto aiuti economici a volte ai miei genitori, anche a colleghi di lavoro e agli amici ma non sapevano a cosa servivano i soldi perciò non c'è stata nessuna rottura di rapporti con nessuno anche perché ho restituito tutto.

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** Sì. Mio nonno era un grande giocatore di poker ma non so fino a che punto si è spinto.

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** La mia compagna lavorava in un'agenzia di scommesse, dunque lei sapeva tutto ancora prima che diventassimo una coppia. Sicuramente lei sapeva a cosa andava incontro ma ha accettato la situazione. Mi ha aiutato tantissimo a contenermi e a rallentare. I miei genitori invece vivono ancora in Romania e non hanno saputo niente del gioco, anzi è stato ridicolo quando gli ho chiesto soldi in prestito perché in teoria sono io che sono venuto in Italia in cerca di una situazione migliore..ma mi hanno aiutato come potevano, io ho detto che mi servivano i soldi per sistemarmi in Italia con la casa e quando ho potuto gliel'ho restituiti.

**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** No.

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?

**R.** No.

**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** Quando ho iniziato ero solo, adesso ho una compagna, abbiamo fatto tantissime litigate, a volte lei rimaneva incredula per i miei comportamenti ma niente che riguarda situazioni così gravi.

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** Non ho mai giocato online.

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** No no, mai assolutamente, non sono arrivato fino a quel punto. So benissimo come funziona perché in Romania ho degli amici che fanno un po' questo tipo di cose, mi sono tenuto ben lontano, se trovavo qualche amico o collega bene, altrimenti lasciavo perdere. Ho abitato a Rimini qualche anno e andavo a giocare lì, dentro le sale c'è sempre qualcuno che fa strozzinaggio o vende droga ma se non hai l'occhio allenato non li riconosci.

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

**R.** I gestori non sono a posto, in qualche maniera hanno contatti con la malavita. Ovviamente non ho le prove ma so che la gestione non è pulita.

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?

**R.** Quando ho cominciato a giocare forte, e continuavo a farlo senza riuscire a smettere.

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?

**R.** Ho smesso totalmente da sei-sette mesi. Sono tre anni che non gioco più forte, purtroppo ogni cinque sei mesi ho delle ricadute ma gioco poco tipo 20 euro. Quello che mi ha aiutato e mi spinge a smettere non è tanto la situazione economica ma il fatto che non mi sento bene psicologicamente. Ho deciso da solo. Ho chiesto aiuto a mia sorella che sta in Italia anche lei e nonostante non abbia reagito bene mi ha aiutato tanto. Non è neanche contenta della relazione con la mia compagna perché ho confidato con mia sorella che lei sapeva già tutto ancora prima di metterci insieme e che ha sempre accettato bene o male la situazione, quindi non si parlano.

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?

**R.** Ho tentato due volte.

**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?

- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

**R.** Mia sorella si è interessata e ha preso i contatti con il Ser.T., mi ha fissato un appuntamento.

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?

**R.** Faccio colloqui con la psicologa e con il gruppi dei giocatori anonimi ho provato ma "teniamoci per mano e cantiamo una canzone" proprio non fa per me. I gruppi secondo me potrebbero aiutare parecchio perché lo scambio di opinioni fra persone che hanno vissuto le stesse cose può aiutare, ma così come sono fatti no. Sono tre

anni che vengo al Ser.T. e prima venivo due o tre volte al mese, adesso una volta...vorrei riuscire a smettere completamente.

**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

**R.** Posso parlare solo dei colloqui con la dottoressa, direi che sono soddisfatto. Quando ci vediamo parliamo di tutto non solo del gioco, dei miei problemi, della famiglia, del lavoro e mi aiuta molto.

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?

- Se sì, può dire quali sono?

**R.** Sì, ho sostituito la dipendenza occupandomi dei miei figli.

## INTERVISTA 9

Sesso: Femmina

Età: 54 anni

Regione di residenza: Emilia-Romagna

Stato civile: Coniugata

Titolo di studio: Licenza media

Posizione lavorativa: Disoccupata, prima facevo la macellaia

Reddito: 1.200 euro mensili

Patologie fisiche: Ho sofferto di depressione inoltre nel 2005 sono stata operata ad una mano e al seno. Alla mano mi sono operata perché facendo la macellaia da tutta la vita, muovevo le dita solo a scatti; mentre al seno ho fatto un intervento perché la tiroide mi aveva creato un nodulo.

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Io ho iniziato nel maggio 2005...Fino a quando ho avuto problemi di soldi perché dovevo pagare il mutuo per l'acquisto dell'appartamento, non ho mai pensato al gioco, anzi ero una gran risparmiatrice. Invece, una volta pagato il mutuo mi sono ritrovata con qualche soldo in più, inoltre facevo l'orario continuato al lavoro dalle 7.00 alle 14.00 e avevo preso l'abitudine di fermarmi, prima di rientrare a casa, in un posto nel tragitto dal lavoro verso casa in cui avevano il bar ma anche il negozio in cui poter fare la spesa. Perciò io andavo a fare la spesa poi passavo al bar e prendevo il caffè e le sigarette. Comunque al bar mi piaceva molto fermarmi prima di rientrare a casa dal lavoro e dover accudire mia madre che è invalida al 100%. In questo bar c'era una sola macchietta e un giorno ho visto un uomo che giocava e aveva vinto e allora io ho voluto provare per curiosità. Ho provato, facendomi insegnare dal gestore del locale, e con 1 euro ho vinto 2 euro e ho pensato che non aveva senso ritirarli ma li ho investiti in un'altra partita...Da quel momento per molti mesi la mia attività di gioco è andata avanti così, giocando 1-2 euro per volta, e non era una fissazione. Fino a che un giorno con 1 euro ho vinto 100 euro e da quell'episodio ho iniziato a pensare di giocare più spesso, sono cambiata...fino ad arrivare al 2015 in

cui sono snaturata, non ero più io a controllare il gioco ma era il gioco che controllava me. Adesso non gioco più. Sinteticamente, ho giocato dal 2005 al 2006 e l'ultimo mese è stato il più critico, in cui, magari in casa, quando ancora c'erano entrambi i miei genitori, se dimenticavano 5-10 euro, li prendevo per andare a giocare. E lo facevo con lo scopo di giocare, di vincere e di restituirli. Poi ho avuto una ricaduta nel 2015, ho giocato solo una ventina di giorni ma che però sono stati devastanti perché gli anni che sono stata senza giocare è come se non li avessi mai vissuti. Cioè avevo accantonato il gioco ma con esso non avevo mai chiuso. La ricaduta è stata associata ad un periodo di fatica e stress in quanto io ho la mamma disabile al 100% e, dopo la morte di mio padre, io mi sono fatta carico di lei rimanendo anche a casa dal lavoro, piuttosto che pagare una badante, ma non ero pronta per sopportare questa situazione. Fra il dispiacere per la morte di mio padre, la fatica dell'accudimento di mia mamma, che peraltro aveva un carattere difficile, una mattina che avevo litigato con mia mamma, che aveva 2 euro nel portafoglio, invece che prendere il caffè in casa ho deciso di andare al bar vicino casa, dove c'erano delle macchinette, per distrarmi un pò. Ho giocato i 2 euro e ne ho vinti 20...così ho ricominciato a giocare e non riuscivo più a smettere. Mi sono curata una volta uscita dall'ultima struttura in cui ero in carica per gioco d'azzardo ho giocato ancora un paio di partite...a quel punto mio marito mi ha chiesto di scegliere fra lui e il gioco. Allora sono andata ai GA e ho smesso di giocare definitivamente.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Io giocavo solo alle slot machine.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Come detto poco fa, mi recavo nel bar collocato nel tragitto dal posto di lavoro a casa.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Io giocavo tutti i giorni.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Se avevo 100 euro li giocavo; se ne avevo 200 li giocavo. Giocavo i soldi che avevo in tasca. In totale, per fortuna, non mi sono danneggiata più di tanto. Dal 2005 che ho iniziato al giugno 2006 avrò perso massimo 3.000 euro, diciamo che non ho contribuito alle spese di casa. Nella ricaduta del 2015, invece, ho fatto meno danni...ho venduto un pò di oro e ho ritirato qualche soldo dal conto corrente. A quel punto, ho avvisato subito mio marito del fatto che avevo ricominciato a giocare e abbiamo fatto le firme congiunte nel conto perché io avevo paura di giocare tutti i risparmi.

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** Il gioco delle slot machine non è fatto per la condivisione e se qualcuno guarda o dice qualcosa dà fastidio al giocatore che diventa suscettibile. Eravamo solo io e la macchinetta.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinto a giocare d'azzardo?

**R.** Il motivo per cui ho iniziato è stata la curiosità, poi giocavo per vincere e, alla fine, il gioco era diventato un'ossessione data dalla voglia di vincere ma proprio anche dalla voglia di giocare. Lo stato di trasporto che si prova di fronte ad una macchinetta mette una tale adrenalina, specialmente se si vince, che porta a giocare tutti i soldi che si hanno. Il gioco porta a giocare. Quindi, non si gioca con l'idea di una vincita che possa cambiare l'esistenza ma è l'opposto, si gioca quando si hanno i soldi in tasca per giocare.

**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Prima di iniziare a giocare si prova contentezza perché sai che stai andando di fronte alla macchinetta con la possibilità di vincita e inoltre si ha voglia di giocare, ma poi, mentre si gioca, si cambia...in caso di vincita si è euforici mentre in caso di perdita si diventa nervosi e non si vede l'ora di rimediare subito i soldi per poter continuare il giocare. E se i soldi non si hanno si arriva a casa depressi, nervosi, anzi, a volte si attacca per primi...cioè cambiano anche le relazioni in casa. Addirittura mi rendevo conto che dopo aver giocato, se guidavo avevo la vista alterata cioè nella mia mente visualizzavo ancora la macchinetta, stavo ancora giocando, tant'è che qualche volta stavo quasi per finire nel fosso. La strada la facevo perché la conoscevo a memoria, però a volte mi sono trovata vicino al fosso. E quando arrivavo a casa pensavo solo a rimediare i soldi per giocare il giorno dopo e a cosa dover dire il giorno successivo per non farmi scoprire.

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** Sono fumatrice ma non ho mai fatto uso di alcol o droghe.

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** Il gioco d'azzardo è rovina. Io non ho mai provato né l'alcol né la droga, ma credo che sia una dipendenza uguale anzi una dipendenza molto grave. Solo che molti dicono che il gioco è un vizio...

**D.** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** No. Non lo so.

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Basta non invadere lo spazio altrui. Oppure se un giocatore si alza per andare al bagno o a ritirare i soldi nessuno deve andare a giocare nella sua macchinetta fino al momento in cui se ne va via. Un altro esempio, se uno sta giocando gli altri devono stare dietro e stare zitti e si fa la fila per mettersi alla macchinetta a giocare. Se qualcuno non rispetta queste regole si diventa cattivi cioè arroganti ed anche violenti.

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?



**R.** L'unica cosa che si dice è che quando una macchinetta vince bisogna cambiarla perché per un pò di tempo incasserà solo prima di far vincere ancora soldi. Nella pratica io giocavo sempre alla stessa macchinetta e magari 10-20 o anche 100 euro le vincevo...

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Ai G.A. ho sentito che qualche giocatore se rimaneva senza soldi non andava neanche più a lavorare...Io per fortuna non sono mai mancata al lavoro per il gioco, al massimo se mi chiedevano di fare dello straordinario non lo facevo o facevo solo un'ora per andare a giocare prima possibile, però le mie ore di lavoro le ho sempre fatte...anche perché mi servivano i soldi per andare a giocare...

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** Non ho mai chiesto prestiti ma, come le ho detto, andavo a ritirare i soldi dal mio conto in banca e basta.

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** Nessuno. Cioè io vengo dalla campagna e, quando ancora non c'era la televisione, d'inverno si usava ritrovarsi e giocare a briscola e a maraffone. Ma non si faceva abitualmente e, inoltre, non si giocava a soldi ma al massimo si scommetteva una bevuta o qualche cosa da mangiare come le caramelle. Inoltre, per Natale si giocava a tombola.

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** È capitato che di solito io con 50-60 euro, massimo 100 euro, facevo una settimana...facevo benzina, prendevo le sigarette, il caffè e facevo la spesa...Mentre, successivamente, facevo molti prelievi con il bancomat per giocare. E, siccome mio marito quando mi arrivava lo stipendio prendeva l'assegno e andava in banca a cambiarlo, è capitato che un giorno ha chiesto l'estratto conto e ha visto che avevo fatto molti prelievi. Non mi bastavano più 250-300 euro a settimana. I primi tempi, quando mio marito mi chiedeva cosa facevo con quei soldi, io trovavo delle scuse. Inizialmente lui credeva a quello che gli dicevo. Però poi, io dopo il lavoro rimanevo molto tempo al bar a giocare dicendo con mio marito che facevo degli straordinari al lavoro; mentre lui, andando a ritirare il mio stipendio tramite assegno in banca, si è reso conto che gli straordinari non erano pagati. In quel momento mio marito ha capito che c'era qualcosa che non andava. Così un giorno ha deciso di seguirmi all'uscita dal lavoro e ha visto la mia macchina parcheggiata davanti al bar, lui è entrato e mi ha visto mentre giocavo...Io poi gli ho raccontato tutto ma a quel punto, dopo un anno che giocavo, ero già andata in depressione perché mi rendevo conto che non riuscivo più a smettere di giocare. Comunque della mia attività di gioco sono al corrente solo mio marito e mia mamma. Mia mamma lo sa perché io e mio marito gliel'abbiamo detto. La prima reazione di mia mamma è stata quella di mettersi a piangere mentre mio marito era sollevato dall'idea di aver capito cosa mi faceva stare

male. Anche perché mancando dei soldi mio marito all'inizio pensava che io avessi un altro e lo pensava anche mia mamma che dormiva nella camera vicino alla nostra e qualche volta ci ha sentito parlare della questione dei soldi che mancavano. Mia mamma addirittura era arrivata a pensare che quest'uomo mi ricattasse per non dire niente a mio marito.

**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** No, mai.

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?

**R.** No.

**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** Le principali ripercussioni hanno riguardato cambiamenti nel mio carattere e dunque nelle relazioni con i miei genitori e mio marito. I rapporti erano diventati più freddi. Inoltre, si diventa più aggressivi, dà fastidio tutto. Soprattutto in caso di perdita, se non si hanno altri soldi da investire immediatamente nel gioco, si torna a casa nervosi e irascibili e può capitare di litigare, ma anche di essere i primi ad attaccare, in realtà perché si vuole mascherare l'attività di gioco...con il gioco si diventa "*Doctor Jekyll e Mr Hyde*"...non te ne importa niente di niente ma solo di giocare...

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** No, mai. Ma il gioco online penso che sia veramente devastante. Io non ho il computer e non l'ho voluto perché conoscendo il mio problema. Il problema è che online il gioco è disponibile 24 ore su 24 e oramai tutti abbiamo uno smartphone...quindi per chi gioca online la dipendenza può essere ancora più forte e difficile da smascherare. Per non parlare del fatto che i bambini sono fin da piccoli socializzati al gioco online per farli stare più buoni...

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** No, mai.

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

**R.** Io posso dirle che andavo a giocare solo nei bar del tragitto da casa al lavoro, ce ne erano tre. Io preferivo andare in un bar che aveva di fianco anche un piccolo supermercato così facevo anche la spesa. Ma se quel bar era chiuso andavo in un altro...Varie volte ho visto i gestori che aprivano le macchinette, prendevano o mettevano i soldi...ma io non ho mai visto nulla di strano da segnalare.

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?

**R.** Me ne sono resa conto innanzitutto perché inizialmente investivo 1-2 euro per giocata mentre con il passare del tempo ho iniziato a non avere il controllo dei soldi spesi nel gioco. È capitato che di solito io con 50-60 euro facevo una settimana (facevo benzina, prendevo le sigarette, il caffè e facevo la spesa), mentre dopo facevo molti prelievi per giocare. Più giocavo e più volevo giocare. Il gioco mi era entrato talmente in testa che persino la notte sognavo di giocare. Inoltre, prima i soldi li ritiravo e li utilizzavo, per esempio per fare la spesa; successivamente, invece, i soldi che vincevo li utilizzavo esclusivamente per giocare. E quando giocavo spegnevo persino il cellulare e mio marito magari mi cercava perché tardavo e non mi trovava. Questo perché ero talmente presa dal gioco che eravamo io e la macchinetta, non mi bastava più fermarmi dieci minuti o al massimo mezz'ora a giocare ma ci stavo una o due ore e con mio marito dicevo che avevo fatto un pò di straordinario al lavoro.

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?

**R.** La prima volta che ho smesso è stato perché mio marito lo è venuto a sapere; ma allo stesso tempo credo che anche io mi sono voluta far scoprire...perché il gioco porta all'esasperazione...Sia la prima volta sia quando ho avuto una ricaduta la motivazione era legata sia alla volontà di non perdere la famiglia che alla disperazione.

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?

**R.** Due volte. Questa volta sembra che io ce l'abbia fatta...perché mio marito mi ha chiesto di scegliere fra lui e il gioco ed io non voglio perdere la famiglia per il gioco. È un anno che non gioco.

**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?

- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

**R.** Il contatto con il Ser.T. l'ho cercato io...Prima io e poi con mio marito siamo andati dal mio medico di base che ci ha consigliato di contattare il Ser.T. Poi il Ser.T. mi ha mandata innanzitutto dallo psichiatra e poi a Villa Azzurra a Riolo Terme che è un Ospedale neuropsichiatrico. Quindi io faccio da tempo cura farmacologica con anti-depressivi. Poi quando ho avuto la ricaduta lo psichiatra mi ha consigliato di andare a Villa Nina. Ed infine, uscita da quest'ultima struttura, mi sono informata tramite il Ser.T. sugli incontri dei G.A. a cui partecipo con volontà.

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?

**R.** Dopo qualche giorno che mio marito ha saputo della mia attività di gioco, mi sono ricoverata al Bufalini al Reparto di Salute Mentale. Poi sono stata ricoverata due mesi a Villa Azzurra. E poi quando sono tornata a casa mi sono voluta mettere alla prova, che è sbagliatissimo, e sono andata a giocare un paio di volte ma mi sono resa conto che non mi piaceva più... Io dissi a mio marito che avevo provato ancora a giocare e lui era disperato. Ho smesso di giocare per quasi dieci anni. Quando ho avuto la ricaduta nel 2015 in soli venti giorni di gioco sono andata ancora in depressione e ho pensato due volte di suicidarmi...perché mi vergognavo di quello

che avevo fatto e mi sentivo una nullità e non contava più niente per me a parte il gioco. Il gioco mette in uno stato di depressione, di ansia e allo stesso tempo suscettibilità. Io stavo per perdere anche la famiglia per il gioco. Dunque, ho deciso di curarmi e sono andata prima in ospedale a Cesena e poi mi sono ricoverata a Villa Nina che è un centro di recupero per tossicodipendenti. E per me quest'ultima esperienza non è stata molto di esempio perché ero l'unica giocatrice. A Villa Azzurra mi sono trovata meglio che a Villa Nina a Ravenna. Per esempio, a Villa Nina i colloqui con lo psichiatra e con lo psicologo erano previsti una volta a settimana e duravano solo 5-10 minuti perché eravamo in tanti; mentre a Villa Azzurra i medici c'erano sempre e i colloqui erano previsti 2-3 volte a settimana. Inoltre a Villa Nina ero l'unica giocatrice perché gli altri erano alcolisti o drogati perciò non potevo confrontarmi con nessuno. Per questo motivo, dopo cinque mesi in quella struttura, quando sono uscita ho deciso di andare ai G.A. Per esempio con gli altri giocatori conosciuti ai G.A. intrattengo rapporti di supporto e scambio, ed agli incontri colgo il meglio di tutte le testimonianze che vengono da tutti rispettate. Perciò ho trovato molto più utile questo approccio terapeutico. Inoltre, penso che bisognerebbe eliminare la pubblicità che viene fatta sul gioco d'azzardo che non dà fastidio tanto a me ma non è positiva per chi non gioca, oltre che per chi già gioca....perché uno quando inizia a giocare non sa che può cadere in questa dipendenza...oltre al fatto che la pubblicità non la vedono solo gli adulti ma anche i più giovani. Io per esempio nel quartiere di casa mia, in cui c'è la scuola, ho visto dei ragazzini che al bar si giocavano alle macchinette gli spicci per la merenda. A Villa Nina sono stata ricoverata cinque mesi e quando sono tornata a casa ho ripreso a giocare, ho giocato altre quattro volte per un totale di 30 euro...Ero andata a fare una camminata e mi sono fermata al bar vicino casa a prendere il caffè...avevo solo due euro in tasca. Allora, dato che la proprietaria del bar è un'amica, le ho chiesto di prestarmi 10 euro che ho giocato. La sera, mentre mio marito faceva la doccia, gli ho preso 10 euro dal portafoglio...Quando lui se ne è accorto mi ha subito chiesto se volevo andare ai G.A...e mi ha dato l'ultimatum...I primi mesi è stata dura.

**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

**R.** L'unica cosa che posso dirle è che se nell'ultima struttura in cui sono stata ci fossero stati degli altri giocatori, io avrei recuperato più velocemente. Invece, lì c'erano solo drogati e alcolizzati e io ho visto che per i drogati e per gli alcolizzati c'è la cura. Al contrario, per uno che gioca la cura non c'è, cioè te la devi far passare...ma l'astinenza c'è ugualmente e si sta proprio male. Per me il giocatore dovrebbe essere inserito, innanzitutto, in una struttura specifica con persone che hanno lo stesso problema. Le figure fondamentali sono lo psichiatra e lo psicologo perché il gioco d'azzardo porta alla depressione.

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?

- Se sì, può dire quali sono?

**R.** Ho ritrovato interessi che avevo prima di iniziare a giocare. A me piace dipingere, lavorare all'uncinetto, fare sport, camminare e anche fare le parole crociate e cucinare.

## INTERVISTA 10

Sesso: Femmina

Età: 39 anni

Regione di residenza: Emilia-Romagna

Stato civile: Nubile

Titolo di studio: Diploma di scuola media superiore - Tecnico dei servizi turistici

Posizione lavorativa: Tirocinio formativo, nella lavanderia di una casa di riposo per anziani

Reddito: 120 euro mensili

Patologie fisiche: Depressione

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Ho iniziato a giocare sei anni fa e gioco ancora saltuariamente (2-3 volte al mese). Io ho iniziato perchè si vede che il ludico mi attirava, aveva quel che di brillante ai miei occhi. Poi io sono in carico ai servizi sociali e quando sono entrata ad abitare in questa struttura protetta, l'operatore siccome io spendevo troppo per mio figlio...spesso invece che comprare solo una cosa per mio figlio glie ne compravo tre o quattro..da li mi hanno tolto i soldi, non li tenevo più io ma li tenevano loro e non mi davano più di tre euro al giorno....e allora ho iniziato a pensare di prendere il Gratta e Vinci..chissà che non mi porti fortuna...così posso anche comprare qualcosa che voglio...io ho incolpato l'operatore perchè mi ha tolto la mia disponibilità e dandomi solo 3 euro al giorno li ho impiegati nel ludico...e la prima volta che ho comprato un gratta e vinci ho vinto oltre 500 euro con un gratta e vinci da 2 euro...poi ho anche perso abbastanza...però ho anche vinto altre volte, con un biglietto da 2 euro 200 euro, con uno da 1 euro 70 euro..

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Solo al gratta e vinci.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Andavo nelle tabaccherie o edicole vicino casa o anche dall'altra parte della città..perchè io non ho la macchina e mi muovo con il tram.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Dipendeva dalla disponibilità finanziaria....perchè da quando ho iniziato a giocare più di tre euro per giocare non avevo perchè io sono in un gruppo appartamento in una struttura e più di tre euro al giorno non mi davano. Se avevo risparmiato qualche soldo andavo a giocare massimo tre volte a settimana.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Io compravo il gratta e vinci da uno o due euro di solito, qualche volta da tre euro e poi ne ho comprato pochissimi, quasi mai, da cinque euro. Poi se vincevo non è detto che io quei soldi li rigiocassi...Magari una parte della vincita la giocavo e con

l'altra andavo a comprare qualcosa per mio figlio. Non so cosa dire...Forse sarò arrivata a perdere in 5 anni 1.000 o 2.000 euro, però non una cifra esorbitante.

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** Da sola, ovviamente.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinta a giocare d'azzardo?

**R.** Per vedere se vincevo qualcosa di sostanzioso più dei tre euro che mi dava l'operatore come disponibilità giornaliera..per riuscire a vincere e comprare un altro biglietto per raddoppiare la vincita o anche solo per comprare qualcosa per mio figlio.

**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Adesso non provo nessuna emozione..anche questo mese ho comprato due biglietti e non mi attira più giocare...ho giocato proprio così tanto per fare, per vedere se potevo vincere qualcosa..anche una piccola somma ma non mi attira più per niente, infatti io sono stata senza giocare anche per tanti mesi. Prima lo stato d'animo dipendeva dalla giornata però non mi ha mai dato quella emozione proprio da giocatore. Se perdevo magari questo influiva sul mio stato d'animo...più che arrabbiata pensavo ma guarda che stupida che ho buttato via la mia paga..perchè ci sono state delle volte che ho buttato via la mia paga di 120 euro dilazionata in 2-3 giorni..mi è dispiaciuto perchè guadagnare è faticoso.

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** Io non ho mai fatto uso di sostanze e non fumo neanche.

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** Il gioco d'azzardo è una dipendenza che rovina le famiglie. Per fortuna nel mio caso non è stata una malattia molto forte forse perchè ho avuto la fortuna di non avere molta disponibilità economica da investire nel ludico.

**D.** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** No.

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Non lo so perchè io ho giocato solo con il gratta e vinci.

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** Non lo so, io non sono scaramantica. Il gioco non arricchisce.

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Io giocavo quando uscivo dal lavoro o anche in diversi momenti della giornata. Mi riusciva meglio andare ai tabacchi vicino al lavoro...e poi facevo uno o due giocate comprando un paio di biglietti da 1 o due euro...e se perdevo uscivo subito dal tabacchi se invece vincevo magari ne compravo un altro ma non rimanevo molto.

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** Ripeto, ho sempre usato i miei tre euro di disponibilità giornaliera e rigiocato parte delle vincite. Però non ho mai combinato disastri e non ho mai dovuto chiedere prestiti o finanziarie anche perchè tanto non me li sarei potuta permettere.

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** Sì. I miei nonni sono quarant'anni che giocano con lotto. Poi la mia nonna che ha ottant'anni ed è ancora arzilla va al bingo una volta a settimana. I miei nonni sono proprio dipendenti dal gioco perchè giocano da quarant'anni...Mia zia, invece, ogni tanto compra anche lei dei gratta e vinci, gioca al lotto. Sì...può darsi che ci sia una relazione fra questi casi di gioco d'azzardo in famiglia....

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** Glie l'ho detto io...ma ancora prima sono andata stupidamente nei loro portafogli quando ero all'apice della malattia, prendendo sempre piccole cifre al massimo venti euro.. però li ho presi..Mia mamma era molto dispiaciuta, poi ha deciso di aiutarmi e mi ha incentivato ad andare a farmi aiutare, infatti adesso sto seguendo il corso dei giocatori anonimi a Cesena. I miei nonni mi hanno rimproverato. Mio figlio, invece, che ha undici anni è arrabbiato nei miei confronti, è rimasto deluso dalla mamma e mia giudica molto, mi dice "te sei la mamma che gioca...che compra il gratta e vinci"!

**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** Appunto sono andata a rovistare nei portafogli dei miei familiari rubando soldi...

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?

**R.** No, mai.

**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** No, anche perchè io vivo da sola con mio figlio, mentre come le ho detto i miei genitori e i miei nonni mi hanno incentivata a farmi aiutare.

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** Non ho mai giocato online anche perchè non ho il computer ne la connessione nel cellulare.

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** No no.

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

**R.** Io penso che facciano il loro lavoro e che però a volte possono rovinare le persone...però sono sempre i giocatori che si fanno rovinare...

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?

**R.** Sì. Me ne sono accorta quasi subito che stavo facendo qualcosa di sbagliato.

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?

**R.** Per non buttare più via soldi.

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?

**R.** Io ho tentato più volte. Poi ho smesso continuamente per massimo tre mesi ma mai totalmente anche se adesso gioco davvero pochissimo. Questo mese le ho detto che ho giocato tre volte ma non mi ha dato niente...Adesso smetterò ancora perchè non mi piace più come prima e sono solo soldi buttati via...Non mi dice niente, per fortuna dopo tempo si è rotto quell'anello che incastrava il gioco a me.

**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?

- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

**R.** Sono andata io alla Meridiana, al centro diurno. Sono stata consigliata dal mio psichiatra del C.S.M. che mi segue per il problema della depressione...perchè io è da quando sono una ragazzina che soffro di depressione, tant'è che mi è anche capitato di pensare qualche volta al suicidio..ma non so se sia per la depressione o per il gioco.

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?

**R.** All'inizio andavo alla Meridiana che era un progetto per chi deve uscire dalle dipendenze, si andava ad un centro di ritrovo dove erano proposte attività educative...là facevo il laboratorio di ceramica che a me piace molto. Poi da sempre vado dalla psichiatra e faccio terapia farmacologica ma per la depressione, poi ho anche sempre parlato del problema del gioco d'azzardo. E ora invece vado anche al Gruppo giocatori anonimi. Io penso che più di tutti mi sia servito partecipare ai G.A. anche se ora entro giugno penso di smettere di andare perchè non mi piace più giocare, anche se non gioco sto bene ugualmente, non mi cambia niente. Ai G.A. mi sento più compresa.



**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

**R.** Io avrei bisogno di una psicologa con cui parlare, al momento non me l'hanno data..non so perchè forse c'è troppa richiesta....

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?

- Se sì, può dire quali sono?

**R.** No perchè non me lo posso permettere.

## INTERVISTA 11

Sesso: Maschio

Età: 26 anni

Regione di residenza: Emilia-Romagna

Stato civile: Celibe

Titolo di studio: Diploma di scuola media superiore

Posizione lavorativa: Adesso cuoco a tempo determinato

Reddito: 2.000 euro mensili

Patologie fisiche: Nessuna

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Ho iniziato circa sette anni fa, adesso non gioco più da un anno.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Facevo scommesse sportive, per fortuna solo quelle.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Andavo nelle ricevitorie.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Giocavo tutti i santi giorni.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Per ogni giocata spendevo una media di due o trecento euro...le spiego...io lavoravo nell'azienda dei miei genitori che era una ricevitoria, quindi io ero tutto il giorno in sala scommesse, c'erano momenti che giocavo e altri no. È stata la mia rovina...avrò perso circa 90.000 euro in totale. I miei hanno ancora la ricevitoria mentre io ho cambiato lavoro...

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** Giocavo sempre da solo.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinto a giocare d'azzardo?

**R.** La motivazione sto ancora cercando di capirla, credo la voglia di sistemarmi meglio economicamente perchè pur lavorando parecchio e avendo un buon profitto le cose non andavano bene, volevo una posizione migliore di quella che già avevo. E poi quello che mi spingeva a giocare era tentare di recuperare i soldi persi ma alla fine spendevo sempre di più, non ero più lucido e facevo continuamente errori.

**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Prima direi che ero eccitato dalla voglia di riuscire a fare qualcosa che fosse gratificante dal punto di vista economico, durante era adrenalina pura, dopo se andava bene avevo una sensazione di benessere che durava qualche minuto poi ripartivo con le giocate, se invece perdevo sentivo come un flagello totale. Forse in quel periodo ho anche sofferto un pò di depressione.

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** No non ho mai fatto uso di sostanze proibite, sono un fumatore e bevevo abbastanza alcol, ma si tratta di aperitivi con gli amici..niente di tutto ciò mentre giocavo.

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** Adesso direi che è una malattia vera e propria, ma in quel momento pensavo fosse adrenalina pura, una sensazione inspiegabile se uno non prova o non ci è dentro non può capirlo.

**D.** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** No.

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Non era il mio caso perché io facevo scommesse sportive, ma ho assistito a discussioni tra giocatori perchè magari uno aveva portato via il posto dell'altro e a volte i miei hanno dovuto chiamare le forze dell'ordine per mettere a posto le cose...Di solito litigano quelli che giocano alle macchinette..

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** Non saprei.

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Come le ho detto io giocavo sul posto di lavoro..e lavorando a livello familiare non avevo uno stipendio fisso vero e proprio, diciamo che quando mi servivano soldi io li prendevo, e comunque a parte il gioco spendevo sempre circa 2.000-2.500 euro

al mese. Diciamo che lavorando non mi sono mai fatto mancare nulla, ho speso tanto sia nel gioco che a fare la bella vita.

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** È...Spendevo i miei soldi, quando ne avevo bisogno prendevo i soldi dal lavoro e poi ho chiesto prestiti sia a un mio amico che a delle persone poco raccomandabili...che sono amici di amici ma sbazzigavano nella ricevitoria...

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** No, mai.

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** Quando sono arrivato al limite ho scritto loro una email, dicendo che giocavo e non ne potevo più, volevo assolutamente smettere. A quel punto la mia fidanzata mi ha subito telefonato, ci siamo incontrati insieme a un mio amico e mi sono sfogato. Dopo lei mi ha aiutato molto e anche i miei genitori. Abbiamo parlato tutti insieme e abbiamo deciso cosa fare.

**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** No.

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?

**R.** Diciamo che lavorando ho visto molte cose che non andavano bene. Per esempio, in una giornata c'è stato un cumulo di giocate su una partita in quanto come si diceva in sala era una partita truccata....poi come si facesse a sapere non lo so dire.

**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** Le ripercussioni sono state gravi. Prima di tutto c'è stato lo stupore di parenti e amici in quanto non si aspettavano una cosa del genere da me. Poi l'attività dei miei genitori ha rischiato di andare in fallimento perchè avevo speso tanti soldi..invece fortunatamente siamo stati chiusi un periodo però poi abbiamo riaperto e adesso le cose si stanno sistemando. Sono stati momenti difficili.

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** Non ho mai giocato online.

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** Avvicinato no, ma in sala circola gente poco raccomandabile, c'è anche giro di droga.

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

**R.** Penso che è il mio lavoro!

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?

**R.** Me ne sono accorto quando ho capito che non riuscivo più a fermarmi anche se avrei voluto.

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?

**R.** Ho deciso perchè ho capito che stavo mettendo a repentaglio tutto: la mia salute, soprattutto psicologicamente stavo male, la mia famiglia, tutti i sacrifici che sono stati fatti...dovevo intervenire.

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?

**R.** Ho tentato più volte, parecchie volte, poi mi sono rivolto al Ser.T.

**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?

- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

**R.** Sono stato io a cercare il contatto della struttura insieme alla mia fidanzata, ho trovato il numero su google e ho chiamato per fissare un appuntamento ed è un anno che sono seguito.

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?

**R.** Faccio terapia di gruppo con i giocatori anonimi e terapia singola con la psicologa, per fortuna non prendo farmaci, ho fatto un colloquio con lo psichiatra e mi ha detto che secondo lui non ho bisogno di questo.

**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

**R.** No, mi trovo bene. Sto molto meglio.

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?

- Se sì, può dire quali sono?

**R.** No nessuna però ho cambiato lavoro, adesso faccio il cuoco per l'ospedale.

## INTERVISTA 12

Sesso: Maschio

Età: 64 anni

Regione di residenza: Emilia-Romagna

Stato civile: Coniugato

Titolo di studio: Licenza media

Posizione lavorativa: Pensionato, prima lavoravo in officina metal-meccanica

Reddito: 1.300 euro mensili

Patologie fisiche: Nessuna, ho avuto un infarto a trent'anni

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Ho iniziato a giocare a undici anni, giocando a "zaccanio" davanti alla chiesa...si utilizzava una pietra e si mettevano dei soldi sopra, poi da una certa distanza e si doveva cercare di buttare giù la pietra con una gerla facendo cadere i soldi vicino alla propria pietra...quello che rimaneva vicino alla propria pietra si incassava...poi ho smesso di giocare completante. Invece, una volta finiti i i militari e dopo che mi sono sposato, quindi a ventotto anni, ho iniziato ad andare all'ippodromo con gli amici e facevamo le scommesse sui cavalli, inoltre andavamo al casinò e per finire ho iniziato a giocare alle macchinette. Da quando ci sono le slot machine ho giocato solo con quelle. Adesso non gioco più.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Il problema è emerso quando ho iniziato a giocare alle macchinette.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** In passato giocavo all'ippodromo di Bologna...poi al casinò di Venezia o al "casinò in casa mia"...C'è stato un periodo in cui due venerdì al mese facevo il banco in casa mia...Invece, alle macchinette giocavo dove capitava...

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Per quanto riguarda i cavalli andavo a puntare massimo due volte a settimana, il sabato e la domenica. Il gioco alle macchinette, invece, dipendeva da quanta disponibilità avevo...Quando ne avevo stavo attaccato alla macchinetta anche tre ore al giorno.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Quando andavo a puntare sui cavalli uscivo di casa con 100-150 mila lire. Invece, alle macchinette giocavo sulla base di quanta disponibilità avevo. Complessivamente, nel gioco avrò perso 100 mila euro.

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** A giocare ai cavalli andavo in compagnia degli amici del bar, però le giocate le facevo da solo...Anche alle macchinette giocavo da solo. Al "casinò a casa mia", invece, io tenevo il banco e scommettevamo sulla roulette. Io avevo una rulla da casinò...e chi giocava puntava singolarmente....

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinto a giocare d'azzardo?

**R.** Me lo sono sempre chiesto...Non posso dirle che giocavo per vincere..perché si perdeva e basta e lo sapevo...Il gioco d'azzardo si ha "nel sangue"...e si gioca fino a

che non succede qualcosa in famiglia e allora si decide o si deve smettere. Inoltre, considerando che io ho iniziato a giocare a undici anni a zaccanio, penso che la motivazione che mi portava a giocare inizialmente fosse il “divertimento”. Nel mio caso, credo ci sia un’“abitudine al gioco” che è nata nel tempo...e quando c’è negli anni si tende ad aumentare l’attività di gioco.

**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d’animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l’astinenza?

**R.** Prima del gioco il mio umore non cambiava più di tanto, nonostante io fossi arrivato ad una consapevolezza che prendevo i soldi dal portafoglio ed erano persi...perciò il gioco era diventato una “mania”...Durante il gioco, invece, se la macchinetta non mi dava la combinazione mi arrabbiavo, a volte bestemmiavo...anche se c’era poco da inalberarsi perché la macchinetta dà la possibilità di vincere dopo un tot di entrate...A fine partita, invece, pensavo che ero un povero cretino che aveva continuato a volatilizzare soldi in una macchinetta...ero alterato mentalmente con me stesso.

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** No e non fumo.

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d’azzardo? Ritiene l’azzardo una “dipendenza”?

**R.** Il gioco è una grande stronzata...Tuttavia, devo dire che per la mia esperienza è necessario distinguere il gioco dei cavalli dalla rulla. Quando io tenevo la rulla in casa mia era tutto un guadagno perché io tenevo il banco e dunque nove volte su dieci vincevo io. È matematica...alla roulette con nove giocatori il banco è obbligato a perdere perché ci sono trentasei combinazioni sul tavolo e, automaticamente se uno vince, il banco con la somma pattuita non ha la possibilità di coprire la vincita; oppure può coprire una vincita ma non riesce a coprire la seconda...Quindi con nove giocatori automaticamente il banco perde. Se lei ne vuole la certezza, deve andare al casinò e guardare i banchi dove ci sono le roulette e conta....se ci sono nove giocatori al secondo giro chiudono il tavolo e si spostano in un altro...perché automaticamente con dieci giocatori il banco vince..Il motivo è che il banco riesce a coprire la somma che si giocano e addirittura rimangono dei soldi. Però ho dovuto smettere perché la finanza mi stava addosso...Diciamo che ai cavalli e soprattutto a tenere il banco si hanno più chance di vincere rispetto al gioco alle macchinette attraverso cui si va di sicuro in perdita... Comunque, il gioco d’azzardo è una dipendenza ma non so dirle da cosa deriva.

**D.** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** - Non ho mai avuto nessuna dipendenza.. A parte quando ero nei militari che avevo iniziato a bere e a fumare sigarette. Poi, una volta tornato a casa, come mestiere facevo il fontaniere e avevo preso il vizio del bere...bevevo dello Stravecchio...Un giorno ero in un ponte a tre metri circa da terra ed è successo che sono volato giù dal ponte. Da quel giorno ho smesso di bere. Fra l’altro, in quel periodo non giocavo perché ero stato nei militari e bevevo solo...perché nei militari mi avevano dato quel vizio...siccome nei

militari si “diventa uomini”...Poi ho ricominciato a giocare per divertimento perché mi ritrovavo con gli amici per andare all’ippodromo a giocare ai cavalli...Il discorso è sempre lo stesso...la prima volta che vai a giocare in qualsiasi posto...vinci...non si sa perché...dopotiché automaticamente ci si fa prendere dal gioco...

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** - Nessuna. Con me gli altri giocatori non hanno mai avuto a che fare...All’ippodromo puntavo da solo su un cavallo e alle macchinette giocavo solo. Quando giocavo alle macchinette, se dovevo andare al bagno o a prendere qualche cosa al bar, gli altri giocatori sapevano che la macchinetta rimaneva occupata. Nessuno poteva andare. Inoltre, in luoghi come l’ippodromo o il bingo, dove ci sono anche grandi sale con le slot machine, la regola prevede che può entrare solo chi gioca...perché ai giocatori dà fastidio se c’è qualcuno che li guarda. Poi una volta è capitato che ero al casinò con un amico e stavamo guardando uno che giocava alle slot perché stava vincendo varie volte consecutivamente..Dopo un pò io ho chiesto con il mio amico di andare a fare un giro all’interno del casinò...e quello che stava giocando mi ha detto “Lei vada dove vuole ma il suo amico rimane qua di fianco a me!”....Questo perché era convinto che il mio amico portasse fortuna....così come c’è chi è convinto che una persona vicina porti sfortuna...Se qualcuno non rispettava le regole mi infastidiva e io andavo via...

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** All’inizio quando vennero fuori le prime macchinette che non erano sotto il controllo dello Stato il gioco era libero, nel senso che la vincita poteva avvenire dopo aver giocato 10 mila lire come 10 milioni...Il colpo prima o poi te lo doveva dare...ma bisogna vedere “quando” il poi arrivava...Dopo la finanza ci ha messo sopra le mani e la macchinetta automaticamente è stata impostata a pagare il 76% sul giocato...perché è venuto fuori che se io investo nella macchinetta 500 euro per forza mi viene restituito il 76% dei soldi investiti in gioco...e se la macchinetta non me lo rende il giocatore può chiamare la finanza, fare controllare la macchinetta e il gestore della macchinetta è obbligato a restituirmelo...Nella mia esperienza è successo che me lo restituisse ma alla fine si perde sempre qualcosa...Su 500 euro che si investono in gioco, la macchinetta al massimo ne restituisce 400. Quindi, se si giocano importi da 1-2 euro si impiega più tempo a riempire nuovamente il portafoglio. Se, invece, si giocano importi più alti si smette di giocare prima...

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Io giocavo il sabato e la domenica...o al massimo, quando c’era la disponibilità, giocavo la sera una volta finito il lavoro...Inoltre, io ho iniziato a spendere di più nel gioco dopo la pensione...ma non ho mai chiesto prestiti. Giocavo sulla base della disponibilità che avevo.

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** Avevo la possibilità economica di spendere soldi, in casa non mancava niente..e quindi giocavo. Perciò il gioco non mi dava più di tanto preoccupazione....fino all'ultimo mese di gioco, in cui mi sono giocato una somma superiore rispetto a quanto investivo solitamente nelle macchinette e a quel punto ho capito che avevo perso il controllo e la gestione dei soldi.

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** Che io sappia nessuno.

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** Mia moglie ha scoperto che qualcosa non andava guardando gli estratti del conto corrente co-intestato...inizialmente io cercavo di persuaderla poi...ho dovuto parlarle e dirglielo....Lei era abbastanza arrabbiata...e mi ha consigliato di andare dalla psicologa. Poi abbiamo visto che non riuscivo a risolvere il problema e allora ho contattato il Ser.T. Mia figlia, invece, all'inizio non lo sapeva e, quando l'ha saputo, io ho deciso di abbandonare ogni attività di gioco. Mai moglie e mia figlia sono le uniche che hanno saputo del mio problema con l'azzardo. E se l'avessi detto prima con mia moglie mi sarei fermato prima...

**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** Sì. Io tenevo il banco in casa...e lo facevo per interesse. La situazione è andata avanti un anno e mezzo, circa due venerdì al mese. I partecipanti più che altro erano frequentatori del bar vicino casa dove andavo e automaticamente c'erano anche componenti delle Forze dell'Ordine che giocavano. Mia moglie questo lo vedeva e non gli dava peso perché io non avevo mai creato problemi di nessun genere. Poi...deve sapere che anche i muri hanno le orecchie...Io andavo in diversi bar a consegnare le quote...uno di questi bar però era vicino alla Guardia di Finanza...Un giorno...era lunedì...c'erano vari elementi e...un finanziere si è avvicinato a me mi ha detto che se avessi fatto il banco il venerdì successivo sarebbe arrivata la Finanza. Perciò non ho mai più fatto un banco. Vede...quando si consegnano le quote in realtà si lasciano dei biglietti...senza scritto il mio nome o il mio indirizzo...ma hanno capito e guardando il numero della mia targa sono risaliti a me.

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Se sì, di quali illeciti si è trattato?

**R.** No.

**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** Il massimo che è successo è stato fare un paio di litigate con mia moglie perché era preoccupata...niente più...mi sono sempre fatto i fatti miei...



**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** Non ho mai giocato online.

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** No. Ho sentito dire che ci sono gli strozzini che aspettano i giocatori nei luoghi di gioco...ma io non ho mai visto niente...D'altronde gli strozzini sono nati quando è nato il mondo...

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

**R.** Non ho niente da segnalare.

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?

**R.** Me ne sono reso conto quando in un mese mi sono giocato 7.000 euro...cifra molto superiore rispetto a quello che di solito giocavo.

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?

**R.** Come le ho detto, ho perso troppi soldi in un periodo breve...ma, soprattutto, mia figlia ha scoperto che giocavo ed era l'ultima cosa che volevo...e allora in comune accordo con mia figlia e mia moglie ho deciso di smettere di giocare.

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?

**R.** Ho tentato tre volte. La prima volta andavo dalla psicologa e nel contempo giocavo...non si era creato fra noi un forte feeling. Poi sono venuto al Ser.T. ma nell'agosto 2015 ho avuto una grossa ricaduta, iniziata andando a vedere la televisione nelle sale gioco. Tuttavia, è durata poco e poi è ricominciato il controllo sui soldi.

**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?

- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

**R.** Ho contattato la struttura di mia iniziativa ma non ricordo dove ho letto l'avviso di contattare il Ser.T. in caso di gioco compulsivo...

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?

**R.** Faccio terapia psico-individuale al Ser.T. da tre anni e ogni tanto viene ai colloqui al Ser.T. anche mia moglie. Il medico lo vedo solo per i controlli dello stato di salute.

**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

**R.** Non lo so.

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?

- Se sì, può dire quali sono?

**R.** Con le attività che facevo prima...la pesca, gioco a biliardo e a carte.

### INTERVISTA 13

Sesso: Maschio

Età: 61 anni

Regione di residenza: Emilia-Romagna

Stato civile: Celibe

Titolo di studio: Laurea vecchio ordinamento (in Economia e Commercio)

Posizione lavorativa: Libero professionista (commercialista)

Reddito: 2.500-3.000 ma non c'è una relazione con il reddito perchè io prima del gioco avevo già fatturato molto meno, perchè potevo lavorare di meno per via della malattia di Parkinson, tant'è che io percepisco una pensione di invalidità, e quindi quando avevo perso il controllo il mio reddito era già più basso rispetto a quando ho iniziato la mia attività. L'attività di gioco d'azzardo non era collegata al mio reddito ma alle cure che facevo, con riferimento al dosaggio dopaminico.

Patologie fisiche: Malattia di Parkinson, depressione

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** C'è stata però da sempre una "prodigalità", anche perchè avevo sempre molti soldi prima di iniziare a giocare...Comunque ho iniziato a giocare con un amico..adesso invece il gioco rientra in una logica di socializzazione, cioè io vado al bar per trovare compagnia, però siccome non sono un grande giocatore di carte, leggo il giornale, guardo le partite perchè sono appassionato di calcio..ma fra un tempo o dopo il cappuccino, talvolta mi capita di giocare, che non è secondo me una sindrome del tutto negativa essendo io solo, ma c'è un aspetto di socializzazione con altri signori del bar che anche loro mettono dentro qualche moneta dentro. Io mi sono operato a marzo 2015 e mentre prima andavo nelle sale giochi adesso non ci vado più. E adesso non sono più giocatore compulsivo nel senso che controllo il gioco...però non ho mai smesso totalmente. Adesso vorrei arrivare al totale distacco dal gioco a questo tipo di gioco. Io vedo ex giocatori che adesso hanno smesso totalmente, loro hanno figli e un lavoro, gli impegni e tutto ciò che porta lontano dal gioco è qualcosa di positivo..io invece ho un lavoro, i miei figli con cui ho un ottimo rapporto, ma sono da solo.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Solo alle slot machines e nel mio bar per fortuna non ci sono quelle più pericolose ma quelle che vanno con la monetina...che producono meno disastri..mentre alle vlt giochi con le banconote e minimo 10 euro e quindi non puoi "divertirti" senza giocare almeno 50 o 100 euro a botta.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** All'inizio andavo alle sale giochi dove capitava, adesso vado solo nel bar sotto casa. Il bar non è il luogo dove si consuma prioritariamente il dramma del giocatore, sono le sale giochi, perchè hanno un potenziale sia quantitativo che attrattivo molto

più alto....sia perchè le macchine sono più belle da vedere, sia perchè le puntate devono essere per loro natura più alta..e poi nelle sale gioco ci sono anche gli intrattenimenti...per esempio Billion, che assomiglia a un casinò è anche intrattenimento, c'è il bar, è luogo di incontro, fanno anche musica...sono casinò sul modello americano ma molto più piccoli.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Tutti i giorni ...nel periodo acuto prima dell'intervento, che è stato durante l'anno 2014, mi recavo anche più volte al giorno.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Con la massima compulsività riuscivo a giocare anche 500 euro al giorno.

Le differenze fra prima e oggi sono che prima non c'era assolutamente controllo, addirittura andavo da uno psichiatra che mi seguiva ed ero arrivato al punto di avere un colloquio con lui alle sei di sera ogni giorno e giocavo i soldi che dovevo dare a lui...come tendenza avrei avuto bisogno dell'amministratore di sostegno..invece adesso il gioco è diventato di più, fra virgolette, un passatempo o un gioco responsabile, nel senso che ho governo totale dell'attività, l'obiettivo è perdere 10-20 euro al giorno in gioco che producono un danno di massimo di circa 400 euro al mese. Adesso considero il gioco uno sfizio perchè non ho più grande vita, cioè uno non può vivere solo di lavoro e come può immaginare io da malato parkinsoniano ho problemi di socializzazione...Complessivamente avrò perso intorno ai 25.000 euro da quando ho iniziato a giocare.

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** Sì sì da solo.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinto a giocare d'azzardo?

**R.** Allora, molti parkinsoniani per disregolazione dopaminergica si trovano ad avere dipendenze comportamentali quali il gioco d'azzardo, ipersessualità oppure da shopping compulsivo. visto che in malattie come il Parkinson con la dopamina si sta meglio, si tende a prenderne sempre di più, ad esagerare....anche perchè il Parkinson essendo una malattia progressiva le dosi di dopamina sono progressivamente aumentate...e pare che dosi massicce di dopamina portino a comportamenti compulsivi come il gioco d'azzardo. Ciò è stato evidenziato dalla letteratura scientifica....il 15% dei parkinsoniani sviluppa il problema del gioco d'azzardo compulsivo a volte anche abbinato a dipendenza da sesso o a shopping compulsivo. Io per esempio soffrivo di ipersessualità...poi dopo l'operazione che ho fatto per via della malattia ho dimezzato la dopamina tant'è che è diminuita molto anche la mia attività di gioco che adesso sto cercando di portare a zero. Comunque nel mio caso le motivazioni che mi portano al gioco sono solipsismo, solitudine. Essenzialmente la solitudine. Chiaramente io sono una persona che ha lavorato e guadagnato nel tempo, però non avevo una propensione al risparmio molto forte quindi questa tendenza alla prodigalità c'è sempre stata, ma non al gioco...perchè io prima mi trovavo che giocavo con gli amici a poker però una volta ogni tre mesi.

**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Allora io andavo a giocare ma non riuscivo ad ottenere risultati nel senso che continuavo a farlo senza controllo...perciò prima del gioco era un fatto di bisogno, addirittura quasi tossicologico, dopo, invece, se si vinceva era quasi un'esaltazione mentre se si perdeva scaturiva la depressione. Devo specificare che prima era una questione di attesa della possibile vittoria...perchè io ho avuto anche la sfortuna, come altri giocatori mi dicono, di vincere...tant'è che all'inizio sono anche riuscito a vincere il jackpot da 4.500, una cosa rarissima, e lì mi sarei dovuto fermare perchè avevo recuperato i soldi investiti nella macchinetta. Ma non c'era nessuno che mi indirizzava in quel senso e mi sentivo solo.

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** No e non sono mai stato fumatore.

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** Il gioco d'azzardo provoca dipendenza e proprio molto simile a quella da sostanze...nel senso che porta a una dipendenza tale che devi allontanarti proprio dall'attività come comportamento. Oppure devi ritualizzarlo..per esempio in Brasile certe cose si fanno solo per il carnevale...oppure certi tipi di gioco anche qui in Italia si fanno solo sotto le feste...è un rito...allora se te riesci a ritualizzare quell'attività e a governarla puoi anche viverla, ma questo per le persone normali non per quelli che sono stati giocatori compulsivi.

**D.** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** Forse una dipendenza psichica dalla figura femminile ma non così forte..di solito io sono uno che viene smollato...e di solito ero io a demotivarmi con una caduta del rapporto, una scarsa attenzione, una scarsa anche applicazione alla persona dal punto di vista della presenza fisica e dell'amore fisico..all'inizio c'era una grande infatuazione e dopo un anno circa cadeva, cioè non ero un gran gestore dei rapporti uomo-donna...ero solo dipendente dalla figura femminile che avevo sempre bisogno di cambiare...perchè loro hanno sempre la tendenza di riportare costantemente questa realtà, quindi la tendenza alla ricaduta è sempre molto gioco. È per questo che io adesso tendo ad arrivare a zero perchè il mio ricorso al gioco è tanto maggiore quanto sono depresso e quanto più non sono soddisfatto della mia vita. Quindi il gioco d'azzardo come tutte le dipendenze è figlio dell'insoddisfazione e della frustrazione.

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Fra i giocatori non c'è molto rapporto...perchè un gioco solipsistico...comunque nelle slot machines le regole sono queste: quando uno gioca a una macchina, chiaramente viene pelato in quella macchina e molto spesso esce dalla sala giochi e quando lascia il porta monete sopra una delle levette del gioco, significa che quella è una macchina impegnata e che ritornerà. Quindi la regola è il rispetto del gioco

dell'altro che magari su quella macchina ha perso 300-400 euro, a volte anche migliaia di euro.

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** Io utilizzavo una credenza statistica, ma più legata ad un discorso logico che ad una credenza...cioè il giocatore di solito è molto scaramantico e io non sono così, nel senso che quando tu perdi lavori per la ricostruzione del capitale che però in realtà perdi sempre. Quando uno gioca dovrebbe giocare le eccedenze dei suoi soldi, mentre molti giocatori fanno fatica ad arrivare alla fine del mese e quindi giocano vincolati...Le credenze sono anche il fatto di poter recuperare il capitale perso, mentre io adesso mi do un budget. La regola del giocatore è darsi un budget...se non lo si fa si è un giocatore compulsivo.

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Molto spesso l'orario di gioco e di lavoro si sovrapponevano...Adesso ci vado ci vado solo quando non ho altro da fare...per esempio sarebbe impossibile perchè devo fare un bilancio consolidato e quindi ho altre cose a cui pensare...Però in passato talvolta c'era un'interferenza fra l'orario di lavoro e quello di gioco..essendo io un drogato se vincevo, perchè talvolta vincevo anche..ero anche più attivo sul lavoro..era un po' come un'anfetamina che aiuta dal punto di vista della stimolazione...Invece lo stipendio non era governato tant'è vero che quando sono entrato in cura al Ser.T. si pensava ad un'amministrazione di sostegno. Mentre invece adesso non se ne parla più perchè ho il pieno controllo delle mie liquidità.

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** Ho sempre utilizzato il mio stipendio senza dover ricorrere a prestiti.

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** No anche perchè io avevo solo i genitori e ho perso mia mamma che avevo 25 anni e mio babbo che ne avevo 50. Nessun dei due era giocatore.

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** Mai saputo.

**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** In maniera illegale nelle bische no però ho frequentato delle persone che erano di quel giro...Ad esempio c'è stato un periodo che è legato alla prostituzione e allo spaccio...ma io non ho mai fatto di quelle attività...cioè avendo avuto il problema dell'ipersessualità sempre collegato alla malattia di parkinson mi ero inserito nell'ambiente della prostituzione e mi ero invaghito di una ragazza, che probabilmente si approfittava di me economicamente, e il ragazzo con cui viveva,

che poi era un ragazzo che mi aiutava a me in casa per via delle disabilità dovute alla malattia...e loro svolgevano un pò di inganni nel senso che erano sfruttatori di prostituzione o scippatori....e ci sono dei bar che sono punti di riferimento per queste persone, per queste prostitute....anche casa mia era frequentata a volte da ragazze che lui stesso non sospettava quindi si vive un pò ai margini..

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?

**R.** No, non li ho mai compiuti per favorire una giocata, nè per favorire lo sfruttamento alla prostituzione.

**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** No.

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** Sì, purtroppo sì per un periodo, poi l'ho abbandonato. Ho cancellato i siti ed è stata la prima forma di gioco che ho abbandonato.

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** È molto pericoloso il gioco online. È lo stesso fenomeno perchè giochi da solo, giochi però con la carta di credito e quindi ci sono dei detrimenti continui e non governati, non controllati. Da quanto mi risulta i siti sono abbastanza corretti, io spesso online ero attivo perchè vincevo...l'illegalità sta nel fatto che nel momento dell'accettazione inserisco soldi che poi posso giocare, poi però se vincevi il prelievo era molto difficile..Io per esempio una volta con una macchinetta online ho vinto 400 euro e per tirarli fuori ho dovuto pensare moltissimo perchè non me li accreditava...perchè preferivano che io li rigiocassi..ma non è un fatto di tipo illecito, è un allungamento dei tempi di percezione della vincita che portava il giocatore a giocare utilizzando quella stessa giacenza.

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

**R.** Cosa le posso dire...che fanno il loro lavoro...

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?

**R.** Quasi subito perchè io giocavo subito molto e vedevo che stazionavo spesso nella sala giochi anche per interi pomeriggi...

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?

**R.** L'autoconservazione, perchè nelle droghe c'è uno scadimento di natura proprio fisica, di pericolo, mentre nell'azzardo c'è uno scadimento di tipo sociologico cioè c'è una non accettazione da parte degli altri, una calo della stima e dell'autostima e quindi diventi anche una persona non accettata socialmente e quindi ti rovini...

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?

**R.** Sto provando in questi giorni a smettere totalmente...tant'è che ne avrei parlato anche con la dott.ssa...quello di smettere completamente è un obiettivo a medio termine...bisogna vedere un pò com'è la differenza fra il gioco "compulsivo" e quello "responsabile"...esiste quello responsabile nei bar...ci sono quegli avventori dei bar, pensionati soprattutto che quando rimangono due euro dal cappuccino, piuttosto che fare la giocata al biliardo (che è un gioco sociale non compulsivo), giocano alla macchinetta...ecco quello è un gioco responsabile...solo che per me le macchinette sono diventate importanti, il gioco è legato alla solitudine, più mi sento solo, più vado al bar a giocare 10-15 euro...però l'obiettivo prossimo è quello del governo di me stesso.

**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?

- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

**R.** Io ho preso riminescenza dopo l'intervento, nel senso che c'è stato un calo del bisogno di giocare...Io conoscevo l'esistenza del Ser.T., abito qui vicino e mi ci sono recato.

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?

**R.** Io ho sempre seguito la terapia individuale e all'inizio seguivo anche il gruppo dei giocatori anonimi, però in questo secondo caso senza effetto..Invece con la dott.ssa ho ottenuto un buon risultato, in quanto noi poi spaziamo abbastanza in quanto ai problemi di natura depressiva..e prendo dei farmaci per curarla. Ai giocatori anonimi non è che non mi trovavo bene ma non riuscivo a ottenere risultati per totale dipendenza dal gioco....non volevo smettere, ero convinto che ci fosse la maniera per poter contenere le perdite. Invece, l'unica alternativa al gioco è l'alternativa del budget...quella è la prima regola...

**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

**R.** No assolutamente, fanno egregiamente il loro lavoro di sostegno e recupero per i giocatori.

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?

- Se sì, può dire quali sono?

**R.** No, sono già molto impegnato con le terapie per il Parkinson.

#### INTERVISTA 14

Sesso: Maschio

Età: 64 anni

Regione di residenza: Emilia-Romagna

Stato civile: Coniugato

Titolo di studio: Licenza media  
Posizione lavorativa: Pensionato  
Reddito: 1.500 euro mensili

Patologie fisiche: Nessuna, nel '93 ho avuto un infarto.

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Io sono quarant'anni che gioco, ho iniziato che ancora le scommesse erano clandestine. Ora sono due anni che ho smesso di giocare.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** All'inizio scommettevo sui cavalli, poi con le scommesse clandestine (perchè avendo iniziato quarant'anni fa allora le scommesse d'azzardo era clandestino), poi c'è stato un periodo che tenevo il banco in casa al venerdì sera...poi quando un finanziere mi avvisò che sarebbe arrivato un controllo, non l'ho più tenuto...e mi rimasero solo le slot machines.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** È ovvio che quando andavo a giocare ai cavalli andavo all'ippodromo con gli amici...il banco lo tenevo in casa mia, poi le spiegherò meglio...e alle slot machines giocavo dove capitava...ovunque si gioca...

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Quando andavo all'ippodromo massimo un paio di volte a settimana, andavo con gli amici che ero ancora giovane! Il banco lo tenevo due venerdì sera al mese e la cosa è andata avanti per un paio di anni...poi alle macchinette saranno quindici anni che gioco, da quando sono venute fuori...quando giocavo alle macchinette potevo giocare anche tre quattro ore di fila ma poi per non far stare la moglie in pensiero tornavo a casa.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Ma dipende dal tipo di gioco e dal momento, quindi da quanti soldi avevo in tasca!

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** Alle slot machines giocavo da solo...e degli altri non mi è mai interessato cioè non ho mai guardato a quello che facevano gli altri nè consideravo se mi guardavano mentre giocavo!!!

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinto a giocare d'azzardo?

**R.** Non lo so c'è sempre stata una predisposizione al gioco perchè anche in casa fin da quando ero piccolo per le festività o nei weekend si giocava a carte e a tombola...poi ho iniziato per caso con gli amici andando all'ippodromo e piano piano nel tempo è un comportamento che mi sono portato dietro...sicuramente si gioca per portare a casa soldi!



**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Ma il mio stato d'animo non cambiava più di tanto...nè se vincevo nè nel caso in cui perdevo...si vede che io sono tutto strano!

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** No mai, non so cosa sia una sigaretta!

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** Il gioco d'azzardo è una fregatura per chi ci casca!!! Si certo che è una dipendenza..

**D.** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** Non ho avuto altre dipendenze per fortuna!

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Guardi non lo so, io non credo a niente! Si tratta di fortuna...l'unica cosa che so è che nella pratica (non nella teoria) alla roulette il banco con dieci giocatori pareggia, dai dieci giocatori in sù vince.

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** Credono di poter controllare le vincite...senò non giocherebbero se avessero la consapevolezza che in realtà i soldi si perdono e si stanno rovinando...

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Per me il lavoro è una cosa seria quindi non mi è mai capitato di saltare il lavoro per andare a giocare...ci andavo quando finivo di lavorare oppure durante il fine settimana..

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** Con lo stipendio e poi ho dovuto chiedere una finanziaria in banca per recuperare il denaro perso...che sto finendo di pagare...ma ho sempre provveduto io alla cura della famiglia e non ho fatto mai mancare niente in casa...

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** No no.

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** Le relazioni familiari non c'entrano niente con il fatto del gioco..sono due questioni separate..mia moglie l'ha capito perchè i soldi mancavano...

**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** L'illegale lo facevo io..si tratta di quarant'anni fa circa...e ai tempi il gioco d'azzardo era vietato..io avevo le quote per il totocalcio e al venerdì, ogni due settimane, si giocava con la roulette a casa mia...poi un bel giorno un finanziere di conoscenza mi avisò che il venerdì successivo se avessi tenuto ancora il banco sarebbe arrivato un controllo della finanza che aveva avuto una soffiata...e allora chiusi baracca...mi è dispiaciuto perchè si guadagna, si vince, guadagnavo e anche parecchio...il banco vince...sotto i dieci partecipanti il banco perde, invece dai dieci partecipanti in sù il banco vince il massimo. Lo spiego bene....nove giocatori fanno una puntata, automaticamente il numero estratto è trentasei volte la posta...nove persone dunque se giocano non danno la possibilità di coprire la vincita...perchè se giocano mettiamo 100 euro a testa sono 900 euro che il banco incasso..se uno di questi nove prende il numero il banco deve dare la bellezza di 3.600 euro...ma il banco ha in cassa 900 euro quindi va in perdita. Invece, dai dieci giocatori in sù, a seconda di quello che giocano, il banco magari non vince ma copre e rimane a pari...dall'undicesimo giocatore in sù, invece, il banco non perde più. Ecco perchè al casinò quando ci sono nove giocatori, e c'è il visore che controlla tutto il banco...di solito alza la mano e dice "tavolo chiuso, spostarsi nel tavolo x"...perchè ci perde..

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?

**R.** No, mai.

**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** Questa situazione sulla famiglia ha avuto una ripercussione...c'è stata una caduta di fiducia da parte della moglie che però mi ha ridato fiducia, mentre, dall'altra parte, l'ho riconquistata io smettendo di fare quello che facevo... lei ci ha messo del tempo però un pò si sta riprendendo...Fra l'altro lei ha sempre avuto la gestione familiare dei soldi, anche quando io non avevo questo vizio..cioè io lo stipendio che prendevo l'ho sempre dato a lei...ed è ovvio che poi da ex giocatore con questa gestione mi sento anche più sicuro...Proprio l'altro giorno la moglie mi ha detto che in casa sta tenendo una certa cifra...perchè ne succedono tutti i giorni e proprio l'altro giorno è fallito il deposito della coop veneta...io le ho detto che anche se ci sono soldi in casa problemi per me non ce ne sono...cioè non li avrei toccati...no so se in casa mia mi hanno messo alla prova....allora io con mia figlia ne ho parlato e le ho detto che siccome lei ha il conto dove ha il mutuo da pagare, dovrebbe aprire un altro conto con sua madre e i soldi dovrebbero metterli lì...

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** No, non ho mai giocato.

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** No perchè non ho mai avuto a che fare con usura e strozzinaggio..no perchè avrebbe voluto dire cambiare tipo di vita, cambiare tutto...però conosco altri giocatori che mi hanno detto che molte volte sono gli stessi gestori dei tabacchi o delle sale gioco a prestare i soldi...non so se poi fanno strozzinaggio, questo non è venuto fuori...(la psicologa che era presente come riferimento durante l'intervista, è intervenuta confermando che ad un corso per gestori di Lottomatica è emerso in tre casi che i gestori hanno dichiarato di fare prestiti e hanno detto che i soldi di solito i giocatori glieli restituiscono...la motivazione pare essere che senò i giocatori, bisognosi di soldi, vanno a giocare in altre sale da gioco che concedono questi prestiti...ed ora nei corsi per coloro che hanno la licenza viene espressamente specificato di non farlo).....e poi mi hanno detto che effettivamente ci sono dei personaggi a parte che fanno prestiti, vicino all'entrata o dove si cambiano i soldi...

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

**R.** Penso che fanno il loro lavoro e che, dunque, essendo nel settore delle scommesse, non sono lì per aiutare i giocatori ma per speculare sulle persone che cascano nel circuito dell'azzardo...di sicuro non hanno interesse a dare informazioni utili! Si dice che dovrebbero anche fornire informazioni sul gioco sicuro, ma non è così! Oltre al fatto che il gioco sicuro non esiste!!!

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?

**R.** Quando ho iniziato a spendere più soldi di quello che potevo permettermi...mia moglie era al corrente della mia attività di giocatore ma fino a quando ho tenuto il banco della roulette, per ovvie ragioni, perchè lo tenevo in casa...poi però non era al corrente che una volta "chiuso il banco" giocavo alle slot machines...mia moglie se ne è accorta perchè i soldi mancavano...

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?

**R.** La motivazione è che il gioco era diventato un problema e non indifferente...anche perchè ho uno stipendio solo e basta...vedevo che le cose andavano peggiorando e allora mi sono deciso...

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?

**R.** Io ho tentato una volta sola di smettere...o meglio, due...la prima volta sono andato da una privata, da una psicologa, facevo psicoterapia individuale...però ho visto che funzionava poco...Poi sono arrivato al Ser.T. perchè è arrivato il patatràc...giocavo fortissimo ed era ora di mettere un freno a quell'attività...qui seguo l'attività classica, per me, cioè si parla, si discute, poi ho fatto anche incontri con mia moglie...però si vede che qui ho trovato un ambiente diverso...di fiducia e stima reciproca...Dopo aver chiesto aiuto all'inizio continuavo ma poca roba e poi man mano l'attività è andata scemando e ora che non gioco più sono due anni e qualcosa...e sinceramente ora non mi dà fastidio neanche la pubblicità che vedo in

giro perchè io sono fatto alla mia maniera, guardo a me stesso e gli altri fanno quello che vogliono...perciò non mi stimola a giocare..

**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?

- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

**R.** Consigliato da me medesimo, ho letto l'informazione su un volantino...e dato che avevo iniziato a giocare...ma giocare...ho deciso che bisognava intervenire...

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?

**R.** Vengo ai colloqui con la psicologa e basta! Perchè a me non interessa partecipare ai gruppi dei giocatori anonimi per sentir parlare di gioco e di esperienze che già conosco perchè l'ho vissuto in prima persona..

**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

**R.** Io mi sono trovato molto bene e sinceramente non sono in grado di dare qualche consiglio utile per i servizi che si occupano di queste dipendenze...cioè sinceramente non ho le competenze per farlo...

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?

- Se sì, può dire quali sono?

**R.** Con il gioco delle carte e del biliardo, senza giocare di soldi...mentre con le carte ci giochiamo la consumazione, il caffè.

## INTERVISTA 15

Sesso: Maschio

Età: 37 anni

Regione di residenza: Emilia-Romagna

Stato civile: Celibe

Titolo di studio: Diploma di scuola media superiore

Posizione lavorativa: Impiegato a tempo determinato

Reddito: 1.500 euro mensili

Patologie fisiche: Attacchi di panico, depressione

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Ho iniziato a giocare nel 2007 a ventotto anni e sì, purtroppo, gioco ancora...E ho iniziato perchè a me piace lo sport e quando hanno legalizzato le scommesse andavo a fare qualche scommessa sulle partite in maniera tale che poi seguivo la partita con più pathos...quindi inizialmente vivevo la cosa in maniera positiva, dopodichè ho iniziato a vedere il gioco come possibilità di ulteriore guadagno, è aumentato la posta in palio con tutto quello che ne è conseguito.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Alle scommesse sportive anche online.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Di solito gioco principalmente online da casa oppure vado nelle ricevitorie...La differenza sta nella semplicità di connettersi online e verificare le partite su cui puoi giocare (mentre se devi andare in ricevitoria perdi del tempo e magari la partita su cui vuoi giocare è già iniziata) e lì sta anche il problema che puoi giocare h24. Adesso gioco solamente in ricevitoria anche per non lasciare una tracciabilità per un problema che ho avuto sul lavoro...

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Dipende dalle vincite e diciamo da come va il gioco...perchè ovviamente vincendo si gioca di più...In media gioco tre volte a settimana, per una spesa totale circa 200 euro per settimana, poi, come le ho detto, dipende dalla disponibilità.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Faccio una media, spendo dalle 100 alle 300 euro a settimana in scommesse poi dipende da come va il gioco. Facendo una media avrò perso in totale oltre i 40.000 euro...

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** Gioco di solito da solo e qualche volta in compagnia con altri amici giocatori ma che io sappia non hanno la mia patologia cioè giocano per divertimento.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinto a giocare d'azzardo?

**R.** Io gioco per il piacere del gioco, per la ricerca di ottenere profitti più facili e poi per determinate situazioni di disagio che tramite il gioco pensavo di riuscire a superare...poi continuavo a giocare sempre per le stesse motivazioni ma soprattutto perchè mi sono reso conto che era diventata una cosa patologica che mi sopperiva delle mancanze. Cioè non giocavo per la riscossa di una situazione economica precaria ma si trattava di rivincita sotto altri aspetti...dal punto di vista sociale...e magari ero influenzato dall'idea della vincita, quindi di avere profitti ulteriori e poter fare determinate cose. Poi devo specificare che io ho iniziato a soffrire prima di attacchi di panico, di depressione da molto tempo e poi ho scoperto di essere bipolare...questa situazione è iniziata prima della mia attività di gioco...dopo ha influito a far sì che iniziassi a giocare e che il gioco diventasse una patologia. E, dunque, soffrendo particolarmente gli attacchi di panico e avendo anche una situazione stressante al lavoro, giocavo nella speranza di vincere così da poter chiedere un part-time e magari, avrei così anche alleviato gli attacchi di panico. In aggiunta a questo, in quel momento c'era una difficoltà in famiglia io vivevo con i miei genitori e siccome il mio babbo conviveva con un'altra persona speravo, non avendone in quel momento la possibilità, di poter andare anche a stare da solo.

**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Quando giochi provi adrenalina e delle emozioni che vanno a sopperire delle mancanze che magari si hanno al di fuori del contesto di gioco...E anche prima del gioco le sensazioni sono eccitanti perchè c'è come una ricerca, una illusione che sia la "volta buona"...dopo il gioco se vinci si è eccitati e, invece, molte volte se si perde la sensazione è deprimente e ci si ripete "non giocherò più" ma fino alla volta successiva. Poi se perdi capita che ci siano dei periodi più lunghi che sia per le finanze sia perchè la perdita ha influito negativamente sull'umore che non giochi (questo almeno capita a me forse anche perchè adesso rispetto all'inizio ho più vincoli economici e quindi meno disponibilità con cui giocare). Poi diciamo che la sensazione deprimente post gioco, in caso di perdita, può influire in un primo momento sulle relazioni, l'esempio classico è quello di nascondere il fatto che giochi o di dire delle bugie per giustificare il tempo che spendi a giocare.

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** Non fumo però, sì, ho fatto uso di sostanze ma è stata una cosa saltuaria, non da dipendenza, per intenderci si tratta della "canna tra amici".

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** È tra virgolette "semplicemente" una dipendenza.

**D.** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** No per fortuna.

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Per il tipo di giocate che faccio io e giocando da solo di regole non ce ne sono..poi giocando online la maggior parte delle volte gioco da casa o vado alla ricevitoria faccio la giocata e vado via..non è che socializzo con altri che sono in ricevitoria a parte qualche battuta goliardica sul gioco. Cioè non intrattengo rapporti con altri giocatori o comunque conosco gente, che poi sono amici, che giocano ma saltuariamente e magari capita di fare scommesse con loro ma di importi ridicoli...facciamo magari una scommessa mettendo due euro a testa e due partite a testa...e quello sarebbe anche un contesto positivo di solo divertimento ed era il modo in cui vivevo il gioco prima che diventasse un problema...Adesso alcuni di questi amici sanno anche del fatto che il gioco per me è diventato un problema perchè lavorano anche con me e sul lavoro è venuta fuori la problematica e non mi propongono scommesse fra amici...

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** Nel caso delle scommesse sportive nessuna...si spera solo nei risultati delle partite!

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Io giocavo solamente negli orari che non lavoravo...e di solito per giocare utilizzavo il mio stipendio, a parte una cavolata che ho fatto che è stata quella di chiedere un prestito sul lavoro...Sul posto di lavoro poi ho avuto una problematica perchè hanno visto dei movimenti che non tornavano, oltre al prestito che avevo richiesto e inoltre io lavoro in un ambito dove ci è vietato giocare (e l'ho scoperto successivamente), ho anche avuto un richiamo sul lavoro...io lavoro nel settore del credito e ho scoperto mio malgrado che nel codice etico c'è scritto che anche fuori dall'ambito lavorativo non si può giocare...e il mio titolare l'ha scoperto perchè ha visto dei movimenti sul conto corrente che essendo a condizione agevolata dopo me lo hanno fatto presente....Una volta che mi hanno fatto questo provvedimento disciplinare ho chiesto con i miei colleghi/amici di non coinvolgermi più nelle scommesse perchè senò rischiavo una recidiva e quindi il posto di lavoro...e di questi miei colleghi che a volte scommettono sul lavoro non si è mai saputo niente perchè giocano in modo non tracciabile, cosa che avrei fatto anche io se non avessi avuto un problema così forte e che faccio adesso per tutelarmi...Poi loro non sanno della gravità del mio problema perchè ho detto solo quello che volevo dire, sono rimasti esterefatti del fatto che mi sia arrivato un richiamo...

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** Come le ho detto l'unica volta che ho chiesto un prestito è stata prima al lavoro per giocare e poi a mio fratello per restituire i soldi al lavoro perchè ero in difficoltà..

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** Allora nella mia famiglia di origine piace a tutti giocare...poi non so se qualcuno sia arrivato a far diventare il piacere del gioco in dipendenza. Mia mamma non gioca, però dalla parte di mio padre (zii e cugini) la partita a carte sempre con qualcosa in palio se la fanno...

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** Quando è venuta fuori la problematica sul lavoro ho dovuto chiedere un prestito a mio fratello che poi ho restituito quindi si è saputo del problema in casa..la mia famiglia lo sa, l'unico che non lo sa è mio padre, che ho tenuto all'oscuro perchè lo conosco e avrebbe potuto avere una reazione non piacevole...mentre mia madre, mia sorella e mio fratello ne sono venuti a conoscenza e mi stanno aiutando, cercano di supportarmi e incentivarmi a stare lontano dal gioco...È ovvio che la prima reazione è stata quella di incredulità e sgomento, però dopo mi hanno supportato.

**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** No, l'unica cosa è che a volte ho giocato online in dei siti che erano dei .com che in teoria erano in parte illegali...anche se adesso hanno legalizzato...allora i .it erano siti legalizzati dal monopolio dello stato e, invece, i .com sono i siti di scommesse

dove si poteva giocare ma in Italia non erano legali dal punto di vista fiscale in quanto avevano sede all'estero...

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?

**R.** No. L'azione massima a cui mi sono spinto è stata quella di chiedere un prestito al lavoro, ma non è illegale.

**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** No, i miei familiari mi hanno aiutato...

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** Sì, come le ho detto giocavo prevalentemente online mentre ora gioco in ricevitoria e quando giocavo online non ho mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa...però quando sentivo che le partite erano truccate delle volte pensavo a saperlo prima! Oppure, magari per la rabbia, le volte che giocavo e su cinque giocate non vincevo mai pensavo "sembra quasi fatto apposta"!

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** Fortunatamente no.

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

**R.** Penso che fanno il loro lavoro seppur si tratta di un lavoro che provoca gravi problemi alle persone, ai loro cari e alla società...però non si possono incolpare perchè ognuno è responsabile per se stesso.

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?

**R.** Quando è sfociata questa cosa nell'ambito lavorativo ho preso coscienza di avere un problema e mi sono rivolto al Ser.T. anche per far vedere che c'era la volontà di non ripetere l'errore.

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?

**R.** Gliel'ho detto perchè mi sono reso conto che avevo il problema del gioco e non volevo rischiare di perdere il lavoro e compromettere ancora di più la mia vita.

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?

**R.** Allora è la prima volta che mi rivolgo a questo tipo di servizi, come Ser.T., per il problema del gioco d'azzardo, poi vengo seguito per le altre problematiche dal Centro di Salute Mentale...e con loro il problema dell'azzardo non l'avevo fatto presente prima di rivolgermi al Ser.T...dopo quando l'ho detto si è creato un collegamento fra i due servizi per tenere sott'occhio ambedue le cose.



**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?

- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

**R.** Sono venuto di mia iniziativa e di persona un sabato mattina...ma poi mi è stato suggerito anche da chi mi stava seguendo al lavoro per la problematica emersa.

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?

**R.** Sono in cura dal 2014 e sto facendo i colloqui individuali con la psicologa e sto facendo incontri con il gruppo dei giocatori anonimi....e l'esperienza con loro mi è sicuramente servita anche se ora sto seguendo meno il gruppo...perchè mi sono reso conto che per fortuna io sono arrivato fino a un certo punto ma lì ci sono persone che sono arrivate a rovinarsi la vita proprio. Inoltre faccio terapia farmacologica ma non nell'ambito del Ser.T. ma per le altre problematiche diciamo di tipo psichiatrico.

**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

**R.** No, la mancanza è mia!!! Sicuramente da quando sono in carico al Ser.T. ho notato un grande miglioramento su di mè. L'unica cosa che ricordo è che prima di venire personalmente al Ser.T. avevo provato a informarmi online su come trovare una soluzione al problema, e avevo googolato "cura del gioco d'azzardo" e l'unica cosa che veniva fuori era quella di rivolgersi al Ser.T. oppure che c'erano strutture che proponevano il ricovero per un tempo medio-lungo, per tenere la persona lontana dal gioco, una specie di San Patrignano però per i giocatori..e avevo pensato che soprattutto per un giocatore online, come nel mio caso, dovrebbero essere più distribuite in spazi online informazioni sui rischi del gioco e magari potrebbero essere offerti direttamente online servizi di aiuto per i giocatori...

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?

- Se sì, può dire quali sono?

**R.** Purtroppo continuo a giocare no...diciamo che sto cercando di diminuire il gioco.

## INTERVISTA 16

Sesso: Femmina

Età: 57 anni

Regione di residenza: Toscana

Stato civile: Divorziata

Titolo di studio: Licenza media

Posizione lavorativa: Casalinga

Reddito: Assegno divorzile di 500 euro mensili (non pago l'affitto)

Patologie fisiche: Lupus eritematoso sistemico

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Ho iniziato dodici anni fa dopo la separazione....perchè sono rimasta da sola..e purtroppo gioco ancora....Quando ero sposata si andava spesso per le ferie in Costa Azzurra, andavamo a volte al casinò, giocavamo e poi andavamo a casa. Poi è successo che c'è stata una brutta separazione....ed io e un'amica un giorno siamo andate nel tabacchi vicino casa...il ragazzo che faceva il gestore lo conoscevo e mi disse "guarda che ho messo su la sala giochi"...io avevo due euro e così le ho giocate al lotto e ho vinto 50 euro...ed io e la mia amica eravamo tutte entusiaste e da lì piano piano ho iniziato...io il gioco non l'avevo mai considerato per me non esisteva...prima mi piaceva andare a giocare al casinò per l'ambiente che era...mi gratificava...sa mio marito era benestante, a me piaceva vestirmi bene. Invece il gioco nel bar non l'avevo mai considerato. Dopo la vincita di 50 euro invece ho iniziato a giocare perchè mi piaceva.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Gioco alle slot machines. Mi è capitato un paio di giocare al Lotto ma è una cosa capitata quasi per caso.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Vado alle sale da gioco.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Quando ho disponibilità di soldi mi prende questa voglia irresistibile...Dovendo fare una media mensile andrò un paio di volte al mese...non ho un giorno preciso per il gioco può essere di lunedì mattina come al sabato.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Dipende, alcune volte arrivo ad un budget di 50 o 100 euro...Di solito vado solo una volta durante la giornata perdo tutto e torno a casa!....Sono dodici anni che gioco ora perderò 100 euro o poco più al mese...volevo smettere ma ancora mi prende una voglia irrefrenabile...prima giocavo tantissimo, anche 200-300 euro al mese. In dodici anni di gioco avrò perso migliaia di euro..non lo so...faccio fatica quantificare...saranno circa 10.000 euro...

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferi-sce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** A me piace proprio giocare da sola. Non vado nelle sale per fare amicizie.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinta a giocare d'azzardo?

**R.** Un pò la solitudine....ai tempi avevo mio figlio ma anche tempo libero. E poi ho smesso per diversi anni e poi il vizio del gioco è come quello della sigaretta se ne riprendi una in bocca poi ricominci...Per quanto riguarda il motivo guardi non lo so...io sarei anche vincente nel gioco...o meglio lo ero...perchè ultimamente sono perdente...solo che mi è successo di vincere anche 1.000 euro la mattina però poi al pomeriggio sono tornata e li ho spesi tutti in giocate..questa cosa non l'ho mai capita...e allora mi prendeva la rabbia e continuavo a giocare per vedere se vincevo per recuperare i soldi persi. Non ho mai capito perchè voglio essere perdente.

**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Prima mi prende uno stato d'animo chiamiamolo il craving che bisognerebbe gestire, io non ci riesco, mi prende proprio dentro che non so resistere è più forte di me..magari sono a fare la spesa mi viene in mente il gioco e non faccio la spesa ma vado a buttarli via alle macchinette e poi torno a casa che non ho fatto la spesa e non ho più niente. Durante il gioco sono euforica. Poi, invece, quando torno a casa mi do della sciocca, mi dico che non valgo nulla...mi viene la "rabbia" per non sapermi gestire e vado proprio in "depressione". Se non gioco invece non sento nulla ecco, non è che mi prende rabbia perchè non posso, questo lo gestisco bene però poi magari arriva il momento ce mi prende una voglia matta e li non resisto...Io principalmente gioco quando mi arriva l'assegno e posso permettermi di giocare qualche soldo, poi niente.

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** Io fumo sigarette, ho anche questo vizio. Io mentre gioco fumo tantissimo. Però sono astemia e non ho mai provato niente.

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** Il gioco si è una dipendenza, oramai si sà, e per me è una brutta bestia che non riesco a tenere a bada.

**D.** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** No.

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Io sono un pò particolare perchè come le ho detto mi piace giocare sola e se magari viene qualcuno dietro a sbirciare è una cosa che mi da fastidio....le regole poi ci sarebbero ma non vengono rispettate...cioè chi non gioca dovrebbe uscire dalla sala ma non è così..e ci sono persone che vengono lì per vedere quanto uno butta e poi prendono loro la macchinetta e vincono loro..perchè in una macchinetta più ci si investe e più alta è la probabilità che faccia vincere. Se io metto 500 euro in una macchinetta, questa poi caricata di un tot fa vincere, le macchinette sono regolate per cui ci sono persone che tengono d'occhio quando gli altri buttano dentro per poi giocarci loro.

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** Penso che siano delle pratiche da mettere in atto per facilitare la vincita..o tecniche per recuperare i soldi persi..perchè vedo persone che magari buttano 100 euro e riescono sempre a recuperare..però io non le so. Io faccio proprio la sfida con la macchinetta...molti buttano 10 euro e se perdono lasciano la macchinetta, io no...credo ci siano delle combinazioni che fanno vedere se la macchina può dare o meno...in generale, se la macchinetta inizia a dare subito vuol dire che è buona poi

uno aumenta di giocata e vince..io invece anche se perdo subito sto lì imperterrita...mi incapponisco sulla stessa macchinetta...anche questa cosa qui non riesco a gestirla..io sfido la macchinetta.

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Io ripeto ho l'assegno di mio marito però durante questi anni che ho giocato ho anche fatto qualche lavoretto e i soldi che guadagnavo (che quindi erano extra) me li spendevo in gioco.

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** Ripeto io adesso gioco massimo 100 euro al mese, all'inizio spendevo tutto quello che avevo...e dopo magari chiedevo un prestito magari a un'amica...ma niente di chè...poi ho dovuto chiedere dei finanziamenti in banca...uno da 8.000 euro e l'altro da 5.000 euro. Poi per fortuna sono riuscita a restituire tutto. L'unica cosa che ho fatto di cui mi pento ancora, è che avevo tantissimo oro che avevo accumulato in tanti anni di matrimonio...sa anelli, collane, tutti regali di mio marito e oro di famiglia ereditato...e l'ho venduto tutto per il gioco...quando mi mancavano i soldi l'ho venduto per restituire i prestiti.

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** No, anzi mio padre ha sempre detto che i giochi portano alla rovina.

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** Il mio ex marito non ha mai saputo della mia attività di gioco. Solo mia figlia l'ha saputo perchè gliel'ho detto, non ho potuto farne a meno. L'ha saputo quando ho chiesto aiuto perchè volevo uscirne. Io ho una figlia straordinaria che mi ha fatto capire che era tutto sbagliato..anche perchè a me sarebbe piaciuto tenermi nel senso che io ho sempre avuto cura della mia persona (capelli, mani, vestiti), da sposata facevo una vita abbastanza discreta, ha sempre fatto parte del mio io farmi vedere in ordine..

**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** No, mai.

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?

**R.** Assolutamente no.

**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** Il mio divorzio può essere messo in relazione con la mia attività di gioco. Però non è che il gioco ha inciso sulla separazione, ma, al contrario, ho iniziato a giocare per solitudine e tristezza dopo il divorzio.

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** Non ho mai giocato online.

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** No, niente.

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

**R.** Dopo che gioco mi do della stupida perchè ci sono gestori che non vanno bene perchè addirittura alcuni di loro giocano sulle macchinette e questo non va bene. Io li ho visti. E non va bene perchè loro controllano tutto il giorno quanto denaro i giocatori investono nelle macchinette e poi in alcuni casi a fine giornata giocano sulla macchinetta che ha incassato di più e vincono loro, mentre nel casinò un giocatore è più tutelato. Si tratta di un ambiente oltre che più aristocratico, anche con delle regole che tutti rispettano. E io mi sento doppiamente stupida e quando torno a casa combatto con me stessa.

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?

**R.** Subito perchè a differenza dell'andare al casinò, andare a giocare nelle sale, come le ho spiegato non c'è tutela per il giocatore, non c'è eleganza..Il sintomo preoccupante è stato quando ho dovuto vendere l'oro di casa..era chiaro che non c'era più controllo in quello che facevo.

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?

**R.** .. a me sarebbe piaciuto tenermi nel senso che io ho sempre avuto cura della mia persona (capelli, mani, vestiti), da sposata facevo una vista abbastanza discreta, ha sempre fatto parte del mio io farmi vedere in ordine...e non me lo potevo più permettere perchè spendevo tutti i soldi nel gioco.. più che altro io volevo proprio smettere.

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?

**R.** Ho tentato tantissime volte..ma tutt'ora a volte mi reco a giocare.

**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?

- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

**R.** Innanzitutto c'è da chiarire che ho chiesto aiuto solo dopo dodici anni perchè c'è stato un lungo periodo di un paio di anni che non giocavo più poi ho avuto due lutti in tre mesi e questa cosa cosa qui mi ha portato dentro alle sale da gioco. Ho ricominciato a giocare forte e lì non ce la facevo più e ho capito che avevo bisogno di aiuto. Ora sono in terapia a un anno e mezzo. Ho deciso di recarmi al Ser.T., dopo che ho parlato del problema con mia figlia, e sono andata da sola. Mi hanno preso un appuntamento con lo psicologo e ho iniziato ad andare.

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?

**R.** Ma io sono andata sempre regolarmente ai colloqui, faccio terapia individuale con lo psicologo poi una volta è venuta al colloquio anche mia figlia e ho anche iniziato a partecipare ai gruppi organizzati dentro al Ser.T., dove mi sono trovata benissimo... però non mi è rimasto dentro niente diciamo...non mi hanno dato quella svolta che mi dovevano dare...mi hanno consigliato di andare in comunità, anche perchè io ho una vita sregolata...cioè essendo da sola per esempio non ho orari per i pasti, mangio quando ho fame, dormo pochissimo...e in comunità potrebbero anche riportarmi ad una vita normale. C'è da dire che appena sono andata al Ser.T. sono stata tre mesi senza giocare poi però c'è quella giornata che mi riprende quella voglia e non riesco a fermarmi.

**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

**R.** Io le dirò che pensavo di trovare qualcuno che riusciva a darmi una spiegazione del mio comportamento...e questo non sono riuscita a trovarlo...Io penso che trovassi una spiegazione a come mi comporto troverei anche una soluzione...perchè io secondo me io ho ancora tanta "rabbia" per la separazione con mio marito e allora mi butto sul gioco.

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?

- Se sì, può dire quali sono?

**R.** Nessuna, sono sempre in casa.

## INTERVISTA 17

Sesso: Maschio

Età: 52 anni

Regione di residenza: Toscana

Stato civile: Celibe

Titolo di studio: Licenza media

Posizione lavorativa: Facevo il corriere

Reddito: adesso ho una piccola pensione di 500 euro al mese

Patologie fisiche: Sono in cura psichiatrica per bipolarismo, il mio medico dice che sono bipolare, io penso invece che sia un fatto caratteriale. Secondo me questa cosa non è correlata al gioco. Ero molto viziato, tutto quello che guadagnavo lo spendevo nei night con prostitute e al gioco. Ho sempre voluto fare quello che mi passava per la testa.

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Non me lo ricordo quando ho iniziato ora però ho smesso. Sarà stato circa una decina di anni fa e passa.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Giocavo alle solo alle slot machine, ho smesso quattro o cinque anni fa.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Andavo dove capitava, è iniziata per puro caso, non so neanche io come ci sono cascato. Una sera ero al bar sotto casa, annoiato e ho messo qualche soldo nella macchinetta per provare...da li è iniziato tutto..io poi sono un testone, quando mi metto in testa una cosa la devo fare...più che altro sono goliardico...all'inizio giocavo per divertimento. Poi mi ero fissato che dovevo recuperare i soldi.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Andavo tutti giorni, è andata avanti per una decina di anni, spendevo molto, ho vinto solo una volta 800 euro.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Giocavo dai 50 euro in sù. Dipende da quanto avevo in tasca. Mi sono giocato una marea di soldi che ad averli ora mi farebbero comodo.

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** Giocavo da solo.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinta a giocare d'azzardo?

**R.** Non lo so, non saprei. Andavo comunque per divertimento e anche per cercare di recuperare i soldi persi.

**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Prima mi sentivo un pò euforico, durante ero calmo e dopo invece arrivava il rimorso. Lo psichiatra dice che con il gioco ho peggiorato gli sbalzi di umore e forse è così perché anche da quando ho smesso se penso a quello che ho fatto mi sento depresso.

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** Non ho mai fumato, non bevo mai, non ho mai usato nessuna sostanza e per fortuna perchè in quegli ambienti gira parecchia roba, sono solo un gran mangiatore!

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** Credo di essere dipendente dal gioco. Non saprei come descrivere la sensazione. Quando ti prende che devi andare a giocare non resisti.

**D.** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** Ritengo di essere dipendente dal gioco e dal sesso, ma non mi sto curando ne dal gioco e neanche dal sesso....Ho iniziato prima con le prostitute, la sera dopo essere

stato al bar con gli amici andavo al night e ci stavo a volte anche fino a mattina. Poi sono passato al gioco. Ma penso non ci sia relazione tra le due cose..forse perché sono un vizioso e mi lascio travolgere.

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Mi dava un pò fastidio quando mi guardavano giocare, ma poi non c'è nessuna regola.

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** No, io non ne so niente.

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Quando facevo il corriere usavo il tempo libero poi invece giocavo molto il sabato e la domenica. Il weekend ci sono state delle volte che non tornavo neanche a casa. Il venerdì sera dopo cena andavo al bar, iniziavo a giocare poi andavo al night e facevo mattina lì, poi tornavo a giocare al bar, facevo colazione e fra una cosa e l'altra si rifaceva sera...e tornavo al night. Andavo avanti così.

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** Mi pagavo il gioco con il mio stipendio, lo spendevo tutto. Ho provato a vivere da solo ma non sono riuscito e sono tornato a vivere con i miei genitori. Ho dovuto anche chiedere finanziamenti, tre volte, per ripagarli ho dovuto farmi aiutare dai miei genitori. Ho chiesto anche prestiti agli amici un'infinità di volte.

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** No nella mia famiglia nessuno gioca, solo una cugina di mio padre, anche lei alle macchinette, io però l'ho persa di vista da tanti anni, non ne so niente.

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** I miei mi hanno scoperto perchè facevo cose da non farsi, per esempio non tornavo a casa a dormire, hanno iniziato a chiedersi il motivo e l'hanno scoperto, conoscevano anche il gestore del bar vicino casa, oppure ho anche fatto cose che non dovevo fare ma sa mio babbo è venuto a mancare da poco e preferisco non parlarne.

**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** Non ho mai giocato illegalmente, non ho mai manomesso una macchinetta.

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?

**R.** Purtroppo si come le ho detto ho commesso anche piccoli furti, in casa....



**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** Sì, i rapporti si sono inaspriti, e anche economicamente ho dovuto chiedere ai miei di aiutarmi.

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** No, mai.

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** No, non mi è mai successo.

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

**R.** Non penso niente, per loro è un lavoro.

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?

**R.** Non saprei.

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?

**R.** Se non c'è la volontà non si può smettere.

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?

**R.** Ho tentato una volta al Ser.T., ma anche mentre andavo lì ogni tanto giocavo, lo faccio ancora ogni tanto.

**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?

- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

**R.** La struttura l'ho cercata io e li ho contattati personalmente. Sapevo l'esistenza di questo servizio e ho trovato il numero nelle pagine gialle.

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?

**R.** Ho fatto una terapia individuale, ho poi partecipato ai G.A. e mi sono trovato molto bene, ora però non vado più. Ho fatto anche terapia farmacologica, ancora prendo qualche medicina, roba leggera comunque ma lo psichiatra dice che per me sono necessarie...

**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

**R.** Penso che i servizi funzionano bene, gli operatori sono validi.

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?

- Se sì, può dire quali sono?

**R.** No, piuttosto ho sostituito il tipo di gioco... adesso prendo qualche gratta e vinci ogni tanto, diciamo una volta al mese non di più, faccio giocare da tre o cinque euro.

## INTERVISTA 18

Sesso: Maschio

Età: 27 anni

Regione di residenza: Toscana

Stato civile: Celibe

Titolo di studio: Licenza media

Posizione lavorativa: Operaio in impresa edile

Reddito: circa 1.660 euro mensili

Patologie fisiche: Nessuna

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Ho iniziato a giocare d'azzardo esattamente dieci anni fa e ora non gioco più da undici mesi. La prima volta che sono entrato al casinò è stato lo stesso anno però ero con i miei genitori e non ho giocato perché ero ancora minorenne. Subito dopo ho iniziato a giocare alle macchinette.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Giocavo alle slot machine e in casi eccezionali ad altri giochi, ad esempio al gratta e vinci. E poi andavo al casinò ma capitava solo una volta all'anno.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Nei bar e nelle sale giochi.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Di sicuro giocavo cinque giorni alla settimana poi nel periodo più acuto anche tutti i giorni. Le spiego, durante il giorno libero giocavo sempre, poi essendo un operaio lavoriamo anche il sabato e quindi dal lunedì al sabato quando uscivo dal lavoro una giocata la facevo tranne magari un pomeriggio, che mi ero già preso l'impegno della palestra. Perciò giocavo cinque-sei giorni a settimana.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Mediamente giocavo 100 euro ogni giorno. In tutto ho buttato via di sicuro una cifra superiore a 8.000 euro.

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** Solo.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinto a giocare d'azzardo?

**R.** Ho iniziato per scherzo insieme agli amici nel bar che frequentavo. Vedevamo quelli più grandi giocare e così abbiamo iniziato anche noi. Alcuni dei miei amici hanno sviluppato una dipendenza da gioco, altri giocano solo occasionalmente. Credo di avere iniziato a causa dello stress, avevo appena abbandonato la scuola perché non avevo voglia di studiare, mio babbo a sempre avuto un carattere particolare e in quel periodo i rapporti peggiorarono e il mio lavoro è molto pesante...così fra una cosa e l'altra ho iniziato.

**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Prima della partita si prova ansia, durante a seconda dell'episodio è gioia o rabbia, e dopo tanta rabbia perché tanto anche se si vincono dei soldi si buttano di nuovo dentro la macchinetta. Dopo mi sono imposto di non giocare, ho sentito la mancanza, ma non ho sentito astinenza, diciamo che invece di fare quello facevo altro. Mi è riuscito abbastanza facile, ma faccio fatica a gestirmi economicamente, nel senso che mi piace spendere, non spendo più nelle giocate ma li spendo in giro, in vestiti, cene, serate con gli amici...

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** No però fumo. A volte è capitato anche mentre giocavo...

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** Per me è stato uno spreco di denaro inutile. Per tutti i giocatori che arrivano al Ser.T. è una dipendenza.

**D.** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** Nessun'altra.

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Diciamo che ognuno ha la sua postazione e fino a che non smette è sua. Per esempio, se io finisco il contante e vado a ritirare al bancomat questo non significa che sto lasciando libera la macchinetta. Bisogna capire quando il giocatore ha finisce di giocare. Se vai nei soliti posti impari a conoscere le persone e lo sai, oppure chiedi. Se non rispetti la regola c'è qualcuno che potrebbe arrabbiarsi.

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** Nessuna credenza, si controllava magari la macchina che non pagava da tempo in quanto c'erano più possibilità di vincere.

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Andavo a giocare la sera uscito dal lavoro, giocavo circa due ore circa e me lo potevo permettere perché vivevo con i miei e dunque non avevo spese fisse e mi restavano soldi.

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** No niente debiti, ma verso la fine avevo iniziato a giocarmi anche i soldi che avrei dovuto usare per pagare il finanziamento della casa. Non ho mai chiesto prestiti.

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** No.

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** Ho rubato in casa per giocare e sono stato scoperto. Hanno reagito male ovviamente. Poi parliamo con il medico di famiglia e si iniziò questo percorso al Ser.T. Abbiamo collaborato io, i miei e il medico di famiglia. Avevo tutta la volontà di smettere.

**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** Sì perché ho iniziato a giocare a 17 anni che ero ancora minorenne, è illegale...

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?

**R.** Il furto in casa credo sia un illecito.

**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** Sì. Mio padre ha un carattere molto particolare, diciamo che ho iniziato a giocare per rilassarmi dallo stress che lui mi procurava per il fatto che avevo voluto smettere la scuola perciò quando mi hanno scoperto il mio rapporto con lui è peggiorato ancora, ma comunque era già pessimo.

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** Sì, è capitato che ho giocato a poker online e ho pensato di essere imbrogliato in quanto conoscendo bene il gioco del poker e le probabilità a volte sembrava veramente che il gioco fosse truccato, per far perdere.

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** No.

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

**R.** Indifferenza, comunque secondo me non hanno nessuna colpa. Lavorano.

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?

**R.** Dopo pochi mesi, quando cominciavo a perdere e perdere ma continuavo a giocare senza riuscire a smettere.

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?

**R.** Non sprecare le mie finanze e stare bene.

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?

**R.** Sono venuto la prima volta al Ser.T. dopo un anno che avevo iniziato a giocare ma poi lo abbandonai sicuro di poter continuare il percorso da solo, ma piano piano ricominciai a giocare. Ho tentato più volte di smettere.

**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?

- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

**R.** Sono ritornato al Ser.T. da undici mesi e dal quel momento ho smesso, tutt'ora frequento la struttura. Sono venuto con il supporto di mio fratello e mi sono detto basta.

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?

**R.** Io ho fatto i colloqui con la psicologa, ho partecipato al gruppo dei giocatori anonimi e non prendo per scelta le medicine...credo che la terapia migliore sia quella di imporsi mentalmente di non giocare. La mia fortuna è stata che ho avuto un grande sostegno da parte della mia famiglia, soprattutto mio fratello mi ha seguito in questo percorso di recupero. Ne sono uscito del tutto e spero di non avere nessuna scivolata (come la chiamano).

**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

**R.** No. Penso però che questi giochi andrebbero aboliti e vietati, sono la rovina di tanta gente.

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?

- Se sì, può dire quali sono?

**R.** Nessuna.

## INTERVISTA 19

Sesso: Maschio

Età: 63 anni

Regione di residenza: Toscana

Stato civile: Coniugato  
Titolo di studio: Licenza media  
Posizione lavorativa: Pensionato  
Reddito: 1.700 euro mensili

Patologie fisiche: Sì, ho avuto un infarto due anni fa e sono affetto da epatopatia degenerativa dei piedi.

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Ho iniziato vent'anni fa, nel 1997. Ora sono quattro mesi che non gioco più.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Io sono un giocatore del lotto. Sporadicamente giocavo ai cavalli, al totocalcio. Ho iniziato perchè mia mamma giocava al lotto e spesso vinceva. Così ho pensato di iniziare anch'io.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Giocavo in qualunque ricevitoria, diciamo dove mi trovavo.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Non giocavo tutti i giorni, direi tre volte a settimana.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Inizialmente investivo poco, solo 5 mila lire, poi invece ho cominciato a giocare più forte e ho messo anche un milione di lire. La perdita complessiva ammonta più o meno a 40.000 euro..c'ho pensato più volte ma di preciso non lo so..fra le vincite e le perdite è difficile fare una stima.

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** Al lotto si gioca da soli.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinto a giocare d'azzardo?

**R.** Bhè io giocavo per vincere soldi, tentavo la fortuna..cercavo di aumentare il mio reddito che mi sembrava non fosse sufficiente.

**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Prima del gioco non sentivo niente, l'unico pensiero era quello di sistemarmi. Durante la partita lo stato d'animo era la speranza di potere finalmente mettermi a posto, e dopo se non avevo vinto niente ero nervoso e volevo ritentare.

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** No, non ho mai fatto uso di niente....

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** Il gioco d'azzardo per me forse poteva essere una rivalse economica sugli aspetti della vita, tutto qui. Io non ho avuto problemi di dipendenza.

**D.** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** No.

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Nel gioco del lotto non credo ci siano regole, io poi ho sempre giocato da solo.

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** Se esistono non le so.

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Di solito andavo a fine lavoro e nei fine settimana andavo al sabato perché la domenica è il giorno del dolce far niente.

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** Pagavo le giocate con i miei soldi. Poi pensai di prendere la carta di credito e a volte andai anche sotto. Poi ho chiesto anche dei finanziamenti, quattro volte, per una somma totale di 50.000 euro, sto ancora pagando.

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** Mia madre era una giocatrice al lotto, andava spesso a giocare, e ogni tanto anche mio padre, ma non erano assolutamente giocatori patologici.

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** Io sono sposato e ho un figlio...I miei familiari hanno saputo la cosa attraverso la posta, mia moglie ha visto che arrivavano soldi da pagare da istituti finanziari. Questo è successo tre anni fa.. La reazione è stata buona e meno buona nel senso che mi ha chiesto cosa stavo facendo, ho spiegato un pò la cosa. Ho spiegato che volevo risollevere le sorti della famiglia, mia moglie poi ha parlato con mio figlio, mi hanno levato la carte di credito e il bancomat ma in ogni caso mi hanno trattato abbastanza bene, mi hanno poi aiutato.

**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** No mai.

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?

**R.** No.

**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** Direi di no.

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** No. mai.

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** Non mi è mai successo nel modo più assoluto.

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

**R.** Non so, io prendevo il giornale, guardavo cosa era uscito e poi magari andavo al tabacchi e facevo la giocata.

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?

**R.** Forse quando ho cominciato ad avere problemi di salute. Facevo l'arbitro di calcio mi procurava anche una piccola rendita, ho dovuto smettere sei anni fa quando ho avuto l'infarto, la cosa mi dava fastidio e ho iniziato a giocare forte, forse lì mi sono accorto che il gioco era diventato un problema.

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?

**R.** La motivazione è stata la volontà di smettere, così come ho fatto per il fumo. Certo anche la famiglia mi ha indotto ma più che altro è stata la mia volontà.

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?

**R.** Ho tentato di smettere più volte, tre o quattro volte da solo. Quest'ultima volta invece sono venuto al Ser.T.

**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?

- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

**R.** Mia moglie e mio figlio hanno contattato la struttura, sono in cura da qualche mese. Diciamo che per ora non ho avuto ricadute.

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?

**R.** Seguo una terapia di gruppo, sempre all'interno del Ser.T. e anche i miei familiari hanno avuto degli incontri con la psicologa. Anche loro sentono la necessità di farsi supportare oltre che di accompagnarli in questo percorso.



**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

**R.** No, assolutamente no.

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?

- Se sì, può dire quali sono?

**R.** Mi occupo di calcio, faccio l'accompagnatore della squadra giovanile di L...., quindi sono molto impegnato, diciamo tutti i giorni.

## INTERVISTA 20

Sesso: Maschio

Età: 50 anni

Regione di residenza: Toscana

Stato civile: Coniugato

Titolo di studio: Licenza media

Posizione lavorativa: Muratore

Reddito: Circa 25.000 euro l'anno, diciamo 2.500 euro al mese

Patologie fisiche: Nessuna

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Ho iniziato a scommettere nel 2003 quando è morto mio padre e ho smesso nel 2011.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Giocavo un pò a tutto, macchinette, cavalli, lotto, totocalcio. Forse ai cavalli giocavo più spesso.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Mi recavo nelle ricevitorie, guardavo le corse sul monitor in tempo reale.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Giocavo sei giorni su sette, tranne la domenica, andavo normalmente al pomeriggio dopo il lavoro, restavo poi anche cinque o sei ore.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Ne giocavo quanti ne avevo...poteva essere 100, 300 o 500 euro, direi due o trecento euro al giorno. Forse in tutto mi sono giocato 150.000/200.000 euro.

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** Andavo a giocare da solo.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinto a giocare d'azzardo?

**R.** Ho iniziato quando morì mio padre...sognai dei numeri e li giocai al lotto, da lì poi è stato un crescendo e ho iniziato anche a scommettere ai cavalli e a giocare alle macchinette etc. Non so precisamente quale è il motivo che mi ha fatto iniziare, ma poi è diventata un'abitudine.

**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Prima della giocata c'è la tensione, mentre giochi eccitazione e poi magari se vinci c'è la contentezza, altrimenti c'è la tristezza, e pensi "ma cosa sto facendo qui a buttare via dei soldi"!? Poi invece il giorno dopo lo rifacevo ugualmente.

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** Sì, fumo ma non lo facevo mentre giocavo..Non ho mai bevuto, e non mai fatto uso di altre sostanze.

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** Dico che ho buttato via otto anni di vita e otto anni di lavoro, ho buttato un capitale, ho dovuto e devo lavorare sodo per sistemare tutti i guai che ho fatto...ora sono due o tre anni che ricomincio a stare bene, anche in casa. Quindi cos'è per me il gioco? Una rovina...gli esperti dicono che è una dipendenza e penso sia così perché non riesci a frenarti anche se vorresti.

**D.** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** No, assolutamente.

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** C'è gente che sta tutto il giorno in sala senza una lira in tasca, cioè con qualche euro e a sera riescono ad andare a casa magari con 50 euro in tasca, gente che non fa niente da mattina a sera. La regola principale è che ognuno si faccia gli affari suoi.

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** Ci sono tanti discorsi che fa la gente...Piuttosto, qualche volta ci sono tipo degli sciacalli che vengono, ti consigliano un cavallo e poi se vince ti chiedono 50 euro.

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Io ho sempre lavorato per conto mio e potevo gestirmi gli orari di lavoro in autonomia quindi l'ipotesi che io potessi avere problemi sul lavoro non c'è mai stata comunque. Ovviamente, a volte dicevo a casa che ero da un cliente invece magari ero a giocare, quando uno gioca diventa bugiardo, racconta un sacco di balle, ma sono sempre stato responsabile sul lavoro cioè non ho mai compromesso l'attività.

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** I soldi per la casa ho sempre cercato di non usarli, ma gestivo i soldi del lavoro e mi dicevo poi li rimetto invece niente, poi una due e tre volte alla fine è venuto fuori. Ho chiesto prestiti in banca per rimediare, una volta 10.000 euro, poi 20.000 euro, poi 15.000 euro e ho poi fatto un mutuo di 100.000 euro, ora devo pagarlo ancora per otto anni.

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** No, nessuno nè in casa mia nè dalla parte di mia moglie.

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** Mio fratello ha visto i conti del lavoro, mi ha chiesto spiegazioni e poi ha parlato con mia moglie... Sono stato un pò alle strette con tutti, i parenti mi tenevano controllato. Mio figlio mi ha parlato e ha capito la situazione...mi ha detto "babbo non preoccuparti cercheremo di darti una mano noi per risolvere i problemi".

**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** Sì, mi è capitato più volte di giocare in circoli privati a Pisa, si giocava alla roulette, organizzavano delle serate, una cosa che non era regolare.

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?

**R.** In un certo senso quello che ho sottratto al lavoro erano piccoli furti.

**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** Direi di no. Tutti, sia amici che parenti, hanno visto la buona volontà di smettere e mi hanno aiutato. È chiaro che quando mia moglie lo ha saputo si è arrabbiata parecchio, mi ha detto "o andiamo al Ser.T. o ognuno prende la sua strada!". Però sono fortunato perché ho una famiglia splendida che mi ha aiutato davvero tanto.

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** No, mai.

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** No, non mi è mai successo.

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

**R.** Penso che queste sale dovrebbero essere vietate in Italia...hanno rovinato un sacco di gente e famiglie, dai vecchi pensionati ai giovani. C'è gente che dopo cinque giorni che hanno preso la pensione o lo stipendio se lo sono già giocato. Per quanto riguarda i gestori direi che lo fanno per lavoro visto che è permesso..però è un lavoro che rovina le persone. Allora come li vogliamo giudicare? Dipende dai punti di vista.

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?

**R.** È diventato un problema quando sono cominciate a mancare i soldi al lavoro.

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?

**R.** Non volevo arrivare a rovinare l'attività e la famiglia per una cosa che mi rendevo conto essere totalmente inutile. È vero che ho deciso di cercare aiuto solo dopo che mio fratello ha capito la situazione e ha parlato con mia moglie...però già prima tante volte avevo pensato che avrei dovuto smettere ma non trovavo il coraggio di dire tutto con mia moglie.

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?

**R.** Nella mia testa ogni volta che perdevo pensavo "questa è l'ultima volta", poi invece il giorno dopo torni a giocare...Diciamo che solo una volta, quando sono arrivato al Ser.T., mi sono impegnato seriamente a smettere e ci sono riuscito.

**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?

- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

**R.** Mia moglie ha preso i contatti.

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?

**R.** Ora ho finito il percorso, sono rimasto in ottimi rapporti con il Ser.T., addirittura qualche volta vado a dare una mano a spiegare un pò il percorso che ho fatto io ai nuovi che accedono al servizio. Il mio percorso è durato cinque anni, non ho mai avuto ricadute e ora sto bene. E ho fatto un pò di tutto psicoterapia individuale, incontri con la dottoressa con la moglie e il figlio, terapia di gruppo in struttura e un paio di volte sono andato agli incontri con i G.A. L'unica cosa che non ho fatto è stata la terapia farmacologica, anche la dottoressa ha ritenuto che per me non fosse necessaria perché ha visto da subito tanta volontà e che ero abbastanza motivato da far pensare che ce la facevo da solo.

**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

**R.** Secondo me i servizi sono ottimi, anzi, fanno anche troppo.

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?

- Se sì, può dire quali sono?

**R.** Mi sono dato un pò di più ad altre passioni tipo la caccia e la pesca, adesso vado molto spesso.

## INTERVISTA 21

Sesso: Femmina

Età: 40 anni

Regione di residenza: Marche

Stato civile: Coniugata

Titolo di studio: Licenza media

Posizione lavorativa: Operaia

Reddito: 1.600 euro mensili

Patologie fisiche: Depressione

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Io gioco da quando sono nella culla...ho sempre giocato a briscola e poi mi piace tantissimo giocare a burraco, mi sono anche classificata nelle partite online, ma mi sono rovinata con le macchinette. Adesso gioco ancora a carte e ogni tanto butto qualche spiccio nelle macchinette.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Più frequentemente mi dedico alle carte ma il mio problema non è il gioco delle carte, ma le macchinette. Un incubo. Sono due cose separate, le carte non mi hanno creato dipendenza, è come fare una serata fra amici, le macchinette invece sono create apposta per far spendere soldi. Ad una partita di carte se va male che vada perdi 15 euro.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** A carte giocavo nei circoli privati oppure ultimamente molto online e alle slot machines dove capitava e online.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Tutti i giorni.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Per giocare a burraco spendo il costo dell'iscrizione che di solito è dai 5 ai 10 euro, mentre online di solito gioco nella versione gratuita...alle macchinette invece dipendeva da quanto avevo nel portafoglio. Mi è venuto a mancare un pezzo grosso del mio conto corrente, 100 mila euro in due anni solo per le macchinette.

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** Alle carte di solito si gioca in quattro o sei giocatori, come nella nuova versione, mentre alle macchinette giocavo da sola.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinta a giocare d'azzardo?

**R.** Io faccio la venditrice e giro l'Italia per lavoro...non ho mai giocato alle macchinette in un viaggio di lavoro, al massimo giocavo a carte la sera anche online con gli amici per gratitudine. Invece dei circoli si sta comodamente sul divano....Giocavo alle slot machines quando tornavo a casa per noia..le macchinette creano un'ipnosi e vai avanti a giocare senza fermarti....e quando finisci pensi solamente a quando farai la successiva giocata.

**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Nessuna emozione, le macchinette ipnotizzano, solo sensi di colpa a fine partita.

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** Non conosco le droghe. Ho in passato problemi con l'alcol e fumo.

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** Spingere quel bottone è una malattia e potrebbe farlo anche una scimmia e diventare dipendente anche la scimmia.

**D.** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** Io prima ho avuto problemi con l'alcol...infatti faccio tutt'ora una cura farmacologica. Il mio problema è che io soffro da sempre di depressione che mi porta ad avere delle forti crisi periodiche ed io credo che l'alcol e poi il gioco d'azzardo siano stati per me un rifugio da una realtà sofferente, insomma, non sono una persona stabile.

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Alle carte bisogna solo rispettare le regole del gioco mentre alle macchinette bisogna rispettare il proprio turno, cioè finché un giocatore non finisce di giocare, anche se si muove dalla macchinetta qualche attimo, quella macchinetta è la sua.

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** Alle macchinette io non ho quasi mai vinto. Però mi sono informata sui software, la macchina nel lungo periodo restituisce l'80% dell'investimento...

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Non mi sono mai assentata dal lavoro per giocare perché come le o detto ho sempre giocato la sera e alle macchinette quando ero a casa dal lavoro...però il gioco con il lavoro si conciliava male perché nel periodo più acuto soffrivo di insonnia, sognavo le macchinette e mi svegliavo di sobbalzo, oppure ero al lavoro e pensavo a quando sarei rientrata per giocare alle slot. Io ho sempre speso i miei risparmi, cioè ho sempre guadagnato bene quindi non sono andata sotto. Però ho ridotto

notevolmente la mia disponibilità. Solo alle macchinette quest'anno ci ho lasciato 40 mila euro. Però non ho mai chiesto prestiti economici e non ho fatto debiti. Ho buttato via la maggior parte dei soldi che avevo. Quasi tutti.

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** Le ho risposto.

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** I miei genitori hanno giocato ogni tanto al casinò e poi giocano a carte, anche i miei nonni. Da noi al sud è tipico.

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** Ai miei familiari ne ho parlato io perché avendo quasi esaurito tutte le mie finanze avevo capito che c'era un problema. Quando sono arrivata al limite mi sono fermata. E poi ho avuto anche una crisi depressiva e quando si sta male si tende a dire le cose perché non si sopporta quel malessere. Volevo stare bene. Sia i miei genitori che mio marito ci sono rimasti malissimo, per fortuna non abbiamo figli, ma mi hanno aiutato tantissimo e adesso l'unica condizione è che mi gestisce mio marito i soldi.

**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** Assolutamente no.

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?

**R.** No no.

**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** No, solo un pò di mancanza di fiducia all'inizio. Ma ora mio marito ha la firma nel mio conto corrente, gestisce le mie carte, l'homebanking e ha la gestione economica di casa. E sa che continuo a giocare a carte. È la mia passione.

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** No no.

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** Mai.

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

**R.** Ma non lo so.

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?

**R.** Perché ero arrivata al limite. Ho smesso quasi tutti i soldi che avevo e poi mi sono chiesta se la crisi depressiva che ho avuto dopo due anni che giocavo alle macchinette, essendo stata molto più forte delle altre, è legata al fatto che giocavo e tenevo nascosta la cosa alla mia famiglia. Mi sentivo in colpa.

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?

**R.** Perché ho buttato via la maggior parte di quello che avevo.

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?

**R.** Sono sei mesi che vengo al Ser.T.

**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?

- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

**R.** Andavo privatamente da uno psichiatra per il problema della depressione e dell'alcol e mi ha suggerito di rivolgermi al Ser.T. quando ha saputo del problema del gioco d'azzardo. Non conoscevo questo servizio e sono rimasta stupita che sia completamente gratuito.

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?

**R.** Ho un appuntamento settimanale con la psicologa e trisettimanali con la psichiatra. Poi faccio terapia farmacologica per la depressione e non bere. Da luglio ad oggi non ho più giocato alle macchinette, fatta qualche rara eccezione, ma continuo a giocare a carte.

**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

**R.** No, credo che sia perfetto. La differenza per me l'hanno fatta le persone che stanno dentro, prima non avevo fiducia di nessuno, pensavo che nessuno avrebbe risolto il mio problema della depressione, invece adesso sto anche meglio.

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?

- Se sì, può dire quali sono?

**R.** Nessuna, continuo a giocare a carte ma online e gratuitamente.

## INTERVISTA 22

Sesso: Femmina

Età: 64 anni

Regione di residenza: Marche

Stato civile: Coniugata



Titolo di studio: Licenza media  
Posizione lavorativa: Pensionata  
Reddito: 1.400 euro mensili

Patologie fisiche: Nessuna

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Io ho iniziato a giocare dodici anni fa...all'inizio andavo ogni tanto al Bingo con mio marito..Anche lui è un giocatore di macchinette, la colpa è la sua...Il problema è iniziato quando sono andata in pensione...mi sono inventata tante cose da fare..l'uncinetto, ho preso un cane che mi fa compagnia, vado ad aiutare a far da mangiare alla caritas...ma svegliandomi presto la mattina le giornate sono lunghe...ho iniziato a giocare per noia...io e mio marito spesso andavamo al bar insieme per prendere il caffè oppure le sigarette e lui giocava e ogni tanto mi diceva dai prova anche te...un giorno siccome era da un pò che lo aspettavo, mi ero stancata, ho provato e da quel giorno non ho più smesso. Il brutto è quando uno comincia a vincere...e la mia sfortuna è stata che ho avuto un periodo che ero abbastanza fortunata e quello che vincevo lo rigiocavo subito...in realtà è finita che ho iniziato a giocare forte e così ho speso di più. Quindi varie circostanze mi hanno portato ad avere questo vizio maledetto...e adesso ho rallentato ma mio marito il problema me l'ha passato a me.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Alle macchinette. Non so se lei le conosce, sono terribili.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Andavo solo al bar.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Prima giocavo tutti i giorni, adesso ho rallentato...per esempio la mattina che sono più impegnata nell'accudimento dei miei genitori che sono anziani, nel fare la spesa, portare in giro il cane non gioco. Adesso solo se vado a prendere le sigarette al bar e ho una voglia irrefrenabile gioco qualche decina di euro per volta, arrivo al massimo a giocare 100 euro a settimana.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Prima i costi erano molto alti, arrivavo a giocare anche 300 euro a settimana e calcolando che la pensione è di 1.400 euro mensili il bilancio era molto pesante...poi giocava anche mio marito...anche se lui è sempre stato più controllato di me cioè spendeva magari anche 100 euro a settimana ma non è andato fuori di testa per il gioco.

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** Da sola.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinto a giocare d'azzardo?

**R.** Io non lo faccio come gli altri giocatori con l'intento di vincere perché tanto so già che con la macchinetta si va sempre in perdita..io lo faccio per ammazzare il tempo.

**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Il gioco ipnotizza. Io sentivo il rumore delle macchinette anche mentre dormivo. Prima del gioco pensi sempre al gioco, mentre giochi svaniscono tutti gli altri pensieri, ti estranei dalla realtà e a fine gioco sei quasi confuso dal gioco. L'unica emozione è la rabbia se perdi i soldi.

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** No, niente.

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** Il gioco d'azzardo rovina le persone, le porta a non avere più una dignità. Io le macchinette le maledico. Certo che è una dipendenza perciò per curarla bisogna eliminare totalmente il gioco.

**D.** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** Il fumo. Anche in questo caso ho provato la sigaretta elettronica ma non sono mai riuscita a smettere del tutto.

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Non lo so perché io al massimo mi trovavo al fianco della macchinetta dove giocavo mio marito.

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** Pensano che la macchinetta faccia vincere quando è stata ben caricata di soldi. Ma non è vero niente.

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Io ho iniziato a giocare da quando sono andata in pensione. È la pensione la spendevo quasi tutta nel gioco e un paio di anni fa ho chiesto un prestito di 35.000 euro alla banca.

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** Spendevo circa 250-300 euro a settimana in gioco e li spendevo dalla pensione...poi quando ho iniziato a spendere anche i miei risparmi ho dovuto chiedere un prestito in banca per avere un pò di scorta. Di amici invece non ne ho, sa dopo una certa età gli amici non esistono.

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** Sì, anche mio fratello è un grande giocatore alle macchinette. Però lui non ha mai avuto la gestione familiare dei soldi, perché sua moglie ha sempre saputo che lui giocava e gli da una cifra al mese che si deve far bastare quindi non si è rovinato.

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** Io sono una che tende a dire sempre tutto, non riesco a tenere nascoste le cose. Anche se non abbiamo un gran dialogo l'ho detto sia con mia sorella che con mio fratello... sono strana volevo sentirmi dire che facevo schifo o capirlo dalla loro reazione...perché io mi sentivo uno schifo...forse per avere lo slancio di chiedere aiuto. L'ho detto anche con mia figlia, ma poi non se ne è più parlato. Non ci sono state grandi ripercussioni, mi sono fatta venire io l'esaurimento nervoso. Ecco magari sono più controllata da mia figlia e mio marito ma tengo ancora il bilancio familiare. Le cose non sono cambiate più di tanto.

**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** No assolutamente.

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?

**R.** No mai.

**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** No.

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** Non ho mai giocato online.

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** No.

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

**R.** Penso che non si può incolpare altri se non riusciamo a controllare il nostro comportamento.

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?

**R.** L'ho detto anche con mio marito...mi sono resa conto che quando mi addormentavo sentivo il rumore dei soldi che eroga la macchinetta quando vinci...era un chiaro segno che ero assuefatta...

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?

**R.** Perché non mi sentivo come gli altri giocatori...quando li guardavo mi facevano schifo, cioè non mi sentivo al loro livello e anche se pure io ero giocatrice mi sentivo diversa da loro. Il gioco mi aveva tolto la dignità perciò volevo smettere. Mi chiedevo anche se gli altri che mi vedevano giocare pensavano di me le stesse cose che io pensavo degli altri giocatori. Inoltre ho perso un bel pò di soldi nel gioco...i risparmi che avevo in banca li ho spesi tutti, fra me e mio marito dovevamo stare attenti a come arrivare a fine mese e qualche anno fa ho anche dovuto chiedere un prestito in banca. Il bilancio familiare era diventato pesante. Mi faceva incavolare questa cosa perché noi abbiamo vissuto sempre abbastanza bene. Adesso mio marito non gioca più, ha smesso totalmente e mi ha passato a me il problema.

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?

**R.** Solo questa volta, nel senso che prima di venire al Ser.T. non mi sono mai rivolta a nessun'altro..in realtà ho rallentato ma non ho mai smesso del tutto.

**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?

- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

**R.** Se qualcuno mi dice di fare qualcosa io non lo faccio quindi, no, non mi ha convinta nessuno...è partito da me, mio marito aveva già smesso di giocare e mi ero convinta che dovevo smettere e adesso sono sei mesi che sono in trattamento. Già un anno prima ero venuta al Ser.T., poi non so cosa sia successo quella mattina, probabilmente la dottoressa se ne è dimenticata, io ho aspettato molto poi ho lasciato detto di richiamarmi ma anche i giorni successivi nessuno ha richiamato...A quel punto sono tornata di mia spontanea volontà in struttura ma dopo un pò di tempo...

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?

**R.** Faccio i colloqui con la dottoressa una volta alla settimana. Mi aveva anche proposto di andare al gruppo dei giocatori anonimi ma come le ho detto io mi sento diversa dagli altri giocatori, solo all'idea non mi sentivo a mio agio nel parlare della mia esperienza, poi io ho già in casa mio marito con cui scambiare delle opinioni...anche se a quanto pare ci siamo influenzati solo negativamente.

**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

**R.** In realtà non ho ancora visto grandi risultati...perché avevo già rallentato prima di venire al Ser.T. Ora spero che col tempo mi aiutino a smettere totalmente di giocare.

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?

- Se sì, può dire quali sono?

**R.** Per ora nessuna, però ho detto con mio marito che l'obiettivo è quello di non giocare per niente per due mesi e con quei soldi andare a farci un viaggetto.

## INTERVISTA 23

Sesso: Maschio

Età: 52 anni

Regione di residenza: Marche

Stato civile: Coniugato

Titolo di studio: Diploma di scuola media superiore

Posizione lavorativa: Dipendente

Reddito: intorno ai 1.600 euro mensili

Patologie fisiche: Nessuna

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Io gioco da quando sono un ragazzino, ho sempre giocato a carte, al biliardo o a biliardino ma in maniera leggera, mi trovavo al bar con gli amici ed era un gioco ricreativo. Mentre a giocare d'azzardo ho iniziato intorno ai venticinque anni, giocavo al totocalcio e ogni tanto andavamo all'ippodromo, però non mi hanno mai creato dipendenza, se volevo giocare giocavo senò niente. Il problema è nato con le macchinette, lì la cosa è diventata col tempo incontrollabile. Ora sono due anni che ho smesso.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Il mio gioco preferito era il poker e non mi ha mai procurato grossi problemi, giocavo nello stesso bar e sempre con le stesse persone, a volte vincevo a volte perdevo ma lì è una questione di abilità. Il problema è quando si gioca per i soldi, per rincorrere la vincita. Questo è il motivo per cui le macchinette a lungo andare creano una dipendenza molto forte. Ho tentato seriamente di smettere due volte, questa è la seconda e poi ho avuto anche lunghi periodi, anni, che ho sospeso, ma non ho mai smesso totalmente di giocare, a carte ho sempre giocato e le macchinette le sostituivo con qualcos'altro.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Andavo di solito sempre allo stesso bar e giocavo con le stesse persone. Ma, nei periodi acuti in cui giocavo alle macchinette capitava di giocare in qualsiasi posto dove avevo occasione. Anche perché io facevo giocate brevi, non stavo delle intere giornate o lunghe ore a giocare come mi è capitato di sentire al gruppo dei giocatori.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Giocavo tutti i giorni fra una cosa e l'altra. Alle macchinette quasi tutti i giorni ma non grosse cifre, distribuivo l'attività e le cifre che giocavo. Si può dire che giocavo come un giocatore che gioca in una sola volta tutto lo stipendio, ma io lo giocavo nell'arco di un mese.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Non riesco a quantificare perché c'era il mese che giocavo 300 euro e quello in cui ne giocavo 1.000 oppure anche quello in cui non perdevo niente perchè sono

stato lunghi periodi senza giocare alle macchinette. Posso dire con certezza che il momento peggiore è stato quello della seconda ricaduta e lì in 7-8 mesi con i soldi che ho giocato ho rinunciato a comprarmi la macchina.

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** Alle macchinette si gioca da soli.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinto a giocare d'azzardo?

**R.** Io posso dirle che da ragazzo andavo al bar stare in compagnia, si giocavano quelle due o tre ore per sera e all'inizio non si giocava neanche a soldi. Dopo crescendo abbiamo iniziato a giocare a soldi ma la cosa era sempre limitata al divertimento. Tutto è cambiato quando la compagnia si è divisa, sa crescendo capita così, e a quel punto forse per solitudine uno era più tentato ad avvicinarsi alle macchinette per passare il tempo..infatti tutti i ragazzi del gruppo hanno continuato a giocare chi alle macchinette, chi al gratta e vinci, altri alle corse ai cavalli...e adesso vengono tutti al gruppo e ho visto che i problemi peggiori li causano le macchinette. Comunque, secondo me ci si avvicina al gioco d'azzardo solitario per noia, molti dicono così, o per fattori legati allo stress che sia familiare o di lavoro. Per esempio io quando uscivo dal lavoro stressato sentivo il bisogno di andare a fare una giocata per scaricarmi.

**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Sicuramente il gioco da una gran scarica di adrenalina, ecco perché se ne diventa dipendenti...Il mio caso però è particolare perché per esempio quando vincevo mi giocavo magari qualcosa ma non investivo di nuovo tutti i soldi nel gioco, me li portavo a casa. Inoltre io giocavo per poco tempo di solito...quindi non ho mai avuto quella smania da gioco che molti giocatori hanno.

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** No no.

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** Certo che è una dipendenza. Io mi rendevo conto che nonostante mi ripetessi che non dovevo giocare non riuscivo a fermarmi e tutti i giocatori raccontano della stessa esperienza pervasiva anche con giochi d'azzardo diversi dalle macchinette. Però io sono sempre particolare perché gli altri giochi non mi hanno creato dipendenza, giocavo solo se mi andava così come potevo smettere quando preferivo.

**D.** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** Dipendenze no. Io fumavo però a differenza del gioco d'azzardo quando ho deciso di smettere ho smesso e non ci ho più pensato.

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Alle carte devi rispettare le regole del gioco, pena l'annullamento della partita o l'esclusione dal gioco. Mentre alle macchinette l'unica regola è mettere più soldi possibili nella macchinetta perché più è carica più potrebbe far vincere. Almeno così si dice ma io non ne sono convinto perché sono andato quasi sempre in perdita, soprattutto nei periodi acuti.

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** C'è chi è scaramantico cioè che gioca sempre sulla stessa macchinetta pensando che sia la più fortunata, oppure chi va a giocare solo a fine giornata pensando che così le macchinette essendo più cariche di soldi possano far vincere con più probabilità e ho saputo anche di chi gioca sempre gli stessi soldi cioè per esempio inizia giocando 2 euro e poi va aumentando il budget, poi tre euro, poi quattro e poi cinque, pensando di avere così controllo sulla vincita cioè di portare la macchinetta a erogare la vincita.

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Io ho sempre giocato la parte di stipendio che potevo, pagando prima quello che dovevo pagare, è stata la mia salvezza...casomai giocavo quello che era in più e che avrei potuto utilizzare diversamente, ma ormai è inutile pensarci. Poi giocavo quando potevo ma portando prima a termine i miei impegni. Di solito giocavo la sera o nei momenti liberi, per esempio se portavo a scuola mia figlia e rimaneva tempo prima di andare al lavoro mi fermavo un attimo, oppure al pomeriggio fra un impegno e l'altro.

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** Non ho mai dovuto chiedere prestiti economici, mai.

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** No.

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** Sia i miei genitori che mia moglie hanno sempre saputo che giocavo perché è stata da sempre un'abitudine. All'inizio non pensavano che fosse un problema. Io ho chiesto aiuto quando ho avuto la prima grossa caduta e volevo smettere e mi sono stati vicino parecchio, mi controllavano di più e mi riprendevano se andavo a giocare ma non ci sono state grosse conseguenze perché io sono sempre stato uno responsabile, non ho mai fatto grossi danni economici, giocavo con quello che mi rimaneva.

**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** No perché io giocavo al mio bar. Sì mi è capitato di giocare anche in tabacchi e sale giochi ma sempre in posti aperti che non sono propensi a questo tipo di cose.

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?

**R.** Proprio mai.

**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** No.

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** Non ho mai giocato online per fortuna, perché mi hanno detto che l'abbinamento del gioco online e alle macchinette è micidiale.

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** No.

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

**R.** Penso che se fanno onestamente il loro lavoro sono lavoratori come gli altri che cercano di portarsi a casa la loro paga a fine mese. C'è da dire che però ho saputo di gestori che quando chiudono l'attività giocano loro alle macchinette osservando durante la giornata quella che è stata più caricata di soldi, oppure altri che fanno da presta soldi e anche strozzinaggio.

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?

**R.** Perché non riuscivo più a controllarmi come prima, quello che avevo in tasca lo giocavo e allora ho capito che era meglio venire al Ser.T.

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?

**R.** Perché io ho una famiglia e di certo non mi voglio rovinare per il gioco.

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?

**R.** Io ho tentato due volte. La prima volta nove anni fa sentendo parlare nel gruppo di amici giocatori quello che stava succedendo ad alcuni di loro ho iniziato a ragionarci sopra e allora ne ho parlato con il mio medico di base che mi ha fatto da psicologo, mi ha aiutato tantissimo e mi convinse a smettere di giocare alle macchinette. Così sono stato otto anni senza giocare alle slot ma non ho mai smesso di giocare veramente, giocavo alla schedina. Poi la seconda volta che ho ricominciato ho giocato solo per 6-7 mesi ma giocavo molto, ci sono ricaduto dentro e forte dell'esperienza precedente ho chiesto di nuovo aiuto al mio medico che mi ha consigliato di rivolgersi ai servizi territoriali per uscirne fuori.



**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?

- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

**R.** Tramite il mio medico di base che ha contattato il centralino del Ser.T. e mi ha preso l'appuntamento.

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?

**R.** Io faccio parte di un gruppo di ex giocatori dove ci sono anche i miei amici del bar, quelli di sempre con cui ho iniziato a giocare quando ero un ragazzino e ci incontriamo la sera una volta alla settimana. Qui al Ser.T. sono due anni che mi seguono e all'inizio facevo due incontri a settimana con la psicologa e uno con la psichiatra. Ora ne faccio solo uno con la psicologa. Effettivamente non ho più avuto ricadute, ho giocato tre volte in tutto ma credo per mettermi alla prova.

**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

**R.** Io sono stato aiutato molto perciò non posso dire niente.

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?

- Se sì, può dire quali sono?

**R.** Si fa fatica a sostituirlo con altre perché il gioco d'azzardo è l'unica cosa con cui sai di poter vincere grosse somme di denaro.

## INTERVISTA 24

Sesso: Maschio

Età: 64 anni

Regione di residenza: Marche

Stato civile: Separato

Titolo di studio: Licenza elementare

Posizione lavorativa: Pensionato

Reddito: 1.300 euro mensili

Patologie fisiche: Nessuna

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Io gioco da tutta una vita. Ho iniziato a giocare che ero un bambino a sette e mezzo con 10 lire davanti alla chiesa. Ho giocato a tutto e di più e adesso sono in pensione quindi si immagina lei quanto ho giocato.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Più di tutti ho giocato a carte e alle macchinette.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Da tutte le parte. Bar, case private, circoli, tabacchi, sale giochi, ippodromo..dove capitava.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Tutti i giorni, da sempre.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Non lo so...perché dipendeva da quanto avevo, poi capitava che una volta perdevo, una volta vincevo, una volta mi facevo prestare i soldi per giocare perchè li avevo persi tutti e con quelli vincevo, se vincevo poteva essere che tornavo a casa però il giorno dopo giocavo sia quelli che quelli che avevo in tasca...Io ho lavorato quarant'anni e mi sono giocato tutti i risparmi e anche di più, perché ho dei debiti da pagare. Mi sono giocato circa 600 mila euro.

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** Da solo. Anzi sì e no perché sei solo ma in realtà giochi contro la macchinetta, senti che la stai proprio sfidando.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinto a giocare d'azzardo?

**R.** Come le ho detto ho iniziato a giocare da bambino davanti alla chiesa, poi cominciai ad andare nelle case degli amici, poi un giorno giochi in un posto, poi in un altro, poi vinci, poi perdi e così si inizia per compagnia e poi inizi a giocare nei bar dove non ci sono solo gli amici e così inizia la catena, ti trovi in un meccanismo da cui non riesci più ad uscire... E quando sei disperato e non hai dei grandi debiti cosa fai? Giochi nella speranza di vincere...Per fortuna io ho avuto dei genitori che a quel punto sono intervenuti e mi hanno aiutato quando facevo dei debiti...

**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** L'emozione che provi giocando a carte è diversa da quella delle macchinette...cioè con le carte si ha più soddisfazione perché bisogna avere anche abilità non solo fortuna; mentre la macchinetta non la conosci, è imprevedibile, può farti perdere così come vincere da un momento all'altro. Ecco forse perché la macchinetta ti tiene attaccato lì davanti..e quando vinci sei di buon umore, quando perdi di pessimo umore! E il giorno dopo torni a giocare per vincere, è questo il brutto...l'astinenza invece rende nervosi, è brutta, bisogna essere motivati.

**D.** Mentre gioca/va faceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** Non so neanche cosa sono! Io sono cresciuto in campagna al massimo bevo del buon vino!

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** È un vizio maledetto...e la cosa che mi fa incavolare è che molti ci stanno investendo. In centro i negozi non lavorano, li chiudono e aprono dei tabacchi. Sa i

tabacchi fra le sigarette e il gioco d'azzardo lavorano...e non si rendono conto...con le carte è diverso perché non giochi tutti i giorni, magari due volte alla settimana, la sera per svago; le macchinette invece ce le hai sempre lì e in quelle ti butti a giocare...quando ti tirano dentro è brutto...Poi finché lavoravo era diverso, secondo me quando hai delle cose da fare è diverso, sei impegnato e non ci pensi. Da quando sono andato in pensione mi arriva ogni mese la pensione in banca senza lavorare, non so cosa fare tutto il giorno e il gioco mi ha preso al 100%...se non sai cosa fare e da sempre conosci il gioco ti ci butti per noia.

**D.** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** No no.

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Con la macchinetta giochi da solo perciò sei a posto.

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** Non lo so.

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Prima di andare in pensione giocavo o prima o dopo il lavoro. Quando facevo il pomeriggio non tornavo neanche a casa per cena e andavo direttamente a giocare al bar.

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** Spendevo tutto lo stipendio, poi mi è capitato di chiedere prestiti a chiunque, anche dei prestiti in banca che ora sto restituendo con l'aiuto dell'amministratore di sostegno..Per fortuna adesso mi sento a posto a camminare per le strade della città perché con le macchinette arrivi più che al fondo..Poi è capitato che i miei genitori mi hanno coperto per restituire i soldi che chiedevo in prestito..e ho anche rubato soldi a mio babbo..lui è anziano e non riesce più a gestire i soldi così quando mia mamma è venuta a mancare avevo io l'amministrazione familiare...si immagini...

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** No.

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** Un disastro...I miei genitori sapevano da sempre che io giocavo perché ho chiesto più volte aiuti economici...adesso mia mamma non c'è più e mia sorella mi incolpa di averla fatta morire dal dispiacere, con mia sorella non ho nessun dialogo e con mia

moglie mi sono separato perché quando non ero al lavoro pensavo solo a giocare...ha sopportato anche troppo.

**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** L'illegale eravamo noi. Già quarant'anni fa le scommesse erano illegali poi varie volte facevamo delle bische in case private o nei vari circoli di cui adesso non sto a dirle il nome...io varie volte sono stato beccato in delle retate, ammanettato e portato in caserma...ho avuto due denunce...e quando mi portavano dentro, dato che conoscevo vari dell'arma mi dicevano che dovevo togliermi da quella situazione perché mi stavo rovinando e in realtà ero l'unico che giocava con i soldi guadagnati lavorando, mentre gli altri erano dei delinquenti...

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?

**R.** Il gioco d'azzardo porta a compiere atti illegali. Io ho fatto degli assegni postdatati...e poi ho rubato dei soldi dal conto di mio babbo..i soldi i giocatori in un modo o nell'altro se li procurano sempre, finché non ti ritrovi ko.

**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** Coinvolgimento in attività illecite e cose così gravi no, non è mai successo.

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** Non ho mai giocato online.

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** Niente.

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

**R.** Niente, che lo fanno perché incassano.

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?

**R.** Devi arrivare in fondo anzi sotto il fondo, allora dopo cerchi aiuto. Io mi ero ridotto ad essere pieno di debiti e andavo in giro per la città in tensione perché non mi sentivo tranquillo..In casa problemi su problemi...Io ero arrivato a chiedere l'elemosina per la città, non avevo davvero più un centesimo...andavo a mangiare alla caritas...ero arrivato alla tomba. Di lì a poco andai in comune per chiedere aiuto ai servizi sociali perché non conoscevo l'esistenza del Ser.T. e vidi il bigliettino del gioco responsabile con il numero verde e ho chiamato..

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?

**R.** Perché ero arrivato alla disperazione. Non ce la facevo più.

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?

**R.** Ho tentato solo questa volta, sono quattro anni che vengo al Ser.T. e ho smesso completamente di giocare.

**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?

- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

**R.** Ho chiamato il numero verde che ho trovato sopra al bigliettino del gioco responsabile, ha risposto il centralino che ha trasferito la chiamata al Ser.T. dipendenze, ho preso il primo appuntamento e da quel giorno non ho più toccato né carte né macchinette.

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?

**R.** Faccio incontri settimanali con la psicologa da quattro anni. Adesso ho rallentato, prima venivo tre volte a settimana e mi incontravo con l'assistente sociale per la gestione economica, ha ritenuto fosse il caso di ottenere l'amministrazione di sostegno. All'inizio io non ero d'accordo ma ha avuto ragione..adesso mi incontro con l'amministratore ogni due giorni, mi da 30 euro per la spesa e mi gestisce la pensione...almeno sto riuscendo a restituire i soldi dei prestiti e vivo più sereno.

**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

**R.** Della mia famiglia non mi ha aiutato nessuno, neanche quando ero al lastrico. Invece al Ser.T. mi hanno seguito con attenzione, continuano a starmi dietro se mi dimentico per esempio di un appuntamento. Mi chiamano puntualmente per sapere come sto, mi hanno aiutato a trovare degli impegni da fare durante la giornata tramite l'assistente sociale. E quando è stato il momento mi hanno anche accompagnato in tribunale per via dell'amministratore di sostegno. Non ho niente da rimproverare, dico solo grazie.

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?

- Se sì, può dire quali sono?

**R.** ...Adesso durante la giornata sono impegnato...la mattina nella scuola bus, poi sono volontario nella distribuzione dei pasti agli anziani, due volte alla settimana aiuto a sistemare il magazzino della caritas...mi prendo anche le mie soddisfazioni aiutando chi posso.

## INTERVISTA 25

Sesso: Femmina

Età: 37 anni

Regione di residenza: Marche

Stato civile: Nubile

Titolo di studio: Diploma di scuola media superiore

Posizione lavorativa: Libero Professionista  
Reddito: 4.000 euro mensili

Patologie fisiche: Nessuna

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Io ho giocato per cinque anni, ho smesso due anni fa di giocare quando mi sono rivolta al Ser.T. L'azzardo comunque è una costante della mia vita..Io sono una musicista blues e pensare di vivere con la musica è un azzardo! Inoltre faccio la rappresentante e anche riuscire a vendere se vogliamo è un azzardo nel senso che tutto ciò che è una sfida è azzardo. Ho iniziato a giocare con un amico che aveva un bar, facevamo le puntate insieme con la slot machine e all'inizio giocavo anche al lotto e al gratta e vinci, ma mi sono rovinata con le macchinette...avevo molta disponibilità di soldi quindi non toglievo niente a nessuno, però è veramente da stupidi pensare di vincere con quelle perché sono studiate apposta per ipnotizzare le persone e far soltanto perdere i soldi, così come è stupido pensare di giocare per colmare l'amarezza di un'insoddisfazione personale, come nel mio caso, perché in realtà il gioco porta alla rovina.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Alle slot machines a monetina.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Di solito andavo al bar, solo qualche volta mi è capitato di recarmi in sala giochi...ma oramai le macchinette sono dappertutto ed è per questo che è una malattia molto diffusa perché la gente può giocare con tutto dappertutto.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Tutti i giorni, poi dipendeva dalla disponibilità. Si gioca per recuperare ma in realtà anche se si vince è un liquido che porta a giocare ulteriormente...non incassi mai ma investi sempre in gioco. La differenza è che lo si fa per divertimento quando puoi anche vincere e non ributtare la vincita in gioco e tornare a giocare dopo molto tempo, mentre se perdi il controllo del denaro che metti nel gioco e del tempo che impieghi a giocare significa che non stai più bene.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Non glie lo so dire, dipendeva dalla disponibilità...Io avevo un buon stipendio ma una volta sono arrivata a giocare 40.000 euro in una settimana ed io all'inizio giocavo con i risparmi...Ho fatto il calcolo, in totale ho perso circa 140 mila euro...Mi sono rovinata perché ho usato i risparmi, poi prestiti, finanziarie, ho chissà quanti soldi da restituire in giro...Un vero disastro, avevo perso la testa, non ero più presente.

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** All'inizio giocavo con un amico che aveva un bar, nel senso che ci piaceva puntare insieme, per esempio due euro io e due euro lui alla macchinetta oppure compravamo un Gratta e Vinci da cinque euro pagandolo la metà...poi però quando ho iniziato a giocare forte giocavo quasi sempre sola alla macchinetta...e so che di solito i giocatori sono infastiditi se qualcuno li guarda mentre giocano invece io no, forse perché ho iniziato a giocare in condivisione.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinta a giocare d'azzardo?

**R.** Il problema è che io nella mia vita avrei voluto fare musica, solo che io suono blues ...e non è come fare il dj che oggi giorno può lavorare in tutti i locali e guadagna anche bene...i dj hanno fregato il posto a noi musicisti. Una volta capito che non potevo fare di lavoro ciò che avrei voluto, ho cambiato strada e ho iniziato a fare per scherzo la rappresentante avendo successo...Perciò ho iniziato a giocare per caso come circostanze ma credo sia dovuto a un malessere dovuto al fatto che nella vita non potevo fare il lavoro che mi piaceva, non potevo essere quello che sono e dare vita alle mie emozioni.. il gioco mi aiutava a non pensarci perché ero concentrata su quello, mi ipnotizzava. Poi è capitato che dopo qualche mese che giocavo ho vinto un jackpot di 47.000 euro, una cosa più unica che rara...e quella è stata la mia rovina perché dopo quel fatto quando giocavo pensavo sempre di poter vincere.

**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Prima del gioco si prova un nervosismo ma eccitante nel senso che uno si fissa sul gioco nell'idea di fare il grande colpo. Poi mentre giocavo ero totalmente ipnotizzata quindi non capivo altro...e continuavo, continuavo, è come un drogato che non si rende conto di quello che fa e perciò continua a farlo. Dopo il gioco invece ti senti depresso o perché hai perso ma anche se hai vinto perché tanto ti rendi conto che i soldi che hai vinto sono "già" spensi in gioco.

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** Io sono un'artista perciò ho fatto uso di sostanze fin da quando ero ragazzina...per fortuna le ho abbandonate spontaneamente perché il lavoro che poi facevo non mi permetteva di avere uno stile di vita sregolato. Io sono fumatrice e ogni tanto ancora fumo una canna o tiro coca...e sì bevo anche ma in maniera contenuta...quando gioco mi è capitato al massimo di bere qualcosa, ma ero assorta nel gioco, e inoltre non fumavo perché come sa dentro al bar non si può fumare.

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** Certo che è una dipendenza, al pari delle droghe...non sai più quello che fai e cerchi solamente i soldi o per trovare la roba o da buttare dentro alla macchinetta. Non sei un giocatore, sei uno che non capisce niente. Ti ritrovi a chiedere soldi a tutti. Per me il gioco d'azzardo ha rappresentato la mia rovina, ora il mio obiettivo è quello di togliere dai problemi mia mamma cha ha dovuto firmare da garante per rimediare i casini che ho combinato io.

**D.** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** No per fortuna no, anche se da giovane giravo con altri amici, quasi tutti artisti che utilizzavano droghe anche pesanti ma io non ci sono mai cascata.

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Di sicuro quando si gioca alle macchinette bisogna rispettare il proprio turno...cioè finché il giocatore non abbandona la macchinetta, anche se va al bagno o si sposta momentaneamente, quella postazione è la sua. E lei si chiederà “ma come si fa a capire quando uno abbandona la macchinetta”? Nel mio caso, andando a giocare sempre nello stesso bar, ho imparato a conoscere i giocatori, le loro abitudini e quindi alla fine impari a leggere i comportamenti e anche quando non si comunica esplicitamente sai quando poter giocare. Ed anche io avevo la mia macchinetta e le mie abitudini! A volte se la priorità non è rispettata fra giocatori possono litigare ma non era il mio caso, nel senso che per me potevano anche guardarmi che tanto io ero ipnotizzata dal gioco e non me ne rendevo conto e poi quando mi alzavo dalla macchinetta era perché avevo finito i soldi!

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** I giocatori pensano sempre di poter vincere e recuperare il denaro speso. Alcune persone sono proprio giocatori dentro e l'unica maniera per uscirne è prendere consapevolezza.

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Di solito giocavo negli orari fuori dal lavoro. Però io sono rappresentante perciò posso prendere in autonomia gli appuntamenti e mi è capitato qualche volta di spostare gli appuntamenti per andare a giocare, ma questo è accaduto nella fase acuta. Alcune persone arrivano a giocarsi tutto lo stipendio in una sola giornata. Io, invece, mi giocavo i risparmi. Solo col tempo ho chiesto dei prestiti e utilizzavo lo stipendio per coprire i debiti.

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** Glie l'ho detto ho speso 40.000 circa di risparmi che avevo poi ho chiesto tre prestiti in tre banche diverse per un totale di 70.000 euro, ed il problema era proprio quello, che guadagnando mi concedevano i prestiti...e quindi mi sono ritrovata a utilizzare lo stipendio per saldare i debiti e costretta a chiedere altri prestiti in giro a chissà chi per vivere perché non avevo più soldi neanche per mangiare.

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** No, i miei familiari sono di un'altra generazione e sono figlia unica.

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?



- Come hanno reagito?

**R.** Io sono una persona che alla fine quando non ce la fa più butta tutto fuori e quando il mio fidanzato ha visto che c'era qualcosa che non andava perché non tornavano i conti ho spiegato cos'era successo....come vuole che l'abbia presa sia lui che mia mamma erano increduli, disperati, all'inizio secondo me si vergognavano anche pensando che qualcuno mi avesse visto..Poi mi hanno aiutata, mia mamma ha firmato come garante per togliermi dai problemi; mentre il mio fidanzato si è informato su come potermi aiutare e mi ha accompagnata al Ser.T.

**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** No, mai.

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?

**R.** No, assolutamente.

**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** Allora, il mio fidanzato inizialmente parlò insieme a me con il mio titolare perché io ero in un esaurimento e avevo bisogno di prendermi un periodo per stare a casa e dal mio titolare per fortuna essendo stato un grande giocatore ho ricevuto comprensione...poi forse sa..sono una che sul lavoro ha sempre portato risultati. Invece, dai miei familiari, cioè mia mamma e il mio fidanzato, ho ricevuto molto aiuto però le cose sono per forza cambiate, c'è mancanza di fiducia e meno serenità per tutta la situazione che ho creato e che avrà strascichi per ancora molto tempo.

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** Non ho mai giocato online.

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** No, però penso che fra sia fra i giocatori ci siano anche molti delinquenti perché molti sono stranieri e tutti i giocatori sono disperati senza soldi quindi penso che ci sia un collegamento anche con lo spaccio di sostanze per avere dei soldi e di conseguenza un collegamento con le organizzazioni criminali.

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

**R.** Penso che anche in questo caso ci sia un collegamento con la criminalità perché in alcuni posti le macchinette non sono gestite dallo stato ma da ladri. Per esempio nel mio paese un bar è stato chiuso perché facevano bische clandestine e dopo due settimane è stato riaperto con una nuova gestione, allora mi viene da pensare che deve esserci qualcuno dietro...

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?  
**R.** Quando ero già troppo compromessa.

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?  
**R.** Perché non ce la facevo più, ero distrutta sotto ogni punto di vista.

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?  
**R.** Ho tentato solo una volta, quando mi sono rivolta alla struttura due anni fa. È ovvio che però ogni volta che perdi pensi di non giocare più ma non è così che poi succede.

**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?  
- Qualcuno le ha suggerito di farlo?  
**R.** Mi sono recata in struttura accompagnata dal mio fidanzato. Sapevamo dell'esistenza del Ser.T., abbiamo trovato il numero di telefono online e abbiamo preso un appuntamento.

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?  
**R.** Faccio i colloqui settimanali con la psicologa e basta. Inoltre c'è un amministratore di sostegno che mi sta seguendo nella gestione dei soldi e sempre il Ser.T. mi ha trovato il contatto di un avvocato che si occupa nello specifico di giocatori d'azzardo che sta sbrogliando tutte le questioni legate ai prestiti perché la situazione è tragica.

**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?  
- Se sì, quali?  
**R.** Io ho avuto un'esperienza positiva...non posso dire diversamente, anzi posso solo ringraziare. Ora devo solo sperare che tutto si risolva al meglio e che io possa riprendere una gestione normale della mia vita una volta fatti rientrare i conti.

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?  
- Se sì, può dire quali sono?  
**R.** Mi dedico alla musica che è sempre stata la mia passione.

## INTERVISTA 26

Sesso: Maschio  
Età: 57 anni  
Regione di residenza: Campania  
Stato civile: Celibe  
Titolo di studio: Licenza media  
Posizione lavorativa: Disoccupato  
Reddito: Nessuno

Patologie fisiche: Nessuna

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Io ho iniziato a giocare esattamente trent'anni fa e allora giocavo solo al casinò, io sono originario di Trieste e perciò impiegavo un'ora e mezza circa per andare al casinò oltre confine. Di solito andavo a giocare tre quattro volte nell'infrasettimanale, perché durante il weekend il gioco del casinò è diverso, i casinò durante il fine settimana sono frequentati da persone che vanno a fare un giro. E senta, io ho iniziato in maniera molto particolare, ricordo ogni passaggio verso la mia rovina...e ci ho riflettuto molto..Io ho sempre giochicchiato da quando sono piccolo, a carte in famiglia, ai giochi tipici per le festività, scommettevo il caffè e l'aperitivo con gli amici...poi un weekend andai con la fidanzata e amici al casinò, correva l'anno 1987, ai tempi c'era la lira, giocai 200 mila lire e sono uscita dal casinò con 800 mila lire..ero incredulo ed entusiasta! Dopo quel giorno sono tornato al casinò con gli amici ma altre tre volte in un anno...eravamo rimasti tutti entusiasti dal ricordo della mia vincita, ci giocavamo 500 mila lire e poi tornavamo a casa. Io fra l'altro ai tempi guadagnavo molto bene perché sono sempre stato una macchina da soldi, ce l'ho nel dna il mio lavoro, sono un agente immobiliare, riesco a farmi dare fiducia dalle persone e nella necessità mi invento le cose per avere i soldi...e capitò che mio fratello mi chiese un prestito di 8 milioni...io non so per quale motivo, perché li avevo, ma pensai di andare al casinò con 2 milioni di lire che avrei potuto raddoppiare così da dare a mio fratello solo 4 milioni di lire dei miei liquidi. Andai al casinò e vinsi 5 milioni...pensai che avevo dimostrato le mie strategiche abilità, che sul lavoro mi contraddistinguono, ancora una volta...allora puntai ancora perché dovevo andare a breve in ferie e pensai che così sarei andato con i soldi che avrei potuto vincere...ho puntato 7 milioni su un numero e sono uscito dal casinò psicologicamente distrutto e avendo perso 2 milioni. Il danno economico non rappresentava una tragedia, il dramma venne dopo perché iniziai ad andare con regolarità a giocare al casinò, infatti andai in ferie in Costa Azzurra poco dopo questo evento, mi recai a giocare al casinò e persi altri 10 milioni di lire...io guadagnavo ma ne spendevo sempre di più...ho giocato per vent'anni puntando 5 o 10 milioni di lire al giorno finendo per giocarmi la famiglia, tutti i soldi, l'attività e la casa, per non parlare delle banche con cui avrò 100 mila euro di debiti e più, non mi chiamano neanche più, ho avuto anche rapporti con l'usura e quando ho perso tutto mi sono trasferito ad Avellino in Campania con l'idea di ricostruire la mia vita, sono stato senza giocare per cinque anni ma poi è ricominciato il calvario...ho ripreso a giocare al bingo, ai videopoker, al lotto e al gratta e vinci. L'idea è sempre la stessa cioè che puoi gestire i guadagni e controllare le vincite. È un meccanismo diabolico.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** La mia passione è sempre stata quella della roulette però quando poi mi sono trasferito, per ovvie ragioni geografiche, siccome i casinò sono facilmente raggiungibili solo se vive in certe zone del nord Italia, mi dedicavo come le ho detto ad altri tipi di gioco d'azzardo, principalmente bingo, videopoker, al lotto e gratta e vinci, e le sto parlano di una spesa non di centinaia di euro ma di migliaia di euro a settimana.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Ovviamente quando giocavo alla roulette mi recavo al casinò poi, invece, ogni posto andava bene per giocare...Non mi importava del giudizio delle persone, quindi non avevo il problema di dove andare a giocare...mi sentivo onnipotente anche di fronte alle perdite, nel senso che pensavo che avrei trovato una strategia per recuperare i soldi persi.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Quando ho ricominciato a giocare, tutti i giorni...lavoravo e giocavo, non esisteva nient'altro.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Per vent'anni, nel boom del gioco, quando andavo al casinò puntavo 5 o 10 milioni di lire al giorno circa quattro volte a settimana, ho dovuto cedere la prima agenzia immobiliare, mi sono visto costretto a vendere casa, ho più di 150 mila euro di debiti con le banche...in totale ho perso circa due milioni di euro.

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** Giocavo da solo. Anzi, mi dava fastidio la presenza di altre persone. Nella fase della vincita, invece, se andavo a giocare al casinò con qualche amico è perché mi accompagnava per speculare in caso di vincita!

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinto a giocare d'azzardo?

**R.** Glie le ho dette prima.

**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** L'unica emozione che per me caratterizza il gioco in tutte le sue fasi è quella dell'euforia perché inizialmente quando hai la scimmia cioè prima del gioco ti senti eccitato perché pensi di poter controllare il gioco quindi di poter guadagnare dei soldi ed anche la stessa ricerca dei soldi con cui giocare è in fondo adrenalinica, sei eccitato, euforico...poi mentre giochi sei per forza eccitato in attesa del risultato...e alla fine se vinci sei euforico, così come se perdi. Ad esempio, nel caso di vincita ti senti euforico perché pensi che ti puoi permettere di fare tutto ciò che vuoi o che gli altri non si possono permettere i soldi che hai vinto, mentre se perdevo, io mi sentivo comunque euforico perché pensavo che, essendo strategicamente intelligente, potevo trovare la maniera di recuperare i soldi persi...

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** Sì io fumo e mi è capitato anche mentre giocavo soprattutto quando dentro ai casinò si poteva ancora fumare...È capitato anche ti andare al casinò e di tirare, ci si sente molto più stimolati e anche capaci...ma in realtà si è più stonati, cioè mi gestivo meno, ma non penso che sarebbe cambiato il risultato, avrei perso comunque!

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** Il gioco d'azzardo per me ha rappresentato la rovina di tutto, di ogni parte della mia vita, delle relazioni, della famiglia, del mio lavoro e ora alla mia età mi ritrovo da solo.

**D.** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** No, il mio unico problema per me è stato quello di avere i soldi e di essere tossicodipendente dal gioco. E certo che l'azzardo è una dipendenza, guardi me, mi ha messo a tappeto!

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Non lo so, io seguivo solo una regola quella di giocare per vincere!

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** Io ripeto, l'unica credenza che avevo era quella di poter controllare le vincite o le perdite, dipende dalla prospettiva..

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Io giocavo fuori dall'orario di lavoro, al casinò andavo alla sera, così come a giocare al Bingo; mentre agli altri giochi, cioè a videopoker, al lotto e al gratta e vinci mi dedicavo dove capitava, finito il lavoro, nelle pause dal lavoro, addirittura cercavo di incastrare gli appuntamenti di lavoro pensando a quando sarei voluto andare a fare una giocata.

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** Ho sempre guadagnato tanto e facile e forse è stato il mio problema di base...Inizialmente finanziavo il gioco attraverso lo stipendio e i prestiti usurari che però ho sempre restituito, poi ho perso nel gioco tutti i miei risparmi, inoltre, quando ancora stavo a Trieste ho chiesto prestiti a due banche per un totale di circa 150 mila euro e poi ho chiesto varie volte prestiti ai miei fratelli, l'ultimo due settimane fa, mai restituiti! Infatti, l'ultima volta che ho chiesto un prestito mi hanno aiutato ma mi hanno anche detto di non contare più su di loro nel caso avessi ancora bisogno.

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** Nessuno! Anzi, inizialmente i miei genitori e i miei familiari mi hanno aiutato poi vedendo che fine ho fatto chissà cosa pensano dei giocatori d'azzardo...

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** I miei genitori e i miei fratelli lo hanno saputo perché io mi sono trovato nella condizione di dover chiedere aiuto...e mi hanno aiutato economicamente ma hanno

sbagliato, nel senso che io avrei avuto bisogno di trovare una soluzione, di uscire dal girone infernale del gioco d'azzardo e necessitavo di sostegno e affiancamento in un percorso di recupero.

**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** Questo no, mai.

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?

**R.** No. Io per esempio non ho mai spacciato per necessità di liquidità nonostante sia stato spesso a contatto con personaggi della malavita, avendo avuto a che fare per vent'anni con il mio usuraio di fiducia...e quello era un giro veramente grosso e molto pericoloso...Funziona così il giocatore non ha problemi di interesse a lui serve la sostanza per andare a giocare. Al giocatore i soldi non interessano, pensa che con una puntata li può recuperare. Lui vuole i soldi per andare a giocare. A me è capitato di vederli solamente nel contesto del casinò, non fuori dal tabacchi o dalle sale giochi...io per esempio se avevo 10 milioni di lire uscivo da casa portandomene dietro 5 per tenermi la scorta utile..e andavo a giocarmeli. Però quando giochi sei totalmente incastrato nei meccanismi psicologici che il gioco crea, e quando perdi tutto se nel tragitto per uscire dal casinò incontri queste persone che sai essere lì apposta nel ruolo di presta soldi, sicuramente ti fai dare i soldi...in quel momento l'unica cosa che interessa è trovare altri soldi per giocare...loro sono lì per questo motivo..tu ritiri i cash e tu fai l'assegno con il 10%, che è l'interesse immediato che vogliono, e l'indomani mattina vanno ad incassare...oppure se si instaura un rapporto duraturo ti danno anche fiducia e puoi restituire l'assegno quando riesci...però bisogna stare attenti...ho saputo di giocatori che improvvisamente sono spariti nel nulla..

**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** Il gioco ha condizionato completamente i rapporti familiari per la delusione e la mancanza di fiducia perché non ho mai restituito i soldi che ho chiesto in prestito, le situazioni affettive perché ho avuto sempre relazioni di massimo cinque anni che poi si interrompevano per via dei miei comportamenti...chiedevo anche in quel caso prestiti, ero bugiardo e dopo un pò la situazione non era più sostenibile, il versante economico ...debiti, banche che non ti danno più credibilità, ho avuto rapporti con l'usura....Ho veramente passato di ogni...e sono tutte cose che in un modo o nell'altro toccano tutti i giocatori. È molto tempo che sono da solo non ho più affetti, non ho più amici e non so cosa mi faccia resistere.

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** Non ho mai giocato online, almeno questo!

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** Glie l'ho spiegato.

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

**R.** Fanno il loro lavoro rovinando la gente, sono maledetti!

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?

**R.** Perché ho perso tutto, la mia famiglia, i miei affetti, il lavoro, mi sono trovato costretto a dormire per qualche mese in una stanza in un appartamento condiviso con studenti pagando 200 euro al mese...ma non potevo più rimanerci perché ho finito tutti i soldi e se penso da dove vengo e che sarei potuto essere arcimiliardario...per non parlare del fatto che ora dormo alla Caritas, giro con l'autobus e due settimane fa ho chiesto un prestito ai miei fratelli che mi hanno dato 500 euro, ma mi hanno anche avvisato che non mi daranno più nulla in caso di necessità...e questo non è giusto, non puoi non aiutare un fratello, anche se non ho mai restituito i prestiti...se poi però consideri il gioco una malattia...e ora con questi 500 euro ho fatto la spesa ma fra quindici giorni finiranno e io come faccio a campare??? Mi sono perciò recato al Ser.T. chiedendo aiuto e sto aspettando di essere inserito in Comunità, spero il prima possibile perché non so più come campare.

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?

**R.** Perché sono a tappeto.

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?

**R.** Si pensa sempre di smettere di giocare ma non lo si fa mai.

**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?

- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

**R.** Nessuno me lo ha suggerito, sono rimasto solo. Mi sono presentato io spontaneamente, in un momento di lucidità che mi ha portato a pensare di trovare una soluzione al problema invece che cercare soldi per giocare.

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?

**R.** Ora vengo al Ser.T., faccio i colloqui con la psicologa e nell'attesa dell'inserimento in Comunità il Ser.T. è quasi diventato il luogo di protezione, mi sento perso, desolato, solo.

**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

**R.** Io credo che non si è pronti per affrontare il gioco d'azzardo, sendò io non mi troverei nella situazione in cui sono, però spero nell'aiuto di tutti..

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?

- Se sì, può dire quali sono?

**R.** Devo pensare a come riuscire a mangiare la sera, dormire e comprarmi le sigarette perché senza di quelle non riesco a stare!

## INTERVISTA 27

Sesso: Femmina

Età: 63 anni

Regione di residenza: Campania

Stato civile: Coniugata

Titolo di studio: Licenza elementare

Posizione lavorativa: Pensionata

Reddito: 1.500 euro mensili

Patologie fisiche: Nessuna

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Io giocavo. Ho sempre giocato a carte ma ora non vogliono più che giochi manco a carte...E mi annoio, non so mai cosa fare durante la giornata. Tutto è iniziato perché per quarant'anni ho gestito un bar-gelateria assieme a mio marito sulla Costiera Amalfitana, e vent'anni fa guadagnavo anche due-tre milioni e mezzo di lire al mese e anche mio marito e un mese l'attività restava ferma e ogni anno facevamo un viaggio, ho visto tanti posti bellissimi del mondo, mentre gli altri due mesi che lavoravamo ma non in alta stagione quando finivamo di lavorare uscivamo sempre, andavamo a bere con gli amici... qua non ne ho...è capitato di spendere anche 500 mila lire per sera fra cena e ottime bottiglie di vino...ai tempi c'era disponibilità di soldi...ho sempre fatto una bella vita, stimolante. Poi una volta andati in pensione ci siamo trasferiti ad Avellino, perché ho mia mamma qui...e ogni giorno andavo a prendere il caffè al bar, che ha anche la zona tabacchi e ho iniziato a passare sempre più tempo al bar perché conosco la barista e andavo per parlare e passare il tempo, così ho iniziato a prendere ogni tanto qualche biglietto del gratta e vinci, poi un giorno per provare ho messo una monetina nella macchinetta e da quel giorno mi sono rovinata...giocavo per noia, per passare il tempo, anche con mio marito ho detto "io non so cosa fare, non posso stare tutto il giorno sul divano a guardare la televisione o fare delle pulizie". Tutto ciò che facevo era accudire casa, andare a casa di mia mamma che ha un altro figlio disabile per aiutarla perché ormai ha la sua età e rilassarmi in casa...mai niente di stimolante!

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Io ho sempre giocato a carte, poi iniziai a comprare i biglietti del gratte e vinci, ma mi sono rovinata con le macchinette per noia.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Solo al bar. Non sono mai entrata in una sala giochi, non so come sia fatta, e al casinò sono andata due volte in tutta la mia vita quando andai in ferie, una volta in Costa Azzurra e l'altra volta in Croazia.



**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Tutti i giorni!

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Giocavo tutto quello che avevo in tasca. Però non ho mai rovinato la famiglia, ho sempre speso soldi miei e al massimo qualche soldo di mia mamma perché avendo la firma posso ritirare dal suo conto. Quando verrà a mancare mio babbo la metà dei soldi sarà la mia e l'altra di mio fratello e quelli non li voglio toccare, anche per questo ho deciso di farmi aiutare dal Ser.T., perché avevo iniziato a non avere il controllo dei soldi. Non lo so, sono un paio di anni che gioco, avrò speso in totale neanche una decina di migliaia di euro.

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** Al gratta e vinci e alle macchinette giochi da solo.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinto a giocare d'azzardo?

**R.** Giocavo per noia, perché non so cosa fare. Prima facevo tante cose, adesso non so più cosa fare!

**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Il gioco distrae un pò, mettevò giù i soldi per passare un pò di tempo...ma non da nessuna emozione perché tanto sai già in partenza che il 99% delle volte perdi.

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** Sì figurì, mai assunto droga e non so neanche cos'è una sigaretta.

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** Non c'è azzardo perché i giochi sono legali...azzardo è per chi decide di rischiare di perdere i propri soldi e di compromettere in vari modi la propria vita per giocare!

**D.** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** No.

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Non lo so io giocavo da sola. So solo che ci sono delle volte che alcune persone che si mettono a guardare io credo che non sappiano cosa fare e magari non hanno soldi per giocare. Io avrei continuato a giocare ma loro da dietro guardano anche se riescono a capire quanti soldi hai nel portafoglio. Dovrebbero farsi di più i fatti loro.

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** Bisogna credere solo di essere stati fortunati se si vince. Ma di solito si perde. E allora giochi se non sai come passare il tempo ma non per vincere.

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Io gioco da quando sono in pensione.

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** Io mi giocavo i miei risparmi e mi sono giocata qualche soldo di mia mamma, non ho debiti né con banche né con finanziarie.

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** Nessun caso.

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** Il fatto che giocavo gli è giunto all'orecchio perché anche mio marito frequenta lo stesso bar e quando hanno visto che iniziavo a giocare di più glielo hanno detto...anche mia figlia è rimasta a bocca aperta e mi ha detto che avrei dovuto smettere.

**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** Assolutamente no.

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?

**R.** No.

**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** È sì, mancanza di fiducia e quella non la riconquisti più. Per esempio ora non ho più la gestione economica della famiglia, ma è di mia figlia, quando devo andare a casa di mia mamma mi accompagna sempre mio marito mentre prima andavo a piedi da sola...quindi non posso neanche più fare la passeggiata che mi piaceva...e poi mi sono resa conto che da quel momento quando si decidono le cose in casa quello che dico io è sempre sbagliato.

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** Non ho mai giocato online. Vedo che tutti ora sono sempre al computer o al cellulare, anche i miei nipoti, ma io non so neanche come si fa a usare...sono antica, per fortuna.

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** Queste cose possono succedere nelle sale giochi che sono frequentate anche da tanti extracomunitari ma non in un piccolo bar. Perciò non ne so niente.

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

**R.** Io sono stata fortunata che ho lavorato in un periodo in cui si facevano ancora i soldi..ma diversamente non so come avrei ragionato..magari avrei fatto uguale...se avessi avuto ancora il bar avrei messo le macchinette.

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?

**R.** Sicuramente mi ero resa conto che giocavo sempre di più, però non avevo ancora combinato danni economici irreparabili.

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?

**R.** Per mantenere la pace in famiglia.

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?

**R.** Solo questa volta e ho smesso.

**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?

- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

**R.** Mia figlia si è informata, ha trovato il numero di telefono e ha preso appuntamento dalla psicologa.

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?

**R.** Io ho fatto per un anno un colloquio a settimana con la psicologa e all'inizio partecipavo anche al gruppo dei giocatori ma non mi trovavo bene perché mi rendevo conto di non essere allo stesso livello di problematicità, mi sentivo a disagio sia a raccontare la mia storia che a trovarmi in mezzo a persone così disagiate dal gioco, diverse da me...io giocavo per noia e non ho sempre pensato per prima cosa alla mia famiglia. Io adesso ho smesso di venire al Ser.T. anche se sono sempre tutti gentilissimi e a volte ancora oggi ricevo una chiamata della psicologa che mi ha seguito che mi chiede come sto e mi dice di chiamarla se ho bisogno che un buco me lo trova.

**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

**R.** No guardi, sono bravissimi.

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?

- Se sì, può dire quali sono?

**R.** Leggo moltissimi libri per ammazzare il tempo.

## INTERVISTA 28

Sesso: Femmina

Età: 45 anni

Regione di residenza: Campania

Stato civile: Coniugata

Titolo di studio: Licenza media

Posizione lavorativa: Operaia

Reddito: 1.800 euro mensili

Patologie fisiche:

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Ho giocato per dieci anni ora alle slot machines ora sono due anni che vado dalla dottoressa al Ser.T. e ho smesso, gioco solo qualche volta ma di rado. Prima giocavo tutti i giorni e non riuscivo a fermarmi. Adesso ho cambiato metodo se mi viene una voglia irrefrenabile di giocare, per esempio mentre lavoro, aspetto di tornare a casa e gioco gratuitamente online. Oppure, di solito, mi viene voglia quando passo dal bar a prendere il caffè o le sigarette e vedo le macchinette...ormai sono ovunque...mi gioco massimo dieci euro e mi sono data come limite quello di non spendere di più.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Slot machines e basta.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Non avevo posti fissi, dove capitavo giocavo...al bar, tabacchi, sale giochi. Poi un paio di volte nella mia vita sono andata al casinò con mio marito.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Adesso capita una volta ogni tanto. Prima tutti i giorni, ho fatto anche delle tirate da due giorni di fila....Una volta è capitato che con mio marito ho detto che facevo un weekend alle terme con le amiche. Invece sono stata tutta la notte alla sala giochi.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Dipendeva...In media 100 euro al giorno. So che ho buttato via tanti soldi.

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** Da sola.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinta a giocare d'azzardo?

**R.** Io non giocavo per vincere perchè sapevo già in partenza che la macchinetta mi avrebbe fatto perdere i soldi, infatti è capitato quasi sempre così. E questo ha reso più semplice il distacco dal gioco. Io giocavo per estraniarmi dalla società, per distrarmi e allontanarmi dalla mia vita. Infatti, ho sempre dato la colpa della mia attività di gioco a situazioni diverse della mia vita...periodi stressanti di lavoro, crisi coniugale,

la morte di mio babbo...avevo sempre delle scusanti.....se non stavo bene giocavo e in quel momento tutto svaniva...

**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Io non provavo nessuna emozione...mi sentivo solo più calma perché mi estraniavo.

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** Io sono fumatrice e mentre giocavo fumavo solamente all'interno delle sale giochi dove non è vietato fumare.

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** Per me il gioco è una dipendenza perché poi quando cominci fai fatica ad allontanarti...per esempio io ho rallentato ma non ho smesso del tutto.

**D.** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** No.

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Non lo so. Per me che ognuno deve farsi gli affari suoi.

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** Non le so. Posso dirle però che io giocavo sempre nella stessa macchinetta, cioè in ogni posto dove andavo a giocare sceglievo di giocare sempre nella stessa macchinetta.

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Ci riescivo. Solo una volta mi è capitato di non andare a lavorare per giocare. Poi per quanto riguarda lo stipendio per fortuna guadagno bene..oltre a giocare ho anche sempre pagato il mutuo e puntualmente le spese che abbiamo..però c'è stato un momento che non riuscivo a coprire tutto e ho dovuto chiedere un finanziamento di 50.000 ero che sto ancora restituendo.

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** Gliel'ho detto.

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** Non che io sappia.

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** L'ho detto io con mio marito, andandoci piano...non ho detto subito fin dove mi ero spinta..e ovviamente all'inizio è venuta a mancare la fiducia però non mi ha giudicato mai negativamente e le cose non sono cambiate. È chiaro che però ho dovuto dimostrare la volontà di migliorare le cose. Inoltre ne ho parlato con gli amici più stretti e tutti mi hanno dato consigli, c'è anche chi mi ha puntato il dito contro per stimolarmi. Però non mi sono sentita supportata, cioè alla fine ho ricevuto indifferenza...gran parole e basta!

**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** No perché i giochi che faccio io sono legali.

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?

**R.** Per fortuna non ho mai avuto problemi di soldi perché sapevo che anche se ci lasciavo 1.000 euro avrei chiesto di fare ore di lavoro in più e li avrei recuperati oppure chiedevo un anticipo al mio titolare, non ha mai fatto storie, me li ha sempre dati. Perciò non mi sono mai trovata in condizioni così disperate da pensare di fare cose del genere.

**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** No no. Ho mantenuto la famiglia.

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** No, mai.

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** No.

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

**R.** Non penso niente.

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?

**R.** Me ne sono accorta perché stavo facendo dei gran danni economici, comunque stavo spendendo molto, anche di tempo nel gioco invece che dedicarlo alla mia famiglia...ed ero arrivata ad un bivio...o chiedevo aiuto a mio marito...ma sapevo che avrei fatto fatica ad ammettere le cose per come stavano...oppure avevo anche pensato di farla finita...in quel periodo avevo anche l'assicurazione sulla vita e sarei riuscita a pareggiare...nello stesso periodo mio marito aveva iniziato a capire che c'era qualcosa di strano..e ricordo che una sera tornando a casa dalla sala giochi

sentivo che l'avrei fatta finita, mi trovai ad accelerare in macchina...lo stavo facendo istintivamente...quando me ne sono resa conto ho pensato a mio marito, sono tornata a casa e gli ho detto tutto, arrivandoci però molto lentamente...ci è rimasto molto male, anche perché io sono sempre stata una persona molto corretta e attenta verso la famiglia...però mi ha aiutata.

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?

**R.** Per la mia famiglia.

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?

**R.** Ho tentato solo una volta, sono due anni che vengo al Ser.T., però ogni tanto gioco ancora, raramente. Quando proprio la voglia è irrefrenabile, ma gioco solo 2 euro al massimo 10 euro.

**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?

- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

**R.** Mi sono rivolta al medico di base per avere delle indicazioni e mi ha consigliato di rivolgermi al Ser.T. E sono due anni che sono venuta qua. Io però già un anno prima ero venuta una volta al Ser.T. per prendere informazioni e capire se il mio era un problema ma sono venuta sol una volta, ho visto che di sotto ci sono quelli che si fanno e ho pensato che non era il posto giusto per me.

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?

**R.** Sto facendo un colloquio ogni quindici giorni con la psicologa. E sono sincera nel dire che mi ha aiutata molto perchè io sono molto chiusa e restia nel dire le cose e invece è riuscita a farmi parlare e capire tante cose. E quando le cose si capiscono, di conseguenza, si trova anche la soluzione.

**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

**R.** Non lo so. Di sicuro quando un giocatore accede al servizio gli operatori devono essere bravi a capirne la personalità, per proporre la terapia più adeguata per non perdere di vista il giocatore. All'inizio la dottoressa mi aveva fatto la proposta un serie di opzioni fra cui quella di andare in comunità, ma non volevo assentarmi né dal lavoro né, soprattutto, dal mio ruolo in casa. E un'altra opzione era quella di partecipare al gruppo dei giocatori anonimi ma, come le ho detto, non sono propensa a condividere esperienze ed emozioni. Non mi interessava perché avrei solo ascoltato senza parlare. Allora abbiamo deciso per i colloqui intensivi con la psicologa. Comunque vedo che funziona tutto abbastanza bene...già ora mi capita di giocare in maniera sporadica rispetto a prima ed è una cosa molto buona.

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?

- Se sì, può dire quali sono?

**R.** Mi dedico alla famiglia e alla casa come prima di iniziare a giocare.

## INTERVISTA 29

Sesso: Femmina

Età: 48 anni

Regione di residenza: Campania

Stato civile: Divorziata

Titolo di studio: Diploma di scuola media superiore

Posizione lavorativa: Dipendente pubblico

Reddito: 1.200 euro mensili

Patologie fisiche: Depressione

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Io ho iniziato a giocare quindici anni fa quando sono venute fuori le macchinette. Ho iniziato per gioco, provando per curiosità. Adesso non gioco più.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Ho sempre giocato solo alle macchinette.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Io andavo sempre allo stesso bar, quello sotto casa.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** All'inizio era un gioco controllato, cioè giocavo una o due volte a settimana e cifre irrisorie...dopo ho iniziato a giocare forte, e non so dire perché, e giocavo tutti i giorni..poi mi sentivo in colpa e smettevo anche per lunghi periodi, ho smesso più volte in questi quindici anni, ma poi riprendevo...e quando giocavo giocavo.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Le spese in gioco variavano, non riesco a fare proprio una media perché c'era la volta che spendevo 100 euro per settimana e il periodo che ne spendevo 300, poi c'erano anche i momenti in cui smettevo totalmente di giocare perciò non lo so. In totale però non mi sono rovinata, ci avrò lasciato 15 o 20 mila euro.

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** Da sola, anzi se qualcuno mi guardava mi dava fastidio.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinta a giocare d'azzardo?

**R.** Le motivazioni sono più di una. Ero insoddisfatta della mia vita perché io mi sono sposata molto giovane, quando avevo trent'anni mio marito se ne è andato, ci siamo separati e nel contempo io ho scoperto di essere incinta ma lui non ne ha voluto sapere. Poco dopo è venuto a mancare mio babbo...mi sono ritrovata con un carico di responsabilità e emotivo che non ho retto e, nonostante io abbia iniziato a giocare per caso, per provare, mi sono rifugiata nelle macchinette per evadere. Ho sempre avuto un carattere chiuso e ho scaricato tutto sulle macchinette.



**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Lo stato d'animo è sempre lo stesso, sei disperato. Cioè prima di giocare sei nervoso perché non vedi l'ora di sfidare la macchinetta, durante il gioco sei eccitato all'idea che puoi vincere e a fine gioco sei depresso perché sai che hai perso dei gran soldi...in ogni fase comunque ti rendi conto che sei solo un disperato attaccato a una macchinetta...ti fai quasi schifo! Tutti i giocatori credo passano dalle stelle alle stalle sia nella vita che come sensazioni!

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** Io fumo ma non dentro al bar. Non ricordo neanche se quando ho iniziato a giocare nei bar era già vietato fumare all'interno.

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** Per me è stato la rovina. Sì è una dipendenza perché quando ci cadi dentro ti isoli dal mondo, mentre giochi sei ipnotizzato e quando non giochi pensi sempre a come procurarti i soldi per la prossima giocata. Poi ci sono anche persone che si accontentano di mettere 5 euro ogni tanto nella macchinetta e non gli cambia il mondo. Ma la maggior parte rimangono fregati dalle macchinette, io penso che siano fatte apposta per mandare in tilt le persone...si dice che le luci, i suoni e le immagini che hanno sono fatte apposta per fregare la gente.

**D.** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** No, nessuna.

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Non lo so, io giocavo da sola.

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** Non saprei.

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Io di solito giocavo o prima o dopo il lavoro. Però è capitato che ho chiesto di uscire prima dal lavoro per andare a giocare.

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** Spendevo la parte che potevo del mio stipendio e ho chiesto con vergogna prestiti a parenti ed amici.

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** Nessun caso.

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** Io ne ho parlato con la mia famiglia e buona parte dei miei amici che hanno reagito con preoccupazione, fastidio anche. Chiarisco che economicamente non mi sono rovinata anche se con quei soldi avrei potuto fare tante cose..e da parte di tutti c'era la volontà di aiutarmi però dopo aver deluso due, tre o quattro volte c'è stato un allontanamento. In casa non c'era più una bella atmosfera, c'era mancanza di fiducia e il mio ultimo compagno mi ha lasciata anche perché io pensavo solo alle macchinette e c'era stato un calo nell'intimità. Con gli amici la situazione è stata meno tragica ma comunque ce le siamo dette in faccia.

**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** No, non sono mai andata in delle bische, solo al bar e qualche volta al tabacchi.

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?

**R.** Mi vergogno a dirlo ma ho rubato soldi dall'azienda e per fortuna non hanno mai scoperto chi era stato..e ho fregato soldi dal portafoglio del mio ex compagno.

**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** Non in questo senso.

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** Non ho mai giocato online.

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** Non mi è capitato.

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

**R.** Penso che fanno i soldi a discapito delle persone malate.

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?

**R.** Me ne sono resa conto perché non facevo altro che pensare a giocare, il mio compagno mi ha lasciata e soprattutto mi sentivo uno schifo. Ho anche avuto una crisi depressiva. Insomma non ce la facevo più.

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?

**R.** Le stesse.

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?

**R.** Sì sì io ho smesso più volte di giocare anche per 7-8 mesi poi ci sono ricaduta e poi smettevo ancora. penso che non ero convinta di smettere del tutto, volevo continuare a giocare...ora è più di un anno che vengo al Ser.T. dalla dottoressa e quello che ha fatto la differenza è che ero convinta, c'è stato un cambiamento interiore, sono più equilibrata, so quello che voglio, cioè stare bene. In questo percorso credo che sia stato incisivo l'aiuto della psicologa. Rimarrò sempre una giocatrice nel senso che mi piacerà sempre, però durante l'ultimo anno non ho avuto ricadute...ho giocato un paio di volte ma sono stati episodi che si sono conclusi lì.

**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?

- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

**R.** Allora io già per due anni avevo partecipato al gruppo dei giocatori anonimi dove mi ero trovata molto bene perché mi è servito per capire cos'è il gioco d'azzardo e cosa mi stava succedendo, ho acquisito consapevolezza. E poi qui al Ser.T. mi ha suggerito di venire il mio medico di base con cui ho parlato della situazione quando ho avuto la crisi depressiva.

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?

**R.** Vengo una volta a settimana dalla psicologa e mi è servito molto per capire dentro di me, cosa mi stava succedendo e avere fiducia in un cambiamento. Poi ho iniziato a seguire il gruppo ma quello che organizzano qui al Ser.T. e credo mi siano serviti all'80% i colloqui con la dottoressa e per un 20% gli incontri con i gruppi. Lo psichiatra che mi segue privatamente invece mi ha prescritto i farmaci per la depressione che però adesso scalandoli, ho finito di prendere. Sono molto contenta del percorso che ho fatto fin'ora.

**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

**R.** No.

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?

- Se sì, può dire quali sono?

**R.** Con una dimensione più serena, faccio yoga, camminate e lunghe chiacchierate in casa. Non mi sento più incastrata dalle macchinette ora sono tornata a stare bene.

## INTERVISTA 30

Sesso: Maschio

Età: 64 anni

Regione di residenza: Campania

Stato civile: Coniugato

Titolo di studio: Licenza media

Posizione lavorativa: Pensionato  
Reddito: 1.200 euro mensili

Patologie fisiche: Nessuna

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Ho iniziato circa vent'anni fa e adesso non gioco più da un anno.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Ero un appassionato di videopoker.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Giocavo nei bar, di solito andavo sempre negli stessi, quelli del quartiere intorno a casa.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Andavo tutti i giorni, escluso il sabato e la domenica perché stavo con la famiglia.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Difficile dire, ogni giorno potevo giocare 50 o 100 o 150 euro. Stavo in sala delle ore, non ho idea di quanti soldi ho giocato nella mia vita, probabilmente 50.000-60.000 euro.

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** Ho giocato sempre da solo, mi piaceva il videopoker come gioco ma anche perché mi rilassava giocare da solo.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinto a giocare d'azzardo?

**R.** Questo non lo so dire, è stata una cosa graduale perché mi piaceva quel gioco e mi sono ritrovato a giocare sempre. Guadagnavo abbastanza bene e mi giocavo i soldi che prendevo. Io credo che l'unico motivo sia che mi piaceva proprio il gioco. Adesso ho smesso e sono molto contento.

**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Prima del gioco provavo una gran voglia di giocare che mi rendeva nervoso, poi durante il gioco mi rilassavo, stavo bene e mi divertivo e dopo se perdevo stavo male, mi sentivo quasi depresso per il mio comportamento. Se vincevo, invece, ero euforico ma per poco...perché tanto giocavo ancora e quando perdevo finivo sempre in quello stato di tristezza.

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** Io sono fumatore ma non bevo e non ho mai usato altre sostanze. E comunque non fumavo mentre giocavo perché all'interno dei bar è vietato.

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** Io posso parlare solo per la mia esperienza...per me il gioco è stato come una malattia da curare...il gioco mi aveva colpito proprio anche fisicamente perché ero sempre nervoso, cambiavo di umore se non giocavo e ero fissato con il gioco, ci pensavo sempre...Anche smettere è stata dura perché sei assuefatto dal gioco.

**D.** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** No.

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Io sono sempre stato solitario non ho mai giocato in società con nessuno, quindi non posso rispondere a questa domanda.

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** Io cominciavo a giocare e non avevo nessun rituale che facesse da porta fortuna... magari se c'era una macchinetta dove avevo vinto il giorno prima tornavo lì ma niente di più.

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Io avevo un lavoro stagionale, lavoravo sette otto mesi all'anno e durante quel periodo giocavo pochissimo. Il gioco diventava un problema quando ero a casa in inverno, non facevo niente e allora andavo al bar a giocare. Per fortuna qualche volta ne ho approfittato dello stacco e sono andato in viaggio...comunque, in un modo o nell'altro, partivano soldi.

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** Giocavo i miei soldi...e gli ultimi giorni del mese quando avevo meno soldi dovevo prima rallentare, poi smettere di giocare e aspettare il nuovo stipendio, o la nuova pensione. Non ho mai dovuto chiedere prestiti a nessuno. Almeno questo!

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** No.

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** Mio fratello veniva allo stesso bar dove di solito andavo io e mi vedeva giocare sempre di più, ha capito subito il problema e ha parlato con mia moglie. Questo è successo tre anni fa. È stato un gran brutto periodo, mia moglie ha pianto molto, adesso però festeggiamo un anno da quando ho smesso e io e mia moglie facciamo una festa a casa con i parenti e gli amici.

**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** No assolutamente no.

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?

**R.** No, al massimo sono andato nel portafoglio di mia moglie a prendere 5 euro per comprare le sigarette quando ero disperato.

**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** Come le ho detto mia moglie ha pianto parecchio anche perchè io le dicevo che avevo smesso ma poi ricominciavo, questa è la volta buona.

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** Non ho mai giocato online.

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** No.

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

**R.** Niente. Ognuno si deve prendere le proprie responsabilità.

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?

**R.** Dopo che ho giurato e rigiurato a mia moglie che non giocavo più e invece andavo. L'ultima volta è venuta nel bar mia moglie a prendermi mentre stavo giocando e mi ha dato l'ultimatum. A quel punto ho pensato che avevo bisogno dell'aiuto di qualcuno perchè da solo non sarei riuscito a smettere.

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?

**R.** Bisogna volerlo ci vuole volontà.

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?

**R.** Ho tentato di smettere più di una volta, credo come tutti i giocatori. Sono stato anche sette mesi senza giocare ma poi ci sono ricaduto. Ora è un anno che sono in carico al Ser.T., ho smesso totalmente e sono fiducioso di non ricaderci più.

**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?

- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

**R.** Ho deciso io perché avevo capito che stavo facendo del male a me stesso e alla mia famiglia, naturalmente mia moglie era d'accordo e anzi ha tirato un sospiro di sollievo.

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?

**R.** Sto facendo una terapia di gruppo qui al Ser.T. con altri che hanno i miei problemi, c'è uno psicologo, si parla e mi è di grande aiuto, vado una volta a settimana. Non prendo nessun tipo di medicinale.

**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

**R.** No, penso che funzionino bene.

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?

- Se sì, può dire quali sono?

**R.** Adesso mi do parecchio da fare in casa, curo il giardino, faccio pulizie, riparo piccole cose...tutto qua.

## INTERVISTA 31

Sesso: Maschio

Età: 30 anni

Regione di residenza: Sicilia

Stato civile: Celibe

Titolo di studio: Licenza media

Posizione lavorativa: Operaio

Reddito: 1.400 euro mensili

Patologie fisiche: Nessuna

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Io sono un appassionato un pò di tutti gli sport, per esempio adesso mi sono messo a seguire anche il basket. Ho iniziato a giocare alle scommesse sportive a vent'anni anni con gli amici, ci si ritrovava alla snai a vedere le partite, all'epoca si potevano guardare lì...quindi si discuteva delle partite si giocavano magari due euro....anche i miei genitori sapevano che andavo a giocare ma pensavano solo 2 euro e per ritrovo con gli amici...e poi invece si inizia così e si finisce che non riesci a stare senza giocare. Ora sono due anni che non gioco più.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Scommesse sportive...poi quando sono passato a scommettere online ho iniziato anche al casinò e alla roulette francese.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Andavo alla Snai poi però ho iniziato a scommettere su internet da casa perché era più comodo.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Tutti i giorni.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Dipendeva tutto da quanto avevo in tasca, quello che avevo spendevo..la parte peggiore è stata quando giocavo online con la carta di credito che li proprio due volte mi è capitato di giocarmi tutto lo stipendio in un pomeriggio..In totale mi sono giocato circa 150 mila euro, mi sarei potuto comprare casa.

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** Da solo.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinta a giocare d'azzardo?

**R.** Non lo so..all'inizio giocavo per divertimento, è divertente, anche se perdi perché si innesca la sfida, pensi che la volta successiva devi vincere! All'inizio non lo facevo per soldi ma per divertimento, non si pensa ai problemi...poi invece non fai altro che pensare al gioco e a come trovare i soldi per giocare.

**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Sei felice quando giochi e nervoso a fine gioco perché pensi a trovare i soldi per andare a giocare domani perché non ce la fai senza.

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** No, mai.

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** Certo che è una dipendenza perché pensi sempre a giocare e a come procurarti i soldi per giocare..anzi è anche peggio delle altre dipendenze perché non è come la droga che ti possono chiudere in comunità, ti danno il metadone e si sa come trattarle...non c'è un farmaco per il gioco d'azzardo. Nel gioco d'azzardo l'unica soluzione è voler smettere.

**D.** Ha avuto altri problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** No, nessuna.

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Non lo so.

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** Bisogna solo avere fortuna.



**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Io sono operaio e faccio otto ore giornaliere e ho sempre giocato fuori dall'orario di lavoro ma capitava che ero al lavoro e pensavo a quando sarei uscito e andato a giocare...già al lavoro non è che mi diverto...e magari lavoravo ma con la testa ero da tutt'altra parte. Lo stipendio lo spendevo quasi tutto nel gioco, io poi vivevo con i miei genitori, non avevo spese, me lo giocavo.

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** Spendevo il 90% dello stipendio nel gioco e poi ho chiesto finanziarie. A volte ho chiesto qualche piccolo prestito ad amici ma li ho restituiti.

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** Noi al sud abbiamo l'abitudine di giocare a carte e i miei nonni giocavano a carte tutti i giorni, il mio nonno al bar e mia nonna la sera si ritrovava con le altre signore e scommettevano sempre qualche spicchio, non so però se sia stato un problema.

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** Lo hanno saputo perché avevo finanziarie da pagare e non riuscivo...allora hanno iniziato a chiamare a casa e un giorno sono arrivati...quando è scoppiata questa cosa del gioco loro mi sono stati vicini, mi hanno aiutato da subito ma mi sono dovuto distaccare, cioè sono uscito dallo stato di famiglia e adesso abito nell'appartamento della ditta dove lavoro...senò portavano via le cose di casa ai miei genitori...ora ho un avvocato che mi aiuta a gestire la situazione economica.

**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** No no.

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?

**R.** No, io mi sono rovinato con le finanziarie, non mi è mai capitato neanche di pensare di andare a fare una rapina. Non sono neanche mai andato a rovistare nel portafoglio dei miei parenti, cosa che invece so che tanti giocatori fanno avendo partecipato al gruppo dei giocatori anonimi.

**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** Non nel senso che intende lei. Come le ho detto mi hanno aiutato ma c'è stato un distacco dovuto per limitare i danni.

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** No perché io giocavo nel sito della snai oppure per ciò che riguarda il casinò e la roulette al sito della Lottomatica o casinò bet365, quindi sui siti principali.

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** Non mi è mai capitato forse perché giocavo alla Snai e poi prevalentemente da casa dal computer.

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

**R.** Lasciamo stare.

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?

**R.** Perché giocavo tutto quello che avevo e anche di più perché ho dovuto fare finanziarie.

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?

**R.** Ho deciso di smettere perché avevo troppe cose da pagare, non ce la facevo più. Poi ormai la mia famiglia l'aveva saputo e dovevo intervenire anche per togliere loro dai problemi...

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?

**R.** Solo una volta, sono due anni e mezzo che sono seguito e ho smesso dopo un paio di mesi e non ho più ricominciato. Anzi ora mi sto dedicando ad altre attività che mi fanno stare bene, faccio lunghe camminate e quando posso anche le escursioni con il mio cane, che mi hanno dato la possibilità di riflettere e di capire anche il percorso di aiuto che facevo al Ser.T., quando torno mi sento più energetico e penso che sono stato veramente uno stupido. Ma essendo ancora giovane sono fiducioso e penso che sono ancora in tempo per potermi ricostruire un futuro.

**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?

- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

**R.** Avevo già trovato il numero del Ser.T. nel tesserino del gioco responsabile. Ma prima di contattare la struttura mi sono rivolto al medico di base per chiedere consiglio su cosa fare e lui ha contattato il Ser.T. e mi ha preso appuntamento con la psicologa.

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?

**R.** Ho iniziato facendo i colloqui di psicoterapia con la dott.ssa A. e poi sono andato ai giocatori anonimi, e lì c'è anche un gruppo per familiari e i miei sono andati, sono anche venuti ai colloqui al Ser.T. con la psicologa. C'era la volontà da parte di tutti di trovare rimedio al problema ma all'inizio è stato difficile per tutti perché non riuscivamo a capire in che modo, eravamo tutti scossi e spaventati. Poi c'era anche l'imbarazzo di dover uscire allo scoperto diciamo, io sono uno timido e non è stato

facile partecipare al gruppo dove devi raccontare tutti i tuoi problemi, però alla fine il confronto con chi ha avuto il mio stesso problema mi è servito. In questi due anno mi è anche capitato di partecipare ai gruppi con la dott.ssa A., altri psicologi e noi giocatori e per me è stata un'esperienza molto positiva. Ora, ogni tanto vengo dalla psicologa ma si tratta di una chiacchierata più che altro, lei è una persona splendida, io le racconto tutto quello che mi succede e lei mi aiuta proprio. Si vuole assicurare che io stia bene e che non gioco.

**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

**R.** Per me è stata un'esperienza molto positiva, hanno risolto la mia situazione, mi sento davvero supportato, e poi comunque non ho le competenze per dire cosa si dovrebbe fare di più. Sicuramente qualcosa di più si può e si deve fare perché in giro ci sono tantissime persone perse nel vortice del gioco d'azzardo che stanno male.

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?

- Se sì, può dire quali sono?

**R.** Cammino e rifletto.

## INTERVISTA 32

Sesso: Maschio

Età: 45 anni

Regione di residenza: Sicilia

Stato civile: Coniugato

Titolo di studio: Diplomato di scuola media superiore come perito tecnico

Posizione lavorativa: Impiegato

Reddito: 2.200 euro mensili

Patologie fisiche: Nessuna

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Ho iniziato a giocare otto anni fa e adesso non gioco più.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Durante questi anni ho provato un pò tutti i giochi, però giocavo più che altro alle macchinette e alle scommesse sportive.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Io abito in un piccolo paesino perciò andavo a giocare nei bar del posto. Poi quando mi trovavo in giro in ferie per fare le scommesse sportive andavo in ricevitorie che trovavo sul luogo.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Andavo a giocare tutti i giorni.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Non so dire con precisione quanto spendevo per giocata, certo non andavo fuori dalle mie possibilità. Spendevo al massimo cento o duecento euro poi mi fermavo. Magari aspettavo l'indomani. C'era poi la volta che vincevo quindi reinvestivo i soldi che avevo vinto. Mediamente direi giocavo sui 100 euro al giorno. La cosa è durata otto anni, più o meno avrò giocato 150.000/200.000 euro. Un capitale.

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** Giocavo da solo, ma poi, visto che eravamo tutti amici, mi piaceva anche condividere la vittoria o la sconfitta.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinto a giocare d'azzardo?

**R.** In realtà non c'è una motivazione vera e propria, ho un carattere un po' particolare, odio la monotonia e un po' di adrenalina non guasta..Fino a ventun'anni ero quasi un robot, tutto precisino, perfettino. Poi ho avuto un infortunio e non ho più potuto giocare a calcio e da quel momento è come se avessi perso quell'adrenalina che trovavo nella partita. Da lì ho iniziato a giocare d'azzardo e anche forte. Precisamente ricordo che una sera sono uscito con gli amici, abbiamo comprato un po' di pokerini a 5 euro e abbiamo vinto, questa facile vittoria mi ha fatto partire. Giocare era diventato un momento tutto mio. Ho continuato a giocare nel tempo...è come uno che fuma e sente la necessità della sigaretta...con il gioco è uguale, ero arrivato a un punto in cui se non andavo a giocare sentivo la mancanza.

**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Prima di giocare mi rilassavo un po'. Per me giocare significava ritagliarmi un lasso di tempo per stare tranquillo, non ho mai giocato per vincere, non ho la necessità dei soldi...bene o male ho un buon stipendio.

Durante la partita, invece, pensavo quasi sempre "Perché sono qui? Non ho bisogno di niente". Quando finivo e perdevo pensavo..."ok io qui non ci metto più piede".

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** No no nella mia vita non ho mai fatto uso di sostanze stupefacenti e non sono un fumatore. Odio anche gli alcolici, non li sopporto.

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** Le spiego, a volte stavo due o tre giorni senza andare a giocare e mi sentivo fiero di me stesso. Poi ritornavo a giocare pensando di andare a rilassarmi, perché io ho sempre visto il gioco come una forma di relax più che una patologia. Però mi rendo conto che il gioco d'azzardo per me ha rappresentato una sconfitta per la mia persona, perché mi ritengo uno moderatamente intelligente, uno che bene o male ha tutto, un buon lavoro, una bella famiglia, due figlie bellissime...e adesso mi sono reso conto del tempo e dei soldi che ho perso nella mia vita, quindi una sconfitta

personale oltre che una dipendenza...perché se non fosse una dipendenza le persone non agirebbero così stupidamente..

**D.** Ha avuto altri problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** Non ho avuto problemi con altri tipi di dipendenza.

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Io giocavo da solo, anche se conosco i ragazzi del luogo che giocano...eravamo amici già prima del gioco. Tra noi c'era rispetto nel senso che si sapeva che uno finchè non lasciava il gioco quella slot era sua.

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** Ma guardi qui il rapporto era quasi di compassione reciproca, nel senso che in certi momenti quando si perdeva ci si consolava a vicenda e si faceva la promessa di non andare più. Il paese dove vivo io non porta a una situazioni di conflittualità ma quasi di complicità...siamo tutti coetanei, ci conosciamo da sempre e la nostra amicizia si è sviluppata prima di iniziare a giocare, cioè fuori dalle sale da gioco. Perciò ci diamo tutti sostegno.

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Il lavoro lo gestivo, nel senso che facevo i turni quindi avevo o la mattina o il pomeriggio liberi e devo dire che non ho mai tralasciato il lavoro per andare a giocare. Inoltre, quando mi arrivava lo stipendio tenevo da parte i soldi per pagarmi il mutuo di casa e il finanziamento che avevo e il resto lo giocavo.

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** Le ho sostenute con il mio stipendio, solo qualche volta ho chiesto qualcosa a mio padre o a mio fratello, chiaramente non dicevo loro che mi servivano per giocare e si tratta di piccole cifre.

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** No.

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** Loro avevano un'idea della cosa perché vedevano che ero sempre al bar, poi in paese tutti si conoscono e le voci girano facilmente. Ma poi io mi sono aperto completamente, ho conosciuto un medico che ha iniziato a seguirmi e lui mi ha detto che voleva portassi anche mia moglie.

**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** Mai.

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?

**R.** No no no.

**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** In famiglia ci sono state tante ripercussioni...Nel senso che io sono stato abbastanza bravo perché ho saputo gestire abbastanza bene la situazione, a partire dalle finanze...ho sempre giocato senza fare danni...ma poi quando i miei familiari lo hanno saputo è cambiato tutto...Io sono un tipo un pò nervoso e non sono mai stato troppo presente in famiglia, questo mi è stato rinfacciato, già da prima, figuriamoci dopo...Adesso invece sono molto presente, sistemo la casa, seguo i figli...diciamo che sono diventato quello che avrei dovuto sempre essere, un punto di riferimento per la famiglia.

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** Qualche volta da casa ho giocato online ma erano casi molto rari.

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** No mai, la gentaglia malavitosa mi fa schifo, non ho mai ricevuto minacce e non sono mai stato avvicinato da nessuno, anzi me ne sono sempre tenuto alla larga perché si sa chi sono.

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

**R.** Non siamo mai andati d'accordo con il gestore del bar..se per esempio uno di noi aveva giocato 500 euro in una slot poi doveva andare via.. Noi giocatori invece non andavamo nella sua macchinetta sperando di recuperare.. Lui, invece, che notava tutti i movimenti e quanto giocavamo su una macchinetta, ad un certo punto ci mandava via, questo andava e con la slot bella carica, pronta a dare, con tre monete tirava giù quello che c'era...Lo abbiamo sempre odiato, ecco questo non è corretto. Questo succedeva perchè statisticamente è più probabile che una macchinetta piena di soldi che non paga da un pò dia una vincita.

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?

**R.** Me ne sono reso conto non tanto per la parte economica ma da come mi sentivo, cioè mi sentivo inutile, giù di morale ogni volta che giocavo.

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?

**R.** La motivazione principale è che non stavo bene con me stesso, mi sentivo inutile e dannoso.

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?

**R.** Ho tentato più volte di smettere diciamo tre o quattro volte ma sempre da solo. Quando ho deciso di venire al Ser.T., invece, dopo cinque o sei mesi ho smesso, cioè non è che ho smesso totalmente, per esempio al sabato mi faccio la mia schedina totocalcio, ma non sento più il bisogno di giocare, direi che ho smesso.

**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?

- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

**R.** Mi è stato suggerito da una signora di Messina, una conoscente di famiglia che sapeva dell'esistenza di questo servizio.

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?

**R.** Sono in cura da un anno e ho dei colloqui settimanali con la psicologa. Poi non faccio nessuna terapia farmacologica per scelta. Ce la devo fare da solo e mi sembra di aver raggiunto una stabilità.

**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

**R.** Io mi sono trovato molto bene. Lasciando da parte il mio caso...Io penso che la sensibilizzando le famiglie sia necessaria per la cura di noi giocatori, perchè se si agisce soltanto sulla persona che è coinvolta nel gioco è molto difficile avere risultati soddisfacenti. Il giocatore necessita di avere attorno persone che sanno di cosa si tratta.

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?

- Se sì, può dire quali sono?

**R.** Sì ho il gioco d'azzardo con la passione per la casa.

### INTERVISTA 33

Sesso: Femmina

Età: 54 anni

Regione di residenza: Sicilia

Stato civile: Divorziata

Titolo di studio: Diploma di scuola media superiore

Posizione lavorativa: Agente immobiliare

Reddito: 4.000 euro mensili

Patologie fisiche: Nessuna

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Diciamo che giocavo già qualche volta da giovane. Ora non gioco più, ho smesso definitivamente.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** A Napoli, mia città di origine, c'erano i bar, giocavo a carte, c'erano periodi che vincevo molto periodi che perdevo molto, si stabiliva una quota per la partita e si giocava.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Quando vivevo a Milano io lavoravo, avevo la mia agenzia immobiliare, stavo bene, non avevo problemi economici, ogni con mia marito andavamo al casinò, però non giocavo per vincere perchè i soldi non mi mancavano, giocavo per sfizio, cambiavo tavolo e vincevo quasi sempre, andavo con gli amici. Addirittura quando ho portato i miei figli in vacanza in Costa Azzurra, al ritorno mi fermavo a Montecarlo o a Sanremo, andavo lì giocavo al raddoppio, cambiavo tavolo perchè sapevo che il croupiè ti gira come vuole, cambiando tavolo non riesce, vincevo due o tre milioni e me ne andavo.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Andavo più o meno una volta a settimana.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Io ero proprietaria di tre agenzie immobiliari e due negozi intestati di cui uno già pagato un'altro da 38.000€ di residuo....i negozi ristrutturati a nuovo, computer in rete tra di loro, potevo andare in montagna e con un indirizzo IP potavo collegarmi e svolgere il lavoro, non sto parlando di adesso, sto parlando di quando ha cominciato a uscire ADSL, ecco io avevo già un sito immobiliare che era all'avanguardia. Ho sempre avuto una mentalità imprenditoriale. Il problema grosso è stato quello delle carte perchè ti trascina e non c'è limite. Per non parlare del casinò...È successo che un momento mi sono sbandata.. Ho perso incredibilmente cinque milioni di euro.

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** Giocavo a carte dunque avevo sempre a che fare con altri giocatori.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinta a giocare d'azzardo?

**R.** Diciamo che a lavorare con me ho sempre avuto persone molto giovani e non ho mai umiliato un dipendente, più che autoritaria ero autorevole, incentivavo i miei dipendenti, sono arrivata al gioco in un momento della mia vita particolare, mi stavo separando e ho venduto il primo negozio e da lì ho iniziato a giocare forte. Mi sono sentita isolata perchè avevo tante persone intorno ma sempre per motivi di lavoro e mi sono accorta che nel momento o che hai qualche problema ti accorgi che sei solo. I miei fratelli e parenti erano a Napoli...e così poi il gioco è diventato un problema.



**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Secondo me una persona quando gioca è sola, perchè ha paura di essere giudicata e inquadrata nella parte marcia della società. Giocare è come una droga, perdi poi cerchi di rifarti e così via. Una sera mio marito mi chiama e mi disse che mio figlio era caduto, in quel momento stavo giocando e non ho assolutamente smesso. Il gioco ti ipnotizza. Distrugge anche i sentimenti verso i tuoi cari. Quando perdi poi ti senti veramente giù, ma non aggressivo, senti un vuoto fisico e psicologico.

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** No mai, non fumo e non bevo.

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** La rovina, perchè io potevo vivere di rendita, invece mi sono rovinata. Il gioco è certamente una dipendenza e anche forte.

**D.** Ha avuto altri problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** No.

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Ma non saprei, quando vinci sei anche un pò largo di manica ma quando perdi sei agguerrito...regole particolari non ci sono....

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** Non saprei non ho mai fatto caso.

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Non si concilia, con il gioco perdi tutto, ma proprio tutto quello che hai.

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** Una volta sì ho chiesto un prestito a mio fratello che poi in seguito mi ha anche aiutato a riprendermi e ripartire. Avevo diverse carte di credito, delle coperture in banca, poi a un certo punto nei casinò mi davano soldi anche se ero scoperto nel contocorrente, mi conoscevano e magari aspettavano qualche giorno o due settimane poi io coprivo il buco. Questa anche è stata un pò la mia rovina, perchè ti danno soldi anche se non li hai.

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** Un giocatore di terza discendenza, uno zio.

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** La sera incominci a non rientrare, ti arrivano gli inviti del casinò a casa, e mio marito si è accorta che giocavo ma stranamente all'inizio mi ha detto che se andavo sola no era un problema e quando i soldi sarebbero finiti, finivano e basta.

**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** Il giocatore vede la truffa da un suo punto di vista, non la intende come reato.

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?

**R.** Da ragazza sì, in paese esistevano solo i bar dove giocavi di nascosto, era illegale perché giocavo anche da minorenne scommettendo. Poi invece no.

**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** Sì, la separazione, non c'era più fiducia. Secondo me se avessi avuto un uomo che avesse fatto come mio fratello, che mi avesse aiutata, forse sarebbe andata diversamente. Io mi sono lasciata andare fino a che i soldi sono finiti, è vero, e in quel momento mio marito mi ha detto basta. Le sembra corretto?

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** Non ho mai giocato online.

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** Sì nei casinò sì, però ho sempre evitato, i malavitosi dopo un pò che frequenti gli stessi posti di gioco sai chi sono, dove sono, cosa fanno...ne sono sempre stata alla larga, non mi piace la malavita e la criminalità.

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

**R.** Ho vissuto a Napoli da ragazza, certamente in certi ambienti c'è la persona per bene così come ci sono i delinquenti i malavitosi, gli usurai. Però se vuoi stare e distante da queste persone puoi farlo, di solito ti lasciano stare.

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?

**R.** Quando improvvisamente mi sono resa conto dei debiti che avevo contratto e la somma che avevo perso....da non credere.

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?

**R.** Dopo la separazione ho smesso di giocare, poi mi è arrivata una condanna e lì depressa e poco lucida ho ricominciato, fino a quando sono arrivati i carabinieri a

casa perché avevo mandato un email a tutti dicendo che mi sarei suicidata, ero disperata...a quel punto ho chiesto aiuto.

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?

**R.** Sì, diverse volte.

**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?

- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

**R.** A un certo momento mi sono detta che dovevo assolutamente vincere la mia sfida con la vita, mettere in campo la parte migliore di me, pagare i debiti e ricominciare a lavorare. Così ho deciso di contattare il Ser.T. di Messina, perché nel frattempo mi sono spostata in questa città per lavoro, e sono qui da due anni...Sono riuscita a ricrearmi una vita e a smettere di giocare.

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?

**R.** Seguo solo una terapia psicologica individuale con la dottoressa.

**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

**R.** Io mi sono trovato bene.

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?

- Se sì, può dire quali sono?

**R.** Con il lavoro, faccio io mio lavoro con passione.

#### INTERVISTA 34

Sesso: Femmina

Età: 38 anni

Regione di residenza: Sicilia

Stato civile: Nubile

Titolo di studio: Diploma di scuola media superiore

Posizione lavorativa: Parrucchiera

Reddito: 1.500 euro mensili

Patologie fisiche: Nessuna

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Ho sempre messo qualche soldo alle macchinette da quando esistoo, poi nel 2010 ho iniziato a giocare più forte. Ora non gioco più da dieci anni.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Giocavo con alle slot machine e video poker.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Mi recavo nei bar, nei tabacchi, nelle sale da gioco...sempre posti vicino a casa.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Giocavo tutti i giorni.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Dipende da quanti soldi avevo nel portafoglio, se uscivo con cento euro giocavo quelli se uscivo con duecento o trecento li giocavo. Mi sono giocata più o meno 60.000€.

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** Giocavo da sola e mi dava fastidio se qualcuno m guardava.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinta a giocare d'azzardo?

**R.** Ho avuto la sfortuna di vincere una cifra importante, e da quel momento ho pensato che avrei vinto spesso, ma non è così. A volte giocavo anche perchè mi sentivo sola così passavo il tempo. Diciamo che giocavo per ammazzare la noia e per vincere.

**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Prima del gioco pensavo di andare a svagarmi un pò, durante il gioco ero concentrata e impegnata lì, a fine partita mi sentivo un verme, mi facevo schifo.

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** Sono una fumatrice, bevo qualcosa ma nella norma. Invece ho fatto uso di cocaina, anche mentre giocavo, all'inizio occasionalmente poi sempre più spesso. Qualche anno fa qui a Messina ho fatto parte di un programma in una struttura per tossicodipendenti che aveva anche uno sportello per i giocatori, si trattava di colloqui con una psicologa...tuttora sono in comunità e sto finendo il programma di recupero che ho iniziato a marzo 2016. All'inizio non credevo in questa struttura e non dicevo nemmeno la verità agli operatori, poi piano piano mi sono affidata a loro al cento per cento e sono arrivata a non giocare più.

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** Sì.

**D.** Ha avuto altri problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** Direi che c'è un legame tra le due dipendenze, subentra poi una forte depressione, ho pensato anche al suicidio quando ho perso delle persone care, ho provato più volte a tagliarmi le vene.

- D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?  
- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?
- R.** Non ci sono regole particolari, qualche volta può succedere che a qualcuno dia fastidio se guardi il suo gioco ma niente di più.
- D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?
- R.** Non ho mai fatto riti scaramantici o altro e non ho mai sentito di altri giocatori che facevano cose particolari prima del gioco.
- D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?  
- E lo stipendio con il gioco?
- R.** Giocavo anche quando lavoravo, lavoravo come parrucchiera e nei momenti di pausa andavo al bar e li giocavo velocemente e ripartivo.
- D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?
- R.** Fino a un certo momento sono stata per così dire brava a gestire la cosa ma poi la situazione mi è sfuggita di mano, e ho avuto molti problemi. Purtroppo ho chiesto soldi anche a persone poco raccomandabili, poi alle banche....un casino...
- D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?
- R.** No.
- D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?  
- Come hanno reagito?
- R.** Hanno sempre saputo tutto di me, tutti sapevano, mia sorella qualche volta mi prestava qualche soldo non immaginava fosse un problema così importante. Ho parlato io con loro, ho raccontato tutto e solo a quel punto hanno capito la gravità della situazione.
- D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?
- R.** No.
- D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?
- R.** No, piuttosto chiedevo soldi. Ci sono persone diciamo conoscenti che hanno una condizione economica alta, prestano soldi che poi devi restituire con un sacco di interessi.
- D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** Sfiducia.

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** A giocare online ho solo provato ma per fortuna non mi piaceva.

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** No, non mi è mai capitato, quando avevo bisogno andavo dal gestore del bar che conoscevo e chiedevo magari 100€...e me li dava...

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

**R.** Purtroppo loro fanno i loro interessi, non li giudico.

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?

**R.** Un giorno vinsi 980€ alla macchinetta tutti in pezzi da un euro, rigiocai tutti quelli più tutti i soldi che avevo in tasca, ecco lì mi sono accorta che il gioco era davvero diventato un problema.

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?

**R.** La rovina, la depressione, i tentativi di suicidio.

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?

**R.** Più volte, pensi sempre di smettere...

**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?

- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

**R.** Sono stata io a volerlo, non potevo più andare avanti, sono andata al Ser.T. di Messina decisa a curarmi in struttura, sono in cura da due anni e cerco di disintossicarmi sia dal gioco d'azzardo che dalla cocaina.

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?

**R.** Faccio terapia individuale con lo psicologo una volta a settimana, e anche terapia di gruppo, è venuta mia sorella per qualche colloquio e anche la mia attuale compagna. Non prendo psicofarmaci o medicinali.

**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

**R.** No, direi di no.

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?

- Se sì, può dire quali sono?

**R.** La mia principale attività ora è il mio recupero fisico e mentale.

## INTERVISTA 35

Sesso: Femmina

Età: 35 anni

Regione di residenza: Sicilia

Stato civile: Separata

Titolo di studio: Licenza media

Posizione lavorativa: Lavoro in una cooperativa

Reddito: 1.200 euro mensili

Patologie fisiche: Nessuna

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Ho iniziato tre anni fa... e da poco più di un mese non gioco più. Ho dato tutti i soldi in mano a mia mamma, prendo una quota settimanale e gestisco quella. Per fortuna la voglia di andare a giocare è sempre meno.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Giocavo alle slot machines.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Gioco in due posti vicino a casa, circa tre chilometri da casa mia.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** All'inizio quando ancora non pensavo fosse un problema o una malattia andavo tre o quattro volte a settimana.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Giocavo 150€ circa a settimana.

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** Il più delle volte giocavo da sola poi ho cominciato ogni tanto ad andare con un amico giocatore anche lui. Ma comunque quello delle slot è un gioco solitario.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinta a giocare d'azzardo?

**R.** Forse per noia, ricordo che una sera io e il mio fidanzato eravamo a mangiare una pizza con un'altra coppia e abbiamo deciso di andare a giocare, così è iniziata. Per un breve periodo ha giocato anche il mio ragazzo. Io però quando perdevo ritornavo per provare a rifarmi ma non è mai successo. Comunque sono riuscita sempre a fermarmi prima della rovina totale, per esempio non sono mai andata sotto in banca.

**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Diciamo che andavo per fare qualcosa, dopo quando sei li metti i primi soldi e arriva già un pò di pentimento ma hai la speranza di vincere, dopo quando perdevo

andavo giù di morale, mentre quando vincevo pensavo già a dove andare l'indomani a giocare la vincita...è un circolo vizioso...

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** Non ho mai usato nessun tipo di sostanza. Non fumo neanche.

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** Per me è mafia. Il gioco poi da dipendenza, mette in uno stato d'animo che non saprei descrivere.

**D.** Ha avuto altri problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** No.

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Io sono tranquilla ma vedo a volte gente che discute magari perchè uno ha preso la macchinetta dove giocava un altro.

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** Non le conosco.

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Il mio lavoro mi piace e quella è una grande fortuna...Quando ho capito che il gioco diventava un problema ho cercato subito di rallentare sia con le giornate che con le quote che investivo nella macchinetta, ho sempre lavorato facendo straordinari anche 10/12 ore al giorno. Per quanto riguarda lo stipendio gli ultimi anni andava tutto nel gioco.

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** Riuscivo a gestire le spese...toglievo tutte le spese affitto, luce, acqua, macchina, etc. poi però quello che avanzava lo giocavo tutto.

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** Mio padre è un ex giocatore, io non lo sapevo, anche un mio cugino giocava a macchinette e si mangiato parecchi soldi.

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** Hanno reagito penso come tutti i genitori da subito una gran discussione, poi hanno cercato di aiutarmi.



**D.** Ha mai giocato in un contesto o attraverso una modalità ritenuta illegale (es. bische clandestine, truffa)?

**R.** No.

**D.** Si è mai visto costretto a compiere illeciti per colmare una perdita di gioco oppure per favorire una giocata? Di quali illeciti si è trattato?

**R.** No.

**D.** Il gioco ha mai avuto ripercussioni/costi sul nucleo familiare (conflitti relazionali, divorzi, abbandono di minore, abuso, coinvolgimento in attività di gioco illecite per reperire risorse economiche, minacce, strozzinaggio etc.) o sulle relazioni con gli amici?

**R.** I miei amici mi dicevano di smettere, di lasciare perdere, mentre i miei fratelli lo sanno ma non ne abbiamo mai parlato. I miei genitori invece quando si accorsero che in banca non avevo niente mi chiesero dove mettevo i soldi, così ho detto loro che giocavo, si sono arrabbiati parecchio. Abbiamo comunque mantenuto un buon rapporto.

**D.** Se gioca online, ha mai avuto l'impressione di essere vittima di una truffa o di trovarsi a contatto con forme di illegalità?

**R.** No.

**D.** Nei contesti di gioco è mai stato/a avvicinato/a da persone malavitose?

- Se sì, quali sono state le motivazioni dell'incontro?

**R.** Solo una volta mi è venuto un dubbio quando ho visto che smontavano le macchinette e toglievano tutte le monete, è evidente che se una macchinette è piena prima o poi paga ma se è vuota è molto difficile che paghi.

**D.** Cosa pensa dei gestori dei locali attrezzati nell'offerta di attività ludiche?

**R.** Non mi sono mai posta il problema, lavorano.

**D.** Quando si è reso/a conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?

**R.** Perché mi creava sbalzi di more, spendevo tutto lo stipendio che rimaneva dalle spese in gioco e perché mi sono resa conto che non riuscivo a farne a meno.

**D.** Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?

**R.** La motivazione è che non vivevo più, ero sempre lì, tranne quando ero al lavoro ...avevo lasciato tutto.

**D.** Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?

**R.** Ho provato una volta da sola ma dopo un mese ho ripreso a giocare.

**D.** Come ha preso contatto con la struttura di recupero?

- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

**R.** Il mio ex ha cercato il numero del centro e così ho iniziato a curarmi.

**D.** Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ai gruppi di auto-mutuo aiuto - Gruppo Giocatori Anonimi GA, terapia farmacologica)?

**R.** Sono in cura da quattro mesi, vado dallo psicologo e non prendo medicinali.

**D.** Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

**R.** Penso che gli operatori aiutino molto, sono molto contenta del servizio.

**D.** Se oggi non gioca più, vi sono forse altre attività con le quali ha sostituito quella passione/dipendenza?

- Se sì, può dire quali sono?

**R.** Esco più spesso con gli amici la sera, mi fa stare bene.

## Bibliografia di riferimento

---

- Aams (2013), "Il gioco a distanza al 31 dicembre 2012. Analisi dei dati", *Comunicato stampa*, disponibile al sito internet: [www.aams.gov.it](http://www.aams.gov.it) (accesso verificato il 25/02/2018).
- AA.VV., *Ma a che gioco giochiamo? Il gioco d'azzardo da problema sociale e di dipendenza, a interessi economici, politici e criminali*, Edizioni A Mente Libera, Reggio Emilia.
- Abbott D.A., Cramer S.L. (1993), "Gambling attitudes and participation: a midwestern survey", *Journal of Gambling Studies*, 9(3): 247–263.
- Abbott M.W., Volberg R. (1996), "The New Zealand national survey of problem and pathological gambling", *Journal of Gambling Studies*, 12: 143–160.
- Abbot M.W., McKenna B.G., Giles L.C. (2000), *Gambling and problem gambling among recently sentenced male prisoners in four New Zealand prisons*, Wellington, New Zealand, Department of Internal Affairs.
- Abbott M.W., McKenna B.G. (2000), *Gambling and problem gambling among recently sentenced women prisoners in New Zealand*, Wellington, New Zealand, Department of Internal Affairs.
- Abbott M.W., McKenna B.G., Giles L.C. (2005), "Gambling and problem gambling among recently sentenced male prisoners in four New Zealand prisons", *Journal of Gambling Studies*, 21: 537–558.
- Abt V., Smith J.F., Christiansen E.M. (1985), *The Business of Risk: Commercial Gambling in Mainstream America*, University Press of Kansas, Lawrence.
- Afifi T.O., Enns M.W., Cox B.J., Asmundson G.J.G., Stein M.B., Sareen J. (2008), "Population attributable fractions of psychiatric disorders and suicidal ideation and attempts associated with adverse childhood events in the general population", *American Journal of Public Health*, 98: 946–952.
- Afifi T.O., Brownridge D.A., MacMillan H., Sareen, J. (2010), "The relationship of gambling to intimate partner violence and child maltreatment in a nationally representative sample", *Journal of Psychiatric Research*, 44: 331–337.
- Ajzen I. (2002), "Residual effects of past on later behavior: habituation and reasoned action prospective", *Personality and Social Psychology Review*, 6(2): 107–122.
- Albanese J. S. (1985), "The effect of casinò gambling on crime", *Federal Probation*, 49(2): 39–44.
- Algren M.H., Ekholm O., Davidsen M., Larsen C.V.L., Juel K. (2014), "Health behaviour and body mass index among problem gamblers: Results from a nationwide survey", *Journal of Gambling Studies*, 31(2): 547–556.
- Allcock C.C. (1986), "Review: Pathological Gambling", *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 20: 259–265.
- Allcock C.C., Grace D.M. (1988), "Pathological gamblers are neither impulsive nor sensation-seekers", *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 22(3): 307–311.
- Altieri L., Migliozi D. (1998), "Una ricerca di qualità. La spendibilità della ricerca-valutazione nei programmi sociali", in Cipolla C. (a cura di), *Il ciclo metodologico della ricerca sociale*, FrancoAngeli, Milano.
- American Gaming Association (2006), "Gambling and the Internet", *2006 AGA Survey of Casinò Entertainment*.
- American Psychiatric Association (1994), *DSM-III. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, Fourth Edition (DSM-IV), Washington, D.C.: APA.
- American Psychiatric Association (2000), *DSM-IV-TR. Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali. Text Revision*, Elsevier, Milano.

- Anderson G., Brown R.I.F. (1984), “Real and laboratory gambling, sensation-seeking and arousal: towards a Pavlovian component in general theories of gambling and gambling addictions”, *British Journal of Psychology*, 75: 401–411.
- Andrew N., Asimacopoulos K., Dimovski D., Haydon D. (1997), “Who’s holding the aces?”, *Alternative Law Journal*, 22(6): 268–272.
- APA – American Psychiatric Association (2013), *Diagnostic and statistical manual of mental disorders*, 5<sup>th</sup> edition, APA, Arlington, VA.
- Ardigò A. (1990), “L’ipercomplessità come problema epistemologico e di organizzazione sociale”, in Ardigò A. (a cura di), *L’ipercomplessità tra socio-sistemica e cibernetica*, FrancoAngeli.
- Ardigò A. (1997), *Società e salute. Lineamenti di sociologia sanitaria*, FrancoAngeli, Milano.
- Arena M., Presilla M. (2012), *Giochi, scommesse e normativa antiriciclaggio*, Filodiritto, Bologna.
- Arlacchi P. (1992), *Men of Dishonor: Inside the Sicilian Mafia: An Account of Antonino Calderone*, William Morrow and Company, New York.
- Arthur J., Williams R., Belanger Y. (2014), “The Relationship between legal gambling and crime in Alberta”, *Canadian Journal of Criminology and Criminal Justice*, 56(1): 49–84.
- Auer M., Griffiths M.D. (2013), “Voluntary limit setting and player choice in most intense online gamblers: An empirical study of gambling behavior”, *Journal of Gambling Studies*, 29: 647–660.
- Bakker A.B., van der Zee K.I., Lewig K.A., Dollard M.F. (2006), “The relationship between the Big Five personality factors and burnout: A study among volunteer counselors”, *The Journal of Social Psychology*, 146(1): 31–50.
- Bandura A. (1991), “Social cognitive theory of moral thought and action”, in Kurtines W.M., Gerwitz J.L. (a cura di), *Handbook of moral behavior and development: theory, research and applications*, Hillsdale, Erlbaum-NJ.
- Bandura A. (1997), *Self-efficacy: The exercise of control*, W.H. Freeman, York [trad. it.: (2000), Autoefficacia: teoria e applicazioni, Erikson, Trento].
- Bandura A. (2002), “Social cognitive theory in cultural context”, *Applied Psychology: An international review*, 51: 269–290.
- Bandura A. (2006), “Toward a psychology of human agency”, *Perspectives on Psychological science*, 1(2): 164–180.
- Bandura A., Barbaranelli C., Caprara G.V., Pastorelli C. (1996), “Mechanism of moral disengagement in the exercise of moral agency”, *Journal of Personality and Social Psychology*, 71: 364–374.
- Bandura, A., Caprara, G.V., Barbaranelli C., Pastorelli C., Regalia C. (2001), “Sociocognitive selfregulatory mechanisms governing transgressive behavior”, *Journal of Personality and Social Psychology*, 80: 125–135.
- Barbieri A. (2013), “Boom di giochi clandestini e lo Stato ci perde un miliardo”, *Libero*, 27 aprile.
- Barnes B.L., Parwani S. (1987), “Personality assessment of compulsive gamblers”, *Indian Journal of Clinical Psychology*, 14(2): 98–99.
- Barnes G.M., Welte J.W., Tidwell M.-C.O., Hoffman J.H. (2011), “Gambling on the lottery: sociodemographic correlates across the lifespan”, *Journal of Gambling Studies*, 27(4): 575-586.
- Baron E., Dickerson M. (1999), “Alcohol consumption and self-control of gambling behavior”, *Journal of Gambling Studies*, 15(1): 3–15.
- Barrault S., Varescon I. (2011), “Psychopathology in online pathological gamblers: a preliminary study”, *L’Encephale*, 38: 156–163.

- Barrick M.R., Mount M.K. (1991), "The Big Five personality dimensions and job performance: A meta-analysis", *Personnel Psychology*, 44(1): 1–26.
- Bartoletti R. (2010), "L'efficacia simbolica delle cose: forma e significato dei rituali di consumo", in Codeluppi V., Paltrinieri R. (a cura di), *Il ciclo della merce: cambiamenti della produzione e del consumo*, FrancoAngeli, Milano.
- Bartussek D., Diedrich O., Naumann E., Collet W. (1993), "Introversion extraversion and event-related potential (ERP): a test of J.A. Gray's theory", *Personality and Individual Differences*, 14(4): 565–574.
- Bastiani L., Gori M., Colasante E., Siciliano V., Capitanucci D., Jarre P., Molinaro S. (2013), "Complex factors and behaviors in the gambling population of Italy", *J Gambl Stud.*, 29(1): 1–13.
- Baudrillard J. (1976), *La società dei consumi*, Il Mulino, Bologna [Ed. orig. 1974].
- Bauer M.W., Gaskell G. (a cura di) (2000) *Qualitative researching with text, image and sound: a practical handbook for social research*. Sage Publications, London, UK.
- Bauman Z. (1999), *La società dell'incertezza*, il Mulino, Bologna.
- Bazargan M., Bazargan S., Akanda M. (2001), "Gambling habits among aged African Americans", *Clinical Gerontologist*, 22(3–4): 51–62.
- Beck A.T. (1976), *Cognitive Therapy and Emotional Disorders*, International Universities Press, New York.
- Beck U. (2000), *La società del rischio*, Carocci, Roma.
- Becker H. (1963), *The Other Side: Perspectives on Deviance*, The Free Press, New York.
- Becona E., Del-Carmen-Lorenzo M., Fuentes M. (1996), "Pathological gambling and depression", *Psychological Reports*, 78(2): 635–640.
- Bellio G., Croce M. (2014), *Manuale sul gioco d'azzardo. Diagnosi, valutazione e trattamenti*, FrancoAngeli, Milano.
- Berger P.L., Berger B. (1977), *Sociologia. La dimensione sociale della vita quotidiana*, Il Mulino, Bologna.
- Bergh C., Kühnhorn E. (1994), "Social, psychological and physical consequences of pathological gambling in Sweden", *Journal of Gambling Studies*, 10(3): 275–285.
- Bergh C., Eklund T., Soedersten P., Nordin C. (1997), "Altered dopamine function in pathological gambling", *Psychological Medicine*, 27(2): 473–475.
- Bergler E. (1949), *The basic neuroses*, Grune & Stratton, New York, ed. it.: *La nevrosi di base*, Astrolabio, Roma, 1971.
- Bergler E. (1974), *Psicologia del giocatore*, Newton Compton, Roma, ed. orig. *The psychology of gambling*, International Universities Press, New York, 1957.
- Berkowitz A.D. (2003), "Applications of Social Norms Theory to Other Health and Social Justice Issues", in Perkins H.W. (a cura di), *The Social Norms Approach to Preventing School and College Age Substance Abuse: A Handbook for Educators, Counselors, Clinicians*, Jossey-Bass, San Francisco.
- Bertolazzi A. (2008), *Sociologia della droga. Un'introduzione*, Franco Angeli, Milano.
- Bertolazzi A. (2013), "Il gioco d'azzardo, tra alea e sicurezza", in Cipolla C., Antonilli A. (a cura di), *La sicurezza come politica*, FrancoAngeli, Milano.
- Bertolazzi A. (2014), "Il gioco d'azzardo online: rischi per una pratica sociale a vincoli deboli", in Cipolla C. (a cura di), *Le implicazioni sociali del gioco d'azzardo. Il caso dell'Emilia Romagna*, FrancoAngeli, Milano.
- Bertolazzi A. (2016a), "Il futuro dei servizi per le dipendenze tra consumi socialmente integrati e web society", *Salute e Società*, 2: 103–118.
- Bertolazzi (2016b), "Il gioco d'azzardo sfida i Ser.T.: uno studio di caso", *Salute e Società*, 2: 103–118.
- Bezzi C., Baldini I. (2006), *Il Brainstorming. Pratica e Teoria*, FrancoAngeli, Milano.

- Bianchetti R., Croce M. (2007), “Il crescente mercato del gioco d’azzardo in Italia: violenza nascosta o indifferenza collettiva. Questioni sui costi sociali e sui...’legittimi guadagni””, *Sociologia del diritto*, 2: 113–158.
- Bichi R. (2007), *La conduzione delle interviste nella ricerca sociale*, Carocci, Roma.
- Binde P. (2008), “Trotting territory: The cultural realm of Swedish horse betting”, in Raento P., Schwartz D. (a cura di), *Gambling, Space and Time: Shifting Boundaries and Cultures*, University of Nevada Press.
- Black D.W., Kehrberg L.L., Flumerfelt D.L., Schlosser S.S. (1997), “Characteristics of 36 subjects reporting compulsive sexual behavior”, *American Journal of Psychiatry*, 154: 243–249.
- Black D.W., Moyer T. (1998), “Clinical features and psychiatric comorbidity of subjects with pathological gambling behavior”, *Psychiatric Services*, 49(11): 1434–1439.
- Black D.W., Shaw M. (2008), “Psychiatric comorbidity associated with pathological gambling”, *Psychiatric Times*, 25: 14–18.
- Black D.W., Coryell W., Crowe R., McCormick B., Shaw M., Allen J. (2015), “Suicide Ideations, Suicide Attempts, and Completed Suicide in Persons with Pathological Gambling and Their First-Degree Relatives”, *Suicide and Life-Threatening Behavior*, 45(6): 700–709.
- Blanco C., Orensanz-Munoz L., Blanco-Jerez C., Saiz-Ruiz J. (1996), “Pathological gambling and platelet MAO activity: a psychobiological study”, *American Journal of Psychiatry*, 153(1): 119–121.
- Blanco C., Ibanez A., Saiz Ruiz J., Blanco-Jerez C., Nunes E. V. (2000), “Epidemiology, pathophysiology and treatment of pathological gambling”, *CNS Drugs*, 13(6): 397–407.
- Bland R.C., Newman S.C., Orn H., Stebelsky G. (1993), “Epidemiology of pathological gambling in Edmonton”, *The Canadian Journal of Psychiatry/La Revue canadienne de psychiatrie*, 38: 108–112.
- Blaszczynski A.P. (1994), “Criminal offenses in pathological gamblers”, *Psychiatry, Psychology and Law*, 1(2): 129–138.
- Blaszczynski A.P. (2000), “Pathways to pathological gambling: identifying typologies”, *Journal of Gambling Issues*, 1, March 2000, disponibile al sito internet: <http://jgi.camh.net/index.php/jgi/article/view/3554/3514> (accesso verificato il 25/2/2018).
- Blaszczynski A.P., Buhrich N., McConaghy N. (1985), “Pathological gamblers, heroin addicts and controls compared on the EPQ Addiction Scale”, *British Journal of Addiction*, 80: 315–319.
- Blaszczynski A.P., Wilson A.C., McConaghy N. (1986), “Sensation-seeking and pathological gambling”, *British Journal of Addiction*, 81(1): 113–117.
- Blaszczynski A.P., Winters S.W., McConaghy N. (1986), “Plasma endorphin levels in pathological gambling”, *Journal of Gambling Behavior*, 2(1): 3–14.
- Blaszczynski A.P., McConaghy N. (1988), “SCL-90 assessed psychopathology in pathological gamblers”, *Psychological Reports*, 62(2): 547–552.
- Blaszczynski A. P., McConaghy N. (1989), “Anxiety and/or depression in the pathogenesis of addictive gambling”, *International Journal of Addictions*, 24: 337–350.
- Blaszczynski A., McConaghy N., Frankova A. (1989), “Crime, antisocial personality and pathological gambling”, *Journal of Gambling Behavior*, 5(2): 137–152.
- Blaszczynski A.P., McConaghy N. (1989b), “The medical model of pathological gambling: current shortcomings”, *Journal of Gambling Behavior*, 5(1): 42–52.
- Blaszczynski A., McConaghy N., Frankova A. (1990), “Boredom proneness in pathological gambling”, *Psychological Reports*, 67(1): 35–42.
- Blaszczynski A., McConaghy N., Frankova A. (1991), “Control versus abstinence in the treatment of pathological gambling: a two to nine year follow-up”, *British Journal of Addiction*, 86(3): 299–306.

- Blaszczynski A.P., McConaghy N. (1994a), "Criminal offenses in Gamblers Anonymous and hospital treated pathological gamblers", *Journal of Gambling Studies*, 10(2): 99–127.
- Blaszczynski A.P., McConaghy N. (1994b), "Antisocial personality disorder and pathological gambling", *Journal of Gambling Studies*, 10(2): 129–145.
- Blaszczynski A.P., Steel Z., McConaghy N. (1997), "Impulsivity in pathological gambling: the antisocial impulsivist", *Addiction*, 92(1): 75–87.
- Blaszczynski A.P., Huynh S., Dumlao V.J., Farrell E. (1998), "Problem gambling within a Chinese speaking community", *Journal of Gambling Studies*, 14(4): 359–380.
- Blaszczynski A.P., Farrell E. (1998), "A case series of 44 completed gambling-related suicides", *Journal of Gambling Studies*, 14(2): 93–109.
- Blaszczynski A.P., Steel Z. (1998), "Personality disorders among pathological gamblers", *Journal of Gambling Studies*, 14(1): 51–71.
- Blaszczynski A.P., Huynh S., Dumlao V.J., Farrell E. (1998), "Problem gambling within a Chinese speaking community", *Journal of Gambling Studies*, 14(4): 359–380.
- Blaszczynski A.P., Nower L. (2002), "A Pathways Model of Problem and Pathological Gambling", *Addiction*, 97: 487–499.
- Blaszczynski A.P., Ladouceur R., Nower J.D. (2004), *Self-exclusion: A gateway to treatment*, Report prepared for the Australian Gaming Council.
- Blaszczynski A.P., Walker M., Sharpe L., Nower L. (2008), "Whithdrawal and tolerance phenomenon in problem gambling", *International Gambling studies*, 8: 179–192.
- Blinn-Pike L., Worthy S.L., Jonkman J.N. (2010), "Adolescent gambling: a review of an emerging field of research", *J Adolesc Health*, 47(3): 223–236.
- Blum K., Wood R., Sheridan P., Chen T., Comings D. (1995), "Dopamine D2 receptor gene variants: association and linkage studies in impulsive, addictive and compulsive disorders", *Pharmacogenetics*, 5(121): 141.
- Blumer H. (1969), *Symbolic Interactionism: Perspective and Methodology*, University of California Press, Berkeley.
- Bolen D.W., Caldwell A.B., Boyd W.H. (1975), "Personality traits of pathological gamblers", in Eadington W.R. (a cura di), *The gambling papers: Proceedings of the 1975 Conference on Gambling*, University of Nevada, Reno.
- Bonfiglioli (2014), "La normativa italiana in materia di gioco d'azzardo: un commento", in Cipolla C. (a cura di), *Le implicazioni sociali del gioco d'azzardo. Il caso dell'Emilia Romagna*, FrancoAngeli, Milano.
- Botvin G.J. (1994), "Principles of Prevention", in Coombs R.H., Ziedonis D.M., *Handbook on Drug Abuse Prevention*, Allyn & Bacon, Needham Heights, MA.
- Botvin G.J., Griffin K.W. (2004), "Life Skills Training: Empirical Findings and Future Directions", *The Journal of Primary Prevention*, 25: 211–232.
- Brasfield H., Shorey R., Febres J., Strong D., Stuart G.L. (2011), "Hazardous gambling among women court-mandated to batterer intervention programs", *American Journal on Addictions*, 20: 176–177.
- Braverman J., Shaffer H.J. (2012), "How do gamblers start gambling: Identifying behavioural markers for high-risk internet gambling", *The European Journal of Public Health*, 22(2): 273–278.
- Breen R.B., Zuckerman M. (1999), "'Chasing' in gambling behavior: personality and cognitive determinants", *Personality and Individual Differences*, 27: 1097–1111.
- Bridges F.S., Williamson B. (2004), "Legalized gambling and crime in Canada", *Psychological Reports*, 95: 747–753.
- Brounstein P.J., Zweig J.M. (1999), "Understanding substance abuse prevention toward the 21<sup>st</sup> century: A primer on effective programs", in *Monograph. Substance Abuse and Mental Health Services Administration*, Department of Health and Human Services, National Institutes of Health (USA).

- Brown R. (1987), "Pathological gambling and associated patterns of crime: Comparisons with alcohol and other drug addictions", *Journal of Gambling Behavior*, 3(2): 98–114.
- Brown R. (1998), "Problem gambling among people on community corrections", in *Compulsive Gambling Society of New Zealand. Proceedings of the National Workshop on Treatment for Problem Gambling*, New Zealand, Auckland, Compulsive Gambling Society of New Zealand.
- Brown S., Coventry L. (1997), *Queen of hearts: the needs of women with gambling problems*, Melbourne: Financial and Consumer Rights Council.
- Bruce A.C., Johnson J. E.V. (1994), "Male and female betting behaviour: new perspectives", *Journal of Gambling Studies*, 10(2): 183–198.
- Brunelle N., Cousineau M.M., Dufour M., Gendron A., Leclerc D. (2009), "A look at the contextual element surrounding Internet gambling among adolescents", *Paper presented at the 8<sup>th</sup> Annual Conference of Alberta Gaming Research Institute*, Banff Center, Alberta.
- Bullock S.A., Potenza M.N. (2012), "Pathological Gambling: Neuropsychopharmacology and Treatments", *Current Psychopharmacology*, 1: 67–85.
- Busà L., La Rocca B. (a cura di), *I giochi delle mafie. Gli interessi delle organizzazioni criminali nel mercato del gioco*, Audizioni CNEL, in collaborazione con Confesercenti e TEMI (Centro studi e ricerche sulla legalità e sulla criminalità economica), maggio 2011.
- Caillois R. (1967), *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, RCS, Milano.
- Calvosa P. (2013), *Il settore dei giochi pubblici on line in Italia. Dinamiche di sviluppo, modelli di business e strategie competitive*, Franco Angeli, Milano.
- Campbell F. (1976), "Gambling: A positive view", in Eadington W.R. (a cura di), *Gambling and Society: Interdisciplinary Studies on the Subject of Gambling*, Springfield, IL.
- Campbell F., Lester D. (1999), "The impact of gambling opportunities on compulsive gambling", *Journal of Social Psychology*, 139(1): 126–127.
- Campbell C., Marshall D. (2007), "Gambling and crime", in Smith G., Hodgins D., Williams R. (a cura di), *Research and measurement issues in gambling studies*, Elsevier/Academic Press, Boston.
- Cancrini L. (1998), "Tossicomani e giocatori: a proposito di temerari", *Ecologia della mente*, I, Il Pensiero Scientifico.
- Capitanucci D. (2008), "Azzardo globale: il gioco d'azzardo come metafora dell'oggi in Italia", in Lavanco G., Croce M. (a cura di), *Psicologia delle dipendenze sociali*, McGrawhill, Milano.
- Capitanucci D. (2010), "Figli d'azzardo. Gioco d'azzardo patologico e trascuratezza dei figli: un tema di cui occuparsi", in Picone F. (a cura di), *Il gioco d'azzardo patologico*, Carocci, Roma.
- Capitanucci D., Marino V. (a cura di) (2002), *La vita in gioco? Il gioco d'azzardo tra divertimento e problema*, FrancoAngeli, Milano.
- Caprara G.V. (a cura di) (1997), *Bandura*, Franco Angeli, Milano.
- Caprara G.V., Barbaranelli C., Pastorelli C., Iafra C., Beretta M., Steca P., Bandura A. (2006), "La misura del disimpegno morale nel contesto delle trasgressioni dell'agire quotidiano", *Giornale Italiano di Psicologia*, 33: 83–105.
- Carlone T. (2014), "Gioco d'azzardo patologico: i servizi, gli interventi", in Cipolla C. (a cura di), *Le implicazioni criminologiche e vittimologiche del gioco d'azzardo in Emilia-Romagna*, FrancoAngeli, Milano.
- Carlton P.L., Goldstein L. (1987), "Physiological determinants of pathological gambling", in Galski T. (a cura di), *The handbook of pathological gambling*, Charles C. Thomas, Springfield, IL.



- Carlton P.L., Manowitz P., McBride H., Nora R., Swartzburg M., Goldstein L. (1987), "Attention deficit disorder and pathological gambling", *Journal of Clinical Psychiatry*, 48(12): 487–488.
- Carlton P.L., Manowitz P. (1992), "Behavioral restraint and symptoms of attention deficit disorder in alcoholics and pathological gamblers", *Neuropsychobiology*, 25(1): 44–48.
- Carlton P.L., Manowitz P. (1994), "Factors determining the severity of pathological gambling in males", *Journal of Gambling Studies*, 10(2): 147–157.
- Carnes P.J., Murray R.E., Charpentier L. (2004), Addiction Interaction Disorder, in Coombs R.H., ed., *Handbook of addictive disorder, A practical guide to diagnosis and treatment*, John Wiley & Sons, Hoboken, NJ.
- Carrasco J.L., Saiz Ruiz J., Monero I., Hollander E., Lopez-Ibor J.J. (1994), "Low platelet MAO activity in pathological gambling", *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 90(6): 27–431.
- Carroll D., Huxley J. (1994), "Cognitive, dispositional, and psychophysiological correlates of dependent slot machine gambling in young people", *Journal of Applied Social Psychology*, 24(12): 1070–1083.
- Castellani B. (2000), *Pathological gambling. The making of a medical problem*, State University of New York Press, Albany.
- Castellani B., Rugle L. (1995), "A comparison of pathological gamblers to alcoholics and cocaine misusers on impulsivity, sensation-seeking, and craving", *International Journal of the Addictions*, 30(3): 275–289.
- Cattarinussi B. (a cura di) (2013), *Non posso farne a meno: aspetti sociali delle dipendenze*, FrancoAngeli, Milano.
- Censis (2009), *Gioco ergo sum, Atlante del gioco in Italia*, Roma, 2 luglio.
- Censis (2012), *Gioco ergo sum 2, Atlante del gioco in Italia*.
- Centre for Criminology and Criminal Justice (2000), *The impact of gaming and crime statistics*, Centre for Criminology and Criminal Justice, Caulfield East, Australia.
- Chambers R.A., Taylor J.R., Potenza M.N. (2003), "Developmental neurocircuitry of motivation in adolescence: a critical period of addiction vulnerability", *American Journal of Psychiatry*, 160: 1041–1052.
- Chen C., Wong J., Lee N., Chan-Ho M., Lau J. (1993), "The Shatin Community Mental Health Survey in Hong Kong: II. Major findings", *Archives of General Psychiatry*, 50(2): 125–133.
- Chou C., Tsai M.-J. (2007), "Gender differences in Taiwan high school students' computer game playing", *Computers in Human Behavior*, 23: 812–824.
- Ciarrocchi J. (1987), "Severity of impairment in dually addicted gamblers", *Journal of Gambling Behavior*, 3: 16–26.
- Ciarrocchi J., Richardson R. (1989), "Profile of compulsive gamblers in treatment: update and comparisons", *Journal of Gambling Behavior*, 5(1): 53–65.
- Ciociola P., *Le mafie riciclano anche i successi del gratta e vinci*, in *Avvenire*, 10 gennaio 2012.
- Cipolla C. (1988), *Teoria della metodologia sociologica*, FrancoAngeli, Milano.
- Cipolla C. (1997), *Epistemologia della tolleranza*, vol. 5, FrancoAngeli, Milano.
- Cipolla C. (a cura di) (1998), *Il ciclo metodologico della ricerca sociale*, FrancoAngeli, Milano.
- Cipolla C. (a cura di) (2000), *Principi di sociologia*, FrancoAngeli, Milano.
- Cipolla C. (2002), "Introduzione", in Cipolla C. (a cura di), *Trasformazione dei sistemi sanitari e sapere sociologico*, FrancoAngeli, Milano.
- Cipolla C. (a cura di) (2004a), *Manuale di sociologia della salute. I. Teoria*, FrancoAngeli, Milano.

- Cipolla C. (a cura di) (2004b), *Manuale di sociologia della salute. II. Ricerca*, FrancoAngeli, Milano.
- Cipolla C. (a cura di) (2005), *Manuale di sociologia della salute. III. Spendibilità*, FrancoAngeli, Milano.
- Cipolla (a cura di) (2008), *La normalità di una droga. Hashish e marijuana nelle società occidentali*, FrancoAngeli, Milano.
- Cipolla C., Lombi L. (2011), “Dalle “prevenzioni aggettive” ad interventi coordinati e sequenziali nel ciclo delle droghe”, in Clemente C., Certosimo G. (a cura di), *La fine pre scelta. Forme e disposizioni di un transito*, FrancoAngeli, Milano.
- Cloninger C.R., Svrakic D.M., Przybeck T.R. (1993), “A psychobiological model of temperament and character”, *Archives of General Psychiatry*, 50: 975–990.
- CNR (2010), *L'Italia che gioca. Uno studio su chi gioca per gioco e chi viene “giocato” dal gioco*. Disponibile al sito: <http://www.andinrete.it/portale/documenti/pdf/IFC-CNR%20giovani%202009.pdf> (ultimo accesso: 25/02/2018)
- CNR Istituto di fisiologia clinica, *Ricerca ISPAD®2013-2014 – La diffusione del gioco in Italia*, disponibile al sito internet: [http://www.ama.coop/userdata/news/allegati/dati\\_cnr1.pdf](http://www.ama.coop/userdata/news/allegati/dati_cnr1.pdf) (accesso verificato il 25/02/2018).
- CNR Istituto di fisiologia clinica, *Ricerca ESPAD®ITALIA 2013 – Il gioco ed il gioco problematico nei giovanissimi*, disponibile al sito internet: [http://www.ama.coop/userdata/news/allegati/dati\\_cnr1.pdf](http://www.ama.coop/userdata/news/allegati/dati_cnr1.pdf) (accesso verificato il 25/02/2018).
- Cohen A.K. (1963), *Ragazzi delinquenti*, Feltrinelli, Milano.
- Colasante E., Gori M., Bastiani L., Siciliano V., Giordani P., Grassi M., Molinaro S. (2013), “An assessment of the psychometric properties of Italian version of CPGI”, *J Gambl Stud.*, 29(4): 765–774;
- Colwell J., Grady C., Rhaiti S. (1995), “Computer games, self-esteem and gratification of needs in adolescents”, *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 5: 195–206.
- Coman G.J., Burrows G.D., Evans B.J. (1997), “Stress and anxiety as factors in the onset of problem gambling: implications for treatment”, *Stress Medicine*, 13: 235–244.
- Comings D.E., Rosenthal R., Lesieur H.R., Rugle L.J., Muhleman D., Chiu C., Dietz G., Gade R. (1996), “A study of the dopamine D2 receptor gene in pathological gambling”, *Pharmacogenetics*, 6(3): 223–234.
- Confesercenti (2011), *I giochi delle mafie. Gli interessi delle organizzazioni criminali nel mercato del gioco*, reperibile al sito internet: [http://www.sosimpresa.it/userFiles/File/Documenti4/audizione\\_cnel\\_giochi\\_maggio\\_2011.pdf](http://www.sosimpresa.it/userFiles/File/Documenti4/audizione_cnel_giochi_maggio_2011.pdf) (accesso verificato il 25/2/2018).
- Conrad P. (1992), “Medicalization and Social Control”, *Annual Review of Sociology*, 18: 209–232.
- Colloca C. (2010), *Crisi e mutamento sociale*, Firenze University Press, Firenze.
- Corbetta P. (1999), *Metodologia e tecniche della ricerca sociale*, Il Mulino, Bologna.
- Corney R., Davis J. (2010), “The attractions and risks of Internet gambling for women: a qualitative study”, *Journal of Gambling Issues*, 24: 121–139.
- Corte dei Conti (2013), *Rapporto 20/3 sul coordinamento della finanza pubblica*, 28 maggio.
- Coryn T., Fijnaut C., Littler A. (2008), *Economic aspects of gambling regulation: EU and US perspectives*, Martinus Nijhoff Publishers, Liden.
- Cosgrave J.F. (a cura di) (2006), *The Sociology of Risk and Gambling Reader*, Routledge, London.
- Cotte J., Latour K. (1999), “Blackjack in the kitchen: understanding online versus casinò gambling”, *Journal of Consumer Research*, 35(5): 742–758.

- Coulombe A., Ladouceur R., Desharnais R., Jobin J. (1992), "Erroneous perceptions and arousal among regular and occasional video poker players", *Journal of Gambling Studies*, 8: 235–244.
- Coventry K.R., Brown R.I.F. (1993), "Sensation-seeking, gambling and gambling addictions", *Addictions*, 88: 541–554.
- Coventry K.R., Norman A.C. (1997), "Arousal, sensation-seeking and frequency of gambling in off-course horse racing bettors", *British Journal of Psychology*, 88(4): 671–681.
- Corless T., Dickerson M. (1989), "Gamblers' self-perceptions of the determinants of impaired control", *British Journal of Addiction*, 84: 1527–1537.
- Coulombe A., Ladouceur R., Desharnais R., Jobin J. (1992), "Erroneous perceptions and arousal among regular and occasional video poker players", *Journal of Gambling Studies*, 8: 235–244.
- Cowlshaw S., Merkouris S., Chapman A., Radermacher H. (2014), "Pathological and problem gambling in substance use treatment: a systematic review and meta-analysis", *Journal of Substance Abuse Treatment*, 46: 98–105.
- Clarke D., Rossen, F. (2000), "Adolescent gambling and problem gambling: a New Zealand study", *New Zealand Journal of Psychology*, 29(1): 10–16.
- Cremonini F. (1998), "Il ciclo metodologico dell'informazione scientifica", in Cipolla C. (a cura di), *op. cit.*, pp. 63-89.
- Crisp B.R., Thomas S.A., Jackson A.C., Thomason N., Smith S., Borrell J., Ho W., Holt T.A. (2000), "Sex differences in the treatment needs and outcomes of problem gamblers", *Research on Social Work Practice*, 10(2): 229–242.
- Croce M. (2001), "Vizio, malattia o business? Storia dei paradigmi sul gioco d'azzardo", in Croce M., Zerbetto R. (a cura di), *Il gioco e l'azzardo*, FrancoAngeli, Milano.
- Croce M. (2005), "Psicologia del giocatore d'azzardo patologico e rischi di criminalità", *Rivista della Scuola Superiore dell'Economia e delle Finanze*, 10: 130–144.
- Croce M. (2012), "La tripla "A" dei giochi. Attractiveness, Accessibility, Addictivity", *Personalità Dipendenze*, 18(45): 7–23.
- Croce M., Zerbetto R. (2001) (a cura di), *Il gioco e l'azzardo*, FrancoAngeli, Milano.
- Croce M., Picone F., Zerbetto R., (2010), "La ricerca empirica nel gioco d'azzardo patologico", in Caretti V., La Barbera D. (a cura di), *Addiction. Aspetti biologici e di ricerca*, Raffaello Cortina Editore, Milano.
- Crockford D.N., el-Guebaly N. (1998), "Psychiatric comorbidity in pathological gambling: a critical review", *Canadian Journal of Psychiatry*, 43: 43–50.
- Csikszentmihalyi M. (1990), *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, Harper & Row, New York.
- Csikszentmihalyi M., Bennet S. (1971), "An exploratory model of play", *American Anthropologist*, 73(1): 45–58.
- Cuadrado M. (1999), "A comparison of Hispanic and Anglo calls to a gambling help hotline", *Journal of Gambling Studies*, 15(1): 71–81.
- Cunningham-Williams R.M., Cottler L.B., Compton III W.M., Spritznagel E.L. (2000), "Problem gambling and comorbid psychiatric and substance use disorders among drug users recruited from drug treatment and community settings", *Journal of Gambling Studies*, 16: 347–376.
- Cunningham-Williams R.M., Abdallah A.B., Callahan C., Cottler L. (2007), "Problem gambling and violence among communityrecruited female substance abusers", *Psychology of Addictive Behaviors*, 21: 239–243.
- Curran D., Scarpitti F. (1991), "Crime in Atlantic City: Do casinòs make a difference?", *Deviant Behavior*, 12(4): 431–449.

- Custer R.L. (1982), "An overview of compulsive gambling", in Carone P.A., Yoles S.F., Kiefer S.N., Krinsky L. (a cura di), *Addictive disorders update: alcoholism, drug abuse, gambling*, Human Sciences Press, New York.
- Custer R. L. (1984), "Profile of the Pathological Gambler", *Journal of Clinical Psychiatric*, 45: 35–38.
- Daghestani A.N., Elenz E., Crayton J.W. (1996), "Pathological gambling in hospitalised substance abusing veterans", *Journal of Clinical Psychiatry*, 57(8): 360–363.
- Dain N. (1994), "Reflection on antipsychiatry and stigma in the history of American psychiatry", *Hosp Comm Psychiatry*, 45: 1010–1014.
- De Bruin D.E., Leenders F.R.J., Fris M., Verbraeck H.T., Braam R.V., van de Wijngaart G. F. (2001), *Visitors of Holland Casinò: Effectiveness of the policy for the prevention of problem gambling*, The Netherlands: Addictions Research Institute, CVO University of Utrecht.
- DeCaria C.M., Hollander E., Grossman R., Wong C.M., Mosovich S.A., Cherkasky S. (1996), "Diagnosis, neurobiology, and treatment of pathological gamblers", *Journal of Clinical Psychiatry*, 57(Suppl. 8): 80–84.
- DeCaria C.M., Hollander E., Nora R. et al. (1997), *Gambling: biological/genetic, treatment, government, and gambling concerns: neurobiology of pathological gambling*, presentato al 150th Annual Meeting of the American Psychiatric Association (APA), San Diego.
- De Martis D., Rampazi M., Sommi M., Vender S. (1987), *La riforma psichiatrica: il linguaggio dei quotidiani. Un'indagine e una riflessione critica*, Franco Angeli, Milano.
- Derevensky J.L., Pratt L.M., Hardoom K.K., Gupta R. (2007), "Gambling problems and features of attention deficit hyperactivity disorder among children and adolescents", *Journal of Addiction Medicine*, 1:165–172.
- Detert J.R., Sweitzer V.L., Trevi o L.K. (2008), "Moral disengagement in ethical decision making: a study of antecedents and outcomes", *Journal of Applied Psychology*, 93: 374–391.
- Devereux E.C. (1980), *Gambling and the Social Structure: A Sociological Study of Lotteries and Horseracing in Contemporary America*, Arno Press, New York.
- Dickerson M.G. (1979), "FI schedules and persistence at gambling in the UK betting office", *Journal of Applied Behavioral Analysis*, 12: 315–323.
- Dickerson M.G. (1984), *Compulsive gamblers*, Longman, London.
- Dickerson M.G. (1993a), *La Dipendenza da Gioco*, Gruppo Abele, Torino.
- Dickerson M.G. (1993b), "Internal and external determinants of persistent gambling: problems in generalising from one form of gambling to another", *Journal of Gambling Studies*, 9(3): 225–245.
- Dickerson M.G., WeeksD. (1979), "Controlled gambling as a therapeutic technique for compulsive gamblers", *Journal of Gambling Studies*, 15: 17–28.
- Dickerson M., Adcock S. (1987), "Mood, arousal and cognitions in persistent gambling: preliminary investigation of a theoretical model", *Journal of Gambling Behavior*, 3(1): 3–15.
- Dickerson M., Hinchy J., Fabre J. (1987), "Chasing, arousal and sensation-seeking in off-course gamblers", *British Journal of Addiction*, 82: 673–680.
- Dickerson M.G., Cunningham R., England S.L., Hinchy J. (1991), "On the determinants of persistent gambling: III. Personality, prior mood, and poker machine play", *International Journal of the Addictions*, 26(5): 531–548.
- Di Maria R., Provenzano C., Tona G. (2014), "Amministrazione Giudiziaria delle Imprese Sottratte al Circuito Mafioso ovvero 'l'altro volto' di mercato concorrenza e regole: alcune considerazioni sulla natura, sull'evoluzione e sul valore (costituzionale) delle 'employment rules'", *Forum dei Quaderni Costituzionali*, giugno.
- Dipartimento Politiche Antidroga (2012), *Relazione annuale al Parlamento 2012 sull'uso di sostanze stupefacenti e sullo stato delle tossicodipendenze in Italia*, disponibile al sito

- internet: <http://www.politicheantidroga.it/progetti-e-ricerca/relazioni-alparlamento/relazione-annuale-2012/presentazione.aspx> (accesso verificato il 25/2/2018).
- Diskin K.M., Hodgins D.C. (1999), "Narrowing of attention and dissociation in pathological video lottery gamblers", *Journal of Gambling studies*, 15:17–28.
- Doley R. (2000), *Want to Make a Bet?*, Critical Issues in Policing Paper, No: Gambling and Crime in Australia, Australian Centre for Policing Research, 4.
- Donati P., Colozzi I. (2006), *Terzo settore e valorizzazione del capitale sociale in Italia: luoghi e attori*, FrancoAngeli, Milano.
- Dossier FIPAC Confesercenti (2013), Il gioco non ha età. Ludopatia al tempo della crisi, reperibile al sito: <http://test.fipac.it/wp-content/uploads/2014/02/DOSSIER-FIPAC-ok.pdf>
- Dotti M., Esposito M. (2016), *Ludocrazia. Un lessico dell'azzardo di massa*, O barra O edizioni, Milano.
- Downes D.M., Davies B.P., David M.E., Stone P. (1976), *Gambling, Work and Leisure: A Study across Three Areas*, Routledge & Kegan Paul, London.
- Durkheim E. (1987), *Il suicidio*, BUR, Milano.
- Durkheim E. (1996), *Le regole del metodo sociologico*, Einaudi Editori, Roma.
- Echeburua E., Gonzalez-Ortega I., de Corral P., Polo-Lopez R. (2011a), "Clinical gender differences among adult pathological gamblers seeking treatment", *Journal of Gambling Studies*, 27: 215–227.
- Echeburua E., Gomez M., Freixa M. (2011b), "Cognitive-behavioural treatment of pathological gambling in individuals with chronic schizophrenia: a pilot study", *Behav Res Ther*, 49: 808–814.
- Ellis A. (1958), "Rational psychotherapy", *Journal of General Psychology*, 59: 35–49.
- EMCDDA (2010), *Annual Report: The state of the drugs problem in Europe*, Lisbona.
- Emerson M.O., Laudergeran J.C. (1996), "Gambling and problem gambling among adult Minnesotans: changes 1990 to 1994", *Journal of Gambling Studies*, 2(3): 291–304.
- Erikson K.T. (1962), "Notes on the Sociology of Deviance", *Social Problems*, 9(4): 307–314.
- Eurispes (2005), *Giochi, scommesse e lotterie: "italiani d'azzardo". Prospettive economiche e occupazionali dell'introduzione del gioco d'azzardo in Italia*, disponibile al sito internet: <http://www.eurispes.eu/content/rapporto-italia-2005> (accesso verificato il 25/2/2018).
- Eurispes (2009), "L'italia in gioco", *Rapporto di ricerca* Fisher S. (1999), "A prevalence study of gambling and problem gambling in British Adolescents", *Addiction Research*, 7(6): 509–538.
- Eurispes (2011), *Rapporto Italia 2011*, disponibile al sito internet: <http://eurispes.eu/content/rapporto-italia-2011> (accesso verificato il 25/2/2018).
- Feigelman W., Gorman B.S., Lesieur H. (2006), "Examining the relationship between at-risk gambling and suicidality in a national representative sample of young adults", *Suicide & Life-Threatening Behavior*, 36: 396–408.
- Fenichel O. (1945), *The psychoanalytic theory of neuroses*, Norton, New York, ed. it., *Trattato di psicoanalisi delle nevrosi e delle psicosi*, Astrolabio, Roma, 1951.
- Ferentzy P., Turner N.E. (2012), "Morals, medicine, metaphors, and the history of the disease model of problem gambling", *Journal of Gambling Issues*, 27: 1–27.
- Fiasco M. (2010), *Verso l'economia del gioco "Toward game economy"*, Il redattore sociale.
- Fiasco M. (2011), "L'Azzardo di Stato sarà la nostra bolla", in Aa.Vv., *Ma a che gioco giochiamo? Il gioco d'azzardo da problema sociale e di dipendenza, a interessi economici, politici e criminali*, Reggio Emilia.
- Fiasco M. (2014), "Il gioco dell'oca e l'invenzione della ludopatia. Note dissonanti per una storia del business/azzardo in Italia", in Croce M., Bellio G. (a cura di), *Manuale sul gioco d'azzardo. Diagnosi, valutazione e trattamenti*, FrancoAngeli, Milano.

- Fielding N., Thomas H. (2008), "Qualitative Interviewing", in Gilbert N. (a cura di), *Researching Social Life*, 3a edizione, pp. 123-144.
- Fisher E.S. (1993), "The pull of the fruit machine: a sociological typology of young players", *Sociological Review*, 41: 446-474.
- Fisher E.S. (1994), "Identifying video game addiction in children and adolescents", *Addictive Behaviors*, 19: 545-553.
- Fisher S. (2001), "L'impatto del gambling sugli adolescenti" in Croce M., Zerbetto R. (a cura di), *op. cit.*
- Florin A., Bellio G. (1998), "Teorie della prevenzione del comportamento tossico maniaco", in Borsellino P. (a cura di), *Prevenzione e territorio. La tossicodipendenza*, Armando, Roma.
- Francis K.L., Dowling N.A., Jackson A.C., Christensen D.R., Wardle H. (2014), "Gambling Motives: Application of the Reasons for Gambling Questionnaire in an Australian Population Survey", *Journal of Gambling Studies*: 1-17.
- Frank M.L., Lester D., Wexler A. (1991), "Suicidal behaviour among members of Gamblers Anonymous", *Journal of Gambling Studies*, 7: 249-254.
- Freud S. (1927), Dostoevski e il parricidio, in *Opere di Sigmund Freud*, vol. X, Editore Boringheri, Torino, 1978.
- Friedland N., Keinan G., Regev Y. (1992), "Controlling the uncontrollable: effects of stress on illusory perceptions of controllability", *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(6): 923-931.
- Gaboury A., Ladouceur R. (1989), "Erroneous perceptions and gambling", *Journal of Social Behavior and Personality*, 4: 411-420.
- Gaboury A., Ladouceur R. (1990), "Correction of irrational thinking during American roulette", *Canadian Journal of Behavioural Science*, 22(4): 417-423.
- Gainsbury S. (2012), *Internet Gambling: Current Research Findings and Implications*, Springer, New York.
- Gainsbury S. (2013), "Review of self-exclusion from gambling venues as an intervention for problem gambling", *Journal of Gambling Studies*, 30(2): 229-251.
- Gainsbury S., Wood R., Russell A., Hing N., Blaszczynski A. (2012), "A digital revolution: Comparison of demographic profiles, attitudes and gambling behaviour of Internet and nonInternet gamblers", *Computers in Human Behaviour*, 28(4): 1388-1398.
- Gainsbury S., Parke J., Suhonen N. (2013), "Attitudes towards Internet gambling: Perceptions of responsible gambling, consumer protection, and regulation of gambling sites", *Computers in Human Behavior*, 29: 235-245.
- Gainsbury S., Russell A., Hing N., Wood R., Blaszczynski A. (2015), "The impact of Internet gambling on gambling problems: A comparison of moderate-risk and problem Internet and non-Internet gamblers", *Psychology of Addictive Behaviors*. Advance online publication Feb 25, 2013.
- Gambetta D. (1993), *The Sicilian Mafia: The Business of Private Protection*, Harvard University Press, Cambridge, MA.
- Gambino B., Fitzgerald R., Shaffer H.J., Renner J., Courtnage P. (1993), "Perceived family history of problem gambling and scores on SOGS", *Journal of Gambling Studies*, 9(2): 169-184.
- Gandolfo A., De Bonis V. (2011), "Il gioco pubblico in Italia fra tradizione e innovazione: aspetti economici e il marketing", *Discussion paper*, n.115, Collana di e-Papers del Dipartimento di Scienze Economiche, Università di Pisa.
- Gazel R.C., Rickman D.S., Thompson W.N. (2001), "Casinò gambling and crime: a panel study of Wisconsin Counties managerial and decision economics", *Managerial and Decision Economics*, 22(1-3): 65-75.

- Gbgc (2013), “Il mercato dei giochi nel mondo”, in Gtech, *Bilancio di sostenibilità*, giugno: 28-31.
- Gbgc (2016), *Global Gambling Report, 11th Edition*, disponibile al sito: <http://www.gbgc.com/news/gbgc-s-global-gambling-report-2016> (ultima visita in data 1 dicembre 2017).
- Gelmi G. *et al.* (2006), “Gli approcci alla prevenzione e i riferimenti teorici”, in Leone L., Celata C. (a cura di) (2006), *Per una prevenzione efficace*, Il Sole 24 Ore, Milano.
- Gherardi S. (1991), “Il gioco d’azzardo: una rassegna”, *Rivista di Psichiatria*, 26: 189–198.
- Giudicini P, Castrignanò M. (1997), *L'utilizzo del dato qualitativo nella ricerca sociale*, FrancoAngeli, Milano.
- Goffman E. (1969), *Where the Action Is*, Three Essays, London.
- Goffman E. (1970), *Stigma. L'identità negata*, Laterza, Bari.
- Goffman E. (1979), *Espressione e identità*, Mondadori, Milano.
- Goldstein L., Manowitz P., Nora R., Swartzburg M., Carlton P.L. (1985), “Differential EEG activation and pathological gambling”, *Biological Psychiatry*, vol. 20, pp. 1232–1234.
- González A. (1989), *Juego Patológico. Una nueva adicción*, Tibidabo, Madrid.
- Gooding P., TARRIER N. (2009), “A systematic review and meta-analysis of cognitive-behavioural interventions to reduce problem gambling: hedging our bets?”, *Behav Res Ther*, 47: 592–607.
- Gottschalk S. (2009), “Hypermodern consumption and megalomania: Superlatives in commercials”, *Journal of Consumer Culture*, 9: 307.
- Graham J.R., Lowenfeld B.H. (1986), “Personality dimensions of the pathological gambler”, *Journal of Gambling Behavior*, 2(1): 58–66.
- Grant J.E., Potenza M.N. (2004), *Il gioco d’azzardo patologico: Una guida clinica al trattamento*, Springer, Milano.
- Grant J.E., Donahue C.B., Odlaug B.L., Kim S.W., Miller M.J., Petry N.M. (2009), “Imaginal desensitisation plus motivational interviewing for pathological gambling: randomised controlled trial”, *Br J Psychiatry*, 195: 266–267.
- Grant J.E., Potenza M.N., Weinstein A., Gorelick D.A. (2010), “Introduction to behavioral addictions”, *American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36: 233–241.
- Grant J.E., Donahue C.B., Odlaug B.L., Kim S.W. (2011), “A 6-month follow-up of imaginal desensitization plus motivational interviewing in the treatment of pathological gambling”, *Ann Clin Psychiatry*, 23: 3–10.
- Grant J.E., Odlaug B.L., Schreiber L.R. (2012), “Pharmacological Treatments in Pathological Gambling”, *British Journal Clinical Pharmacology*, 77: 375–381.
- Gray H.M., LaPlante D.A., Shaffer H.J. (2012), “Behavioural characteristics of Internet gamblers who trigger corporate responsible gambling interventions”, *Psychology of Addictive Behaviors*, 26(3): 527–535.
- Greenson R.R. (1947), “On gambling”, *American Imago*, 4: 61–77, ed. it., *Esplorazioni psicoanalitiche*, Editore Boringheri, Torino, 1884.
- Griffiths M.D. (1991a), “The observational analysis of adolescent gambling in UK amusement arcades”, *Journal of Community and Applied Social Psychology*, 1: 309–320.
- Griffiths M.D. (1991b), “Psychobiology of the near miss in fruit machine gambling”, *Journal of Psychology*, 125: 347–357.
- Griffiths M.D. (1993a), “Factors in problem adolescent fruit machine gambling”, *Journal of Gambling Studies*, 9: 31–45.
- Griffiths M. (1993b), “Fruit machine gambling: the importance of structural characteristics”, *Journal of Gambling Studies*, 9(2): 101–120.
- Griffiths M.D. (1993c), “Tolerance in gambling: an objective measure using the psychophysiological analysis of male fruit machine gamblers”, *Addictive Behaviours*, 18(3): 365–372.

- Griffiths M.D. (1995a), "The role of subjective mood states in the maintenance of fruit machine gambling behavior", *Journal of Gambling Studies*, 11(2): 123–135.
- Griffiths M.D. (1995b), *Adolescent gambling*, Routledge, London.
- Griffiths M.D. (1996), "Gambling on the Internet: a brief note", *Journal of Gambling Studies* 12(4): 471–473.
- Griffiths M.D. (1999), "Gambling technologies: Prospects for problem gambling", *Journal of Gambling Studies*, 15(3): 265–283.
- Griffiths M.D. (2003), "Internet Gambling: Issues, Concerns, and Recommendations", *CyberPsychology & Behavior*, 6: 557–568.
- Griffiths M.D. (2008), "Digital impact, crossover technologies and gambling practices", *Casinò and Gaming International*, 4(3): 37–42.
- Griffiths M.D. (2010), "Gaming in social network sites: a growing concern?", *World online Online Gambling Law Report*, 9: 12–13.
- Griffiths M.D. (2011), *What is an online gambler? Some surprising findings from the latest British Gambling Prevalence Survey*, disponibile al sito: <http://www.drmarkgriffiths.wordpress.com>
- Griffiths M.D. (2012), "Internet gambling, player protection, and social responsibility", in: Williams R.J., Wood R., Parke J. (a cura di), *Routledge International Handbook of Internet Gambling*, Routledge, London.
- Griffiths M.D., Parke J. (2002a), "Adolescent gambling on the Internet: a review", *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 22(1): 59–75.
- Griffiths M.D., Parke J. (2002b), "The social impact of Internet gambling", *Social Science Computer Review*, 20(3): 312–320.
- Griffiths M.D., Parke A., Wood R., Parke J. (2006), "Internet Gambling: an overview of psychosocial impacts", *UNLV Gaming Research and Review Journal*, 10: 27–39.
- Griffiths M.D., Wardle H., Orford J., Sproston K, Erens B. (2009), "Sociodemographic correlates of Internet gambling: findings from the 2007 British Gambling Prevalence Survey", *CyberPsychology & Behavior*, 12(12): 199–202.
- Griffiths M.D., Wardle H., Orford J., Sproston K., Erens B. (2011), "Internet gambling, health, smoking and alcohol use: findings from the 2007 British Gambling Prevalence Survey", *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9: 1–11.
- Griffiths M.D., King D.L., Delfabbro P.H. (2014), The Technological Convergence of Gambling and gaming practices, in Richard D.C.S., Blaszczynski A., Nower L. (a cura di), *The Wiley-Blackwell Handbook of Disordered Gambling*, Wiley-Blackwell, Chichester, West Sussex, UK.
- Grinols E.L. (2000), *Casinò gambling causes crime: Policy forum*, University of Illinois, Institute of Government and Public Affairs, 13(2), disponibile al sito internet: [http://www.netnebraska.org/television/news/ne\\_connects/gambling/CasinòsCrime.pdf](http://www.netnebraska.org/television/news/ne_connects/gambling/CasinòsCrime.pdf) (accesso verificato il 25/2/2018).
- Gtech (2013), *Bilancio di sostenibilità*, giugno, per consultazione si rimanda al sito internet: [www.moige.it](http://www.moige.it) (accesso verificato il: 25/02/2017).
- Gupta R., Derevensky J. (1997), "Familial and social influences on juvenile gambling behavior", *Journal of Gambling Studies*, 13(3): 179–192.
- Gupta R., Derevensky J. (1998a), "Adolescent gambling behavior: a prevalence study and examination of the correlates associated with problem gambling", *Journal of Gambling Studies*, 14(4): 319–345.
- Gupta R. (2000), "Toward testing a general theory of addictions: an examination of gambling, risk-taking and related personality variables in adolescents. Dissertation Abstracts International Section A", *Humanities and Social Sciences*, 60(12A): 4331.
- Haefeli J., Lischer S., Schwarz J. (2011), "Early detection items and responsible gambling features for online gambling", *International Gambling Studies*, 11(3): 273–288.



- Hakim S., Friedman J. (1985), The impact of casinò gambling on crime in Atlantic City and its region. Research Report, National Institute of Justice, USA, disponibile al sito internet: <https://www.ncjrs.gov/App/Publications/abstract.aspx?ID=108233> (accesso verificato il 25/2/2018).
- Hakim S., Buck A.J. (1989), “Do casinòs enhance crime?”, *Journal of Criminal Justice*, 17: 409–416.
- Hall G.W., Carriero N.J., Takushi R.Y., Montoya I.D., Prestn K.L., Gorelick D.A. (2000), “Pathological gambling among cocaine-dependent outpatients”, *American Journal of Psychiatry*, 157: 1127–1133.
- Halme J.T. (2011), “Overseas Internet poker and problem gambling in Finland 2007: a secondary data analysis of a Finnish population survey”, *Nordic Studies on Alcohol and Drugs*, 28(1): 51–63.
- Hand I. (199), “Pathological gambling: a negative state model and its implications for behavioural treatments”, *CNS Spectrum*, 3: 58–71.
- Hare R.D., McPherson L.M. (1984), “Psychopathy and perceptual asymmetry during verbal dichotic listening”, *Journal of Abnormal Psychology*, 93(2): 141–149.
- Hayano D. (1982), *Poker faces: the life and work of professional card players*, University of California Press, Berkeley.
- Hayer T., Meyer, G. (2011a), “Self-exclusion as a harm minimization strategy: Evidence for the casinò sector from selected European countries”, *Journal of Gambling Studies*, 27(4): 685–700.
- Hayer T., Meyer G. (2011b), “Internet self-exclusion: Characteristics of self-excluded gamblers and preliminary evidence for its effectiveness”, *International Journal of Mental Health and Addiction*, 9: 307–596.
- Henry S.L. (1996), “Pathological gambling: etiologic considerations and treatment efficacy of eye movement desensitization/reprocessing”, *Journal of Gambling Studies*, 12(4): 395–405.
- Hansen W.B., Graham J.W. (1991), “Preventing alcohol, marijuana, and cigarette use among adolescents: Peer pressure resistance training versus establishing conservative norms”, *Preventive Medicine*, 20: 414–430.
- Hills A.M., Hill S., Mamone N., Dickerson M. (2001), “Induced mood and persistence gambling”, *Addiction*, 96: 1629–1638.
- Hing N., Breen H. (2001), “Profiling lady luck: an empirical study of gambling and problem gambling amongst female club members”, *Journal of Gambling Studies*, 17(1): 47–69.
- Hodgins D.C., Mansley C., Thygesen K. (2006), “Risk factors for suicide ideation and attempts among pathological gamblers”, *American Journal on Addictions*, 15: 303–310.
- Hodgins D.C., Stea J.N., Grant J.E. (2011), “Gambling disorders”, *Lancet*, 378: 1874–1884.
- Hollander E., Frenkel M., DeCaria C., Truongold S., Stein D.J. (1992), “Treatment of pathological gambling with clomipramine”, *American Journal of Psychiatry*, 149: 710–711.
- Hollander E., DeCaria C.M., Mari E., Wong C.M., Mosovich S., Grossman R., Begaz T. (1998), “Shortterm single blind fluvoxamine treatment of pathological gambling”, *American Journal of Psychiatry*, 155(12): 1781–1783.
- Holtgraves T. (2009), “Gambling, gambling activities, and problem gambling”, *Psychology of Addictive Behaviors*, 23(3): 295–302.
- Hopley A.A.B., Nicki R.M. (2010), “Predictive factors of excessive online poker playing”, *Cyberpsychology and behavior*, 13: 379–385.
- Hopley A.A.B., Dempsey K., Nicki R.M. (2011), “Texas Hold’em online poker: a further examination”, *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10: 563–572.

- Hraba J., Lee G. (1995), "Problem gambling and policy advice: the mutability and relative effects of structural, associational and attitudinal variables", *Journal of Gambling Studies*, 11(2): 105–121.
- Hraba J., Lee G. (1996), "Gender, gambling and problem gambling", *Journal of Gambling Studies*, 12(1): 83–101.
- Humphreys A., Latour K.A. (2013), "Framing the Game: Assessing the Impact of Cultural Representations on Consumer Perceptions of Legitimacy", *Journal of Consumer Research*, 40(4): 773–795.
- Huxley P. (1993), "Location and stigma: a survey of communities attitudes to mental illness", *J Ment Health*, 2: 73–80.
- Imbucci G. (1997), *Il gioco. Lotto, totocalcio, lotterie. Storia dei comportamenti sociali*, Marsilio, Venezia.
- Iori M. (2011), "Le abitudini di gioco degli italiani. Risultati della ricerca nazionale 2011 – CoNaGGa CNCA", in AA.VV., *Ma a che gioco giochiamo? Il gioco d'azzardo da problema sociale e di dipendenza, a interessi economici, politici e criminali*, Edizioni A Mente Libera, Reggio Emilia.
- Ivone R. (2002), "L'Evidence-Based Medicine: cos'è e come si applica", in Cipolla C., Giarelle G., Altieri L. (a cura di), *Valutare la qualità in sanità. Approcci, metodologie e strumenti*, FrancoAngeli, Milano.
- Jacobs D.F. (1986), "A general theory of addictions: A new theoretical model", *Journal of Gambling Behavior*, 2(1): 15–31.
- Jacobs D.F. (1988), "Evidence for a common dissociative-like reaction among addicts", *Journal of Gambling Behavior*, 4: 27–37.
- Jacobs D.F. (1989), "A general theory of addictions: Rationale for and evidence supporting a new approach for understanding and treating addictive behaviors", in Shaffer H.J., Stein S.A., Gambino B. (a cura di), *Compulsive Gambling: Theory, Research, and Practice*, Lexington Books, Massachusetts.
- Jacobs D.F., Marston A.R., Singer R.D. (1985), "Testing a general theory of addiction: similarities and differences among alcoholics, pathological gamblers and overeaters", in Sanchez-Soza J.J. (a cura di), *Health and clinical psychology*, vol. 4., Elsevier, Netherlands.
- Jacobs D.F., Marston A.R., Singer R.D. Widaman F., Todd L., Veizades J. (1989), "Children of problem gamblers", *Journal of Gambling Behavior*, 5(4): 261–268.
- Jacques C., Ladouceur R., Ferland F. (2000), "Impact of availability on gambling. A longitudinal study", *Canadian Journal of Psychiatry*, 45(9): 810–815.
- Johansson A., Gotestam K.G. (2004), "Problem with computer games without monetary reward: Similarity to pathological gambling", *Psychological Reports*, 95: 461–650.
- Jones G.P. (1990), "The prevalence and characteristics of prisoners with gambling related problems in Canning Vale Remand Centre", *National Association for Gambling Studies Newsletter*, 2: 5–15.
- Jonsson J. (2012), "Internet Poker in Sweden in 2007", in Williams R.J., Wood R.T, Parke J. (a cura di), *Routledge International Handbook of Internet Gambling*, Routledge.
- Kairouz S., Paradis C., Nadeau L. (2012), "Are online gamblers more at risk than offline gamblers?", *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(3): 175–180.
- Kausch O., Rugle L., Rowland D.Y. (2006), "Lifetime histories of trauma among pathological gamblers", *The American Journal on Addictions*, 15: 35–43.
- Kennedy H.G., Grubin D.H. (1990), "Hot-headed or impulsive?", *British Journal of Addictions*, 85(5): 639–643.
- Kessler R.C., Hwang I., LaBrie R., Petukhova M., Sampson N.A., Winters K.C., Shaffer H.J. (2008), "DSM-IV pathological gambling in the National Comorbidity Survey Replication", *Psychological Medicine*, 38: 1351–1360.

- Kim S.W., Grant J.E., Eckert E.D., Faris P.L., Hartman B.K. (2006), "Pathological gambling and mood disorders: Clinical associations and treatment implications", *Journal of affective Disorders*, 2: 109-116.
- King S.A., Barak A. (1999), "Compulsive Internet Gambling: a New Form of an old Clinical Pathology", *CyberPsychology & Behavior*, 2: 441-56.
- King D., Delfabbro P., Griffiths M. (2010), "The convergence of gambling and digital media: implications for gambling in young people", *Journal of Gambling Studies*, vol. 26: 175-187.
- Kingma S.F. (a cura di) (2010), *Global gambling: cultural perspectives on gambling organizations*, Routledge, London.
- Korman L. M., Collins J., Dutton D., Dhayanathan B., LittmanSharp N., Skinner W. (2008), "Problem gambling and intimate partner violence", *Journal of Gambling Studies*, 24: 13-23.
- Krishnan, M., & Orford, J. (2002), "Gambling and the family from the stress-coping-support perspective", *International Gambling Studies*, 2: 61-83.
- Kroeber H. (1992), "Roulette gamblers and gamblers at electronic game machines: where are the differences?", *Journal of Gambling Studies*, 8: 79-92.
- Kuley N.B., Jacobs D.F. (1988), "The relationship between dissociative-like experiences and sensationseeking among social and problem gamblers", *Journal of Gambling Behavior*, 4: 197-207.
- Kuoppamaki S.-M., Kaariainen J., Ellonen N. (2011), "Physical violence against children reported to the police. Discrepancies between register-based data and child victim survey", *Violence and Victims*, 26(2): 257-268.
- Kuszyzyn I. (1984), "The psychology of gambling", *Annals of the American Academy of Political and social Science*, 474: 77.
- Kuypers J.A., Bengston V.L. (1973), "Social breakdown and competence. A model of normal aging", *Human Develop*, 16: 181-201.
- Kyngdon A., Dickerson M. (1999), "An experimental study of the effect of prior alcohol consumption on a simulated gambling activity", *Addiction*, 94(5): 697-707.
- LaBrie R., Shaffer H.J. (2011), "Identifying behavioral markers of disordered Internet sports gambling", *Addiction Research & Theory*, 19(1): 56-65.
- Ladd G.T., Petry N.M. (2003), "A comparison of pathological gamblers with and without substance abuse treatment histories", *Experimental and Clinical Psychopharmacology*, 11: 202-209.
- Ladouceur R. (1991), "Prevalence estimates of pathological gamblers in Quebec, Canada", *Canadian Journal of Psychiatry*, 36: 732-734.
- Ladouceur R., Sylvain C., Duval C., Gaboury A., Dumont M. (1989), "Correction of irrational verbalizations among video poker players", *International Journal of Psychology*, 24(1): 43-56.
- Ladouceur R., Gaboury A., Bujold A., Lachance N., Tremblay S. (1991), "Ecological validity of laboratory studies of videopoker gambling", *Journal of Gambling Studies*, 7: 109-116.
- Ladouceur R., Boisvert J.M., Pepin M., Loranger M., Dumont M. (1994), "Social cost of pathological gambling", *Journal of Gambling Studies*, 10(4): 399-409.
- Ladouceur R., Waker M. (1996), "A cognitive perspective on gambling", in Salkovskis P.M. (a cura di), *Trends in cognitive and behavioural therapies* (pp.89-120), Wiley, Chichester, UK.
- Ladouceur R., Dube D. (1997), "Monetary incentive and erroneous perceptions in American roulette", *Psychology: A Journal of Human Behavior*, 34(3-4): 27-32.
- Ladouceur R., Jacques C., Giroux I., Ferland F., Leblond J. (2000), "Analysis of a casino's selfexclusion program", *Journal of Gambling Studies*, 16: 453-460.

- Ladouceur R., Sylvain C., Boutin C., Doucet C. (2002), *Understanding and treating the pathological gambler*, Wiley, London.
- Ladouceur R., Lachance S. (2006), *Overcoming Pathological Gambling: Therapist Guide*, Oxford University Press.
- La Rosa F. (2016), *Il gioco d'azzardo in Italia. Contributi per un approccio interdisciplinare*, FrancoAngeli, Milano.
- Lavanco G. (2011), "Le dipendenze socialmente incentivate", in AA.VV., *Ma a che gioco giochiamo? Il gioco d'azzardo da problema sociale e di dipendenza, a interessi economici, politici e criminali*, Edizioni A Mente Libera, Reggio Emilia.
- Lavanco G., Varveri, L. (2006), "Le nuove forme dell'azzardo", *Psicologia Contemporanea*, 194: 58–64.
- Ladouceur R., Sylvain C., Gosselin P. (2007), "Self-exclusion program: A longitudinal evaluation study", *Journal of Gambling Studies*, 23(1): 85–94.
- Ladouceur R., Blaszczynski A., Lalande D.R. (2012), "Pre-commitment in gambling: A review of the empirical evidence", *International Gambling Studies*, 12: 215–230.
- Ladousse G.P. (1987), *Role play*, Oxford University Press, London.
- Lahn J., Grabosky P. (2003), *Gambling and clients of ACT corrections: Final report*, Canberra, Australian Capital Territory: Centre for Gambling Research, Regulatory Institutions Network, Australian National University.
- Lam D. (2005), *Comparing explanations of regular gambling behaviour*, PhD thesis, Marketing, University of Western Australia Postgraduate School.
- Langer E. (1975), "The illusion of control", *Journal of Personality and Social Psychology*, 32: 311–328.
- LaPlante D.A., Kleschinsky J.H., LaBrie R.A., Nelson S.E., Howard J., Shaffer H.J. (2009), "Sitting at the virtual poker table: a prospective epidemiological study of actual Internet poker gambling behavior", *Computers in Human Behavior*, 25(3): 711–717.
- Lasch C. (1999), *La cultura del narcisismo*, Bompiani, Milano.
- Laursen B., Plauborg R., Ekholm O., Viskum C., Larsen L., Juel K. (2016), "Problem Gambling Associated with Violent and Criminal Behaviour: A Danish Population-Based Survey and Register Study", *J Gambl Stud*, 32: 25–34.
- Lavanco G., Varveri, L. (2005), "Gioco d'azzardo. Una scommessa tra il benessere e la patologia", in Caretti V., La Barbera D. (a cura di), *Le dipendenze patologiche*, Raffaello Cortina, Milano.
- Lavanco G., Varveri, L. (2006), *Psicologia del gioco d'azzardo e della scommessa*, Carocci, Milano.
- Lavanco G., Croce M. (2008), *Introduzione. Psicologia delle dipendenze sociali. Mondo interno e comunità*, McGraw-Hill, Milano.
- Leary K., Dickerson M. (1985), "Levels of arousal in high- and low-frequency gamblers", *Behaviour Research and Therapy*, 23(6): 635–640.
- Lemert E.M. (1981), *Devianza, problemi sociali e forme di controllo*, Giuffrè, Milano.
- Lenzenweger M.F., Lane M.C., Loranger A.W., Kessler R.C. (2007), "DSM-IV personality disorders in the National Comorbidity Survey Replicant", *Biological Psychiatry*, 62: 553–564.
- Leone L., Celata C. (a cura di) (2006), *Per una prevenzione efficace*, *Il Sole 24 Ore*, Milano.
- Lesieur H.R. (1984), *The chase: career of the compulsive gambler*, Schenkman Publishing Co, Cambridge.
- Lesieur H.R. (1998), "Costs and Treatment of Pathological Gambling", *The annals of the American Academy of Political and Social Science*, 556(1): 153–171.
- Lesieur H.R., Klein R. (1985), *Prisoners, gamblers and crime*, Las Vegas, Nevada: Paper presented at the meeting of the Academy of Criminal Justice Sciences.

- Lesieur H.R., Blume S.B., Zoppa R.M. (1986), "Alcoholism, drug abuse, and gambling. Alcoholism", *Clinical and Experimental Research*, 10: 33–38.
- Lesieur H.R., Blume S.B. (1987), "The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers", *American Journal of Psychiatry*, 144: 1184–1188.
- Lesieur H.R., Heineman M. (1988), "Pathological gambling among youthful multiple substance abusers in a therapeutic community", *British Journal of Addiction*, 83(7): 765–771.
- Lesieur H.R., Rothschild J. (1989), "Children of Gamblers Anonymous members", *Journal of Gambling Behavior*, 5(4): 269–281.
- Lesieur H.R., Blume S.B. (1990), "Characteristics of pathological gamblers identified among patients on a psychiatric admissions service", *Hospital and Community Psychiatry*, 41(9): 1009–1012.
- Lesieur H.R., Cross J., Frank M., Welch M., White C.M., Rubenstein G., Moseley K., Mark M. (1991), "Gambling and pathological gambling among university students", *Addictive Behaviors: An International Journal*, 16: 517–527.
- Lesieur H.R., Blume S.B. (1991a), "Evaluation of patients treated for pathological gambling in a combined alcohol, substance abuse, and pathological gambling treatment unit using the Addiction Severity Index", *British Journal of Addiction*, 86: 1017–1028.
- Lesieur H.R., Blume S.B. (1991b), "When lady luck loses: women and compulsive gambling", in Van Den Bergh N. (a cura di), *Feminist perspectives on addictions*, Springer, New York.
- Libera (2013), L'azzardo non è un gioco, reperibile al sito internet: [http://images.auser.it/IT/f/img\\_biblioteca/img89\\_b.pdf](http://images.auser.it/IT/f/img_biblioteca/img89_b.pdf) (accesso verificato il 25/2/2018).
- Li Giotti L. (2012), *Sintesi della relazione sul fenomeno delle infiltrazioni mafiose nel gioco lecito e illecito*, in VI Relazione del Comitato Commissione Antimafia, "Relazione della Commissione parlamentare d'inchiesta sul fenomeno della mafia e sulle altre associazioni criminali, anche straniere, sui profili del riciclaggio connessi al gioco lecito e illecito".
- Linden R., Pope H., Jonas J. (1986), "Pathological gambling and major affective disorder: preliminary findings", *Journal of Clinical Psychiatry*, 41: 201–203.
- Lipovetsky G. (2006), *Le bonheur paradoxal*, in *Essai sur la société de l'hyperconsommation*, Gallimard, Paris.
- Littler A., Fijnaut C. (2007), *The regulation of gambling. European and national perspectives*, Martinus Nijhoff Publishers, Liden.
- Lloyd J., Doll H., Hawton K., Dutton W.H., Geddes J.R., Goodwin G.M., Rogers R.D. (2010), "Internet gamblers: a latent class analysis of their behaviors and health experiences", *Journal of Gambling Studies*, 26: 387–399.
- Lombi L. (2010), Tesi di Dottorato, *Droghe, alcol e lavoro: la prevenzione come promozione della salute*, Università di Bologna, disponibile al sito internet: <http://amsdottorato.unibo.it/2443/> (accesso verificato il 25/02/2018).
- Lombi L. (2014), "Integrazione Metodologica", in Memoli R. (a cura di), *Intersezioni fra discipline*, FrancoAngeli, Milano.
- Lorains F.K., Cowlishaw S., Thomas S.A. (2011), "Prevalence of comorbid disorders in problem and pathological gambling: systematic review and meta-analysis of population surveys", *Addiction*, 106: 490–498.
- Lorenz V.C., Shuttlesworth D.E. (1983), "The impact of pathological gambling on the spouse of the gambler", *Journal of Community Psychology*, 11: 67–76.
- Lorenz V.C., Yaffee R.A. (1986), "Pathological gambling: psychosomatic, emotional, and marital difficulties as reported by the gambler", *Journal of Gambling Behavior*, 2: 40–49.
- (1988), "Pathological gambling: psychosomatic, emotional and marital difficulties as reported by the spouse", *Journal of Gambling Behavior*, 4: 13–26.

- (1989), "Pathological gamblers and their spouses: problems in interaction", *Journal of Gambling Behavior*, 5(2): 113–126.
- Lowenfeld B.H. (1979), *Personality dimensions of a pathological gambler*. Unpublished doctoral dissertation, Kent State University, Kent, OH.
- Luhmann N., De Giorgi R. (1993), *Teoria della società*, De Donato, Bari.
- Major D.A., Turner J.E., Fletcher T.D. (2006), "Linking proactive personality and the Big Five to motivation to learn and development activity", *Journal of Applied Psychology*, 91: 927–935.
- Malkin D., Syme, G.J. (1986), "Personality and problem gambling", *International Journal of the Addictions*, 21(2): 267–272.
- Manowitz P., Amorosa L.F., Goldstein H.S., Carlton P.L. (1993), "Uric acid level increases in humans engaged in gambling: a preliminary report", *Biological Psychology*, 36(3): 223–229.
- Mark M.E., Lesieur H.R. (1992), "A feminist critique of problem gambling research", *British Journal of Addiction*, 87: 549–565.
- Martinez T.M. (1983), *The gambling scene*, Springfield, Charles Thomas.
- Matthews N., Farnsworth B., Griffiths M.D. (2009), "A pilot study of problem gambling among student online gamblers: mood states as predictors of problematic behavior", *Cyberpsychology and Behavior*, 12: 741–745.
- Maturo A. (2007), *Sociologia della malattia. Un'introduzione*, FrancoAngeli, Milano.
- Maturo A., Conrad P. (a cura di) (2009), *La medicalizzazione della vita*, FrancoAngeli, Milano.
- McBride J., Derevensky J.L. (2009), "Internet gambling behavior in a sample of online gamblers", *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7: 149–167.
- McCartney J. (1995), "Addictive behaviors: relationship factors and their perceived influence on change", *Genetic, Social, and General Psychology Monographs*, 121(1): 39–64.
- McCorkle R.C. (2002), *Pathological gambling in arrestee populations*, Washington, DC, Department of Justice.
- McCormick R.A., Russo A.M., Ramirez L.F., Taber J.I. (1984), "Affective disorders among pathological gamblers seeking treatment", *American Journal of Psychiatry*, 141(2): 215–218.
- McCormick R.A., Taber J.I., Kruegelbach N., Russo A.M. (1987), "Personality profiles of hospitalised pathological gamblers: the California Personality Inventory", *Journal of Clinical Psychology*, 43(5): 521–527.
- McCrae R.R., Jang K.L., Livesley W.J., Riemann R., Angleitner A. (2001), "Sources of structure: Genetic, environmental, and artifactual influences on the covariation of personality traits", *Journal of Personality*, 69(4): 511–535.
- McMillen J. (1996), "Understanding Gambling. History, concepts and theory", in J. McMillen (a cura di), *Gambling Cultures*, Routledge, London.
- McMullan J.L., Rege A. (2004), "Online crime and internet gambling", *Journal of Gambling Issues*, 24: 54–85.
- McNeilly D P., Burke W.J. (2000), "Late life gambling: the attitudes and behaviors of older adults", *Journal of Gambling Studies*, 16(4): 393–415.
- McNeilly D.P., Burke W.J. (2001), "Gambling as a social activity of older adults", *International Journal of Aging and Human Development*, 52(1): 19–28.
- Mehlman P.T., Higley J.D., Faucher I., Lilly A.A., Taub D.M., Vickers J., Suomi S.J., Linnoila M. (1994), "Low CSF 5-HIAA concentration and severe impaired impulse control in non human primates", *American Journal of Psychiatry*, 151: 1485–1491.
- Merton R.K. (1938), "Social Structure and Anomie", *American Sociological Review*, 3(5): 672–682.

- Meyer G., Fabian T. (1992), "Delinquency among pathological gamblers: a causal approach", *Journal of Gambling Studies*, 8(1): 61–77.
- Meyer G., Stadler M.A. (1999), "Criminal behavior associated with pathological gambling", *Journal of Gambling Studies*, 15(1): 29–43.
- Miers (2004), *Regulating commercial gambling: Past, Present and Future*, Oxford, OUP.
- Miles A. (1984), "The stigma of psychiatric disorder: a sociological perspective and research report", in Read J., Lomas G. (a cura di), *Psychiatric services in the community*, Groom Helm, Beckenham.
- Miller M.A., Westermeyer J. (1996), "Gambling in Minnesota", *American Journal of Psychiatry*, 153(6): 845.
- Milosevic A., Ledgerwood D.M. (2010), "The Subtyping of Pathological Gambling: a Comprehensive Review", *Clinical Psychology Review*, 30: 988–998.
- Minichiello V., Aroni R., Timewell E., Alexander L. (1990), *In-Depth Interviewing: Researching People*, Longman Cheshire, Hong Kong.
- Mizerski R., Miller R., Mizerski K., Lam D. (2004), "The stochastic nature of purchasing a state lottery products", *Australasian Marketing Journal*, 12(3): 56–69.
- Moccia A.M. (2015), *Gioco d'azzardo, Droga e riciclaggio. I mali d'Italia*, Falco Editore, Cosenza.
- Moodie L. (2002, March), *Ontario's organized crime section — Illegal gambling unit: Its evolution and accomplishments*, Paper presented at the Gambling, Law Enforcement and Justice System Issues Conference, University of Alberta, Edmonton, AB.
- Moore S.M., Ohtsuka K. (1997), "Gambling activities of young Australians: developing a model of behavior", *Journal of Gambling Studies*, 13(3): 207–236.
- Monaghan S. (2009), "Responsible gambling strategies for Internet gambling: The theoretical and empirical base of using pop-up messages to encourage self-awareness", *Computers in Human Behavior*, 25(1): 202–207.
- Moran E. (1970), "Varieties of pathological gambling", *British Journal of Psychiatry*, 116: 593–597.
- Muelleman R.L., DenOtter T., Wadman M.C., Tran T.P., Anderson J. (2002), "Problem gambling in the partner of the emergency department patient as a risk factor for intimate partner violence", *Journal of Emergency Medicine*, 23: 307–312.
- National Research Council (1999), *Pathological Gambling: A Critical Review*, National Academies Press, Washington, DC.
- Nelson S.E., LaPlante D.A., Peller A.J., Schumann A., LaBrie R.A., Shaffer H.J. (2008), "Real limits in the virtual world: self-limiting behaviour of Internet gamblers", *Journal of Gambling Studies*, 24(4): 463–477.
- Nelson S.E., Kleschinsky J.H., LaBrie R.A., Kaplan S., Shaffer H.J. (2010), "One decade of self-exclusion: Missouri casino self-excluders four to ten years after enrolment", *Journal of Gambling Studies*, 26(1): 129–144.
- Newman S.C., Thompson A.H. (2003), "A population-based study of the association between pathological gambling and attempted suicide", *Suicide and Life-Threatening Behavior*, 33: 880–887.
- Nicaso A., Lamothe L. (1995), *The Global Mafia. The New Order of Organized Crime*, Macmillan, Toronto Canada.
- Nowatzki N.R., Williams R.J. (2002), "Casino self-exclusion programmes: A review of the issues 1", *International Gambling Studies*, 2(1): 3–25.
- Nower L., Blaszczynski A. (2006), "Characteristics and gender differences among self-excluded casino problem gamblers: Missouri data", *Journal of Gambling Studies*, 22: 81–99.
- Ocea, G., Smith G.J. (1993), "Social Reward, conflict, and commitment: a theoretical model of gambling behavior", *Journal of Gambling Studies*, 9(4): 321–339.

- Ocean G. (1996), *Challenging the Stereotype of Gamblers: A Case Study of Casinò Regulars* (tesi dottorale), University of Alberta, Edmonton, Alberta.
- Ocean G., Smith G.J. (1993), "Social reward, conflict, and commitment: A theoretical model of gambling behavior", *Journal of Gambling Studies*, 9(4): 321–339.
- Oh H., Hsu C. (2001), "Volitional degrees of gambling behaviors", *Annals of Tourism Research*, 28(3): 618–637.
- Oliviera M.P., Silveira D.X., Silva M.T. (2008), "Pathological gambling and its consequences for public health", *Rev Saude Publica*, 42(3): 542–549.
- Orford J., Templeton L., Velleman R., Copello A. (2005), "Family members of relatives with alcohol, drug and gambling problems: A set of standardized questionnaires for assessing stress, coping and strain", *Addiction*, 100: 1611–1624.
- Orlandini D., Nardelli R., Bottignolo E. (a cura di) (2002), *Programmi e modelli di prevenzione primaria delle dipendenze: i diversi aspetti della valutazione, pubblicazione dell'Az. ULSS n.1*, Grafiche Venete srl, Quarto D'Altino (VE).
- Ouellette J.A., Wood W. (1998), "Habitat and intention in everyday life: the multiple processes by which past behaviour predict future behavior", *Psychological Bulletin*, 124(1): 54–74.
- Page R.M., Roland M. (2004), "Misperceptions of the Prevalence of Marijuana Use Among College Students: Athletes and Non-Athletes", *Journal of Child & Adolescent Substance Abuse*, 14(1): 61–75.
- Pallesen S., Mitsem M., Kvale G., Johnsen B.H., Molde H. (2005), Outcome of psychological treatments of pathological gambling: a review and meta-analysis, *Addiction*, 100: 1412–1422.
- Pallesen S., Molde H., Arnestad H.M., Laberg J.C., Skutle A., Iversen E., Stoylen I.J., Kvale G., Holsten F. (2007), "Outcome of pharmacological treatments of pathological gambling: a review and a meta-analysis", *Journal of Clinical Psychopharmacology*, 27: 357–364.
- Pani R., Biolcati R. (2006), *Le dipendenze senza droga*, Utet, Torino.
- Parisi E., Croce M., Flores J., Morales H. (2011), *Los escenarios de adicciones en las sociedades actuales. Un análisis psicopolítico y una experiencia de campo*, Ediciones Cooperativas, Buenos Aires.
- Park S., Cho M.J., Jeon H.J., Lee H.W., Bae J.N., Park J.I., Sohn J.H., Lee Y.R., Lee J.Y., Hong J.P. (2010), "Prevalence, clinical correlations, comorbidities, and suicidal tendencies in pathological Korean gamblers: results from the Korean Epidemiologic Catchment Area Study", *Soc Psychiatry Psychiatr Epidemiol*, 45: 621–629.
- Park M., Stokowski P.A. (2011), "Casinò gaming and crime: Comparisons among gaming counties and other tourism places", *Journal of Travel Research*, 50: 289–302.
- Parke J., Rigbye J.L., Parke A.J., Vaughan-Williams L. (2012), "The eCOGRA Global Online Gambler Report", in Williams R.J., Wood R.T., Parke J. (a cura di), *Routledge International Handbook of Internet Gambling*, Routledge.
- Parker H., Albridge J. (1998), *Illegal Leisure. The normalization of adolescent recreational drug use*, Routledge, London.
- Parker H., Williams L., Albridge J. (2002), *The normalization of adolescent recreational drug use*, Routledge, London.
- Parsons T., Bales R.F. (1974), *Famiglia e socializzazione*, Mondadori, Milano.
- Pastwa-Wojciechowska B. (2011), "The relationship of pathological gambling to criminality behavior in a sample of Polish male offenders", *Medical Science Monitor*, 17(11): CR669–CR675.
- Perez de Castro I., Ibanez A., Torres P., Saiz-Ruiz J., Fernandez-Piqueras J. (1997), "Genetic association study between pathological gambling and a functional DNA polymorphism at the D4 receptor", *Pharmacogenetics*, 7: 345–348.
- Pervin L.A. (1993), *Personality: Theory and Research* (6th ed.), John Wiley, New York.



- Petry N.M. (2001), "Pathological gamblers, with and without substance use disorder, discount delayed rewards at high rates", *Jabnorm Psychol*, 110: 482–487.
- Petry N.M. (2002), "Psychosocial treatments for pathological gambling: current status and future directions", *Psychiatric Annals*, 32: 192–196.
- Petry N.M. (2005), *Pathological gambling: etiology, comorbidity, ad treatments*, American Psychological Association, Washington, DC.
- Petry N.M. (2006), "Internet gambling: an emerging concern in family practice medicine?" *Family Practice*, 23: 421–426.
- Petry N.M., Stinson F.S., Grant B.F. (2005), "Comorbidity of DSM-IV pathological gambling and other psychiatric disorders: result from the National Epidemiologic Survey on Alcohol and Related Conditions", *Journal of Clinical Psychiatry*, 66: 564–574.
- Petry N.M., Weinstock J. (2007), "Internet gambling is common in college students and associated with poor mental health", *The American Journal on Addictions*, 16: 325–330.
- Perkins H.W. (a cura di) (2003), *The Social Norms Approach to Preventing School and College Age Substance Abuse: A Handbook for Educators, Counselors, and Clinicians*, Jossey-Bass, San Francisco.
- Philander K.S., MacKay T. (2013), "Online gambling participation and problem gambling severity: a measurement error correction approach", in: Presentation at the 15th international conference for risk taking & gambling, Las Vegas, NV, disponibile al sito internet: [http://digitalscholarship.unlv.edu/gaming\\_institute/2013/](http://digitalscholarship.unlv.edu/gaming_institute/2013/) (accesso verificato il 25/2/2018).
- Phillips J.G., Butt S., Blaszczynski A. (2006), "Personality and self-reported use of mobile phones for games", *CyberPsychology & Behavior*, 9(6): 753–758.
- Pietrzak R.H., Petry N.M. (2005), "Antisocial personality disorder is associated with increased severity, medical, drug and psychiatric problems among treatment-seeking pathological gamblers", *Addiction*, 100: 1183–1193.
- Pitch T. (1975), *La devianza*, La Nuova Italia, Firenze.
- Politecnico di Milano (2015), – Dipartimento di Ingegneria Gestionale, Osservatorio Gioco Online – *Gioco online: il mercato cresce del 13% grazie a Casinò Game E Scommesse Sportive*, disponibile al sito internet: <http://www.ipresslive.it/comunicates/3576/gioco-online-il-mercato-cresce-del-13-grazie-a-casinò-games-e-scommesse-sportive> (accesso verificato il 25/2/2018).
- Potenza M.N., Steinberg M.A., McLaughlin S.D., Rounsaville B.J., O'Malley S.S. (2000), "Illegal behaviors in problem gambling: analysis of data from a gambling helpline", *J Am Acad Psychiatry Law*, 28: 389–403.
- Potenza M.N., Xian H., Shah K., Scherrer J.F., Eisen S.A. (2005), "Shared Genetic Contributions to Pathological Gambling and Major Depression in Men", *Arch Gen Psychiatry*, 62(9): 1015–1021.
- Potenza M.N., Wareham J.D., Steinberg M.A., Rugle L., Cavallo D.A., Krishnan-Sarin S., Desai R.A. (2011), "Correlates of at-risk/problem internet gambling in adolescents", *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 50: 150–159.
- Poto D. (a cura di) (2012), *AZZARDOPOLI. Il Paese del gioco d'azzardo. Quando il gioco si fa duro...le mafie iniziano a giocare*, Libera. Associazione, nomi e numeri contro le mafie, Roma, 9 gennaio 2012.
- Poulin C. (2000), "Problem gambling among adolescent students in the Atlantic provinces of Canada", *Journal of Gambling Studies*, 16(1): 53–78.
- Productivity Commission (1999), *Australia's gambling industries: final report*, Government Press, Canberra.
- Punch F. (2005), "Introduction to Social Research: Quantitative and Qualitative Approaches", *Forum Qualitative Sozialforschung/Forum: Qualitative Social Research*, 7(2), Art. 4, <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs060249>.

- Quilty L.C., Watson C., Robinson J.J., Toneatto T., Bagby R.M. (2011), "The prevalence and course of pathological gambling in the mood disorders", *Journal of Gambling Studies*, 27: 191–201.
- Raghunathan R., Pham M.T. (1999), "All negative moods are not equal: motivational influences of anxiety and sadness on decision making", *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 79(1): 56–77.
- Raylu N., Oei T.P.S. (2004), "The Gambling Related Cognitions Scale (GRCS), development, confirmatory factor validation and psychometric properties", *Addiction*, 99: 757–769.
- Raylu N., Oei T.P.S. (2009), "Factors associated with the severity of gambling problems in a community gambling treatment agency", *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7: 124–137.
- Razzante R. (2011), *La regolamentazione antiriciclaggio in Italia*, Giappichelli, Torino.
- Reid R.L. (1986), "The Psychology of the Near Miss", *Journal of gambling behavior*, 2(1): 32–39.
- Reith G. (1999), *The Age of Chance: Gambling in Western Culture*, Routledge, Londra.
- Reuter P. (1983), *Disorganized Crime: The Economics of the Visible Hand*, MIT Press, Cambridge, MA.
- Richie D. (2003), *The Image Factory: Fads and Fashions in Japan*, Reaktion Books, London.
- Rigliano P., Croce M. (2001), "Giochi d'azzardo e tossicodipendenza", in Croce M., Zerbetto R. (a cura di), *Il gioco & l'azzardo. Il fenomeno, la clinica, le possibilità d'intervento*, FrancoAngeli, Milano.
- Ritzer, G. (1993), *The McDonaldization of society*, Pine Forge Press, Thousand Oaks, CA.
- Ritzer G., Stillman T. (2001), "The modern Las Vegas casinò-hotel: The paradigmatic new means of consumption", *M@n@gement*, 4(3): 83–99.
- Romanczuk-Seiferth N., van den Brink W., Goudriaan A.E. (2014), "From symptoms to neurobiology: pathological gambling in the light of the new classification", *DSM-5. Neuropsychobiology*, 70: 95–102.
- Roy A., Adinoff B., Roehrich L., Lamparski D., Custer R., Lorenz V., Barbaccia M., Guidotti A., Costa E., Linnoila M. (1988), "Pathological gambling: a psychobiological study", *Archives of General Psychiatry*, 45: 369–373.
- Roy A., Custer R., Lorenz V., Linnoila M. (1989a), "Personality factors and pathological gambling", *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 80(1): 37–39.
- Roy A., de-Jong J., Linnoila M. (1989b), "Extraversion in pathological gamblers: correlates with indexes of noradrenergic function", *Archives of General Psychiatry*, 46(8): 679–681.
- Rosecrance J.D. (1985), *The Degenerates of Lake Tahoe: A Study of Persistence in the Social World of Horse Race Gambling*, Peter Lang Publishing, New York.
- Rosecrance J. (1986), "Why regular gamblers don't quit: a sociological perspective", *Sociological Perspectives*, 29(3): 357–378.
- Rosecrance J. (1988a), *Gambling without guilt: the legitimisation of an American pastime*, Brooks/Cole, California.
- Rosecrance J. (1988b), "Active gamblers as peer counselors", *International Journal of Addictions*, 23: 751-766.
- Rosenthal R.J. (1987), "The Psychodynamics of Pathological Gambling: A Review of the Literature", in Galski T., Charles C., *The Handbook of Pathological Gambling*, Thomas, Springfield.
- Rosenthal R.J., Lesieur H.R. (1992), "Self-reported withdrawal symptoms and pathological gambling", *American Journal on Addictions*, 1: 150–154.

- Rothman E.F., Johnson R.M., Hemenway D. (2006), “Gun possession among Massachusetts batterer intervention program enrollees”, *Evaluation Review*, 30: 283–295.
- Rugle L.J., Melamed L. (1993), “Neuropsychological assessment of attention problems in pathological gamblers”, *Journal of Nervous and Mental Disease*, 181(2): 107–112.
- Rupcich N., Frisch G.R., Govoni R. (1997), “Comorbidity of pathological gambling in addiction treatment facilities”, *Journal of Substance Abuse Treatment*, 14(6): 573–574.
- Sanicola L., Bosio S. (2002), “Un approccio di rete al gioco d’azzardo”, in Capitanucci D., Marino V., *La vita in gioco?*, FrancoAngeli, Milano.
- Sassatelli R. (2004), *Consumo, cultura e società*, Il Mulino, Bologna.
- Saucier G. (1994), “Mini-markers: A brief version of Goldberg’s unipolar Big-Five markers”, *Journal of Personality Assessment*, 63(3): 506–516.
- Savron (2010), *Il gioco d’azzardo patologico*, Restless Architect of Human Possibilities, Sassari.
- Sbordoni (2010), *Giochi concessi e giochi on line*, Istituto poligrafico dello Stato.
- Scalese M., Bastiani L., Salvadori S., Gori M., Lewis I., Jarre P., Molinaro S. (2015), “Association of Problem Gambling with Type of Gambling Among Italian General Population”, *J Gambl Stud.*, 32(3): 1017–1026.
- Scanagatta S., Maccarini A.M. (2009), *L’educazione come capitale sociale*, FrancoAngeli, Milano.
- Scheff T.J. (1974), *Per infermità mentale. Una teoria sociale della follia*, Feltrinelli, Milano.
- Schelling T. (1967), “Economic Analysis of Organized Crime”, in *Task Force Report: Organized Crime* (Washington, DC: President’s Commission on Law Enforcement and Administration of Justice).
- Schlosser S., Black D.W., Repertinger S., Freet D. (1994), “Compulsive buying. Demography, phenomenology, and comorbidity in 46 subjects”, *General Hospital Psychiatry*, 16: 205–212.
- Schluter P.J., Bellringer M., Abbott M. (2007), “Maternal gambling associated with families’ food, shelter, and safety needs: Findings from the Pacific Islands Families Study”, *Journal of Gambling Issues*, 19: 87–90.
- Schluter P.J., Abbott M.W., Bellringer M.E. (2008), “Problem gambling related to intimate partner violence: Findings from the Pacific Islands families study”, *International Gambling Studies*, 8: 49–61.
- Schull N.D. (2012), *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*, Princeton University Press, NJ, Princeton.
- Sciarrone R. (2009), “Campo teorico e generi sociologici del fenomeno mafioso”, *Rassegna italiana di sociologia*.
- Sciarrone R. (2011), “Mafia, relazioni e affari nell’area grigia” in AA.VV., *Alleanze nell’ombra. Mafie ed economie locali in Sicilia e nel Mezzogiorno*, Fondazione RES, Roma.
- Scott M.B. (1968), *The Racing Game*, Aldine, Chicago.
- Secondulfo D. (2009), “Dalle reti sociali alle reti socievoli: quali strutture di relazione esprimono lo “spirito” della rete?”, Seminario del 20 Novembre 2009: *Le reti socievoli. Fare ricerca nel/sul web sociale*.
- Secondulfo D. (2012), *Sociologia del consumo e della cultura materiale*, FrancoAngeli, Milano.
- Séguin M., Boyer R., Lesage A., McGirr A., Suissa A., Tousignant M., Turecki G. (2010), “Suicide and gambling: Psychopathology and treatment-seeking”, *Psychology of Addictive Behaviors*, 24(3): 541.
- Serpelloni G., Rimondo C., (2012), “Gioco d’azzardo problematico e patologico: inquadramento generale, meccanismi fisiopatologici, vulnerabilità, evidenze scientifiche per la prevenzione, cura e riabilitazione”, *Italian Journal on Addiction*, 2(3-4): 7–44.

- Shaffer H.J., Hall M.N. (1996), "Estimating the prevalence of adolescent gambling disorders: a quantitative synthesis and guide toward standard gambling nomenclature", *Journal of Gambling Studies*, 12: 193–214.
- Shaffer H.J., Hall M.N., Vander Bilt J. (1999), "Estimating the prevalence of disordered gambling behavior in the United States and Canada: a research synthesis", *American Journal of Public Health*, 89: 1369–1376.
- Shaffer H.J., LaPlante D.A., LaBrie R.A., Kidman R.C., Donato A.N., Stanton M.V. (2004), "Toward a syndrome model of addiction: multiple expressions, common etiology", *Harvard Review of Psychiatry*, 12: 367–374.
- Shain R., Phillips J. (1991), "The stigma of mental illness: labelling and stereotyping in the news", in Wilkins L., Patterson P. (a cura di), *Risky business: communicating issues of science, risk and public policy*, Greenwood Press, Westport.
- Sharpe L. (2002a), "A reformulated cognitive-behavioral model of problem gambling. A biopsychosocial perspective", *Clin Psychol Rev*, 22: 1–25.
- Sharpe L. (2002b), "Patterns of autonomic arousal in imaginal situations of winning and losing in problem gambling", *Journal of Gambling Studies*, 22: 1–25.
- Sharpe L., Tarrier N. (1993), "Towards a cognitive-behavioural theory of problem gambling", *Br J psychiatry*, 162: 407–412.
- Shepherd R., Ghodse H., London M. (1998), "A pilot study examining gambling behavior before and after the launch of the National Lottery and scratch cards in the UK", *Addiction Research*, 6(1): 5–12.
- Siemens J.C., Kopp S.W. (2011), "The influence of online gambling environments on self-control", *Journal of Public Policy & Marketing*, 30(2): 279–293.
- Simmel E. (1920), "Psychoanalysis of the gambler", *International Journal of Psychoanalysis*, 1: 352–353.
- Slutske W.S. (2006), "Natural recovery and treatment-seeking in pathological gambling: results of two U.S. national surveys", *American Journal of Psychiatry*, 163: 297–302.
- Slutske W.S., Eisen S., True W.R., Lyons M.J., Goldberg J., Tsuang M. (2000), "Common genetic vulnerability for pathological gambling and alcohol dependence in men", *Archives of General Psychiatry*, 57(7): 666–673.
- Slutske W.S., Eisen S., Xian H., True W.R., Lyons M.J., Goldberg J., Tsuang M. (2001), "A twin study of the association between pathological gambling and antisocial personality disorder", *Journal of Abnormal Psychology*, 110: 297–308.
- Slutske W.S., Jackson K.M., Sher K.J. (2003), "The natural history of problem gambling from age 18 to 29", *Journal of Abnormal Psychology*, 112: 263–274.
- Smart R.G., Ferris J. (1996), "Alcohol, drugs and gambling in the Ontario adult population", *Canadian Journal of Psychiatry*, 41(1): 36–45.
- Smith G., Wynne H., Hartnagel T. (2003), *Examining police records to assess gambling impacts: a study of gambling-related crime in the city of Edmonton*, report di ricerca disponibile al sito internet: [http://www.http://dspace.ucalgary.ca/bitstream/1880/1628/1/Gambling\\_and\\_crime.pdf](http://www.http://dspace.ucalgary.ca/bitstream/1880/1628/1/Gambling_and_crime.pdf) (accesso verificato il 25/2/2018).
- Smith D.P., Battersby M.W., Pols R.G., Harvey P.W., Oakes J.E., Baigent M.F. (2013), "Predictors of Relapse in Problem Gambling: A Prospective Cohort Study", *Journal of Gambling Studies*, 31(1): 299–313.
- Spapens T. (2008), "Crime Problems Related to Gambling: an Overview", in Spapens T., Littler A., Fijnaut C. (a cura di), *Crime, Addiction and the Regulation of Gambling*, Nijhoff, Leiden.
- Specker S.M., Carlson G.A., Christenson G.A., Marcotte M. (1995), "Impulse control disorders and attention deficit disorder in pathological gamblers", *Annals of Clinical Psychiatry*, 7(4): 175–179.

- Spunt B., Dupont I., Lesieur H., Liberty H.J., Hunt D. (1998), "Pathological gambling and substance misuse: a review of the literature", *Substance Use and Misuse*, 33(13): 2535–2560.
- Stafford T.F., Stafford M.R., Schkade L.L. (2004), "Determining uses and gratifications for the internet", *Decision Sciences*, 35: 259–288.
- Steadman H.J., Cocozza J.J. (1978), "Public perceptions of the criminally insane", *Hosp Comm Psychiatry*, 29: 457–479.
- Steel Z., Blaszczynski A. (1998), "Impulsivity, personality disorders and pathological gambling severity", *Addiction*, 93(6): 895–905.
- Steffensmeier D., Ulmer J.T. (2006), "Black and white control of numbers gambling: a cultural asset – Social capital", *American Sociological Review*, 71(1): 123–156.
- Stein S. (1989), "A developmental approach to understanding compulsive gambling behavior", in Shaffer H.J., Stein S.A., Gambino B., Cumming T.N. (a cura di) *Compulsive Gambling: Theory, Research, and Practice*, Shapper, Lexington.
- Steinberg M., Velardo W. (2002), *Preliminary evaluation of a casinò self-exclusion program*, Paper presented at the Responsible Gambling Councils Discover Conference, Niagara Falls, Canada.
- Stekel W. (1924), "The gambler", in Van Teslaar I.S. (a cura di), *Peculiarities of Behavior*, Boni & Liveright, New York.
- Stewart R.M., Brown R.I.F. (1988), "An outcome study of Gamblers Anonymous", *British Journal of Psychiatry*, 152: 284–288.
- Stewart D., Oslin D.W. (2001), "Recognition and treatment of late life addictions in medical settings", *Journal of Clinical Geropsychology*, 7(2): 145–158.
- Stitt B.G., Nichols M., Giacomassi D. (2003), "Does the presence of casinòs increase crime? An examination of casinò and control communities", *Crime & Delinquency*, 49(2): 253–284.
- Storper-Perez D. (1969), "Sociologie de l'hôpital psychiatrique. Encyclopédie Medico-Chirurgicale", *Psychiatrie*, 37-928-A-10, Edition Techniques, Paris.
- Stuhldreher W.L., Stuhldreher T.J., Forrest Kimberly Y.-Z. (2007), "Gambling as an Emerging Health Problem on Campus", *Journal of American College Health*, 56(1): 75–88.
- Suissa A.J. (2006), "Gambling Addiction as an Individual Pathology: A Commentary", *International Journal of Mental Health Addiction*, 4: 195–199.
- Suomi A., Jackson A.C., Dowling N.A., Lavis T., Patford J., Thomas S.A., Cockman, S. (2013), "Problem gambling and family violence: Family member reports of prevalence, family impacts and family coping", *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health*, 3: 13.
- Susman J. (1994), "Disability, stigma and deviance", *Soc Sci Med*, 38: 15–22.
- Svensson J., Romild R. (2011), "Incident Internet gambling in Sweden: results from the Swedish longitudinal gambling study", *International Gambling Studies*, 11(3): 257–375.
- Sykes, G.M., Matza D. (1957), "Techniques of Neutralization: A Theory of Delinquency" *American Sociological Review*, 22: 664–670.
- Sylvain C., Ladouceur R. (1992), "Corrective cognition and gambling habits of players of video poker", *Canadian Journal of Behavioural Science*, 24(4): 479–489.
- Sylvain C., Ladouceur R., Boisvert J.M. (1997), "Cognitive and behavioral treatment of pathological gambling: a controlled study", *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 65(5): 727–732.
- Taber J.I., McCormick J.I., Ramirez L.R. (1987), "The prevalence and impact of major stressors among pathological gamblers", *International Journal of the Addictions*, 22: 71–79.
- Taber J.I., McCormick R.A., Russo A.M., Adkins B.J., Ramirez L.F. (1987), "Follow-up of pathological gamblers after treatment", *American Journal of Psychiatry*, 144: 757–761.
- Tec N. (1964), *Gambling in Sweden*, Bedminster Press, NJ.

- Templer D.J., Kaiser G., Siscoe K. (1993), “Correlates of pathological gambling propensity in prison inmates”, *Comprehensive Psychiatry*, 34: 347–351.
- Teng C.-I., Hsu K.-H., Chien R.-C., Chang H.-Y. (2007a), “Influence of personality on care quality of hospital nurses”, *Journal of Nursing Care Quality*, 22(4): 358–364.
- Teng C.-I., Huang K.-W., Tsai I.-L. (2007b), “Effects of personality on service quality in business transactions”, *The Service Industries Journal*, 27(7): 849–863.
- Tett R.P., Burnett D.D. (2003), “A personality trait-based interactionist model of job performance”, *Journal of Applied Psychology*, 88(3): 500–517.
- The Gambling Commission (2011), *British Gambling Prevalence Survey 2010*, disponibile al sito internet: [https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment\\_data/file/243515/9780108509636.pdf](https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/243515/9780108509636.pdf) (accesso verificato il 25/2/2018).
- Thompson W.N., Gazel R., Rickman D. (1996), *The social cost of gambling in Winsconsin*, Winsconsin Policy Research Institute.
- Toerne I.V., Konstanty R. (1992), “Gambling behavior and psychological disorders of gamblers on Germanstyle slot-machines”, *Journal of Gambling Studies*, 8(1): 39–59.
- Toce-Gerstein M., Gerstein D.R., Volberg R.A. (2003), “A hierarchy of gambling disorders in the community”, *Addiction*, 98: 1661–1672.
- Toneatto T. (1999), “Cognitive psychopathology of problem gambling”, *Substance Use and Misuse*, 34: 1593–1604.
- Toneatto T. (2002), “Cognitive therapy for problem gambling”, *Cognitive and Behavioral Practice*, 9: 191–199.
- Toneatto T., Blitz-Miller T., Calderwood K., Dragonetti R., Tsanos A. (1997), “Cognitive distortions in heavy gambling”, *Journal of Gambling Studies*, 13(3): 253–266.
- Torresani A., “Azzardopoli”, *il dossier sul fenomeno in Italia*, in *La Discussione*, 10 gennaio 2012; Tizian G., *Così la n’drangheta sfrutta il business delle slot machines*, in *Gazzetta di Modena*, 15 aprile 2012.
- Tremblay N., Boutin C., Ladouceur R. (2008), “Improved self-exclusion program: Preliminary results”, *Journal of Gambling Studies*, 24(4): 505–518.
- Tsatsika A., Critselis E., Janikian M., Kormas G., Kafetzis A. (2011), “Association between Internet gambling and problematic Internet use among adolescents”, *Journal of Gambling Studies*, 27(3): 389–400.
- Turja T., Halme J., Mervola M., Jarvinen-Tassopoulos J., Ronkainen J.-E. (2011), *Finnish gambling 2011*, National Institute for Health and Welfare (THL), Report 14/2012, Helsinki, Finland.
- Turner N.E. (2000), “Randomness, does it matter?”, *Electronic Journal of Gambling Issue*, 2, disponibile al sito internet: <http://jgi.camh.net> (accesso verificato il 25/02/2018).
- Turner N.E., Preston D.L., Saunders C., McAvoy S., Jain U. (2009), “The Relationship of problem gambling to criminal behaviour in a sample of Canadian male federal offenders”, *Journal of Gambling Studies*, 25(2): 153–169.
- Ugazio V. (1988), *Storie permesse storie proibite*, Bollati Borghieri, Torino.
- Van Heck G.L. (1997), “Personality and physical health: Toward an ecological approach to healthrelated personality research”, *European Journal of Personality*, 11: 415–443.
- Varese F. (2012), “How Mafia Takes Advantage of Globalization. The Russian Mafia in Italy”, *British Journal of Criminology*, 52(3), pp. 235-253.
- Vaughan Williams L., Page L., Parke J., Rigbye J. (2008), *British Gambling Prevalence Survey Secondary Analysis*, Birmingham, Gambling Commission.
- Vender S. (1987), “Le ricerche sui giornali e la malattia mentale in Italia”, in De Martis D., Rampazi M., Sommi M., Vender S., *La riforma psichiatrica: il linguaggio dei quotidiani. Un’indagine e una riflessione critica*, Franco Angeli, Milano.
- Vezzadini S. (2006), *La vittima di reato tra negazione e riconoscimento*, Clueb, Bologna.
- Vezzadini S. (2012), *Per una sociologia della vittima*, FrancoAngeli, Milano.

- Vezzadini S. (2014), “Giocatori, vittime e gioco d’azzardo”, in Cipolla C. (a cura di), *Le implicazioni sociali del gioco d’azzardo. Il caso dell’Emilia-Romagna*, FrancoAngeli, Milano.
- Vitaro F., Ferland F., Jacques C., Ladouceur R. (1998), “Gambling, substance use, and impulsivity during adolescence”, *Psychology of Addictive Behaviors*, 12(3):185–194.
- Volberg R.A., Steadman H.J. (1988), “Refining prevalence estimates of pathological gambling”, *American Journal of Psychiatry*, 145: 502–505.
- Volberg R.A., Steadman H.J. (1989), “Prevalence estimates of pathological gambling in New Jersey and Maryland”, *American Journal of Psychiatry*, 146: 1618–1619.
- Volberg R.A. (1994), “The prevalence and demographics of pathological gamblers: implications for public health”, *American Journal of Public Health*, 84: 237–241.
- Volberg R.A., Abbott M.W. (1997), “Gambling and problem gambling among indigenous peoples”, *Substance Use and Misuse*, 32(11): 1525–1538.
- Von Hattinberg H. (1914), “Analerotik, Angstlust und Eigensinn”, *Internationale Zeitschrift für Psychoanalyse*, 2: 244–258.
- Walker M.B. (1992a), “Irrational thinking among slot machine players”, *Journal of Gambling Studies*, 8(3): 245–261.
- Walker M.B. (1992b), *The psychology of gambling*, Pergamon, New York.
- Walker M.B., Dickerson M.G. (1996), “The prevalence of problem and pathological gambling: a critical analysis”, *Journal of Gambling Studies*, 12(2): 233–249.
- Walters G.D. (1994), “The gambling lifestyle: I. Theory”, *Journal of Gambling Studies*, 10(2): 159–182.
- Walther B., Hanewinkel R., Morgenstern M. (2013), “Short-term effects of a school-based program on gambling prevention in adolescents”, *Journal of Adolescent Health*, 52(5): 599–605.
- Wardle H. (2012), *Understanding self-exclusion—Profile, processes and improvements: Evidence and implications from a research study of online betting exchange users*, Responsible Gambling Council Discovery 2012 Conference, disponibile al sito internet: <http://www.responsiblegambling.org/docs/discovery2012/understanding-self-exclusion-profile-processes-and-improvements-evidence-and-implicationsfrom-a-research-study-of-online-betting-exchange-users.pdf?sfvrsn=12> (accesso verificato il 25/2/2018).
- Wardle H., Moody A., Griffiths M.D., Orford J., Volberg, R. (2011a), “Defining the online gambler and patterns of behavior integration: Evidence from the British Gambling Prevalence Survey 2010”, *International Gambling Studies*, 11: 339–356.
- Wardle H., Moody A., Spence S., Orford J., Volberg R., Jotangla D. (2011b), *British Gambling Prevalence Survey 2010*, Gambling Commission, Birmingham.
- Watson J.B. (1913), “Psychology as the behaviorist views it”, *Psychological Review*, 20: 158–177.
- Welte J.W., Barnes G.M., Wieczorek W.F., Tidwell M-C O., Parker J.C. (2004), “Risk factors for pathological gambling”, *Addictive Behaviors*, 29(2): 323–335.
- Welte J.W., Barnes G.M., Tidwell M-CO, Hoffman J.H. (2009), “The association of form of gambling with problem gambling among American youth”, *Psychology of Addictive Behaviors*, 23(1): 105–112.
- Westphal J.R., Rush J.A., Stevens L. (1998), *Problem and pathological gambling behaviors within specific populations in the State of Indiana*, Indianapolis: Indiana Family & Social Services Administration.
- Westphal J.R., Rush J.A., Stevens L., Johnson L. (2000), “Gambling behavior of Louisiana students in grades 6 through 12”, *Psychiatric Services*, 51(1): 96–99.
- Wheeler S.A., Round D.K., Wilson J.K. (2010), “The relationship between crime and electronic gaming expenditure: Evidence from Victoria, Australia”, *Journal of Quantitative Criminology*, 27(3): 315–338.

- Whelan J.P., Steenbergh T.A., Meyers A.W. (2010), *Gambling. Gioco d'azzardo problematico e patologico*, Giunti, Firenze.
- Williams R.J., Royston J., Hagen B.F. (2005), "Gambling and problem gambling within forensic populations: A review of the literature", *Criminal Justice and Behaviour*, 32(6): 665–689.
- Williams R.J., Wood R.T., Parke J. (2012), "History, current worldwide situation, and concerns with Internet gambling", in: Williams R.J., Wood R.T., Parke J. (a cura di) *Routledge International Handbook of Internet Gambling*, Routledge, London.
- Williamson Hyde L. (2007), *Developmental precursors of moral disengagement and mediator of early risk for antisocial behavior*, Pittsburgh, PA: University Press.
- Winters K.C., Rich T. (1998), "A twin study of adult gambling behavior", *Journal of Gambling Studies*, 14(3): 213–225.
- Winters K.C., Kushner M.G. (2003), "Treatment issues pertaining to pathological gamblers with a comorbid disorder", *Journal of Gambling Studies*, 19: 261–277.
- Wohl M., Gainsbury S., Stewart M., Sztainert T. (2013), "Facilitating responsible gambling: The relative effectiveness of education-based animation and monetary limit setting pop-up messages among electronic gaming machine players", *Journal of Gambling Studies*, 29: 703–717.
- Wong I.L.K. (2010), "Internet gambling: A school-based survey among Macau students", *Social Behavior and Personality*, 38: 365–372.
- Wood R.T., Griffiths M.D. (2008), "Why Swedish people play online poker and factors that can increase or decrease trust in poker web sites: A qualitative investigation", *Journal of Gambling Issues*, 21: 80–97.
- Wood R., Williams R. (2011), "A comparative profile of the Internet gambler: Demographic characteristics, game play patterns, and problem gambling status", *New Media & Society*, 13(7): 1123–1141.
- Wood R.T., Williams R.J., Lawton P.K. (2007a), "Why do Internet gamblers prefer online versus land-based venues? Some preliminary findings and implications", *Journal of Gambling Issues*, 20: 235–252.
- Wood R.T., Griffiths M.D., Parke J. (2007b), "Acquisition, development and maintenance of online poker playing in a student sample", *Cyberpsychology and behavior*, 10: 354–361.
- Wood R.T., Williams R.J. (2007), "Internet gambling: past, present, and future", in Smith G., Hodgins D.C., Williams R.J. (a cura di), *Research and measurement issues in gambling studies*, Elsevier Publishing, San Diego, California.
- Wood R.T., Williams R. (2010), *Internet gambling: Prevalence, patterns, problems and policy options*, Guelph, ON: Ontario Problem Gambling Research Centre.
- Wood R.T., Williams R.J., Parke J. (2012), "The relationship between problem gambling and Internet gambling", in Williams R.J., Wood R.T. and Parke J. (a cura di), *Routledge International Handbook of Internet Gambling*, Routledge, London.
- Woolley R. (2003), "Mapping Internet gambling: emerging modes of online participation in wagering and sports betting", *International Gambling Studies*, 3(1): 3–21.
- Worhunsky P.D., Malison R.T., Rogers R.D., Potenza M.N. (2014), "Altered neural correlates of reward and loss processing during simulated slot-machine fMRI in pathological gambling and cocaine dependence", *Drug Alcohol Depend*, 145: 77–86.
- Wray I., Dickerson M. (1981), "Cessation of high frequency gambling and "withdrawal" symptoms", *British Journal of Addiction*, 76: 401–405.
- Xuan Z., Shaffer H. (2009), "How do gamblers end gambling: Longitudinal analysis of Internet gambling behaviors prior to account closure due to gambling related problems" *Journal of Gambling Studies*, 25(2): 239–252.
- Yamagata S., Suzuki A., Ando J., Ono Y., Kijima N., Yoshimura K., Ostendorf F., Angleitner A., Riemann R., Spinath F., Livesley W., Jang K. (2006), "Is the genetic



- structure of human personality universal? A cross-cultural twin study from North America, Europe, and Asia”, *Journal of Personality & Social Psychology*, 90(6): 987–998.
- Yang S.-C., Huang K.-L. (2011), “Analyses of junior high school students’ online gaming experience and its relationship with self-concept, life adaptation and well-being”, *Journal of Educational Media & Library Sciences*, 48: 407–442.
- Yee N. (2006), “Motivations for play in online games”, *CyberPsychology & Behavior*, 9(6): 772–775.
- Zack M., Poulos C.X. (2009), “Parallel roles for dopamine in pathological gambling and psychostimulant addiction”, *Curr Drug Abuse Rev*, 2: 11–25.
- Zenaro G. (2006), “Gioco d’azzardo e criminalità”, *Rassegna Penitenziaria e criminologica*, (10)3: 81-149.
- Zane N.W.S., Huh-Kim J. (1998), “Addictive behaviors”, in Lee L.C., Zane N.W.S. (a cura di), *Handbook of Asian American psychology* (pp. 527–554), Sage Publications, Thousand Oaks, CA.
- Zapata M.A., Torres de G.Y., Montoya L.P. (2011), “Risk of pathological gambling Associated factors and mental disorders in youth from Medellin – Colombia”, *Adicciones*, 23: 17–25.
- Zavattiero C. (2010), *Lo stato bisca*, Ponte alle Grazie, Milano.
- Zinberg N.E. (1984), *Drug, Set and Setting. The Basis for Controlled Intoxicant Use*, Yale University Press, New Heaven and London.
- Zitzow D. (1996a), “Comparative study of problematic gambling behaviors between American Indian and nonIndian adults in a northern plains reservation”, *American Indian and Alaska Native Mental Health Research*, 7(2): 27–41.
- Zitzow D. (1996b), “Comparative study of problematic gambling behaviors between American Indian and nonIndian adolescents within and near a northern plains reservation”, *American Indian and Alaska Native Mental Health Research*, 7(2): 14–26.
- Zola I.K. (1967), “Observations on gambling in a lower-class setting”, in Herman R.D. (a cura di), *Gambling*, Harper & Row, New York.
- Zuckerman M. (1999), *Vulnerability to psychopathology: a biosocial model*, American Psychological Association, Washington, DC.
- Zurhold H., Verthein U., Kalke J. (2013), “Prevalence of problem gambling among the prison population in Hamburg, Germany”, *Journal of Gambling Studies*, 30(2): 309–319.



## Sitografia di riferimento

---

<http://amsdottorato.unibo.it/2443/>

<http://www.aams.gov.it>

<http://www.andinrete.it/portale/documenti/pdf/IFC-CNR%20giovani%202009.pdf>

[www.agenziadoganemonopoli.gov.it](http://www.agenziadoganemonopoli.gov.it)

<https://www.agimeg.it>

[http://www.ama.coop/userdata/news/allegati/dati\\_cnr1.pdf](http://www.ama.coop/userdata/news/allegati/dati_cnr1.pdf)

[http://www.cr.piemonte.it/dwd/organismi/osser\\_usura/2012/giocoazzardo.pdf](http://www.cr.piemonte.it/dwd/organismi/osser_usura/2012/giocoazzardo.pdf)

[http://www.digitalscholarship.unlv.edu/gaming\\_institute/2013/](http://www.digitalscholarship.unlv.edu/gaming_institute/2013/)

<http://www.drmarkgriffiths.worldpress.com>

[http://www.dspace.ucalgary.ca/bitstream/1880/1628/1/Gambling\\_and\\_crime.pdf](http://www.dspace.ucalgary.ca/bitstream/1880/1628/1/Gambling_and_crime.pdf)

[ec.europa.eu/internal\\_market/consultations/docs/2011/online\\_gambling/com2011\\_128\\_it.pdf](http://ec.europa.eu/internal_market/consultations/docs/2011/online_gambling/com2011_128_it.pdf)

<http://www.eurispes.eu/content/rapporto-italia-2005>

<http://www.eurispes.eu/content/rapporto-italia-2011>

<http://www.federserd.it/newsletter/files/articoli/1/Ricerca%20%20Sapienza%2020101.pdf>

<http://www.fhi.se/Documents/Vart-uppdrag/spel/SWELOGS/frukostseminarium-nov-2009-english.pdf>

[files.odobo.com/H2Report](http://files.odobo.com/H2Report)

<http://www.gamblingcommission.gov.uk/>

<http://www.gamblingcommission.gov.uk/UploadDocs/Contents/>

[http://www.gamblingcommission.gov.uk/UploadDocs/Contents/Documents/Machine%20Standards%20B3,%20B4,%20C%20and%20D%20\(Legacy%20machines\).pdf\\_aspx](http://www.gamblingcommission.gov.uk/UploadDocs/Contents/Documents/Machine%20Standards%20B3,%20B4,%20C%20and%20D%20(Legacy%20machines).pdf_aspx)

[http://www.gamblingcommission.gov.uk/UploadDocs/publications/Document/LCCP%20June%202007.pdf\\_aspx](http://www.gamblingcommission.gov.uk/UploadDocs/publications/Document/LCCP%20June%202007.pdf_aspx)

<http://www.gbgc.com/news/gbgc-s-global-gambling-report-2016>

[https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment\\_data/file/243515/9780108509636.pdf](https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/243515/9780108509636.pdf)

<https://www.Documents/Gaming%20Machine%20Permits%20Code%20of%20Practice%20Responses.pdf.aspx>

[http://images.auser.it/IT/f/img\\_biblioteca/img89\\_b.pdf](http://images.auser.it/IT/f/img_biblioteca/img89_b.pdf)

<http://www.ipresslive.it/comunicates/3576/gioco-online>

<http://www.ipresslive.it/comunicates/3576/gioco-online-il-mercato-cresce-del-13-grazie-a-casinò-games-e-scommesse-sportive>

[www.jamma.tv](http://www.jamma.tv)

<http://jgi.camh.net/index.php/jgi/article/view/3554/3514>

[www.lexgiochi.it](http://www.lexgiochi.it)

[www.moige.it](http://www.moige.it)

<http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs060249>

<https://www.ncjrs.gov/App/Publications/abstract.aspx?ID=108233>

[http://www.netnebraska.org/television/news/ne\\_connects/gambling/CasinòsCrime.pdf](http://www.netnebraska.org/television/news/ne_connects/gambling/CasinòsCrime.pdf)

[http://www.parlamento.it/611?shadow\\_organo=405316](http://www.parlamento.it/611?shadow_organo=405316)

[Planetpoker.com](http://Planetpoker.com)

<http://www.politicheantidroga.it/progetti-e-ricerca/relazioni-alparlamento/relazione-annuale-2012/presentazione.aspx>

<http://www.responsiblegambling.org/docs/discovery2012/understanding-self-exclusion-profile-processes-and-improvements-evidence-and-implicationsfrom-a-research-study-of-online-betting-exchange-users.pdf?sfvrsn=12>

[http://www.sosimpresa.it/userFiles/File/Documenti4/audizione\\_cnel\\_giochi\\_maggio\\_2011.pdf](http://www.sosimpresa.it/userFiles/File/Documenti4/audizione_cnel_giochi_maggio_2011.pdf)

<http://test.fipac.it/wp-content/uploads/2014/02/DOSSIER-FIPAC-ok.pdf>

## Ringraziamenti

---

Alla redazione della presente dissertazione hanno fornito un contributo importante più persone che ricordo in questa sede.

In primo luogo, vorrei ringraziare il Professor Henry N. Pontell per avermi concesso l'opportunità di trascorrere un periodo di studio presso la *John Jay College of Criminal Justice* (Dipartimento di Sociologia) di New York al fine di acquisire le prime nozioni teoriche necessarie all'elaborazione del progetto e alla stesura della prima parte della ricerca, favorendo i contatti con esperti americani sul tema delle componenti dell'azzardo.

In secondo luogo, un ringraziamento speciale lo rivolgo al Professor John D. Dombrink (*University of California – Irvine*) per il prezioso contributo fornito nella ricognizione delle più significative ricerche sulla dimensione criminologica e vittimologica del gioco d'azzardo presenti nell'analisi di sfondo.

I miei ringraziamenti vanno inoltre al Professor Peter Zabielskis (*University of Macau*) per avermi indirizzata nell'analisi delle politiche e degli interventi socio-sanitari nell'area dell'azzardo offerte nel contesto statunitense, illustrate nella prima parte della dissertazione ed utili ad una comparazione con il caso nazionale.

Rivolgo un sentito ringraziamento al Professor Costantino Cipolla per avermi guidata nel percorso accademico e nella crescita intellettuale con affetto.

*Last but not least*, ringrazio di cuore la Professoressa Susanna Vezzadini non soltanto per avermi supportato nell'elaborazione del presente lavoro, ma anche per il puntuale impegno dimostrato in qualità di docente e tutor accademico durante il mio percorso dottorale.