

UN RICERCA SUL GIOCO D'AZZARDO VISTO DAI NAPOLETANI  
**AGGIO I' A JUCÀ MA NUN TENG 'E SORDE**



Realizzazione: Eclectica, Istituto di ricerca e formazione, Torino

Responsabili della ricerca: Franca Beccaria, Sara Rolando

Rapporto di ricerca a cura di: Sara Rolando, Franca Beccaria

Gruppo di lavoro: Stefano Vecchio, Luigia Cappuccio, Chiara Cicala, Erminia Ambrosio, Anna Di Maro, Laura Koelliker, Silvana Caruso, Stefania Pacca, Giuseppe Pennacchio

Formazione intervistatori e conduzione focus group: Sara Rolando

Realizzazione interviste e codifica: Erminia Ambrosio, Anna Di Maro, Laura Koelliker, Stefania Pacca

Analisi testuale: Sara Rolando

Ricerca realizzata con il contributo della Regione Campania

**Napoli, Aprile 2018**  
**Gesco Edizioni**  
**ISBN 978-88-95004-44-0**

<b>1. PREFAZIONE - A che gioco giocano i servizi?</b> .....	<b>3</b>
<b>2. INTRODUZIONE</b> .....	<b>12</b>
<b>3. OBIETTIVI</b> .....	<b>15</b>
<b>4. METODI E CAMPIONE</b> .....	<b>17</b>
4.1 Strumenti .....	17
4.2 Reclutamento .....	17
4.3 Analisi.....	18
4.4 Descrizione del campione.....	19
<b>5. RISULTATI – INTERVISTE INDIVIDUALI</b> .....	<b>22</b>
5.1 Rappresentazioni .....	22
5.1.1 La dipendenza e il giocatore problematico.....	22
5.1.2 Il gioco non patologico e il giocatore controllato .....	24
5.1.3 I diversi tipi di gioco.....	26
5.1.4 I luoghi del gioco.....	30
5.2 Il processo di socializzazione .....	32
5.2.1 Primi ricordi.....	32
5.2.2 Prime esperienze.....	33
5.3 Le carriere di gioco.....	35
5.3.1 Dal gioco occasionale al gioco assiduo .....	35
5.3.2 Fattori di rischio e picchi di gioco .....	37
5.3.3 Fattori protettivi e strategie di controllo .....	40
5.3.4 Emozioni in gioco.....	42
<b>6. RISULTATI – FOCUS GROUP</b> .....	<b>44</b>
6.1 Definizione del problema .....	44
6.2 Cause .....	46
6.3 Soluzioni.....	48
<b>7. RIFLESSIONI CONCLUSIVE</b> .....	<b>51</b>
<b>BIBLIOGRAFIA</b> .....	<b>54</b>
<b>ALLEGATI</b> .....	<b>57</b>

## 1.PREFAZIONE - A che gioco giocano i servizi?

Luigia Cappuccio<sup>\*</sup>, Silvana Caruso<sup>\*\*</sup>, Chiara Cicala<sup>\*\*\*</sup>, Giuseppe Pennacchio<sup>\*\*\*\*</sup>, Stefano Vecchio<sup>\*\*\*\*\*</sup>

### Il gioco d'azzardo questo sconosciuto.

A leggere la stampa e la letteratura sul GAP, (Gioco d'Azzardo Patologico) ma anche i punti di vista di alcuni operatori ed "esperti" del settore, sembrerebbe che le nostre conoscenze sul fenomeno del gioco d'azzardo "cosiddetto" patologico, abbiano raggiunto già una completezza tale da consentire al mondo dei servizi e delle istituzioni pubbliche in generale, di poter delineare strategie di intervento efficaci e incisive.

In realtà, abbiamo dei seri dubbi che le cose stiano proprio in questi termini mentre riteniamo che siamo ancora all'inizio di un percorso pieno di insidie, di punti oscuri da mettere in luce e aspetti controversi da chiarire sia nell'ambito del dibattito pubblico e della ricerca che attraverso la realizzazione di pratiche innovative attente a evitare gli errori già commessi nella lunga storia degli interventi rivolti ai consumatori di sostanze psicoattive legali e illegali. Non intendiamo sottovalutare l'importanza delle molteplici esperienze condotte nel nostro paese, né gli studi e la letteratura sulle dipendenze da gioco d'azzardo. Pensiamo che siamo agli inizi e che le diverse analisi siano in via di elaborazione e di discussione pubblica e molte delle componenti sia sociali che culturali del fenomeno siano ancora da esplorare. Siamo in parte ancora in una fase di sperimentazione, per quanto in diversi casi avanzata, dell'insieme delle strategie pubbliche di intervento: quelle dei Comuni più orientate alla regolazione e regolamentazione dell'offerta di giochi e quelle dei Dipartimenti delle Dipendenze rivolte alla programmazione di servizi e azioni su tutto l'arco delle problematiche dei giocatori d'azzardo.

Inoltre, in questa fase di formazione di una opinione pubblica sulle tematiche relative ai risvolti problematici e patologici del gioco d'azzardo, è necessario aprire un confronto critico volto ad analizzare le influenze culturali e massmediali e l'impatto di queste sulle rappresentazioni del fenomeno all'interno della società civile e sugli stessi orientamenti nel mondo della politica e degli operatori del settore. In particolare ci preoccupa il rischio, per certi versi già attuale, della costruzione di una rappresentazione emergenziale e in parte etichettante del fenomeno e dei giocatori stessi che ci appare come un *déjà vu* di quanto è già accaduto a proposito del fenomeno delle droghe con i diffusi processi di stigmatizzazione dei consumatori e dei tossicodipendenti che, tra l'altro, hanno influenzato negativamente anche l'attività dei servizi per le dipendenze.

Quando il decreto Balduzzi attribuì ai servizi per le dipendenze le competenze istituzionali per il gioco d'azzardo patologico, ci fu un cambio di scenario: non ci trovavamo più in un campo indeterminato di esperienze, di attività, di teorie, di studi ma in un contesto nuovo che individuava chiaramente le responsabilità istituzionali. Da quel momento in poi, si poteva condividere o meno la scelta del governo ma era chiaro quale servizio doveva occuparsi dei giocatori che richiedevano aiuto. Nello stesso tempo, però non era chiaro in che modo, con quale modello organizzativo, con quali strumenti operativi. Certo ci sono di aiuto sia il modello diagnostico del DSM-5 (Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali) che i diversi test disponibili. Inoltre sono state costruite

---

\*Referente Dipartimentale del GAP e dei programmi nel "Centro Diurno Lilliput"

\*\* Responsabile UO SerD DSB n. 30 e del Centro Diurno "Arteteca"

\*\*\* Responsabile Nuovi Stili di Consumo e Progetto MamaCoca

\*\*\*\*Referente Gruppo di Imprese Sociali GESCO

\*\*\*\*\*Direttore del Dipartimento Dipendenze ASL NA1 Centro

diverse tipologie di giocatori tra le quali famosa è quella di Blaszczynsky elaborata sulla base dei percorsi eziopatogenetici. Ma bisognerà validare questi strumenti e nello stesso tempo recuperare tutte le competenze acquisite nel corso della lunga esperienza con le persone che usano sostanze psicoattive, per utilizzarle nel lavoro con i giocatori d'azzardo. Le esperienze accumulate nel lungo lavoro con i consumatori di droghe hanno favorito lo sviluppo di competenze professionali incentrate sulle relazioni, sull'accompagnamento e sulla valorizzazione delle risorse degli utenti preferendole agli strumenti standardizzati (quali test e diagnosi precostituite) e in alcuni casi ridefinendone l'uso. E siamo convinti che queste competenze debbano rappresentare la base culturale del nostro agire professionale con i giocatori d'azzardo e della nostra ricerca di innovazione degli strumenti operativi e dei modelli organizzativi.

Aggiungiamo che all'inizio del 2018 il GAP è stato inserito nel DPCM dei nuovi LEA e questo sicuramente rappresenta un ulteriore passo in avanti sul piano del diritto dei giocatori di accedere alle prestazioni. Ma la sensazione è che ci troviamo di fronte a un puzzle di iniziative normative che andranno riunificate e integrate nel corpo del quadro più generale della attuale legislazione in materia di droghe e dipendenze che dovrà recepire tutte le novità intervenute nel campo delle "cosiddette" dipendenze, compresa l'introduzione del GAP e della Riduzione Del Danno nei LEA.

In particolare, riteniamo che sia necessario condividere nel mondo dei servizi, in quello della ricerca, della società civile e con le stesse persone che giocano d'azzardo, una discussione pubblica, nell'ambito della promozione di azioni di comunità, sul significato che i diversi attori sociali attribuiscono al fenomeno complesso che definiamo gioco d'azzardo "patologico" e sulle relazioni più o meno "pericolose" tra le interpretazioni e le rappresentazioni culturali del mondo dei consumi di droghe e quelle in via di formazione del mondo del gioco d'azzardo, inquadrare attraverso uno sguardo culturale e antropologico comune.

La domanda che si pone direttamente a tutti noi che operiamo storicamente nei servizi per le dipendenze è quali sono le analogie tra il GAP e le dipendenze da sostanze e quali le eventuali differenze o specificità. Parte di questa domanda riguarda le analogie con i già ricordati processi di stigmatizzazione ed etichettamento culturale e sociale che hanno interessato i tossicodipendenti e in generale i consumatori di sostanze psicoattive nel corso del tempo, compresi quelli con modelli di consumo socialmente integrati. Come evitare questo rischio e con quali strumenti e azioni? E nello stesso tempo in che modo i nostri servizi e le nostre competenze professionali sono in grado di accogliere le richieste dei giocatori nella loro ricchezza senza imbavagliarle in un qualunque modello moralistico-giudicante o patologico e psicopatologico precostituiti?

Ed è all'interno di questi interrogativi che è nata l'esigenza di una ricerca come quella che presentiamo, orientata ad acquisire informazioni e conoscenze utili a orientare in modo più efficace e mirato i nostri interventi.

Precisiamo che procedere per interrogativi, rifuggendo dagli schemi esplicativi preformati e preconfezionati, costituisce per noi uno stile ermeneutico che ci è servito per riadeguare e innovare continuamente il sistema dei servizi e delle offerte alle nuove esigenze che ci vengono poste dai mutamenti del fenomeno.

### **Vi raccontiamo come stiamo provando a farlo a Napoli**

A Napoli la discussione intorno ai modelli e alle strategie dei servizi, che si è attivata all'interno del Dipartimento delle Dipendenze, è partita dalle riflessioni preliminari sinteticamente esposte che ci hanno portato a definire alcuni primi orientamenti:

1. Non intendiamo istituire nuovi servizi specialistici ma attiviamo e dispieghiamo tutte le risorse professionali e le tipologie di servizi che operano nel sistema per garantire un riferimento istituzionale chiaro e, per quanto possibile, efficace. Siamo stati contrari, in generale, a creare servizi specialistici per le diverse tipologie di consumatori (es. eroinomani, alcolisti, cocainomani etc.) in quanto ci sembrano a rischio di etichettamento di nuove “patologie” e ghettizzazione istituzionale. Siamo contrari, anche per evitare l’ulteriore rischio di creare utenti di serie A (i nuovi socialmente integrati) e di serie B (i vecchi marginali e stigmatizzati a vita). Naturalmente l’individuazione di un percorso specifico per i giocatori d’azzardo all’interno del circuito dei servizi già operanti ha tenuto conto delle diverse esigenze poste, ad esempio di tutela della riservatezza, e tale percorso viene rimodulato in relazione alle varie richieste che i giocatori riportano negli spazi di servizio a loro dedicati.

E’ importante chiarire che il modello organizzativo dei servizi che, come Dipartimento delle Dipendenze, abbiamo elaborato nel corso del tempo nella ASL NA1 Centro, si è diversificato sul versante degli obiettivi dell’intervento (cura, socio-riabilitazione, riduzione del danno e dei rischi) e sul versante degli interventi differenziati per diversi modelli di uso e consumo di sostanze psicoattive in genere. Ad esempio, rispetto agli obiettivi socio-riabilitativi e di accompagnamento abbiamo istituito Strutture Intermedie quali Centri Diurni e a breve residenzialità, che ampliano qualitativamente e integrano le attività dei SerD e degli interventi che si realizzano in collaborazione con le comunità terapeutiche.

Sul versante degli interventi rivolti ai diversi modelli di uso e consumo che si sono sviluppati nel corso degli anni, abbiamo attivato una Unità di Strada e una Struttura a bassa soglia o Drop-in per i consumatori di strada, italiani e migranti (modello di consumo marginale). Sul versante dei modelli di consumo socialmente integrati abbiamo attivato una Équipe mobile per la Riduzione dei rischi che interviene nei contesti del divertimento serale e notturno e un Servizio che abbiamo chiamato MamaCoca, caratterizzato da un’offerta flessibile di counseling individuale e gruppi di Auto Mutuo Aiuto nella logica del supporto tra pari ai consumatori cosiddetti socialmente integrati di cocaina, e in genere di sostanze psicoattive, che vivono una condizione di particolare criticità nelle relazioni tra consumi di sostanze e impegni e interessi della propria vita.

L’insieme di queste azioni e pratiche di servizio è inserita in una logica di sistema integrato dipartimentale che garantisce l’interazione funzionale tra tutti i diversi livelli organizzativi e funzionali.

All’interno di questo sistema e in coerenza con la sua logica che opera per obiettivi e diversificazioni organizzative adeguate ai diversi modelli di uso e consumo di sostanze, è stata individuata *un’articolazione trasversale di offerte di prestazioni dedicata ai giocatori d’azzardo*. Questo percorso delineato e dedicato per i giocatori d’azzardo prevede una prima accoglienza della domanda di aiuto presso le UO SerD che garantiscono orari e spazi specifici ed équipe dedicate. Gli operatori delle UO SerD operano una prima valutazione del caso e offrono prestazioni individuali e di gruppo e counseling familiari. Alcune UO SerD particolarmente attive hanno predisposto attività più specifiche di gruppi di giocatori e familiari come ad esempio è avvenuto nel territorio del DSB n. 27.

Nei casi di giocatori che presentano particolari problematiche di perdita del controllo del gioco, economiche, psicologiche, familiari e legate al contesto relazionale, abbiamo istituito due programmi di attività di accompagnamento e “socio-riabilitative” presso le Strutture Intermedie diurne che operano a livello sovradistrettuale, Centro Artoteca e Centro Lilliput. Tali strutture rappresentano due Poli cittadini all’interno dei quali operano operatori del Terzo Settore e delle UO SerD territoriali (UO SerD DSB n. 30 e UO SerD DSB n. 32) già impegnati per gli utenti con dipendenza da sostanze. In particolare sono stati attivati incontri di gruppo con giocatori e familiari,

gruppi di accompagnamento e di rielaborazione delle “scivolate”, gruppi che operano secondo la modalità del mutuo-aiuto nella logica del supporto tra pari, laboratori di animazione e socializzazione finalizzati al recupero delle competenze di gestione del tempo, operatori-tutor che operano sia con le famiglie che con i giocatori per recuperare competenze nella gestione economica-finanziaria. Le due Strutture Intermedie realizzano interventi di attivazione della comunità che vanno oltre l’orizzonte clinico e quello angusto preventivo tradizionale, per valorizzare e sostenere le risorse dei cittadini nel difendersi dai rischi del gioco d’azzardo patologico al di fuori di logiche allarmistiche e demonizzanti. Presso il Servizio MamaCoca sono accolti giocatori che consumano sostanze psicoattive come la cocaina con modelli e stili di consumo socialmente integrati.

Inoltre si è realizzata una collaborazione con la Federconsumatori per l’attivazione di sportelli territoriali di ascolto della popolazione. La Federconsumatori e altre realtà associative cittadine mettono a disposizione i loro servizi legali per i nostri utenti che richiedono un orientamento specifico. Infine in alcune realtà territoriali, alcune UO SerD, come ad esempio quella che opera nel DSB n. 33, è in corso una discussione a più voci insieme al Dipartimento delle Dipendenze, alle due Strutture Intermedie Arteteca e Lilliput e alle diverse realtà della società civile, volta a sviluppare su scala cittadina le azioni di comunità. Il processo partirebbe con la realizzazione di una ricerca-azione con i cittadini finalizzata ad attivare le risorse delle comunità al fine di promuovere un governo sociale-comunitario del fenomeno in grado di limitare i casi di evoluzione problematica e di creare dei veri e propri “anticorpi” comunitari verso diversi rischi collegati al gioco d’azzardo, guardando alle risorse collettive, ai punti di forza e non solo ai deficit.

### **La collaborazione con il Comune di Napoli**

Nell’ambito di questo impegno collettivo, che coinvolge diversi servizi e operatori del Dipartimento delle Dipendenze della ASL NA1 Centro, si è consolidato nel tempo anche il rapporto di collaborazione con il Comune di Napoli. In particolare, è stata molto interessante e coinvolgente la discussione sul senso e sugli obiettivi dei regolamenti e ordinanze comunali. Al di là della complessità dei percorsi istituzionali, delle relazioni e negoziazioni con i diversi attori, sia gestori delle sale giochi che associazioni impegnate nella società civile, l’elemento più interessante riguarda la condivisione della prospettiva raggiunta, orientata a introdurre misure di regolamentazione dell’offerta di giochi piuttosto che di proibizione e cioè in una logica volta alla regolazione sociale del fenomeno nella città.

Secondo questa prospettiva che non demonizza il gioco e nessun’altra realtà collegata, l’assunto di base è che riducendo e regolando l’offerta, rendendola meno pervasiva, regolamentando gli orari in modo da evitare interferenze con la vita quotidiana, si mettono i cittadini in condizione di poter scegliere e di valutare e contenere i rischi e di sapere quando fare ricorso ai servizi prima che la situazione gli sfugga di mano e, per quanto possibile, difendendosi dalle pressioni allarmistiche. Tale processo che opera su uno degli aspetti del contesto, quello della regolazione dell’offerta, riteniamo che, nel tempo, possa contribuire a innescare un processo “protettivo” sulla salute e sui contesti sociali e relazionali della popolazione in generale, nella direzione di introdurre delle difese collettive in grado di risolvere con strategie naturali i momenti critici nelle fasi iniziali, migliorando l’intercettazione precoce delle situazioni nelle quali la perdita del controllo del gioco sta diventando particolarmente problematica e limitando in generale il ricorso ai servizi ai casi più complessi e problematici. Tale strategia va vista insieme agli altri interventi sul contesto e in particolare a quelli più volte richiamati di comunità, che mirano agli aspetti culturali, relazionali e alle rappresentazioni sociali con il diretto coinvolgimento dei cittadini.

La prospettiva che stiamo delineando per i giocatori d’azzardo nell’ambito del sistema

Dipartimentale dei servizi della ASL NA1 Centro può essere guardata in contrappunto con quella del Comune di Napoli. Infatti l'articolazione dei percorsi nei diversi servizi del Dipartimento delle Dipendenze per il GAP descritta, segue una logica mirata a sostenere le risorse e le competenze apprese dei giocatori, e a offrire opportunità di apprendimento di nuove competenze rispetto alle aree della propria vita che sono diventate più critiche e "scompenstate" nella fase di perdita del controllo sul gioco e sulle diverse componenti collegate (soldi, lavoro, famiglia, amici). L'obiettivo è quello di recuperare la capacità di *controllare e autoregolarsi* sia astenendosi dal gioco sia limitandolo e ridimensionandolo all'interno degli interessi di vita della persona. Alle persone che giocano d'azzardo offriamo occasioni per apprendere nuove strategie per valutare i rischi e migliorarne la consapevolezza. Il principio che seguiamo è quello di guardare, piuttosto che ai deficit, alle componenti in equilibrio della persona, ai punti di forza, e di sostenerla e disporla verso la gestione e il superamento possibile dei punti di debolezza. La finalità è quella di ridimensionare l'invadenza e l'importanza nella propria vita del gioco d'azzardo con obiettivi individualizzati e realistici, accompagnando il giocatore a recuperare i propri interessi e impegni di vita inserendoli in una scala di priorità come più importanti. E' uno stile di lavoro e di servizio che abbiamo mutuato ed elaborato, attraverso tentativi ed errori e nel lungo lavoro con le persone che abbiamo incontrato che presentavano modelli diversi di dipendenza e uso problematico, in un confronto con gli studi disponibili nella letteratura internazionale. Questo stile di lavoro e la metodologia e la prospettiva più generale a esso collegate, ispirate alla RDD e alla sua ridefinizione attraverso la logica dell'autoregolazione e dell'apprendimento sociale, rappresenta il contesto all'interno del quale realizziamo il nostro contributo alla comprensione delle analogie e delle specificità tra le dipendenze da sostanze psicoattive e quelle da gioco d'azzardo.

L'integrazione tra il modello di intervento del Dipartimento delle Dipendenze della ASL NA1 Centro e le politiche del Comune di Napoli apporta un ulteriore contributo alla definizione e attuazione di una strategia integrata sul piano inter-istituzionale fondata su *una dialettica tra regolazione sociale del fenomeno e diffusione di competenze di autoregolazione* tra i cittadini che a vari livelli vivono una esperienza di gioco d'azzardo.

Siamo in una fase iniziale per poter fare una valutazione di questo processo e della prospettiva che lo orienta, ma pensiamo, intanto, che da una parte stia dando un contributo volto a evitare una nuova stigmatizzazione di una fascia ampia di cittadini napoletani e che dall'altra stia ampliando, e migliorando nel tempo, una offerta diversificata di azioni e di servizi per le diverse esigenze dei giocatori e delle loro famiglie.

### **Come siamo arrivati alla ricerca**

E' in questo contesto, come già accennato, che nasce l'idea di realizzare una ricerca che iniziasse a darci alcune informazioni qualitative sul fenomeno napoletano per avere elementi che nei contesti clinici ci sfuggono, ad esempio legati alle culture locali del gioco, anche considerando il mix tra tradizione ed emergenza della cultura consumistica legata alle diverse componenti di un mercato particolarmente aggressivo.

Inoltre ci interessava rilevare informazioni diverse da quelle riportate dalla maggior parte degli studi prevalentemente orientati a evidenziare gli elementi patologici, dati per scontati, e in qualche modo già predefiniti negli schemi delle stesse ricerche, che in alcuni casi sembrano riproporre una profezia che si autoavvera.

L'opportunità per attuare queste nostre idee e per trasformarle in un progetto concreto di ricerca ci è stata offerta da un finanziamento della Regione Campania, che in seguito a bando ha approvato il nostro progetto che ha consentito l'elaborazione e attuazione della ricerca.



Siamo partiti da due considerazioni:

1. la comunità scientifica, anche quella più sedotta dal modello patologico, ammette che la maggior parte dei giocatori adottano strategie di gioco cosiddetto responsabile;
2. diverse ricerche condotte tra i consumatori di sostanze psicoattive (cannabis, eroina, cocaina ...) incontrati nei cosiddetti setting naturali, cioè al di fuori dei servizi per le dipendenze, hanno messo in evidenza che l'uso o il consumo di una "droga" o sostanza psicoattiva in generale non implica meccanicamente la perdita del controllo e l'instaurarsi di quei processi che indichiamo con il nome di "dipendenza" ma anzi, nella maggior parte dei casi, queste persone non diventano dipendenti ma usano le sostanze secondo una oscillazione (un po' di più in certi momenti e un po' di meno in altri) seguendo traiettorie discontinue che realizzano un modello di autoregolazione.

A queste considerazioni va aggiunto quel fenomeno che Patricia e Jacob Cohen (Cohen e Cohen, 1984) hanno definito "**l'illusione del clinico**", per cui si accetta che la minoranza delle persone che frequentano un qualche servizio terapeutico rappresentino la popolazione più ampia di persone con quel medesimo disturbo.

Nel caso delle dipendenze si dà per scontato che la maggioranza delle persone che usano sostanze psicoattive ha o avrà le stesse caratteristiche di quella parte ristretta di persone che si rivolge ai Servizi per le dipendenze. Sarebbe come, per fare un esempio efficace, dire: poiché nei servizi pubblici osserviamo solo alcolisti tutte le persone che usano una sostanza alcolica sono o diventeranno alcolisti.

E come ha sostenuto T. Decorte (2000), questo modo di affrontare il fenomeno genera anche una "**illusione del ricercatore**", infatti "A seconda di dove si cerca e di che cosa si cerca, si troveranno differenti proporzioni di consumatori che risultano positivi a una qualche misurazione diagnostica di perdita di controllo" (Cohen e Sas, 1992).

Le due illusioni, del clinico e del ricercatore, sono ormai parte integrante anche della prospettiva con cui è inquadrato più frequentemente il gioco d'azzardo. Infatti le visioni prevalenti del fenomeno e la gran parte degli studi si riferiscono a giocatori in carico ai servizi o comunque in trattamento presso strutture cliniche.

## **Gioco, Set e Setting**

Le storiche ricerche di N. Zinberg (Drug, Set, and Setting, 1984, Yale University Press) con consumatori di eroina e di cannabis, come è noto, hanno portato alla elaborazione della nota triade: Drug, Set and Setting, che ha allargato i nostri orizzonti di lettura del fenomeno chiarendo che gli effetti e i rischi e danni delle sostanze psicoattive sono da ricercare non solo nella farmacologia ma anche nello stato psicologico-esistenziale ed emotivo, e nel contesto costituito dalle leggi, le influenze culturali, le norme sociali formali e informali e luoghi diversi nei quali si realizza il consumo.

In analogia riteniamo utile adottare la triade di Zinberg riadattandola al contesto: Gioco, Set e Setting. Come abbiamo visto la componente soggettiva (Set) e quella culturale e normativa, nel caso del gioco la pervasività dell'offerta legata alla scarsa regolazione da parte delle leggi, ma anche le norme sociali informali per il "gioco responsabile" (Setting) sono importanti per uno sguardo ampio sull'insieme complesso del gioco d'azzardo patologico.

Mettendo insieme le due aree di considerazioni su esposte con la prospettiva di Zinberg, riformulandole come interrogativi, abbiamo ipotizzato di realizzare una ricerca rivolta sia a soggetti in carico ai servizi che a soggetti non in carico contattati nei setting naturali dei giochi d'azzardo cittadini.

## Ricercare insieme

Uno degli elementi più interessanti dell'esperienza della ricerca riguarda lo stile del lavoro in comune che abbiamo condiviso "naturalmente" con le ricercatrici di Eclectica, l'ente individuato per la costruzione del disegno della ricerca, la direzione e il coordinamento delle diverse fasi attuative compresa l'elaborazione finale del report. Sia nella elaborazione del disegno della ricerca che nel corso della sua attuazione concreta si è creata un'atmosfera collaborativa tra le ricercatrici di Eclectica: le dott.sse Franca Beccaria e Sara Rolando, le operatrici e gli operatori del Dipartimento Dipendenze della ASL NA1 Centro (Luigia Cappuccio, Silvana Caruso, Chiara Cicala, Stefano Vecchio), il rappresentante di GESCO, l'ente del terzo settore partner (Giuseppe Pennacchio) e le brave intervistatrici (Erminia Ambrosio, Anna Di Maro, Laura Koelliker, Stefania Pacca). Questo stile cooperativo caldo, che non ha eluso discussioni e confronti serrati, ha rappresentato, secondo noi, un punto di forza centrale di questa esperienza che ha permesso che, anche con un budget contenuto, si potesse realizzare uno studio innovativo e rigoroso. Un incontro particolarmente felice e fattivo con le due ricercatrici di Eclectica che, pur lavorando a Torino a lunga distanza da Napoli, sono riuscite a ridurre le distanze grazie a questo stile di cooperazione che si è espresso attraverso relazioni significative completamente diverse dall'immagine stereotipata del ricercatore freddo, tipico di altri orientamenti che non avrebbe permesso di realizzare questo tipo di ricerca che ha coniugato innovazione, cooperazione e rigore metodologico.

Rimandiamo al rapporto della ricerca per tutto quanto riguarda la descrizione specifica e il commento dei dati articolati emersi. In questa sede ci sembra importante sottolineare, tra i diversi aspetti interessanti che la ricerca mette in luce per il nostro lavoro ma anche per le altre istituzioni ed enti del terzo settore e dell'associazionismo, l'emergere, tra le percezioni delle persone che giocano e che sono state intervistate, almeno di due elementi:

- traiettorie del gioco discontinue caratterizzate da picchi e diminuzioni nel ricorso ai giochi d'azzardo che mettono in discussione l'idea di percorsi lineari che condurrebbero dal gioco d'azzardo controllato al gioco d'azzardo incontrollato;
- strategie di autoregolazione, adottate nell'ambito delle traiettorie discontinue oltre che in quelle più costanti di gioco controllato che si esprimono, con modalità anche diverse, secondo una logica comune che può essere esemplificata come una competenza, non sempre consapevole, nel saper valutare i rischi, limitare la frequenza del gioco, verificare la spesa, mantenere gli impegni e gli interessi della propria vita in modo da evitare che il gioco diventi l'interesse prevalente. In momenti di crisi le strategie oscillano dall'astenersi totale dal giocare, all'interruzione, alla limitazione, al ridimensionamento del significato e del peso del gioco d'azzardo nella vita della persona. Tali pratiche sono inquadrabili nella prospettiva dell'apprendimento sociale nei setting naturali già descritte negli studi condotti tra i consumatori di sostanze psicoattive legali e illegali.

In questo senso condividiamo, in parte, le osservazioni di M. Croce (2017) sull'ambiguità del concetto di gioco responsabile: "Il presupposto è quello che si tratti di una responsabilità condivisa da parte di più soggetti: il legislatore, l'industria del gioco e il giocatore". Ma in Italia "È stato assunto il concetto di gioco responsabile solo relativamente alla responsabilità del giocatore..." In coerenza con quanto prima detto noi preferiamo parlare di *controllo e di autoregolazione* in quanto il concetto di responsabilità ci sembra, proprio per le considerazioni riportate di M. Croce, carico di imperativi morali. La stessa definizione di giocatore sociale o consapevole ci sembra discriminante tra chi ha una capacità e chi no e tradisce una impostazione fondata sull'idea che vi siano predisposizioni psicologiche e genetiche attualmente non dimostrate, idea che, e dal nostro punto di vista, è rischiosa nell'ambito del lavoro dei servizi.

Adottare la prospettiva dell'autoregolazione e dell'apprendimento sociale significa per noi utilizzare un modello operativo che pur sostenendo i punti di forza, le risorse e le competenze acquisite, e

incentivando e promuovendo l'apprendimento di nuove competenze nel controllo del gioco, nella logica dell'empowerment, operi anche sulle influenze esterne culturali e socio-economiche proprio per rendere consapevole la persona delle altre "responsabilità" in gioco con la finalità di alleggerirla e liberarla dal peso degli stigmi (spesso annidati nei modelli patologici e neurobiologici) che le assegnano appunto tutte le responsabilità.

Sul piano dell'efficacia dell'intervento questa prospettiva, ancora in fase di verifica nel gioco d'azzardo patologico, ha il vantaggio di affrontare i punti di debolezza, i "deficit", anche quando si presentano in modo particolarmente critico ed emergenziale, in modo attivo e positivo prendendo in considerazione tutte le risorse individuali, relazionali e di rete a disposizione (da quelle familiari, amicali, delle associazioni antiusura etc.) non rinunciando a operare con l'individuo e tenendo presenti tutti gli strumenti professionali a disposizione (sostegno psicologico, psicoterapie, programmi nei centri diurni, esperienze residenziali etc.). Siamo consapevoli che le funzioni dei servizi rappresentano solo un pezzo e nemmeno il più importante sul piano del governo del fenomeno, anche se rilevante sul piano della salute pubblica, e che la strategia di intervento richiede un arco ben più ampio di misure sul piano legislativo mirate a regolamentare sul piano nazionale e non solo comunale l'offerta dei giochi, di azioni di tipo culturale non centrate sull'emergenza e sulla demonizzazione, che dovrebbero coinvolgere i mass media, di interventi di riattivazione del tempo libero con offerta di giochi alternativi e di politiche articolate di welfare più incisive. Lo ricordiamo in quanto in alcuni casi sembra che il mito del guadagno facile e il fenomeno diffuso della povertà, individuati dalla comunità scientifica e dai mass media come fattori di rischio e incentivanti, siano considerati quasi attributi dei singoli o dei giocatori di particolari aree del paese, come il meridione, piuttosto che come fattori sociali ed economici di setting.

Ricordando la triade di Zinberg siamo consapevoli, quindi, che l'impegno istituzionale e sociale non può ridursi a una generica trasposizione della lotta alla droga verso il gioco d'azzardo ma richiede una ben più articolata strategia pubblica, mirata a regolare il fenomeno per renderlo meno pervasivo e nello stesso tempo a rinforzare e attivare le risorse della comunità dei cittadini e della rete dell'associazionismo che a vari livelli opera nella città.

E' l'importanza del Setting, sia per comprendere i fenomeni che nell'elaborare strategie protettive e proattive tra la cittadinanza.

I risultati di questa ricerca che presentiamo ci danno una serie ricca e molteplice di indicazioni e di stimoli in questo senso e rientrano in quel filone di ricerche di tipo qualitativo anche realizzate nei setting naturali, ancora poco diffuse in Italia. Il nostro impegno si orienterà a promuoverne altre con la collaborazione della Regione Campania.

Noi riteniamo che le esperienze italiane accumulate nelle diverse e ricche esperienze rivolte ai consumatori di droghe e sostanze psicoattive e ai giocatori d'azzardo possano delineare un percorso originale verso una via italiana alle politiche pubbliche verso il Gioco d'Azzardo Patologico.

## **Bibliografia essenziale**

- Cohen P., Cohen J.. “The Clinician’s Illusion”. *Archives of General Psychiatry*, 41 (1178-1182), 1984.
- Cohen P., Sas A., *Loss of control over cocaine: Rule or exception?* CEDRO, Amsterdam 1992.
- Croce M., La banalizzazione dell’azzardo. Da Roulettenburg alla VLT, in (a cura di) Forleo C., Mignego G., *Lose for life*. Altra Economia, Milano, pag. 102, 2017
- Decorte T. *The Taming of Cocaine. Cocaine use in European and American Cities*. VUB University Press, 2000.
- Zinberg N., *Drug, Set, and Setting. The Basis for Controlled Intoxicant Use*. Yale, University Press, 1984.
- Zuffa G., Ronconi S. (a cura di). *Droghe e autoregolazione. Note per consumatori e operatori*. Ediesse, 2017
- Vecchio S., Verso un sistema flessibile, nomade e meticcio dei servizi per i consumatori di sostanze psicoattive, *Medicina delle Dipendenze*, 19., 2015.

## 2.INTRODUZIONE

Secondo i dati della H2GC - la più grande agenzia che si occupa di raccolta ed elaborazione dei dati relativi all'industria del gambling - riportati dall'Economist<sup>1</sup>, l'Italia è il sesto Paese al mondo per spesa annua pro-capite, il quarto per soldi complessivamente persi dai giocatori in un anno (circa 17 miliardi di euro nel 2013). Secondo i dati che il Ministero dell'Economia ha diffuso in risposta a un'interrogazione parlamentare, nel 2016 il flusso di imposte del settore gioco ha superato i 10 miliardi di euro, la maggior parte dei quali (5,8 miliardi) proviene dai cosiddetti apparecchi da divertimento e intrattenimento, cioè slot machine e video-lotterie, o VLT, il resto dal gioco del Lotto (1,8 miliardi), dal Gratta e Vinci (1,3 miliardi) e dal SuperEnalotto (0,47 miliardi). Secondo i dati elaborati da Avviso Pubblico sulla base di quelli forniti dall'Agenzia dei Monopoli<sup>2</sup>, la raccolta è cresciuta costantemente, passando dai 47,5 del 2008 ai 96 miliardi di euro del 2016.

Sebbene sia perlopiù dato per scontato che questo forte aumento della spesa nel settore, conseguente al progressivo e costante processo di liberalizzazione iniziato negli anni Novanta (Rolando e Scavarda 2016), abbia determinato un aumento dei problemi legati al gioco (Fiasco 2010; Bastiani et al. 2013; Bastiani et al. 2015), i dati epidemiologici sono disponibili solo dagli anni Novanta e sono soggetti a debolezze che non li rendono pienamente confrontabili né generalizzabili. Si tratta infatti di dati frammentari per la diversità dei metodi e degli strumenti di raccolta impiegati, dei target e degli intervalli di tempo considerati (Diecidue 2009). Un altro motivo di discrepanza dei dati risiede nella labilità dei confini tra gioco "normale", "a rischio" e "patologico" (DPA 2015). Il gioco a rischio, che costituisce una sorta di stato intermedio caratterizzato da un aumento del tempo e della spesa dedicati al gioco, può essere ulteriormente inteso o come categoria omogenea (si veda ad esempio il test SOGS-RA – *South Oaks Gambling Screen*, adattato per gli adolescenti) o come comprendente due gradazioni diverse: basso rischio e rischio moderato (secondo il CPGI – *Canadian Problem Gambling Index*, rivolto alla popolazione generale). I dati di prevalenza di cui disponiamo relativi ai "giocatori a rischio" sono dunque solo delle stime, che variano dall'1,3% al 3,8%, così come quelli relativi ai "giocatori patologici" che variano dallo 0,5% al 2,2% (DPA 2015). Secondo altre classificazioni, un giocatore viene definito "problematico" se il suo modo di giocare comporta conseguenze personali, familiari e sociali negative (Brooker et al. 2009; Raylu and Oei 2002). Anche la nuova versione del DSM V (American Psychiatric Association 2013), che ha riclassificato il gioco d'azzardo nell'area delle dipendenze e sostituito il termine "patologico" della precedente versione con "problematico" (*disordered gambling*), non separa più l'abuso dalla dipendenza, ma misura il disturbo su un continuum da lieve a grave, secondo un elenco di undici sintomi.

Secondo l'IPSAD 2013-2014 (DPA 2015), che rappresenta il data-set metodologicamente più solido a livello di popolazione generale (15-64 anni), il 42,9% degli Italiani ha giocato almeno una volta nell'ultimo anno. Tra i giocatori così definiti, meno del 15% ha un profilo a basso rischio, il 4% ha un profilo a rischio moderato, l'1,6% ha un profilo definitopatologico. Quest'ultima categoria risulta leggermente in crescita negli ultimi 6 anni. In linea con gli studi internazionali, il gioco, sia normale che a rischio, coinvolge anche in Italia più i maschi che le femmine (ibidem). E' anche dimostrato però che l'età media delle donne giocatrici è più elevata di quella degli uomini, fatto che potrebbe spiegarsi con un coinvolgimento più tardivo delle donne nel gioco, in età adulta (Bastiani et al. 2015).

---

<sup>1</sup><http://www.economist.com/blogs/graphicdetail/2014/02/daily-chart-0>

<sup>2</sup> <http://www.avvisopubblico.it/home/documentazione/gioco-dazzardo/i-dati-ufficiali-sul-gioco-dazzardo-nel-2016-in-italia/> Avviso Pubblico è un'associazione che ha la finalità di mettere in collegamento gli Amministratori pubblici che concretamente si impegnano a promuovere la cultura della legalità democratica nella politica e nella Pubblica amministrazione.

Le lotterie istantanee e i Gratta e Vinci sono i tipi di gioco preferiti in tutte le coorti di età, seguite dal Lotto e dal Superenalotto e dalle scommesse sportive (DPA, 2015). Tuttavia è evidente che le preferenze dei giocatori italiani stanno cambiando a favore dei cosiddetti “nuovi giochi”, quali gli apparecchi da intrattenimento (slot e VLT) e i giochi online, più popolari tra i giovani che nella popolazione generale (Gandolfo & De Bonis 2013). Anche il genere influisce sulle preferenze: mentre gli uomini sono più orientati ai giochi di strategia (scommesse, poker) le donne, così come le ragazze (ESPAD 2017), sembrano prediligere quelli d’alea, come le lotterie istantanee (Bastiani et al. 2015). I luoghi di gioco preferiti sono le tabaccherie, scelte da circa il 50% dei giocatori, le abitazioni private (30%) e le sale scommesse (20%, soprattutto uomini).

I giocatori definiti “problematici”, secondo l’IPSAD, sembrano giocare più di quelli “sociali” o a “basso rischio” ai Gratta e Vinci e alle lotterie spontanee (60%), alle scommesse sugli eventi sportivi (46%), e a “Texas poker” (un terzo). Nel complesso tendono più degli altri a giocare a diversi giochi. Mostrano anche percentuali più elevate di chi gioca online o frequenta le sale scommesse, e spendono mediamente più soldi: il 40% spende in un mese più di 50 euro, il 38% tra 11 e 50 euro, e solo un quarto meno di 10 euro (DPA 2015).

I dati nazionali nascondono però delle differenze geografiche molto spiccate: le Regioni meridionali dove la prevalenza dei giocatori è più elevata – Campania, Puglia, Calabria e Molise – sono anche quelle in cui sono più frequenti i giocatori che corrispondono al profilo definito “patologico” (Bastiani et al. 2015; Zavattiero 2010). Questo sembrerebbe suggerire che laddove più si gioca si corrono anche maggiori rischi, anche se ciò non è vero per tutte le Regioni (Colasante et al. 2013).

Le differenze geografiche potrebbero essere legate sia alla diversa tradizione legata al gioco, storicamente diffuso nelle regioni meridionali ma non in quelle settentrionali, sia al fatto che laddove c’è maggiore instabilità economica le persone tendono a giocare di più (Croce et al. 2009; Gori et al. 2014). In linea con la tesi che esiste una correlazione negativa tra la propensione al gioco e il livello socioeconomico, avere un livello di istruzione superiore è un fattore protettivo rispetto al rischio di incorrere in problemi legati al gioco (Bastiani et al. 2013). In ogni caso sembra che il gioco funga da moltiplicatore delle disuguaglianze sociali, poiché nel sud e nelle isole le persone spendono somme di denaro relativamente più elevate che al nord, e, soprattutto, maggiori di quelle che possono permettersi. Questo ragionamento è valido anche per i giovani, infatti nelle regioni meridionali si concentrano maggiormente i giovani con un profilo di gioco a rischio o problematico (Molinari et al. 2014; ESPAD 2015).

Secondo il Libro Blu dell’Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (2017), la Campania è tra le regioni in Italia con la maggior concentrazione di luoghi in cui è possibile giocare d’azzardo. Ad esempio si trova al primo posto per numero di sale bingo (n. 28, a pari merito con Lazio e Sicilia), per numero di punti scommessa (1.551) e per il numero di punti e negozi di gioco sportivo (rispettivamente 804 e 347), mentre è al secondo posto, dopo la Lombardia che ha quasi il doppio degli abitanti, per numero di ricevitorie e punti vendita lotterie (rispettivamente 3.415 e 5.958), per numero di slot-machine (41.876) e numero di esercizi dotati di slot (8.649). La raccolta del 2016, pari a 7.291 milioni di euro, si colloca al terzo posto in Italia, dopo Lombardia e Lazio, regioni con un PIL annuo decisamente più alto (quello lombardo nel 2016 è più del doppio di quello campano). I dati di raccolta relativi al gioco del bingo sono i più alti a livello nazionale, così come quelli relativi ai giochi a base sportiva e alle scommesse virtuali. I soldi effettivamente persi dai giocatori nel 2016 sono pari a 1.779 milioni di euro.

E’ evidente dunque che la natura dei problemi legati al gioco non si limita a quelli individuali, esperiti dai giocatori cosiddetti “patologici” o “problematici”, ma coinvolge anche i giocatori che possono non rispondere ai criteri diagnostici della dipendenza o patologia in senso stretto. Inoltre il gambling può avere un impatto negativo, più in generale, sull’economia e sul benessere delle

comunità locali, sia perché sottrae risorse ad altri beni e servizi (ad esempio alla fruizione di prodotti culturali) sia perché porta al deterioramento dei luoghi dove si concentrano le attività di gioco (Dotti, 2013). Basti pensare alle relazioni che intercorrono tra gioco, usura e gioco illegale. La “Relazione sulle infiltrazioni mafiose e criminali nel gioco lecito e illecito”, promossa dalla Commissione Anti-Mafia e dalla Commissione Affari sociali della Camera e approvata dalla Camera dei deputati nel 2017, ha evidenziato tanti e diversi modi in cui le organizzazioni criminali penetrano nel mercato del gioco legale e lo sfruttano, al di là della funzione di riciclaggio del denaro proveniente da attività illecite. Oltre alle “tradizionali” estorsioni imposte agli esercenti, sono citate l'imposizione di video-poker, l'infiltrazione nel gioco legale attraverso prestanomi o la partecipazione finanziaria e la gestione di siti di scommesse non autorizzati.

Se lo Stato su questa partita non ha ancora adottato una legislazione nazionale omogenea e sistematica, né ha preso una posizione volta chiaramente a limitare la diffusione del gioco d'azzardo (Rolando e Scavarda 2016), molti Comuni italiani si sono invece mossi da tempo, introducendo regolamenti locali atti a salvaguardare la salute pubblica (Jarre 2015). Tra questi c'è il Comune di Napoli, che nel 2015 ha approvato all'unanimità un regolamento che introduce una drastica riduzione degli orari di apertura delle sale gioco e di funzionamento degli apparecchi da gioco (slot e VLT), oltre a imporre delle distanze di sicurezza dei luoghi di gioco da una serie di punti sensibili. Il provvedimento relativo agli orari, che era stato oggetto di ben dodici ricorsi al TAR, è diventato effettivo a partire da agosto 2017. Il regolamento, che ha ovviamente suscitato tra gli stakeholder da un lato apprezzamento e dall'altro lato forti critiche, è dunque oggi più che mai al centro di un importante dibattito locale.

In questo particolare momento storico, e a fronte della marcata diffusione del gioco d'azzardo nel territorio regionale confermata dai dati precedentemente presentati, il presente studio muove dalla necessità di indagare meglio il fenomeno a livello di comunità locale, al fine di individuare le strategie di intervento più efficaci nell'ambito delle attività del Dipartimento delle Dipendenze della ASL NA1 Centro e fornire possibili suggerimenti all'insieme delle politiche. Le opinioni e le rappresentazioni dei giocatori, “problematici” e non, così come quelle degli altri attori sociali che a vario titolo vengono a contatto con i giocatori, rappresentano in questo senso un punto di vista privilegiato per comprendere il fenomeno, e un punto di partenza indispensabile per costruire strategie di intervento innovative e aderenti alle esigenze dei giocatori, in grado di affrontare la molteplicità delle problematiche legate al gioco d'azzardo patologico, e libere dai pregiudizi e dagli stereotipi che spesso accompagnano i discorsi sulle dipendenze.

### 3.OBIETTIVI

Paragonata alla mole di ricerche sulle cosiddette “dipendenze da sostanze”, la ricerca sul gambling - anche quella internazionale - è decisamente più recente e limitata, anche se sta crescendo in modo esponenziale. Per lo più è costituita da studi quantitativi, che non sono in grado di rendere conto della complessità del fenomeno. Le spiegazioni di conseguenza tendono a focalizzarsi principalmente sulle caratteristiche individuali (tratti di personalità e fattori psicologici): una tipica distinzione è quella tra *sensationseeker* - coloro cioè che giocano alla ricerca di forti emozioni - ed *escaper*, che nel gioco trovano una via di fuga dalla realtà. Al contrario, solo una minoranza di studi si concentrano sui fattori culturali, sociali e ambientali che influenzano i comportamenti di gioco. Inoltre i dati delle *survey* tendono a rappresentare i diversi gruppi di giocatori (in particolare quelli definiti problematici) come insiemi “discreti”, fissi, in linea con una interpretazione diffusa del gambling come malattia cronica e progressiva. Studi più recenti hanno invece dimostrato che i problemi legati al gioco sono a carattere transitorio, variabile e multidirezionale (LaPlante et al 2008; Slutske 2003; Abbott et al. 2004). Uno studio longitudinale di cinque anni condotto in Inghilterra con metodi qualitativi ha dimostrato ad esempio che le traiettorie di gioco stabili non sono la norma, mentre i comportamenti di gioco, “problematici” e non, possono aumentare, diminuire, o, più facilmente, mostrare un comportamento non lineare, caratterizzato da periodi in cui i problemi legati al gioco sono più acuti, alternati a periodi in cui il gioco è maggiormente sotto controllo (Reith&Dobbie 2012). I cambiamenti vengono riportati a diversi fattori, che si intersecano e possono avere un impatto diverso sui diversi individui. Ad esempio gli eventi di vita (inizio o fine di una relazione, perdita di una persona cara...), le frequentazioni sociali (ad esempio un cambiamento nelle cerchie amicali) e la situazione finanziaria (ad esempio un aumento delle disponibilità economiche) possono determinare sia un aumento che una riduzione del gioco. Altri fattori sembrano avere un impatto meno variabile, in particolare l’uso delle slot-machine e la precarietà lavorativa sono più spesso legati a carriere di gioco a picchi o progressive, mentre avere delle buone reti sociali (in particolare la presenza di persone significative, familiari e amici, che svolgono un ruolo di controllo e di motivazione), così come avere un impiego stabile, assumono un ruolo significativo nelle narrazioni che descrivono un periodo di astensione dal gioco o il mantenimento del controllo. Reith e Dobbie (2012) concludono che il loro campione rappresenta una particolare configurazione di norme culturali e di opportunità di gioco, alcune delle quali possono essere generalizzabili al di là del tempo e del luogo specifico, mentre altre lo sono meno, perché sono legate alle specificità del contesto ambientale. Al di là di ciò, il risultato principale di questa ricerca, è che il gioco definito come problematico non è una condizione permanente e stabile e che i giocatori non sono rappresentabili come “tipi” particolari di persone. L’invito è dunque quello di **indagare i modelli di comportamento di gioco piuttosto che i tipi di giocatori, considerandoli come fasi di una traiettoria più ampia non necessariamente lineare, e prendendo in considerazione l’influenza dei fattori sociali e ambientali, oltre che le caratteristiche individuali.**

A partire da queste considerazioni, l’obiettivo della presente ricerca è quello di comprendere meglio i modelli di comportamento che caratterizzano i giocatori napoletani e i fattori - personali, socioculturali e ambientali - che impattano sulle loro traiettorie di gioco, nel senso di una riduzione o di un aumento del rischio. Andremo così a indagare le circostanze in cui si tende a perdere il controllo ma anche le strategie attraverso le quali si mantiene o si recupera il controllo e si valutano i rischi. Il riferimento teorico è alla prospettiva del corso di vita dove la biografia è vista come un processo dinamico, costruito da una molteplicità di carriere (traiettorie) che si interconnettono, sovrappongono e cambiano nel tempo (Saraceno 1986; Olagnero e Saraceno 1993). Accanto alle carriere tradizionali che compongono le varie dimensioni dell’esistenza (familiare, amicale,



formativa, lavorativa, amicale, biologica) il gioco può essere considerato e indagato come una vera e propria carriera (o traiettoria di vita) il cui percorso è influenzato da eventi che determinano il cambiamento di stato nella carriera stessa e dall'intersecarsi con l'evolversi con le altre carriere (Negri 1993). Alcuni di questi eventi possono avere la caratteristica di eventi critici o problematici, per il fatto che di fronte ad essi le abituali modalità di funzionamento dell'individuo non sono più adeguate. Sono quelli che in sociologia si definiscono "eventi spiazzanti" e che richiedono alle persone la cosiddetta capacità di *coping*, cioè di elaborare delle modalità di adattamento (Meo 2000).

Nell'ambito delle carriere che descrivono il gioco o altri comportamenti compulsivi, particolare importanza assume il processo di socializzazione, perché rappresenta il modo più importante in cui una cultura si riproduce trasmettendo alle nuove generazioni le "norme sociali", cioè le attitudini e le convinzioni ampiamente condivise da una società in riferimento a uno specifico comportamento (Velleman 2009). A questo proposito è bene sottolineare che l'osservazione e l'imitazione giocano un ruolo centrale anche più importante delle esperienze dirette e personali (Bandura 1977). Possiamo quindi affermare che attraverso il processo di socializzazione i bambini acquisiscono conoscenze, atteggiamenti e aspettative nei confronti del gioco prima ancora di avere giocato personalmente.

## 4.METODI E CAMPIONE

### 4.1 Strumenti

Tra agosto 2016 e gennaio 2017 quattro psicologhe dei servizi per le dipendenze appositamente formate hanno condotto 42 interviste individuali in profondità, sulla base di una traccia di intervista semi-strutturata (Allegato 1) finalizzata a ricostruire le traiettorie biografiche dei giocatori, con particolare attenzione a indagare:

- le “carriere di gioco”
- gli eventi di vita a esse collegati
- le strategie di controllo e di autoregolazione e i fattori, interni ed esterni, che portano alla perdita del controllo
- l’influenza dei contesti di gioco e di vita frequentati.

La traccia è stata utilizzata in maniera flessibile, allo scopo di adattarla al linguaggio e all’esperienza dell’intervistato, in modo da stimolare una narrazione spontanea che lasciasse emergere il più possibile la sua storia personale e la sua visione del fenomeno. Per effettuare un controllo del campione in termini di profilo di rischio, al termine dell’intervista è stato somministrato il CPGI (Canadian Problem Gambling Index)<sup>3</sup>, un breve questionario di screening validato che è stato adattato e validato anche a livello nazionale (Colasante et al. 2013). La durata media delle interviste è stata di circa 45 minuti.

Oltre alle interviste è stato realizzato un focus group, una tecnica che si caratterizza per l’importanza dell’osservazione e dell’analisi delle interazioni tra i partecipanti oltre che dei contenuti della discussione (Corrao 2005). Sono stati coinvolti 12 testimoni privilegiati del territorio provenienti da diversi settori istituzionali e comparti produttivi. L’obiettivo del focus group era quello di cogliere, attraverso il confronto tra i principali stakeholder, i diversi punti di vista sul gioco d’azzardo: come viene definito, che impatto ha sulla comunità locale e quali sono i fattori protettivi e di rischio, in relazione a eventuali conseguenze negative, tipici del contesto territoriale (Allegato 2). In virtù dell’eterogeneità dei partecipanti, la conversazione di gruppo può essere considerata un’istantanea del dibattito locale sul tema. Il confronto diretto tra i partecipanti ha permesso infatti di cogliere i diversi punti di vista sul fenomeno e le dinamiche che sottendono i rapporti tra i diversi portatori di interesse, le retoriche, le argomentazioni più accreditate e quelle più contestate.

L’intervista è stata condotta da un sociologo, mentre una responsabile del servizio per le tossicodipendenze, che ha anche provveduto a individuare e invitare i potenziali partecipanti, ha svolto il ruolo di osservatrice. E’ stata utilizzata una traccia di intervista semi-strutturata, lasciando che fossero gli stessi partecipanti a portare la discussione sui temi da loro ritenuti più importanti.

### 4.2 Reclutamento

Per le interviste ai giocatori è stato adottato un campionamento a scelta ragionata, il più possibile adatto a fornire dati che potessero rispondere alle domande di ricerca (Cardano, 2003). La

---

<sup>3</sup>Composto da 9 item a cui va attribuito un punteggio su una scala Likert che va da 1 a 4

<http://www.giocaresponsabile.it/?fuseaction=cms&idMenu=1,18,18&titolo=VALUTAZIONE%20DEL%20RISCHIO>

numerosità del campione, pari a circa 40 intervistati, è stata individuata in modo da ottenere un campione sufficientemente diversificato per genere, età (esclusi i minorenni), condizione lavorativa e tipo di gioco preferito, restando però complessivamente nei limiti congrui a un'analisi approfondita dei dati.

I giocatori, non necessariamente definibili come problematici secondo criteri diagnostici, sono stati individuati in due diverse popolazioni:

- tra gli utenti dei servizi per le dipendenze che stanno seguendo un percorso di trattamento per il gioco;
- nei luoghi in cui è possibile giocare (ricevitorie/tabaccherie, sale scommesse, bar, sale bingo).

Nel primo caso i potenziali intervistandi sono stati individuati dall'equipe di lavoro sulla base delle loro caratteristiche anagrafiche (età e genere), del gioco preferito, del livello di problematicità, con l'obiettivo di ottenere un campione diversificato. Ai candidati individuati è stata chiesta la disponibilità a svolgere l'intervista (con un'operatrice esterna al servizio ed estranea all'intervistato) garantendo loro l'anonimato. Le interviste sono avvenute nella sede del servizio, in modo da favorire la partecipazione.

La scelta degli intervistati "esterni" è stata fatta dalle intervistatrici sulla base delle loro reti informali e della loro possibilità di muoversi sul territorio. Le intervistatrici si sono recate in luoghi di gioco diversi (tabaccherie-ricevitorie, sale gioco, sale bingo, sale scommesse...) e hanno approcciato i potenziali intervistandi ponendo una domanda filtro generale, mirata a coinvolgere i giocatori che si auto-definiscono frequenti: "Lei è un giocatore abituale?". Nei casi (circa la metà) in cui le persone hanno chiesto ragguagli sulla definizione di abituale, le intervistatrici hanno specificato come frequenza minima quella settimanale. In qualche caso per il reclutamento è stato chiesto l'appoggio degli stessi gestori dei locali, in altri, ma limitati, le intervistatrici si sono avvalse della tecnica dello snow-ball (Cardano 2003), evitando però di coinvolgere più di un contatto tra quelli segnalati da uno stesso intervistato. Queste interviste sono avvenute nei luoghi di gioco, qualora il giocatore individuato risultasse immediatamente disponibile e lo spazio adeguato, oppure in luoghi e tempi concordati con l'intervistato e consoni all'intervista, cioè non troppo rumorosi e appartati, in modo da garantire un minimo di privacy (ad esempio panchine, bar...). In media ha accettato di partecipare alla ricerca una persona su tre a cui è stato chiesto.

I partecipanti al focus group sono stati invece contattati personalmente dalla responsabile del servizio, informati degli scopi della ricerca e delle modalità di svolgimento del focus group e invitati a prenderne parte. La maggior parte delle persone individuate si è mostrata fin da subito interessata a partecipare, ad eccezione dei gestori di sala gioco e dei rappresentanti di categoria. E' plausibile che la riluttanza a prendere parte al focus sia dovuta al timore di trovarsi nel ruolo degli imputati. Tuttavia, due rappresentanti di gestori di sale da gioco hanno accettato l'invito, andando così a completare un gruppo composto da 11 partecipanti.

### 4.3 Analisi

Sia le interviste che i focus group sono stati registrati e trascritti letteralmente da chi ha condotto le interviste. Il processo di codifica si è avvalso di Atlas.ti, un software per l'analisi qualitativa che rende tracciabile il processo di codifica e facilita il ritorno costante ai dati originari – cioè al contesto più ampio da cui sono tratte le singole citazioni – in fase di interpretazione. L'ausilio dei c.d. CAQDAS (*computer-assisted qualitative data analysis software*) è indispensabile soprattutto

quando si tratta un'ampia mole di dati, perché facilita la raccolta e l'esplorazione sistematiche delle informazioni, minimizzando i rischi di perdita dei dati (Wickham e Woods, 2005).

In linea con un approccio adduttivo (Timmermans e Tavory 2012), i dati sono stati codificati utilizzando il modello della “*templateanalysis*” (King 1998), che prevede una griglia iniziale di “famiglie di codici” che corrispondono ai principali temi che si vogliono indagare e si ritengono importanti alla luce della letteratura, ma ampliabile e modificabile per tutto il processo di codifica con l'aggiunta di nuovi sotto-codici, codici e memo a seconda di quanto emerge nei dati stessi. Il sistema di codifica è stato oggetto di due incontri formativi, uno all'inizio e uno a metà del processo, in modo da verificare l'omogeneità del lavoro. Un ricercatore professionista ha poi analizzato i dati, confrontando costantemente le proprie interpretazioni con tutto il gruppo di ricerca.

I nomi degli intervistati, nel caso delle interviste individuali, sono stati sostituiti con dei codici che indicano l'età e il genere, nel caso dei partecipanti al focus group, sono stati omessi e sostituiti con il ruolo.

#### 4.4 Descrizione del campione

##### *Interviste individuali*

In linea con i dati di prevalenza del fenomeno, il campione (Tab 1.) è composto principalmente da adulti maschi. L'età degli intervistati è compresa tra i 23 e i 71 anni, con una media pari a 44 anni. Sia gli intervistati utenti che i non utenti si differenziano nell'ambito del proprio gruppo per genere, età, posizione lavorativa e titolo di studio. Il campione dei non utenti risulta composto da intervistati mediamente più giovani e istruiti, prevalentemente celibi/nubili, a differenza degli utenti che sono prevalentemente coniugati. Lo stato occupazionale è piuttosto vario, anche se prevalgono gli occupati, che hanno profili molto diversificati (impiegati, infermieri, commessi, liberi professionisti, operai, commercianti...). Infine gli intervistati sono residenti in 19 diversi quartieri di Napoli e comuni limitrofi (Agnano, Bagnoli, Capodichino, Centro Storico, Fuorigrotta, Mergellina, Miano, Poggioreale, Ponticelli, Posillipo, Pozzuoli, Quarto, San Giovanni, San Pietro a Patierno, Sant'Antimo, Scampia, Secondigliano, Somma Vesuviana, Vomero).

Anche se molti degli intervistati sono poligiocatori, cioè giocano a diversi tipi di gioco d'azzardo, abbiamo chiesto loro di indicarci il loro gioco prevalente, quello a cui si dedicano più assiduamente. Non stupisce che la maggior parte di loro (19) abbia indicato la schedina del Totocalcio, qui conosciuta come “bolletta”, che a Napoli rappresenta una vera e propria tradizione. Seguono, in ordine di frequenza, i giocatori di slot (7), quelli di bingo e di 10 e Lotto (5), di poker online e Gratta e Vinci (2), quelli di VLT o carte (1).

Secondo i punteggi ottenuti dalla compilazione del test CPGI, gli intervistati utenti dei servizi hanno tutti un profilo di giocatore “con problemi seri”, mentre gli intervistati esterni appartengono a tutte le categorie previste, concentrandosi prevalentemente nei profili “a rischio” e “con problemi moderati”. Tutti gli intervistati che hanno indicato quale gioco prevalente le slot machine appartengono al profilo “problemi seri”.

Tab. 1 Caratteristiche degli intervistati

	<i>Utenti</i>	<i>Non utenti</i>	<i>Totale</i>
<i>Genere</i>			
Maschi	18	14	32
Femmine	3	7	10
<i>Età</i>			
Fino a 35	4	10	14
36-59 anni	14	7	21
60 e oltre	3	4	7
<i>Posizione lavorativa</i>			
Disoccupato/a	6	4	10
Precario/a	3	3	6
Occupato/a stabile	11	11	22
Pensionato/a	1	2	3
Studente	-	1	1
<i>Titolo di studio</i>			
Nessuno	-	1	1
Licenza elementare	2	1	3
Media inferiore	12	5	17
Media superiore	5	9	14
Laurea	2	5	7
<i>Stato civile</i>			
Celibe/nubile	3	11	14
Separato/a- divorziato/a	2	-	2
Sposato/a	15	9	24
Vedovo/a	1	1	2
<i>Gioco prevalente</i>			
Carte	0	1	1
10eLotto	3	2	5
Bingo	2	3	5
Bolletta	7	12	19
Gratta e Vinci	1	1	2
Poker online	1	1	2
Slot	6	1	7
VLT	1	0	1
<i>Profilo CPGI</i>			
Non problematico	-	3	3
A rischio	-	7	7
Problemi moderati	-	6	6
Problemi seri	21	5	26
Tot.			42

### *Focus group*

Hanno partecipato al focus group undici invitati così distribuiti:

- 2 rappresentanti di associazioni di consumatori
- 1 rappresentante di fondazione antiusura
- 2 rappresentanti dell'offerta (sale gioco)
- 1 funzionario del Comune di Napoli – Assessorato al lavoro e alle attività produttive
- 1 assistente sociale del Comune di Napoli
- 1 addetto alla polizia amministrativa che si occupa di rilasciare le autorizzazioni per la raccolta e le scommesse
- 1 professore di scuola secondaria superiore
- 1 sacerdote
- 1 infermiere professionale del SerD

## 5.RISULTATI – INTERVISTE INDIVIDUALI

### 5.1 Rappresentazioni

#### 5.1.1 La dipendenza e il giocatore problematico

Spesso gli intervistati si riferiscono alla dipendenza da gioco chiamandola “vizio”, secondo un concetto di *addiction* che implica una connotazione morale e un certo grado di responsabilità individuale. Coloro che sono in trattamento usano invece tendenzialmente il concetto di malattia e, per avvalorarlo, sottolineano l’analogia tra la dipendenza da gioco e le dipendenze da sostanze.

*Quando parlo con persone che dicono “ma quello è un vizio” la parola vizio io l’ho capita qui facendo il diurno, che non è un vizio ma alla fine è una patologia e io quando ne parlo, chi diceva prima è un vizio, vedo che cambia espressione e cambia idea perché io vedo di fargli capire tutte le problematiche che ci sono dietro. (24\_U\_M\_42)<sup>4</sup>*

*Non avevo proprio idea che il gioco potesse essere come la droga, la sigaretta, come l’alcool! (22\_U\_M\_42)*

Il parallelismo con le altre dipendenze è tracciato anche con riferimento alle cause, che qualcuno vede in una propensione al vizio, qualcun altro in una “malattia dell’anima” legata a qualche carenza infantile, una debolezza o una incapacità di fondo di vivere.

*Poi io tenevo tutti i vizi del mondo: droghe, gioco, shopping, femmine, tutti, cioè lo schifo in persona quando mi conoscevi a me, io dicevo “piacere, lo schifo in persona”. (...). Poi curandomi ho capito che il gioco è una malattia dell’anima. Io quando avevo 12 anni scappavo via di casa - non ho avuto il padre mio, non ho avuto la madre mia: qua per capire i motivi per cui giocavo dobbiamo scavare a fondo - io posso fare tutti i figli che voglio ma l’affetto che mi è stato detratto quando ero piccolino, mai nessuno l’ha potuto colmare, allora io me lo prendevo da vicino alle macchinette... ma non è che mi prendevo davvero l’affetto, era uno sfogo! (...) E questo vale per l’alcolista, per il giocatore e per il drogato, è la stessa cosa. Il problema di tutti e tre è lo stesso, la malattia è uguale, è diverso su cosa, ma la linea è quella, è la malattia dell’anima. (5\_NU\_M\_38)*

Alcuni invece descrivono il giocatore problematico come un “malato di denaro” (42\_U\_M\_25) enfatizzando quale caratteristica dominante del problema l’incapacità di gestire i soldi: il desiderio continuo di spendere quanti soldi si hanno a disposizione.

*Forse negli anni non ho mai saputo gestire i miei soldi (...) ho sempre condotto una vita diciamo da scugnizzo cioè giocando, uscendo per i locali, acquistando vestiti senza mai prendere e conservare qualche cosa. Poi forse è diventata una mia abitudine di vita che forse devo correggere. (27\_U\_M\_43)*

*Poiché sono sempre stato molto leggero, sul fatto dei soldi, che sono fatti per essere spesi, e se ti danno piacere, anche per cose non necessarie, che poi i soldi vanno spesi indubbiamente, perciò sto sempre senza soldi. O in un modo, o in un altro io li spendo! Io sono fatto così. (2\_U\_M\_64)*

Quali che siano l’etichetta e le cause attribuite al gioco problematico gli intervistati lo descrivono in maniera analoga, utilizzando alcuni pattern narrativi ricorrenti, innanzitutto sottolineando il fatto che per il giocatore “accanito”, o anche solo “il giocatore”, come qui viene chiamato, il gioco è un pensiero fisso, assillante, ingombrante, che non lascia posto ad altro nella testa.

*Ho sempre il pensiero di giocare sempre! (...) sai quando vedi quei film della gente con il diavolo addosso!? Accussì è! Più non ci vuoi pensare più ci pensi, quando tu sfidi il gioco così è! (42\_U\_M\_25)*

---

<sup>4</sup>Gli intervistati sono identificati di qui in avanti con un codice formato da: un numero d’ordine progressivo, l’indicazione se è un utente (U) o no (NU) dei servizi per le dipendenze; il genere (M o F); l’età.

La prima citazione appartiene dunque all’intervistato n. 24, utente di un servizio, maschio di 42 anni (24\_U\_M\_42).

*Io mi svegliavo con quella cosa di andare a giocare, già sapevo le squadre che dovevo giocare, chi giocava, la sera mi addormentavo con la stessa idea, la mattina mi svegliavo con la stessa idea. (23\_U\_M\_56)*

*Io gioco tutti i giorni, tutti i momenti... e quando non gioco penso a come devo fare per giocare! (12\_NU\_F\_60)*

Questa condizione, vissuta in genere con un senso di colpa e di nascosto, fa cadere il giocatore in un “vortice” (36\_U\_M\_45; 7\_U\_M\_52; 36\_U\_M\_45), lo porta ad estraniarsi dalla propria famiglia, a fingere costantemente con tutti e a non fidarsi mai di nessuno. Così a poco a poco si perde la capacità di provare piacere, non solo per le interazioni sociali, inquinate dalla necessità di mentire, ma per il gioco stesso: come spiega un intervistato a proposito delle scommesse sportive, quando si scommette le partite non si guardano più veramente, c’è spazio solo per la tensione nervosa.

*Con le scommesse io mi accanivo a guardare le partite, perché ripeto sono sempre stato appassionato di calcio, me le vedevo in un altro modo. Non guardavo le partite in effetti. (...) Io sono sempre stato vestito da carnevale, con la maschera, sempre! Potevo avere anche mille problemi, dover dare mille euro a qualcun altro in due ore, ma quando stavo a casa, ridevo e scherzavo, con i miei amici pure. Quando stavo con mia moglie, ero un ottimo attore!*

*INT: E dentro come stavi?*

*Male! Non ci stavo dentro, quello è il fatto. Non vivevi, non riuscivi a vivere. Anche un sorriso di mio figlio, non me lo vivevo al cento per cento. (21\_U\_M\_34)*

Ciò che caratterizza la dipendenza, secondo la maggior parte degli intervistati, è l’*accanimento*, cioè la perdita di controllo, un concetto che richiama quello di compulsione: l’incapacità del giocatore di “fermarsi”, anche quando capisce che sarebbe opportuno farlo e la convinzione, soprattutto all’inizio, di potersi sottrarre a questo meccanismo, cosa che secondo gli intervistati è un’illusione. Sempre a parere della maggior parte degli intervistati, l’aspetto compulsivo è anche ciò che trasforma il piacere in una schiavitù, sottraendo alla persona la sua libertà di scelta.

*Io mi sentivo forte, che non mi avrebbe preso. Invece poi non te ne accorgi, è una cosa che gradualmente cresce cresce e tu non ne hai la sensazione o la percezione di dire sto diventando un giocatore quindi è difficile*

*INT: Ne sei diventato consapevole dopo*

*Sì perché poi ti guardi dietro a quello che hai fatto, a quello che stai combinando e ti rendi conto che hai un problema e non ti riesci a controllare, perché non riesci a smettere. (36\_U\_M\_45)*

*Il giorno che perdo il controllo sul gioco vuol dire che il gioco non è più un piacere, è una schiavitù. Quel giorno è lui che controlla a me. Io ne conosco persone così, poverine si sono rovinate. (12\_NU\_F\_60)*

La dipendenza da gioco implica, secondo gli intervistati, anche la perdita della razionalità. Nei dati sono presenti molti esempi di come il giocatore possa diventare “stupido” (40\_NU\_M\_25), cioè impermeabile a qualunque ragionamento di tipo logico: non solo non si rende conto che le probabilità di vincere sono scarse, ma si costruisce anche delle false credenze, basate sull’illusione di avere capito le dinamiche di funzionamento della sorte o delle macchine da gioco e di poterle controllare.

*Diciamo che il giocatore è un giocatore fesso, perché tu sai che vai a perdere perché qualsiasi giocatore lo sa che quelle sono macchinette che tu perdi. Tu già lo sai dall’inizio che vai a perdere, però non lo so è una cosa del cervello che ti dice: Gioca giocagiocagioca. Oppure sono quelle... quei suoni che ci stanno nelle macchinette: ti-ti-ti-ti-ti che ti entrano. (7\_U\_M\_52)*

*Noi abbiamo anche... come te lo devo spiegare... delle “fisse” cioè se qualcuno sta seduto vicino a me, se ne deve andare perché porta seccia, per cui se stanno 3-4 persone vicino a te, te ne vai con tutte le bollette e torni dopo, sono tutte strategie, che non servono a niente ma che ti scattano in*



*testa, per esempio ci sono alcuni giocatori che si nascondono in mano per non far vedere agli altri, sono tutte cretinate. (4\_U\_M\_54)*

*Ho avuto l'esperienza di questo mio cugino coetaneo che ogni volta che stavamo in un bar buttava le monete nella slot. La convinzione, l'illusione di essere in gamba e di avere lui la fortuna di saperci fare, di sapere come funzionava, dell'aver il controllo della situazione e di come funzionano i meccanismi di quel gioco, per me era una stronzata. (32\_NU\_M\_46)*

La traiettoria che porta il giocatore problematico alla rovina economica è descritta dalla maggior parte degli intervistati negli stessi termini. Prima il giocatore è incapace di fissare un tetto massimo di spesa e di rispettarlo, così finisce per spendere cifre al di sopra delle proprie possibilità.

*Non esiste un giocatore che si fissa un limite di soldi, non esiste un gioco che mi gioco 20 euro e me ne vado non esiste... quello non è un giocatore... è un giocatore occasionale, non è un giocatore come la penso io... un giocatore quello che ha, quello si gioca, e dopo si vede. (1\_U\_M\_42)*

*Tutto quello che avevo io me lo andavo a giocare, mo' che o avevo 1 euro o avevo 100 o avevo 1000 me li giocavo tutti per recuperare sempre le perdite fatte e poi per mettere le cose a posto. Che poi non ci sono riuscito, non ho mai vinto più di 100/150 euro. (4\_U\_M\_54)*

Poi il giocatore inizia a giocare per recuperare i soldi persi, purtroppo però “il recupero è quello che ti uccide” (4\_U\_M\_54), un'illusione che lo porta a spendere sempre di più, fino a “toccare il fondo”: per qualcuno significa chiedere soldi in prestito a un usuraio, per qualcun altro prostituirsi, o rubare ai parenti.

*Ho visto persone che hanno giocato una certa somma, hanno perso e quindi vogliono rifarsi e lì c'è il problema. Per me quella è una malattia: il rifarsi dei soldi perduti. (10\_NU\_M\_26)*

*Toccare il fondo significa praticamente giocare quando non hai i soldi. Andare sotto a persone che prestano soldi con interesse, per colmare i debiti, c'è una coda che non finisce più. (38\_U\_M\_35)*

*Io per il gioco mi sono prostituito, mi sono prostituito con le donne brutte che all'epoca ero carino e io mi prendevo le chiattonne e all'ultimo io mi facevo dare i soldi per andare a giocare... questo è il giocatore distruttivo... perciò quando ti dicono che è un giocatore distruttivo non ti serve sapere più niente, avrà fatto tutto quello che si può fare. (5\_NU\_M\_38)*

*Perché il, gioco è del diavolo, ti può far fare qualunque cosa, pure se sei una bravissima persona ... la disperazione di giocare ti porta a fare qualche rapina... pure o bursellin di un parente, che tu ti pigli perché... e via a giocà (...) allora tu dici “aggi i' a jucà ma nun tengo 'e sorde” allora il pensiero batte sempre ngopp a stufatt qua. (17\_NU\_M\_61)*

Il gioco problematico è dunque molto spesso descritto in termini di “perdita”: del controllo, della capacità di cognizione, del senso di valore dei soldi, del senso del tempo, della capacità di provare piacere, del senso di responsabilità, e ovviamente del rispetto per gli altri e in particolare delle persone care.

### 5.1.2 Il gioco non patologico e il giocatore controllato

A differenza del giocatore problematico, coloro che si ritengono giocatori competenti, si dichiarano consapevoli, per educazione e/o per esperienza, che con il gioco non ci si arricchisce, perché vincere è improbabile e, anche quando capita, in genere la vincita non è sufficiente a ripagare di tutte le perdite subite precedentemente.

*Tanti miei amici, li vedi arrabbiatissimi e disperati vicino alla macchinetta, loro stanno là per giocare, loro se hanno 100 euro li devono giocare, e quando finisce stanno tutti distrutti, disperati... Io lo so fin da piccolo, mia madre mi ha insegnato queste cose: che il gioco non ha mai arricchito nessuno. (17\_NU\_M\_61)*

*Quello che posso dire anche in base alla mia esperienza, in base anche a quello che ho visto in giro, il giocatore è sempre perdente. Ora, chi investe poco, è perdente diciamo di quel poco, chi investe molto perde molto. (28\_NU\_M\_36)*

*A me piace osservare le persone che si scagliano contro 'sto video, perché lì è un problema suo, dovresti avere la piena consapevolezza che queste ti imbrogliano, quello che noto però è che ti prende! (34\_NU\_M\_52)*

Il giocatore competente, dunque, “non gioca per vincere. Prima di tutto, gioca per il gusto giocare, poi se riesce a vincere, tanto di guadagnato” (2\_U\_M\_64). Questo concetto viene espresso da diversi intervistati, evidenziando l'importanza dei motivi per cui si gioca per determinare il livello di rischio: se uno gioca perché spera di fare soldi o con l'intento di rifarsi dei soldi persi è molto più a rischio, secondo gli stessi giocatori, di quello che gioca per puro divertimento, per compagnia, per hobby o per una genuina passione per il gioco in sé, anche quello che non prevede una posta in denaro.

*Gioco da molto tempo, potrei dire quasi che non ho mai smesso di giocare. Io gioco in tutti i sensi, in tutti i modi, io amo giocare. Il gioco inteso non solo come gioco d'azzardo, mi piace giocare anche quando non c'è niente da vincere... proprio per il gusto di giocare. Mia madre era una grande giocatrice, di carte. Mio padre non condivideva questa sua passione, infatti non era proprio “felice” del suo giocare, ma mia madre è sempre stata una donna autonoma, indipendente e ha sempre seguito il suo volere. Io gioco per divertimento, per compagnia, un po' per passatempo. (26\_NU\_F\_33)*

*Io non mi dichiarerei un giocatore patologico, ma uno che gioca perché mi fa stare bene il gioco! (25\_NU\_F\_28)*

*Pure se gioco la bolletta [schedina], non è che devo giocare tre o quattro bollette al giorno (...) è un hobby, te l'ho detto per esempio gioco il campionato di serie A, lo seguo per televisione e allora mi piace giocare. (8\_NU\_M\_39)*

I giocatori che si autodefiniscono controllati sono anche quelli che mantengono la consapevolezza del valore del denaro e, se necessario, mettono in atto delle strategie di autocontrollo per evitare di spendere troppo, come ad esempio fissare in anticipo una soglia massima di spesa per il gioco, fermarsi quando si perde, non rigiocare subito i soldi in caso di vincita, non aumentare la frequenza di gioco, affidare i soldi al coniuge.

*Al superenalotto giocavo due volte a settimana quando è uscito, poi quando è passato a 3 giorni, io comunque giocavo due volte a settimana (...) perché altrimenti si buttavano troppi soldi a giocare tre volte a settimana, io volevo giocare massimo 5 euro a settimana, ma non perché non ce li avessi più soldi da spendere, anzi, in quel periodo non mi mancavano, ma proprio io non volevo buttarli così i soldi... (4\_U\_M\_54)*

*Perché quando vinco 50 io quella 50 me la conservo e la uso il giorno successivo! Cioè io penso di essere un po' furbo, non sono fesso, perché poi (...) io sono pensionato! Ho una bella pensione, non mi manca niente, una bella casa, non mi posso lamentare. (16\_NU\_M\_71)*

*Non c'è stata mai pausa di gioco, ho sempre giocato! Ma, sempre nei limiti, perché io lavoravo, e davo tutti i soldi a mia moglie, e poi mi tenevo per me qualche cosa, e giocavo. Quando erano finiti, smettevo per un periodo, per non andare a fare debiti oppure per andare da mia moglie (...) aspettavo il mese successivo che prendevo lo stipendio e giocavo un'altra volta. Le soste che ci sono state è sempre quando andavo in perdita e vedevo che stavo nero e mi fermavo. Poi il mese successivo giocavo un'altra volta. (16\_NU\_M\_71)*

Infine, il giocatore “intelligente”, cioè controllato, è per gli intervistati colui che a causa del gioco non trascura i propri doveri e le proprie responsabilità nei confronti della famiglia, e che, pur giocando, mantiene altri impegni e altri divertimenti.

*Sono stato un giocatore ma non un giocatore suicida, ho sempre tenuto ben presenti le loro esigenze: scuola, professori, dal medico, stavo sempre io lì... Poi mia moglie lavorava tutta la mattina, io*

*facevo i turni e il riposo in settimana, quindi riuscivo ad avere tempo e spazio per loro e per il gioco!*  
(2\_U\_M\_64)

*Molti giocatori la casa l'hanno regalata, io non li voglio criticare, perché ho un debole che potrei essere anche io al loro posto, ma sono stato più furbo, più intelligente, ho pensato pure alla famiglia.*  
(16\_NU\_M\_71)

*Il gioco fa parte della mia vita, non è la mia vita! Sono una persona abbastanza impegnata. Impegnata con il lavoro, la famiglia, lo sport, ho i miei hobby* (26\_NU\_F\_26)

Proprio il fatto di non disattendere i propri impegni nei confronti della famiglia è un argomento riportato spesso dalle donne, che, nonostante ciò, sono criticate dai familiari a causa del gioco, a indicare che – come sottolinea un'intervistata di cinquant'anni che frequenta una sala bingo – nel caso in cui sia una donna a giocare anziché un uomo, le si applica un altro metro di giudizio.

*Dicono che noi siamo gente perbene, che non abbiamo idea di questi ambienti sporchi, manco stessi facendo la prostituta, scusi la volgarità. Quello che dico io, se mio marito o i miei figli si vanno a giocare la bolletta non è niente per nessuno. Io esco alle 6:30 del mattino per andare a lavorare, mi ritiro alle 13. Preparo il pranzo - casa mia, non disprezzando nessuno, si può mangiare a terra tanto che è pulita e ordinata. Mio figlio per esempio quando ha portato la ragazza la prima volta a casa ho preparato un banchetto non una cena. Io non trascuro la casa, non trascuro la famiglia, mi faccio pure un culo così a lavorare, non capisco perché devo essere pure messa in croce.* (31\_NU\_F\_50)

*Io non creo problemi a nessuno, né a loro né a me. Alla fine l'unica cosa che fanno è ripetermi che non devo andare, ogni volta è la stessa storia. Io ho la mia pensione, ho lavorato quarant'anni. Non chiedo niente a nessuno, quando c'è da fare qualcosa lo faccio, la spesa non manca mai.*  
(12\_NU\_F\_60)

### 5.1.3 I diversi tipi di gioco

I diversi tipi di gioco non sono descritti nella stessa maniera dagli intervistati, ma emergono nei dati delle differenze significative. In primo luogo gli intervistati tracciano un netto distinguo tra i giochi tradizionali (principalmente totocalcio, carte, lotterie) e i corrispondenti nuovi giochi (scommesse sportive online, poker-online, lotterie istantanee), sottolineando come, nel secondo caso, si sia persa la competenza necessaria a giocare e la dimensione della socialità.

I giochi tradizionali godono dunque di una buona reputazione e spesso sono legati a ricordi di famiglia. Scommettere sulle partite di calcio rappresenta infatti una tradizione fin da quando si chiamava Martingala ed era un gioco diffuso sebbene illegale, un rito sociale del sabato che è proseguito quando il Totocalcio è divenuto legale. Sebbene i nuovi giochi pronostici legati al mondo del calcio siano diversi dalla schedina tradizionale – il gioco è stato semplificato e il montepremi ridotto – continuano a mantenere un ampio favore tra i Napoletani, che considerano la “bolletta” una tradizione sociale, una passione collettiva, un gioco da fare “tutti insieme” (13\_NU\_M\_35) il sabato per poi insieme guardare le partite la domenica e tifare per la squadra del Napoli. Non a caso è anche il gioco preferito di quasi la metà del nostro campione (45%).

*Mio padre giocava la schedina una volta a settimana (...) Però è diversa la cosa tra una schedina [tradizionale] e la bolletta, perché la schedina in teoria ti può risolvere la vita, se tu prendi proprio il 13, invece la bolletta tu prendi 100 -200 euro, non è che ti cambiano la vita, io così la penso! (...) E poi era anche piacevole, era un modo per stare insieme, un modo per seguire le partite dando anche un piccolo senso, se si può dire così. (...) era adrenalina vera... senza accanimento questo voglio dire.*(41\_U\_M\_35)

*La bolletta... il calcio... però è quella là che perdi di meno, perché quando hai fatto una bolletta, quando hai perso i 20 euro puoi arrivare a fare 10 bollette con 20 euro e secondo me non è quello il danno. La bolletta non è un danno.* (1\_U\_M\_42)

*Ad esempio a bullett va... quella te la prendi, ti metti, ti siedi, ti studi a bullett, te la giochi... così... te la fai, diciamo, in famiglia fra niput, zii, così. (11\_U\_M\_52)*

Per contro le scommesse virtuali – cioè scommesse su eventi simulati al computer - qui chiamate semplicemente “i virtuali”, secondo gli intervistati hanno un forte potere di creare dipendenza e, nonostante le somme giocate non siano alte (la puntata minima è pari a 1 euro), inducono i giocatori a spendere somme anche significative a causa dell'estrema brevità delle singole scommesse (pochi minuti). Inoltre è diffuso tra gli intervistati il dubbio che i risultati siano truccati.

*Torno al discorso dei virtuali, che gioco più cattivo non ne potevano fare, perché a un certo punto giochi questo, giochi quello e all'improvviso spendi 20 euro e tu non te ne accorgi neanche di avere speso 20 euro in pochissimi minuti. (9\_NU\_M\_26)*

*Al virtuale è una cosa mordi e fuggi, prendi pure poco. È giusto per l'adrenalina del momento. Con la bolletta devi aspettare tutte le partite. Invece al virtuale è na cos frienn e magnann. (13\_NU\_M\_35)*

*Ancora oggi qua dentro vedo persone che si giocano 500, 600, 1.000 euro. I virtuali giù 50 euro a passata... stai giocando contro a un computer con i virtuali, tu ti giochi 50 euro... stai giocando con la Sisal...fatti una partita di carte è meglio: può essere che vinci. (18\_NU\_M\_35)*

Mentre la bolletta “non ha mai portato danni irreparabili” (5\_NU\_M\_38), le scommesse virtuali sono al centro di fatti di cronaca che mettono in evidenza conseguenze estreme.

*Come è successo quattro mesi fa a due ragazzi a Somma Vesuviana bellissimi, giocavano il fatto dei cavalli, bollette del calcio, loro pure avevano fatto un debito di 30.000-40.000 euro. Così gli hanno fatto appuntamento a Saviano (...) e hanno sparato a tutti e due, se li vedi ragazzi di 27/28 anni bellissimi erano due soci, 20.000 euro-10.000 euro ciascuno, la vita di una persona vale 10.000 euro? (3\_U\_M\_46)*

Sul Lotto vale un discorso analogo: è un gioco che a Napoli ha una lunga tradizione e spesso gli intervistati lo associano a ricordi di infanzia perché hanno iniziato a giocare da piccoli, insieme ai genitori o ai nonni. E' legato anche alla credenza popolare che i numeri che si sognano siano suggeriti dai propri defunti. Anche questo, come i giochi pronostici legati al mondo del calcio, non è considerato un gioco a rischio, non è considerato neanche un gioco d'azzardo.

*Il Lotto lo giocano tutti!! Chi è che non si gioca due numeri ogni tanto? (14\_NU\_M\_27)*

*Io accompagnavo sempre la nonna a giocare i numeri. All'epoca c'era il banco lotto e pure quelli che venivano a vendere i numeri casa per casa. A nonnerattaccatassaj o lott e pur a me mi piaceva a vedere come faceva i numeri. Quella si metteva con una santa pazienz ess, perché nessuno poteva vedere i numeri, solo io e con la smorfia in mano si faceva tutti i numeri di quello casuccerev nel quartiere nei sogni suoi, e capit? Quello è bello il Lotto, è un gioco di magia, quelli i morti così ci aiutano, che fatti però. (30\_NU\_F\_45)*

*Poi alle volte ho giocato, una volta sono andato a giocare un biglietto al bancolotto, ma non è d'azzardo: giocami 5 euro, 3 euro l'ambo e 2 euro il terno, magari fosse questo gioco! (3\_U\_M\_46)*

Al contrario, il nuovo tipo di lotteria più citato dagli intervistati (e gioco preferito da cinque di loro), il 10eLotto, rappresenta “la ciliegina sulla torta” per il “giocatore d'azzardo” (37\_U\_M\_39), perché l'attesa è ridotta a 5 minuti: il tempo che intercorre tra una giocata e l'altra. Le nuove lotterie suscitano maggiore scetticismo rispetto a quelle tradizionali sia per la presunta scarsa trasparenza delle vincite, sia perché si possono giocare – e perdere – importi molto elevati in un tempo relativamente breve. I giocatori sono consapevoli che l'aumento esponenziale dell'offerta e della frequenza delle giocate ha modificato l'atteggiamento dei giocatori, creando un rischio effettivo di dipendenza. Inoltre rispetto alle lotterie tradizionali viene meno l'aspetto rituale e il valore sociale dell'attesa, spesso condivisa con altri.

*Pure queste estrazioni che si fanno 3 volte a settimana, anche a computer, tutti imbrogli! Prima l'estrazione, io non sono mai stata, ma la facevano vedere a Napoli: facevano vedere prima tutti i 90 numeri, li mettevano là dentro e poi si tirava; un bambino bendato tirava i 5 numeri davanti a tutti,*

*davanti al popolo. Invece adesso non c'è più questa cosa, tutto a computer che fa gli imbrogli. Poi tre volte a settimana che chi è accanita a giocare lo sapete i soldi che si giocano! (33\_U\_F\_62)*

*Mi è venuto un periodo, l'anno scorso, mi pare. Non me lo posso scordare, era il 2 gennaio. Mi giocai 500 euro al 10eLotto, in una sola volta, e con un solo numero. Ho perso 500 euro nel giro di un'ora, ma non mi piace. (21\_U\_M\_34)*

Eppure, paradossalmente, nell'ambito dell'offerta attuale delle lotterie che è estremamente diversificata, chi predilige le lotterie istantanee considera il 10eLotto un gioco d'attesa, a indicare quanto sia cambiato nella società contemporanea il rapporto con il tempo. Il Gratta e Vinci è la più famosa lotteria istantanea, anche a Napoli.

*Diciamo che o' 10eLotto è nu gioco d'attesa, che tu ti metti là e aspetti, ogni 5 minuti esce un'estrazione, e nel frattempo passavo'tiemp ch'e Gratta e Vinci, caa'slot, perchè poi sinceramente stevn pur e' slot (11\_U\_M\_52)*

Le opinioni sulla pericolosità del Gratta e Vinci sono discordanti: c'è chi lo ritiene un gioco innocuo, che da solo non induce la dipendenza da gioco né può creare gravi danni economici. Eppure altri giocatori ritengono che sia vero il contrario.

*Il Gratta e Vinci magari sì, nella fase clou, che è stata tipo 3 anni fa... poi mi sono reso conto che anche lì giocavo d'azzardo, non prendevo più quello da 5 euro ma da 20 euro, 2-3 alla volta insomma ... però fosse stato per il Gratta e Vinci, oggi non starei qui a fare questa intervista! (22\_U\_M\_42)*

*Io giocavo solo un poco al Gratta e Vinci. Perché uno tira l'altro veramente, ti attiravano, quando andavo a giocare "Può essere che questo vinco! Può essere che quest'altro vinco" e questo è stato il fatto del gioco. (...) Il gioco del Gratta e Vinci ti spenna proprio. (33\_U\_F\_62)*

*Una donna a Bagnoli, gioca a Gratta e Vinci, una continuazione, gioca una cosa come 300-400 euro al giorno. (16\_NU\_M\_71)*

Le carte sono, insieme alla "bolletta" e al Lotto, tra i giochi tradizionali preferiti dai Napoletani, e come gli altri due, fanno parte dei ricordi di famiglia di quasi tutti gli intervistati. Questi citano diversi giochi (burraco, poker, sette e mezzo...) ma, quale che sia il gioco, sottolineano la funzione aggregativa e ricreativa che rivestiva una volta, il fascino che esercitava il tavolo da gioco sui bambini che osservavano i parenti giocare e il loro desiderio di potervi prendere parte. Un'altra caratteristica spesso enfatizzata dagli intervistati è la competenza richiesta al giocatore, che in questo caso conta secondo qualcuno anche più della fortuna.

*A casa mia si facevano certe tavolate. 7 e mezzo, tombola, mercante in fiera. Era l'unico periodo che potevamo giocare pure noi piccoli. Belli quei ricordi! (31\_NU\_F\_50)*

*E sono diventato bravo, mio padre diceva: hai la stoffa. Infatti, modestamente, quando gioco con i miei amici vinco spesso. Loro dicono che mazzo, ma io lo so che è bravura. (13\_NU\_M\_35)*

Nell'esperienza degli intervistati però non ci sono solo le giocate in famiglia, dove, se si giocava a soldi, si puntavano al massimo pochi spiccioli, ma anche tavoli da gioco in cui gruppi di amici puntano cifre molto alte. I ricordi riguardano specialmente il poker, a cui "si deve giocare per forza con i soldi" (3\_U\_M\_46) e dove di soldi qualcuno ne ha spesi parecchi.

*Io giocavo abitualmente quando ero più piccolo al poker, al poker con le carte sul tavolo a casa mia, avevamo formato una comitiva, diciamo che eravamo sempre noi, questo l'abbiamo fatto per 7-8 anni (...). Però all'inizio giocavamo un po' più... diciamo normale dai, diciamo che se la serata andava male potevi perdere sui 400-500 euro stavi nella norma, poi un po' alla volta un po' alla volta (...) molti soldi in una serata si perdevano, anche 10 milioni (3\_U\_M\_46)*

Anche il poker tradizionale viene paragonato dagli intervistati con la nuova versione del gioco online, a discapito quest'ultimo: di fronte alla macchina, viene meno il controllo sociale del gruppo, che in certi casi può limitare le perdite fissando un tetto massimo delle giocate, e viene meno anche il piacere dello stare insieme, al di là del gioco. Seppure c'è qualcuno che anche nei giochi di carte

online trova un'occasione di socializzazione, i giochi on line sono in genere considerati più pericolosi anche per la loro estrema e totale accessibilità, tutti i giorni e a tutte le ore del giorno e della notte.

*D: Che differenza c'è tra poker con gli amici e il poker online?*

*R: A parte la differenza economica, perché con gli amici mettevamo un limite quindi al massimo in una nottata potevi perdere 20 o 30 euro. Online li perdevi in una mano e anche di più... poi c'è lo sfottò, c'è la risata, è diverso. E' più familiare, più per stare insieme e scherzare, farsi un bicchierino, il sigaro con il whisky. (...) Mi sono avvicinato al poker online ed è stato come trovarsi in un vortice che mi ha attirato sempre di più. Ho iniziato con una-due partitine, poi sempre di più, sempre di più, fino a passarci le nottate al computer. Anche perché io facendo i turni, lavoro anche di notte. (...) Io sono abbastanza pigro, se dovessi scendere e andare in un bingo o alla sala VLT non inizierei, mi annoiano. (36\_U\_M\_45)*

*Io adesso gioco a Burraco al computer. Mi piace perché poi ti fai degli amici perché si parla. (...) Passo il tempo, parliamo, si parla là sopra, poi senti le cose che dicono gli altri si scrive non è che si sente. Qualche parolaccia, oppure dice che non sai giocare bene, passa il tempo, mi piace questo gioco così. 33\_U\_F\_62*

C'è chi invece non è per nulla attratto dai giochi online e che mette al centro della propria esperienza di gioco proprio l'aspetto della ricerca della socialità, per questo predilige andare in una sala vera a giocare a bingo. Questo è il gioco per eccellenza di cinque dei nostri intervistati, tutte donne. Entrare la prima volta in una sala dedicata al gioco, raccontano, è stato imbarazzante. Poi, dopo avere socializzato, hanno iniziato a sentirsi a proprio agio. Il momento del bingo è per queste donne un momento di svago, un modo per passare il tempo in compagnia, prevalentemente di altre donne.

*Invece di giocare la tombola a casa, dove punti quel 50 cent, poi litighi con i parenti, invece là con gli stessi soldi puoi vincere anche 100 euro, dipende da quante persone ci stanno, poi sotto Natale è sempre pieno, spesso trovare un posto è una cosa impossibile! Poi non lo so... sì, ci capita, magari ti fai un regalo più bello per Natale! (sorride) Tanto poi vinci, se perdi, ... perdi poco, ma spesso vinco! (20\_NU\_F\_28)*

*All'inizio non volevo entrare perché avevo vergogna, da sola... poi mi sono fatta coraggio. Mi è piaciuto. All'inizio non conoscevo nessuno, ora conosco tutti e ho fatto amicizia con tante donne. (...) Al bingo stiamo tra donne, al tavolo, c'è la musica, sto in compagnia... me par e sta a cas!! (12\_NU\_F\_60)*

Tuttavia ci sono anche rappresentazioni del gioco del bingo meno rosee, secondo le quali anche questo gioco può indurre le persone a perdere molto denaro o a compiere azioni estreme come prostituirsi.

*Lei tradiva proprio la famiglia, che poi si tradisce pure giocando, lei ha tradito proprio il marito, per giocare, per pochi soldi, il bingo. (33\_U\_F\_62)*

*Le prima situazione che mi piaceva molto fu il bingo e là è iniziato, con il bingo. (...) Là ho incominciato a fare i guai, guai economici. (15\_U\_F\_64)*

Le cosiddette macchine da intrattenimento sono quelle che godono della peggiore fama tra gli intervistati, che le chiamano anche "macchinette mangiasoldi" (40\_NU\_M\_25). Il concetto più ricorrente e sul quale viene posta maggiore enfasi è il forte potere che avrebbero le slot di creare dipendenza, fin dalla prima giocata. Alcuni, per spiegare questo potere, arrivano a sostenere che le macchine siano in grado di leggere nel pensiero del giocatore, altri sono consapevoli che anche i suoni e i colori contribuiscano ad attirare i giocatori "come una grande calamita" (40\_NU\_M\_25).

*Invece le slot non lo so, mi hanno preso talmente tanto che non riesco a capire. (...) Come ho iniziato a giocare nelle slot non sono stato più capace di controllarmi. (7\_U\_M\_52)*

*Le slot sono state inventate per attirare i giocatori. Se tu ci fai caso e vedi le macchinette hanno tutte luci con colori forti e molto frequentemente se vai alle sale slot le luci sono soffuse, sono al buio... Proprio perché le macchinette danno quella luce coi colori che attira il giocatore, in modo che il*

*giocatore fino ad un certo punto non si accorge di quello che sta facendo. E' attirato dalla macchinetta, quindi non sta pensando che in quel momento sta perdendo 20, sta giocando 50, 100. E' fatto apposta. (10\_NU\_M\_26)*

Le slot sono considerate il gioco a cui si perde di più, che fa più danno, e, in diversi racconti sono indicate come il gioco che ha segnato la svolta verso il gioco patologico, confermando quanto è noto dalla letteratura (Schüll, 2012). Anche chi è attratto dalle slot riconosce il forte rischio di giocare alle macchine, eppure ha la percezione di non riuscire a resistere.

*Io non avevo mai avuto niente a che fare con le slot: le vedevo come delle macchinette mangia soldi, in realtà a dirti il vero avevo anche un forte pregiudizio verso chi giocava a questo tipo di gioco. Non riuscivo a capire come si poteva farsi fregare così, senza rendersi conto che si stavano buttando soldi e tempo. Adesso invece ce li butto anche io e mi sento così stupido... (40\_NU\_M\_25)*

*Le slot mi hanno... mi hanno buttato fuori fase. (7\_U\_M\_52)*

*A me quello che ha rovinato sono state le macchinette, diciamo, alla fine! (29\_U\_M\_58)*

*A volte anche i soldi del mangiare... non mangiavo per andare a giocare. (7\_U\_M\_52)*

Delle videolottery (VLT), apparecchi simili alle slot<sup>5</sup>, gli intervistati parlano meno: rappresentano il gioco d'elezione di solo uno degli intervistati, che racconta come anche a queste macchine si possano giocare e perdere somme di denaro molto elevate. Per i giocatori di slot, le VLT rappresentano un diversivo quando le loro macchine preferite sono fuori uso.

*La perdita quotidiana... 1300 euro in quella sala VLT, che si possono perdere nel giro di mezz'ora perché si parte da una puntata minima di 50 cent massimo a 10 euro. 10 premute su un tasto 100 euro... basta pochissimo per perdere 1.000 euro! (27\_U\_M\_43)*

#### 5.1.4 I luoghi del gioco

I contesti di gioco descritti dagli intervistati sono quasi tutti luoghi vicini alle loro abitazioni. Sono in molti a sostenere che la prossimità è stata, almeno all'inizio, il principale incentivo rispetto all'avvicinamento al gioco e, in seguito, determinante per la frequenza di gioco.

*Questo bar sta vicinissimo a casa mia. Forse questa è stata la cosa più importante... io sono un po', anzi tanto, pigro. Se non fosse stato così vicino forse non avrei giocato così assiduamente, chi lo sa. (40\_NU\_M\_25)*

Molti ricordano come ai tempi in cui loro erano giovani o bambini, i punti gioco erano pochi, e addirittura assenti in certi quartieri. Il rito del gioco comprendeva dunque anche uno spostamento, che prolungava l'attesa rendendo l'esperienza ancora più affascinante, ma soprattutto meno frequente.

*All'epoca (...) per giocare una scommessa, una bolletta, dovevi prendere la metropolitana e scendere a Cavalleggeri (...). Quindi... quindi era anche più bello perché quelle rare volte che potevi giocare - perché era lontano e allora ero anche piccolo - allora tu aspettavi quelle squadre con ansia perché dicevi "Oddio può essere che è la volta buona, può essere che vinci" ed era più bello allora. Adesso purtroppo è diventato troppo troppo un'abitudine maledetta, perché adesso puoi giocare anche online cioè puoi giocare dovunque, si può dire, basta che hai un computer. Addirittura puoi giocare con lo smartphone. (9\_NU\_M\_26)*

Le sale dedicate al gioco sono descritte come mondi paralleli, con pochi contatti con quello reale. Questo senso di estraniamento dal mondo reale, insieme all'adrenalina legata al gioco, contribuisce a distorcere l'immagine del contesto agli occhi del giocatore, che finisce per vederle come ambienti belli e allegri, in cui ci si sente a proprio agio, "nel proprio mondo".

<sup>5</sup>A differenza delle slot le VLT offrono un'ampia scelta di giochi, inoltre sia la puntata massima (10 euro) che le vincite consentite (5.000 euro) sono più elevate rispetto a quelle delle slot (rispettivamente 2 euro e 100 euro).

*Quando entri in una sala slot è un mondo a parte dalla vita reale. (...) Là è tutto bello, tutta gente che sorride, allegra, che gli piace scherzare perché in quel momento stiamo nel nostro mondo. Quando esci fuori entri in un mondo totalmente differente, dove tu ti rendi conto che hai perso, esci nervoso, non contento come eri contento quando eri entrato. Quindi sono due mondi diciamo paralleli. (24\_U\_M\_42)*

Gli intervistati mostrano diversi livelli di consapevolezza sull'illusorietà di questa impressione. Il dialogo seguente, relativo a un bar in cui si può giocare anche alle slot machine, ne costituisce un esempio.

*Questa sala poi è pulita, non dà quel senso di "tossico", o è solo una mia sensazione?*

*INT: Cosa intendi con "senso di tossico"?*

*Sai quelle sale buie, che puzzano di sigaretta, con gente ipnotizzata...*

*INT: Non vorrei contraddirti ma questa sala è esattamente così...*

*Forse ormai sono così abituato che non me ne rendo più conto(40\_NU\_M\_25)*

I racconti delle donne sul loro primo impatto con le sale bingo è utile a capire il processo che si innesta nel giocatore. Diverse giocatrici di bingo hanno infatti raccontato come all'inizio fossero molto imbarazzate di trovarsi in quel luogo, di cui erano in grado di vedere i limiti e i rischi. In seguito il desiderio di giocare fa passare in secondo piano i timori, e la sala bingo diventa un luogo familiare.

*Io mi ricordo la prima volta che sono andata al bingo andai con un'amica. (...) Eravamo un po' terrorizzate, ci guardavamo intorno e comunque non è un ambiente proprio, non so, di gente... Io dico "il posto delle brutture", personaggi un po' ambigui. (...). Questa impressione mi danno. Vedere una signora tutta distrutta a livello proprio di vestiario, senza i denti in bocca, sciatta, cioè non è un ambiente piacevole nel vederlo (...). Mi è passato anche il timore di uscire di notte, di sedermi affianco a un tizio che sembrava l'uomo più brutto del mondo, che chissà che ha potuto fare. E' passata anche questa cosa in secondo piano. (35\_U\_F\_53)*

I giocatori tendono a frequentare lo stesso posto non solo perché in un ambiente conosciuto si sentono maggiormente a proprio agio e perché là possono trovare degli amici, ma anche perché, laddove si è clienti abituali, si può giocare anche a prestito. D'altronde se alcuni intervistati sottolineano come i luoghi di gioco siano anche contesti di socializzazione, altri ritengono che le relazioni tra i giocatori, al di fuori della sala gioco mostrano tutta la loro inconsistenza, o la loro pericolosità.

*Perché andavi anche nella sala in cui poi dopo un po' di tempo ti conoscevano e avevi la fiducia e allora ti giocavano anche senza soldi, facevi una chiamata e quindi... era sempre a convenienza la cosa. (23\_U\_M\_56)*

*Per chi è giocatore la sala è bella. Anche per chi gioca ai virtuali è la stessa cosa. E' un mondo a parte la sala. Pure per chi va al bingo è la stessa cosa, socializza in quel momento, poi se si vedono domani per strada non si conoscono neanche. (24\_U\_M\_42)*

*Mia madre mi rompe sempre. Dice che alla mia età mi dovrei essere sistemato, che mi dovrei sposare avere dei figli e invece sto buttato qua fuori [davanti al bar] tutto il pomeriggio... che l'ambiente è brutto, che qua fuori stanno tutti nulla facenti. Mia madre ha paura che divento come questi accaniti qua fuori. (13\_NU\_M\_35)*

Al contrario, chi ha già un problema conclamato e passa giornate intere a giocare, per non essere riconosciuto né notato preferisce andare in contesti sconosciuti.

*Per mangiare prendevo un cappuccino stesso nel bar. Andavo in zone diverse da dove abito io, verso il Villaggio Coppola, Mondragone, dove nessuno mi conosceva, proprio perché non è che stavo un quarto d'ora e me ne andavo, ma stavo le giornate intere. (29\_U\_M\_58)*



## 5.2 Il processo di socializzazione

Prima di analizzare le vere e proprie carriere di gioco degli intervistati, ci soffermiamo sul periodo di socializzazione al gioco (Bandura 1977), cioè sui loro primi ricordi relativi al gioco con posta in denaro e le loro prime esperienze. Come vedremo questi ricordi sono molto simili e riguardano la quasi totalità degli intervistati, senza differenze significative tra i diversi sottogruppi che compongono il nostro campione, andando così a descrivere una tradizione culturale ampiamente diffusa che persiste da decenni, un rito familiare e collettivo che i giocatori pongono in netto contrasto con le forme attuali di gioco d'azzardo.

### 5.2.1 Primi ricordi

I primi ricordi associati al gioco si collocano per tutti gli intervistati nell'ambiente domestico. Giocare in famiglia era un'abitudine talmente diffusa che qualcuno alla domanda “*Si ricorda la prima volta che ha visto qualcuno che giocava?*” risponde “*Io ho visto sempre tutti quanti che giocavano*” (23\_U\_M\_56). I giochi di cui si parla sono le carte, il Lotto e la schedina del Totocalcio, chiamata più comunemente “bolletta”, e che soprattutto un tempo, si faceva collettivamente.

*Quando c'erano riunioni di famiglia che si giocava a carte, i parenti. Io ti parlo che io avevo 10-11 anni. (38\_U\_M\_35)*

*Mia madre, i miei zii ma anche mio nonno... sì, sì, il totocalcio, diciamo che era prima (...) il totocalcio sì mi ricordo, mi ricordo, e anche questo, anche col totocalcio comunque c'erano le società, nel senso che si raggruppavano più persone e si giocava tutti insieme la schedina. (28\_NU\_M\_36)*

*[il primo ricordo è legato a] Il nonno. Noi a Napoli diciamo la Rotarella: ci stavano dieci biglietti, tu gliela portavi a questo che giocava i biglietti, al Lotto, e poi durante la settimana il nonno se lo andava a prendere perché il gioco stava una volta a settimana. (33\_U\_F\_6)*

Tra gli scenari più frequenti ci sono i ritrovi tra parenti, durante i quali tutta la famiglia si riuniva per giocare a carte o a tombola. E' una tradizione napoletana che, nei ricordi degli intervistati, finisce per assumere il significato di una celebrazione della famiglia stessa. Si tratta di ricordi belli, di momenti trascorsi in compagnia e in allegria, in cui i bambini erano autorizzati a partecipare al gioco insieme agli adulti.

*Giocavamo a Natale la tombola per 50 lire. Mio padre era molto all'antica che ci teneva alla famiglia, dava rispetto e voleva rispetto. (3\_U\_M\_46)*

*Una delle prime volte era il periodo di Natale, a casa mia si facevano certe tavolate. 7 e mezzo, tombola, mercante in fiera. Era l'unico periodo che potevamo giocare pure noi piccoli. Belli quei ricordi (31\_NU\_F\_50)*

In altri casi i bambini non erano ammessi al tavolo da gioco, specialmente quando il gioco non era organizzato in famiglia o si trattava di situazioni ordinarie, ma erano impazienti di imparare a giocare per farne parte. Nei ricordi di alcuni, specialmente delle persone più anziane, le donne e gli uomini giocavano separatamente. Il tavolo da gioco diventava dunque anche un momento di aggregazione privilegiato tra i membri di famiglia dello stesso sesso, come ricorda con rimpianto una signora sessantenne a proposito dei pomeriggi in cui, finiti i lavori di casa, le donne si riunivano a giocare.

*In famiglia a Natale. Di solito gli uomini facevano il tavolo del tresette, la tombolina. Questi sono i primi ricordi del gioco. (36\_U\_M\_45)*

*A casa di mia nonna si organizzavano grandi tavoli e giocavano tutti insieme. Erano tutte donne però, perché le donne giocavano tra di loro! Che bei tavoli figlia mia, non puoi immaginare, che belle giornate! Chiacchieravano, giocavano a 31, a sette e mezzo, a 27, a scopone... insomma tutti i giochi con le carte napoletane. Io ero piccola potevo solo guardare, il gioco è una cosa seria e da grandi... appena mi sono fatta signorina ho potuto giocare anche io con loro, che felicità! Stavo sempre con mia nonna, con le mie zie e imparavo sempre meglio a giocare. (12\_NU\_F\_60)*

Anche se rappresentano una minoranza, ci sono anche casi in cui i bambini erano completamente disinteressati al gioco dei grandi, se non addirittura annoiati se erano costretti a prendervi parte.

*Carte, a tombola. Questi erano i giochi che si facevano quando ero piccola.*

*INT: le piacevano?*

*Assolutamente no. Io il gioco della tombola l'ho sempre schifato. Era talmente cretino che era un gioco che non mi è mai piaciuto cioè avrei preferito leggere un libro piuttosto che stare là a mettere il numeretto. (35\_U\_F\_53)*

Nel caso del Lotto, o della schedina, i bambini erano spesso coinvolti dai genitori o dai nonni. Si trattava di un rituale a cui i bambini erano felici di prendere parte. Per qualcuno quella partecipazione – che poteva consistere nell'andare alla ricevitoria a giocare i numeri – ha rappresentato un graduale rito di iniziazione e un processo di apprendimento.

*Io seguivo la schedina con mio nonno (...) Sì, sì, me lo ricordo, era lì con la radiolina ad ascoltare i risultati (...) c'era anche mio padre a giocare la schedina!*

*D: tu come ti sentivi, che sensazioni provavi'?*

*No vabbè mi piaceva! (...) infatti io a volte ci ripenso, perché era veramente bello! Ci mettevamo sul davanzale della cucina con la radietta accesa... (41\_U\_M\_35)*

*Mio padre sempre, si usava tanto tempo fa, si andavano a giocare i numeri, questo e quell'altro, oppure ce li andavi a giocare tu. Voglio dire, perché lui non poteva scendere, "Mi vai a giocare questi biglietti?". Allora man mano che crescevi veniva quella cosa che te li giocavi pure tu. Però diciamo che prima anche il Lotto a me era un fatto che dovevo giocare! (29\_U\_M\_58)*

Può essere interessante sottolineare che i primi ricordi di tutti gli intervistati sono positivi, tranne uno, che, non a caso, riguarda un padre che giocava somme di denaro molto alte alle corse di cavalli e che per le scommesse spendeva anche i soldi guadagnati dal figlio.

*Papà giocava ai cavalli, eh io lo schifavo perché a 10 anni lavoravo in una salumeria per 10.000 lire a settimana e lui si giocava tutto e io dovevo apparare i suoi guai (...) e poi ho giocato pure io quindi ora non lo posso giudicare... poi giocava pure le bollette ma quello all'epoca lo facevano tutti, nei palazzi, era un gioco tipico napoletano (5\_NU\_M\_38)*

Nella maggior parte dei casi invece, gli intervistati sottolineano come il gioco tradizionale fosse molto diffuso, ma non patologico, come si giocasse non tanto per vincere, ma "per stare insieme, per stare in famiglia, per passare un po' di tempo in famiglia". (35\_U\_F\_53)

*Quando ero piccolo vedevo mio padre che si riuniva con i miei zii, giocavano a carte ma per loro penso che era un momento di socializzazione, finiva là. (24\_U\_M\_42)*

*Vedevo sempre gli anziani riuniti... stavano tutti in mezzo alla strada e giocavano al bancolotto, ma loro lo facevano più per stare assieme, per raccontarsi un fatto. (17\_NU\_M\_61)*

### 5.2.2 Prime esperienze

Le prime esperienze personali di gioco con una posta in denaro sono in qualche caso la normale evoluzione delle abitudini di famiglia descritte nel paragrafo precedente. E' interessante notare come nel passato prendere parte al tavolo di gioco delle donne era considerato un vero e proprio rito di iniziazione, che corrispondeva al raggiungimento della maturità.

*Potevo tenere, quattordici anni... Sì, sì: ero da poco signorina. Quella mia nonna lo raccontò orgogliosa a tutto il tavolo, io un poco di scuorno lo tenevo, ma erano tutte contente. Ho giocato a 31, un bel gioco proprio. Si giocavano le 10 lire, sì le dieci lire. Passavamo tutto il pomeriggio così. Bellissimo. (12\_NU\_F\_60)*

In famiglia si poteva giocare soldi o meno, in ogni caso giocare in famiglia è un'esperienza a sé e non considerato dagli intervistati vero e proprio gioco d'azzardo, perché i soldi non sono importanti o passano in secondo piano, mentre il gioco è un'occasione per condividere momenti ludici con adulti significativi.

*Con mio padre era un'altra cosa. Là non giocavo con i soldi, là imparavo, stavo insieme a lui...era solo intelligenza, vincere non c'entrava niente. Mi piaceva stare là con lui... giocavamo anche a fare i puzzle su quel tavolo e per me era bello lo stesso. (13\_NU\_M\_35)*

*Quando stavamo con la nonna a casa, anche durante l'anno intendo, feste a parte, giocavamo a carte io, mia sorella e lei, sempre a soldi! Per esempio giocavamo a scopa? A soldi! Giocavamo ad asso piglia tutto? A soldi! Noi eravamo piccoli ma, quando vincevamo, perché poteva capitare, lei si arrabbiava da morire! [RIDE] (...) Mi ricordo che mi divertivo, mi piaceva un sacco anche perché mi divertivo a prendere in giro mia nonna insieme a mia sorella. La vedevamo così arrabbiata quando perdeva che non potevamo fare a meno di ridere e prenderla in giro insieme. (40\_NU\_M\_25)*

La maggior parte delle prime esperienze personali di gioco d'azzardo riguardano, oltre alle carte, la "bolletta" – da quella clandestina a quella attuale, passando per il Totocalcio – e il Lotto. Come sottolinea un intervistato, l'offerta era molto limitata e questo contribuiva a limitare il gioco. Soprattutto tra gli intervistati più anziani le prime esperienze ricalcano in qualche modo le abitudini familiari e ne rappresentano una normale evoluzione, che prevede però l'affrancamento dai soldi dei genitori: sono in molti a sostenere che hanno "iniziato a giocare" – intendendo con questo giocare d'azzardo – quando hanno avuto a disposizione il primo denaro proprio. Poiché in passato si iniziava a lavorare in giovane età, questo poteva significare addirittura intorno ai 12-13 anni.

*Il Lotto l'ho sempre giocato da che tengo 12-13 anni. Il sabato era di routine quelle mille lire, quando c'erano le lire, mille lire divise in tre noi che lavoravamo. (15\_U\_F\_64)*

*Essendo che io sono un patito del calcio, io giocavo la bolletta da quando avevo 16 anni perché ricordo che lavoravo al Vomero e ricordo che c'era uno che giocava il clandestino a via Piave e io mi andavo a prendere le quote in questa via Piave e giocavo al clandestino. (...) Tu sapevi chi giocava clandestino. E' come trovare una piazza per chi fa uso di sostanze, la stessa cosa per il clandestino. (24\_U\_M\_42)*

*L'inizio è a 16-17 anni in cui giocavo solo il fine settimana la schedina, anche perché non esisteva altro! (22\_U\_M\_42)*

Nelle giovani generazioni, invece, gli studenti investono nel gioco la paghetta settimanale ricevuta dai genitori. Inoltre compare, tra i motivi per cui si inizia a giocare, l'influenza della pubblicità.

*Mi ricordo che io tenevo 15-20 euro, andavo a scuola, e ci dovevo fare tutta la settimana... ricordo che io non spendevo 1 euro in settimana, per avere il bottino il sabato e giocare. (42\_U\_M\_25)*

*Tutto è partito dalla pubblicità, io ero piccola però... piccola insomma, avevo 18-19 anni, ho visto le pubblicità, e mi sono incuriosita! Perché a me piace giocare anche in famiglia, le carte, la tombolata mi piace proprio! (...) Non è che all'improvviso ti appassioni del gioco, ti deve piacere! E niente, ho visto la pubblicità e mi sono incuriosita e sono andata a vedere il video e il sito, e da lì è partito il tutto! (...) Allora giocavo al bingo e compravo le cartelle da 10-20 centesimi. Da lì crescendo ho iniziato a giocare veramente! (25\_NU\_F\_28)*

L'età di quella che è stata definita dagli intervistati come la loro prima giocata va dagli otto anni ai venti e le esperienze precoci si rilevano sia tra gli intervistati più anziani che tra quelli più giovani. C'è anche il caso di un trentottenne per il quale l'iniziazione al gioco è avvenuta a dieci anni, in concomitanza con la prima assunzione di alcolici e la prima sigaretta.

*La prima bolletta l'ho giocata a 10 anni insieme alla prima bottiglia di vino e come la prima partita e la prima sigaretta, tutto a 10 anni. La prima trasferta: giocavo al clandestino a Martingala. (5\_NU\_M\_38)*

Le prime giocate sono in genere associate agli amici, con i quali si condivide il piacere di giocare, o anche, viceversa, il gioco diventa occasione per stare insieme e scambiarsi confidenze.

*Io ho iniziato a giocare a 17 anni e tra l'altro studiavo, quindi ho iniziato a giocare con i soldi della settimana che mi davano a casa. (...) con un amico mio fraterno. (38\_U\_M\_35)*

*Ho sempre giocato ma ho giocato a carte con gli amici, niente di che, sporadicamente, non ero un'assidua giocatrice, però mi piaceva onestamente e questo già da ragazzina. (...) Io gioco a burraco, però non mi piaceva andare nei circoli, era più una cosa casalinga, confidenziale con le amiche. (35\_U\_F\_53)*

### 5.3 Le carriere di gioco

La maggior parte delle carriere raccontate dagli intervistati, cioè 24 su 42, descrivono un percorso discontinuo, o a picchi, dove a periodi di gioco più intenso, seguono periodi in cui l'attività diminuisce o addirittura si interrompe, per poi ripresentarsi. Seguono per numerosità le carriere che delineano un incremento (12) e quelle che indicano un gioco costante (6). Confrontando le carriere prevalenti in ogni sottogruppo – pur senza la pretesa di trarne delle inferenze, non trattandosi di un campione rappresentativo – possiamo notare che le carriere a picchi prevalgono sia tra gli utenti dei servizi per le dipendenze che tra i non utenti, sia tra gli uomini che tra le donne, e in tutte e tre fasce di età. Prevalgono anche tra gli intervistati che sono risultati avere “problemi seri” con il gioco. Se osserviamo invece le carriere in base al gioco d'elezione, i giocatori di slot machine sono l'unica categoria in cui prevalgono le carriere in crescita.

Ciò premesso, la nostra analisi si focalizza principalmente su alcuni tipi di fattori, interni ed esterni, più o meno consapevoli: quelli che possono indurre una persona ad avvicinarsi al gioco d'azzardo esuccessivamente a incrementare il tempo passato a giocare così come il denaro speso per il gioco, quelli che possono facilitare una perdita del controllo e quei fattori che invece favoriscono un gioco più stabile e controllato o che possono indurre il giocatore a ridurre o interrompere l'abitudine di giocare.

#### 5.3.1 Dal gioco occasionale al gioco assiduo

Se per qualcuno le prime esperienze hanno segnato l'avvio di un gioco regolare ma contenuto rispetto alla frequenza (il tipico caso è quello dei giocatori della “bolletta”), la maggior parte degli intervistati ha aumentato nel tempo la frequenza di gioco, diventando così un giocatore abituale, o assiduo, che, secondo gli stessi giocatori, significa giocare ogni giorno. Questa evoluzione coincide spesso con un aumento della disponibilità economica – determinata ad esempio dall'ingresso nel mondo del lavoro – ma, come si evince dalle seguenti citazioni, è rinforzata da un aumento dell'accessibilità determinato da un ampliamento dell'offerta.

*Quando ho incominciato ad avere una disponibilità economica, ai miei 18 anni-20 anni, che ho intrapreso il lavoro. Però nei limiti, come tutte le persone... tutte le persone giocano, sono poche le*

*persone che non giocano la schedina o il totocalcio, come io ho sempre fatto, però poi crescendo, circondato da questi giochi dove si può giocare ogni giorno (...) ho incominciato a giocare un pochettino a tutto. (27\_U\_M\_43)*

*[Questo gioco è diventato] abituale quando poi l'hanno legalizzato, poi si gioca tutti i giorni, quindi, non hai la forza di dimenticarlo, cioè ogni giorno è sempre un continuo. (23\_U\_M\_56)*

L'accessibilità è citata quale fattore favorente l'incremento del gioco nelle sue diverse forme: il moltiplicarsi dei tipi di gioco, l'incremento della frequenza delle possibili giocate, ma anche la prossimità dei luoghi in cui è possibile giocare: è il caso di chi si è trovato le slot-machine nel bar sotto casa o ha visto aprire una sala bingo o una sala scommesse nel vicinato.

*Non avevo nessuno con cui giocare, una compagnia... poi hanno aperto il bingo vicino casa mia. (12\_NU\_F\_60)*

*Là abito io. Ci abito da 35 anni. Questa sala [scommesse] l'hanno aperta una decina di anni fa e più o meno nello stesso periodo anche il bar. Da quando ha aperto noi veniamo sempre. Alla fine è il nostro ritrovo, io sto sotto casa... (13\_NU\_M\_35)*

L'impatto dell'accessibilità è ancora più evidentemente nei casi degli intervistati che lavorano nei punti gioco o in bar e locali dove è possibile giocare e dove, ovviamente, si entra anche in contatto con altre persone che giocano: un altro fattore che può determinare un incremento del gioco.

*INT: Come ti sei avvicinato invece alle slot? Sempre lavorando qui?*

*R: No, lavorando al vecchio negozio che aveva una sala dedicata alle slot e mi capitava quando chiudevo, facevo la chiusura che avevo quei 5 euro e giocavo. (10\_NU\_M\_26)*

*Il mio problema è che stavo con ragazzi di mezzo alla via, figli di malavitosi, giocavano soldi facili, che non immagini, ed io mi volevo mettere a paragone con loro, tutto qua! (42\_U\_M\_25)*

Il rapporto con il lavoro interferisce con le abitudini di gioco in diverse maniere, anche apparentemente opposte. Se infatti, come abbiamo detto, un'aumentata disponibilità economica può segnare l'inizio di una carriera da giocatore, la mancanza di lavoro può indurre a cercare nel gioco una fonte di guadagno.

*All'inizio dovevo vedere come fare soldi perché non avevo lavoro e l'unico escamotage era il gioco, cercavo lavoro ma non trovavo niente e quindi cercavo un escamotage quindi mi sono messo a giocare, ma prima del gioco ho fatto delle cose, diciamo, non tanto belle, insomma ho fatto delle traste [truffe] però poi se ne sono accorti allora ho iniziato con il gioco (4\_U\_M\_54)*

L'influenza della sfera lavorativa – o della disoccupazione – si esprime non solo sul piano diretto della disponibilità o meno di denaro e di tempo libero, ma anche su quello della soddisfazione personale e della stabilità: come si può comprendere dalle citazioni che seguono chi è frustrato perché non trova un lavoro adeguato alle proprie aspirazioni trova nel gioco un "rifugio" dove lenire il proprio senso di fallimento.

*Fino a ora mi sono dedicato all'università, avevo la giornata impegnata tra laboratori, tirocinio ed esami. Ora che mi sono laureato ho più tempo libero... Ho trovato lavoro in un call center, che non ha niente a che vedere con il mio percorso di studi: questa cosa mi ha frustrato parecchio. Sono stato uno studente modello, diligente (...). E ora trovarmi così non mi piace. Forse è anche per questo che mi sono un po' isolato, che mi sono rifugiato in queste slot perché mi sento di staccare da tutto così. Lì davanti non penso a niente, perché la slot ti assorbe completamente. Forse mi sento un po' fallito. (40\_NU\_M\_25)*

*Professionalmente c'è questa precarietà ancora che mi accompagna, non ho a scuola un posto fisso... la scuola è tutta un caos che non si sa ancora quando avremo questo fatidico posto e quindi ho dovuto ripiegare su un lavoro che non mi piace ma che è necessario fare per portare avanti la famiglia (22\_U\_M\_42)*

Tra i fattori che possono portare le persone ad acquisire l'abitudine di giocare frequentemente c'è anche il senso di solitudine. Questo è un motivo che viene riportato ripetutamente dalle intervistate donne. Il momento della menopausa rappresenta un tipico esempio di evento critico, che può spingere le donne ad avvicinarsi al gioco d'azzardo quale strategia di *coping* (Meo 2000). Infatti con i suoi fastidiosi effetti collaterali, coincide spesso anche con il distacco dei figli e diventa un periodo di vita particolarmente a rischio di depressione, in cui il gioco può esercitare un'attrazione particolare.

*[Ho iniziato a giocare assiduamente con] il matrimonio di mia figlia, l'inizio della menopausa, le vampate di calore... non te lo so dire [perché, ma] me lo ricordo proprio bene. (15\_U\_F\_64)*

*Il tutto è iniziato in contemporanea: io a 44 anni sono andata in menopausa dove ho cominciato ad avere problemi fisici personali. Sono stata male fisicamente ed è in quel contesto che iniziata tutta questa storia. Poi è vero che mia figlia si è sposata, che mi sono lasciata con il compagno, ma sono stata io a prendere questa decisione. (35\_U\_F\_53)*

Ovviamente, come si è già detto, molte volte sono le dinamiche stesse del gioco d'azzardo a indurre un aumento della frequenza. Sono molti a questo proposito che enfatizzato l'effetto perverso che può avere una vincita, specialmente sui principianti, che si illudono di poter vincere facilmente. Un altro motivo frequentemente riportato dagli intervistati è il bisogno di aumentare la posta progressivamente per mantenere alto il livello di adrenalina.

*INT: mi sapresti dire come è avvenuto questo passaggio? Da che giocavi solo la domenica al gioco più assiduo?*

*Allora in pratica, quello che ti fa accanire sono le prime vincite. Se tu cominci a giocare e vedi che cominci a prendere le prime vincite automaticamente dici "qua conviene, qua si vince". Quindi ci vai spesso e tenti sempre di giocare e vincere, ma non ti rendo conto che ti sei attaccato.*

*(24\_U\_M\_42)*

*Non mi dava più nessuno stimolo. Per questo uno... io, ho incrementato sempre di più. Più giocavi con più soldi e più ti saliva l'adrenalina. (21\_U\_M\_34)*

### 5.3.2 Fattori di rischio e picchi di gioco

Come le prime vincite spingono il giocatore occasionale a diventare un giocatore frequente, così una forte vincita può portare il giocatore già esperto a un'impennata delle somme giocate. Secondo qualcuno ciò che però determina il picco è, ancor più di una vincita, una grossa perdita che scatena a sua volta il desiderio di recuperare i soldi persi. Questo circolo vizioso, che vede alternarsi ingenti vincite e perdite, tra i nostri intervistati è raccontato specialmente dai giocatori di slot machine.

*L'evento significativo io penso che sia stato che ho vinto una forte somma su quella maledetta macchinetta. Da allora poi ho avuto qualcosa di soldi in più con una liquidazione, avevo dei soldi da parte, e allora può darsi pure che è stato la vincita più i soldi che avevo la disponibilità più alta e me li sono giocati. (7\_U\_M\_52)*

*Quando tu cominci a vincere alle slot, automaticamente aumentano le giocate. Poi (...) non sono le vincite, è la prima grande perdita che hai, che ti spinge a recuperare. Vinci, recuperi, vinci, recuperi, vinci, recuperi. (24\_U\_M\_42)*

Se, per chi è già coinvolto nel gioco, un'improvvisa disponibilità maggiore di denaro può determinare una perdita di controllo, anche la carta di credito può rappresentare un fattore di rischio, perché permette al giocatore fuori controllo di spendere anche soldi che non possiede realmente.

*Ho chiesto la carta di credito e da questa carta di credito non ho saputo gestire più la cosa perché prendendo i soldi dalla carta di credito, facendomi accreditare il mese successivo, è tutto un ripercuotersi. (27\_U\_M\_43)*

Viceversa, anche una mancanza di disponibilità economica, il bisogno pressante di denaro, può determinare un picco di gioco.

*Forse l'intensità oggi è aumentata perché, a differenza di prima, sento maggiormente la necessità di migliorare la situazione economica (...) Io da alcuni anni - a differenza di una decina di anni fa, che comunque vivevo come oggi, ma mettevo da parte - oggi non arrivo alla terza settimana. (32\_NU\_M\_46)*

I fattori che possono causare un picco nella carriera di un giocatore sono simili a quelli che favoriscono l'adozione di un'abitudine di gioco più frequente. Tuttavia il legame tra i picchi e i cosiddetti "eventi spiazzanti" (Meo, 2000) della vita è ancora più evidente. Le riflessioni degli intervistati forniscono molti esempi di circostanze di vita che rappresentano una rottura, determinando ansia o solitudine e inducendo un giocatore a cercare sollievo nel gioco: l'adolescenza, la perdita di lavoro, un trasferimento, la menopausa, la perdita di una persona cara.

*Nel caso mio, credo sia stata questa la cosa ... di aver perso il lavoro dalla sera alla mattina, può essere quella la cosa scatenante, e poi ho avuto dei picchi di nuovo - che poi magari non ho giocato per 5-6 mesi, poi ho sprecato 1000-1500 euro all'improvviso. (41\_U\_M\_35)*

*Questo è stato pure tutto un fatto di depressione che ho avuto, perché io persi mia mamma a 32 anni in 4 mesi; poi dopo tre anni ho perso mio padre, prima la nonna, 3 anni prima, nell'83 persi la nonna. E la nonna era come una mamma per me perché mi ha cresciuto. (33\_U\_F\_62)*

Tra gli eventi spiazzanti non vi sono solo quelli negativi, ma anche quelli potenzialmente positivi che in ogni caso richiedono una riorganizzazione della vita di una persona, l'assunzione di nuove responsabilità, come la nascita di un figlio o il matrimonio, citato da ben tre intervistati maschi quale fonte di ansia e quindi concausa di periodi di gioco maggiormente intenso che hanno avuto anche gravi conseguenze economiche.

*Dovevo affrontare un passo importante e questa cosa mi ha fatto entrare nel panico e invece di parlarne ho sfogato con il gioco cercando di recuperare forse i miei soldi che dovevo avere, che mi dovevano rientrare. (27\_U\_M\_43)*

*Avevo promesso alla mia attuale moglie che non ci sarei più ricaduto, ma poi ci sono ricaduto, un po' prima del matrimonio, e anche qui ho fatto una promessa che non avrei più giocato, ma poi ho giocato... e dopo la nascita della mia seconda figlia c'è stata l'impennata finale! La sfuriata, mi sono fatto la sfuriata finale! (22\_U\_M\_42)*

Se la percezione di avere troppe responsabilità, familiari o lavorative, può favorire lo sviluppo di un problema con il gioco, anche la mancanza di responsabilità propria di un impiego per nulla impegnativo e privo di interesse può condurre a un picco di gioco.

*Avevo un sacco di tempo libero e nessuno mi controllava! E io lì pensavo solo al gioco, su otto ore di lavoro facevo mezz'ora! (42\_U\_M\_25)*

*Diciamo che del vecchio [lavoro] mi piaceva non avere tempo, il secondo troppa libertà: io già stavo tutto preso, poi pensare tutta la giornata al gioco... io già stavo posseduto, per me i lavori sono tutti quanti uguali, se mi svegliavo col pensiero di giocare io andavo a giocare. A meno che non sei controllato, come lavoravo io prima: troppo tempo e troppo stress... ma non hai idea dello stress che tengo! (42\_U\_M\_25)*

Sempre in tema di lavoro è importante sottolineare che essere impiegati presso un punto gioco, secondo i nostri intervistati, è di per sé un fattore di rischio che può condurre alla "rovina". È il caso di un uomo di 35 anni che quando ha trovato lavoro presso un centro scommesse sportive ha

perso il controllo sulla spesa dedicata al gioco. In questo caso il licenziamento può equivalere a una liberazione. Come ha spiegato un altro intervistato, lavorare in questo campo specifico può indurre a giocare cifre più alte anche per un falso senso di competenza.

*La mia rovina è stata poi entrare in questo ambiente lavorativo, perché poi ho sempre lavorato e non sono mai arrivato a giocare come ho giocato quando ho iniziato a fare questo di mestiere. (...) Dal 18 dicembre che sono stato licenziato, ad oggi che ne abbiamo 23 gennaio, non mi manca nulla, è stata una liberazione. (38\_U\_M\_35)*

*Credo che se non avessi iniziato a lavorare in questo campo [agenzia di scommesse] giocherei una bolletta la domenica, durante la settimana, due, tre volte, poi basta. Avrei giocato 5,10 euro, 20 euro... tutt'è che tu ci entri e inizi a prendere confidenza. Se non prendi confidenza hai anche paura di rischiare, di aumentare la posta in gioco. (10\_NU\_M\_26)*

E' evidente in ogni caso, e gli intervistati ne sono consapevoli, che i picchi di gioco corrispondono a periodi di vita in cui i giocatori tentano di scacciare dalla mente i problemi, lo stress e le insoddisfazioni personali, che possono riguardare diverse sfere di vita: le relazioni, lo studio, il lavoro. Il gioco diviene dunque una modalità di *coping*.

*C'è stato un bisogno (...) di evadere da quel momento brutto della mia vita. Il poco dialogo con mia moglie, mia suocera che era invadente. Quindi mi sono trovato in un momento in cui a casa non stavo bene, soffrivo e quindi mi sono trovato questo spazio mio, dove era tutto fuori e non c'era più niente. (36\_U\_M\_45)*

*A quei periodi in cui o per stress, o per qualche altro motivo... ma noi ci giustifichiamo: ho lo stress e vado a giocare! Quindi ho il problema e devo giocare di più. (...) L'insoddisfazione personale la riversavo nel gioco, e cercavo di gratificarmi con il gioco (2\_U\_M\_64)*

*Magari sono sotto stress, perché devo affrontare un esame, infatti quando vedi che sono sempre in tabaccheria è perché sono sotto esame! Sì perché sono una tipa molto apprensiva... allora che faccio, mi faccio le mie belle ore di studio perfetto! Stacco e dico "mo' basta, mo' scendo giù, mi faccio un biglietto (...) Sono periodi così, che è un po' mi vengono, quando magari devo fare un esame che non riesco a fare e parto già un po' sconfitta, sto spesso in tabaccheria, ma pure così per svuotare e quindi capitano più giocate. Mi viene più da giocare! (19\_NU\_F\_23)*

Tuttavia i picchi possono dipendere anche da fattori esterni al benessere/malessere del giocatore e inerenti l'offerta, che possono riguardare o le caratteristiche intrinseche di un certo tipo di gioco o l'aumento esponenziale delle sua disponibilità sul mercato. Ci sono giocatori che hanno perso il controllo perché sono passati da un gioco all'altro – ad esempio dal gioco di carte tradizionale a quello virtuale – o perché le loro abitudini di gioco si sono adeguate all'impennata della frequenza delle giocate – come nel caso delle lotterie. Anche l'avvicinamento alle slot machine, come abbiamo già detto, ha costituito per diversi intervistati una svolta, negativa, nella loro carriera.

*INT: Come è avvenuto il passaggio dal poker con gli amici al poker online?  
Perché quel pomeriggio mi venne lo sfizio. Una volta iniziato a giocare, mi ha attirato sempre di più. Due partite oggi, tre domani, quattro dopodomani (...) Da lì il gioco online è diventata poi una ossessione. (36\_U\_M\_45)*

*L'anno scorso, 2015-2016. Là è stato il picco, ecco.*

*INT: Il 10eLotto?*

*10eLotto, sì. Estrazione immediata, non si aspettava neanche quella di ogni 5 minuti.*

*INT: Quindi è in quest'anno che hai giocato la cifra che mi raccontavi prima, sui 10mila euro, giusto?*

*Sì, 2015-2016. (37\_U\_M\_39)*



### 5.3.3 Fattori protettivi e strategie di controllo

Le carriere stabili o lineari appartengono a una minoranza di intervistati, in tutto cinque. Si tratta di giocatori che hanno quale gioco d'elezione le carte, il bingo o la schedina, e le loro traiettorie di gioco descrivono un'abitudine che non ha mai lasciato spazio alla perdita di controllo: vi sono anche, tra queste, persone che non giocano poco in termini assoluti, ma mai più di quanto abbiano deciso di spendere. Anche i giocatori che presentano carriere discontinue (la maggioranza) e che non si rivolgono ai servizi, percepiscono, analogamente ai giocatori con carriere stabili, di mantenere un controllo, inteso come autoregolazione, sul gioco d'azzardo e sulle componenti che riguardano i fattori individuali e di contesto (gestione dei soldi, del tempo, mantenimento degli impegni di vita e delle relazioni sociali etc.).

Dai racconti degli intervistati, in particolare di quelli che descrivono una carriera stabile, ma non solo, possiamo identificare alcuni fattori associati a un gioco controllato: innanzitutto un grande interesse per un gioco specifico, anziché un generico interesse per il gioco, qualunque esso sia, sembra essere meno a rischio.

*Ogni settimana comunque, io devo giocare la bolletta perché sennò sento che mi manca qualcosa, la bolletta la devo giocare! Però poi quando finisce il campionato di Serie A io smetto! Quindi ti posso dire che da giugno a settembre non gioco più! (34\_NU\_M\_52)*

Avere un'occupazione stabile contribuisce a mantenere controllo, non solo perché si ha meno tempo libero, ma anche perché, come spiega la citazione seguente, avere un lavoro aiuta a capire il valore dei soldi.

*INT: Tu da quando hai incominciato hai sempre tenuto questo ritmo, questo controllo? Non ti è mai capitato di giocare di più?*

*No, io i soldi me li lavoro. Io lavoro di fronte [alla pizzeria]: incomincio alle 4 del pomeriggio e finisco alle 2 di notte.*

*INT: Quindi non hai il tempo?*

*No, il tempo c'è perché la mattina non lavoro, però quando finisci alle 2 i soldi sono sacrificati, li spendi diversamente. (18\_NU\_M\_35)*

Anche avere delle responsabilità nei confronti della famiglia può rappresentare un fattore protettivo: si tratta di responsabilità domestiche, economiche ma anche affettive.

*Poi il gioco ti prende tempo, se giochi tu ci devi pensare al gioco e io adesso devo pensare ai miei figli, alla mia famiglia, come campare, non ce l'ho il tempo per pensare a giocare, per esempio io gioco sempre negli orari che sto fuori casa cioè se mi gioco le partite, mi gioco quelle delle tre così alle quattro e mezza sono finite e quando arrivo a casa posso pensare solo alla mia famiglia, non posso mettermi a pensare "chissà come stanno andando le partite" (5\_NU\_M\_38)*

*Quando perdo per un numero che magari aspetto da tanto poi me ne vado proprio nervosa ma, il tempo di entrare a casa che mi passa tutto perché non ho il tempo e pensò o nummer! (31\_NU\_F\_50)*

Allo stesso modo, coltivare altri interessi è un altro fattore protettivo. Questi possono anche avere qualcosa in comune con il gioco prevalente, come nel caso dell'intervistato appassionato di calcio che gioca alla "bolletta", ma senza esagerare perché vuole conservare i soldi per seguire con gli amici la propria squadra nelle trasferte.

*INT: Come mai sei rimasto così costante?*

*I soldi che spendo qua dentro per giocare io ogni due-tre mesi mi vado a fare i viaggi all'estero (...) siamo io e altri due miei amici ci andiamo a vedere tutte le partite in trasferta del Napoli fuori... invece di giocare 100, 200, 300 euro, te le metti da parte e ogni tre mesi vai da qualche parte. (18\_NU\_M\_35)*

Ci sono anche delle strategie che i giocatori mettono in atto consapevolmente per limitare il rischio di lasciarsi attirare dal gioco e perdere più soldi di quanto possano e vogliano permettersi. Fissare in anticipo una soglia massima di spesa – fermandosi anche nel caso di una vincita – è la strategia più citata e sembra anche essere quella più efficace.

*Però mi metto un come si dice, un fermo, un blocco (...). Io non mi rovino, io quando ho finito quello che mi ero portata per giocare: stop! Non mi importa, non tocco gli altri soldi. Quello è il mio svago, ma non deve essere la mia condanna*

*INT: nel caso vincessi poi quei soldi li rigioca?*

*(...) Diventano il mio budget per la prossima volta, o se voglio continuare a giocare un altro po', ma i miei soldi non li tocco. Questa è una regola di ferro per me. (12\_NU\_F\_60)*

*Sono fortissimo! Io scendo tutti i giorni con 10 euro in tasca. Con quelli faccio bar e sala. Non un euro in più: finiti quelli, finita la giostra. (13\_NU\_M\_35)*

Chi non si fida della propria capacità di limitare la spesa, affida i propri soldi a qualcun altro – in genere la moglie – in modo da mettersi al sicuro. La citazione seguente riguarda un intervistato di 71 anni che adottando questa precauzione ha giocato per decenni a poker, al totocalcio e ad altri giochi, senza che il gioco diventasse mai per lui o per la sua famiglia un problema. La seconda citazione riguarda invece l'utente di un servizio per le dipendenze in trattamento e la strategia di controllo che ha adottato dopo avere perso un'ingente somma al 10eLotto.

*Non c'è stata mai pausa di gioco, ho sempre giocato! Ma, sempre nei limiti; perché io lavoravo, e davo tutti i soldi a mia moglie, e poi mi tenevo per me qualche cosa, e giocavo. Quando erano finiti, smettevo per un periodo, per non andare a fare debiti (...). Le soste che ci sono state è sempre quando andavo in perdita e vedevo che stavo nero e mi fermavo. Poi il mese successivo giocavo un'altra volta. (16\_NU\_M\_71)*

*Tutti i miei guadagni vanno pari pari a mia moglie ed è lei a gestirli con le certificazioni cioè un foglio di carta con scritto "oggi ho guadagnato tot" e io gli consegno sia i soldi che il pezzo di carta... farlo ancora oggi mi fa male, ma così serve (...) è un "palo" che mi metto, eh sì, è una strategia, ce la devo fare, perché per far scattare la molla di nuovo basta un secondo (4\_U\_M\_54)*

Altre strategie di controllo e autoregolazione messe in atto dai giocatori consistono nel limitare il tempo speso in una sala gioco – ad esempio andandoci in prossimità dell'orario di chiusura – o, nel caso dei Gratta e Vinci, di grattare solo una volta arrivati a casa, in modo da non avere la tentazione di giocare nuovamente in caso di vincita.

*Cercavo di misurarmi, di andare con i soldi giusti o in un orario nel quale dovevo scappare subito eccetera. Trovavo degli escamotage per non rimanerci tanto tempo. (35\_U\_F\_53)*

*Se me lo portavo a casa [il Gratta e Vinci] non ci pensavo più perché poi non scendevo più, se lo grattavo là dentro o vincevo qualcosa poi me ne prendevo altri (33\_U\_F\_62)*

*Io me lo porto dietro, non lo gratto lì. Quindi se io adesso vinco ce l'ho qui e non posso spenderli subito. L'indomani mattina, se mi capita di andare allo stesso posto, utilizzo quello che ho vinto per comprarne un altro. Di fatto questo mi limita la spesa mensile. (32\_NU\_M\_46)*

Altri, che hanno alle spalle esperienze molto negative con il gioco e non vogliono riprendere a giocare, si tengono del tutto lontani dai luoghi in cui è possibile giocare. Per qualcuno questo ha significato lasciare la propria occupazione, come nel caso dell'intervistato che lavorava nella tabaccheria di famiglia.

*Sto più lontano possibile dall'attività. Ci vado soltanto il martedì perché devo andare a prendere le sigarette a mio nonno e poi ritorno da mio fratello. Solo in questo modo riesco a stare lontano dal gioco. (37\_U\_M\_39)*

Tenersi lontani dai luoghi in cui si gioca significa anche prendere le distanze da amici e conoscenti coinvolti dal gioco, una strategia che secondo i nostri intervistati è necessario adottare se si vuole abbandonare questa abitudine pericolosa.

*Io frequento un amico sano perché quando sei immischiato nel gioco, la prima cosa che devi fare è staccarti dalle amicizie che hai. Per questo, poi torniamo al discorso che facevamo prima, le amicizie sono quelle virtuali perché le tue amicizie sono quelle legate alla sala. Infatti quando a me mi dicevano “guarda, la prima cosa da fare è cambiare amicizia”, io dicevo “ma a quarant’anni posso mai cambiare le amicizie?”. Effettivamente a quarant’anni ho cambiato le amicizie. Tutte quelle persone che io conoscevo nelle sale non le frequento più, non le vedo neanche più.  
(24\_U\_M\_42)*

#### 5.3.4 Emozioni in gioco

Le prime esperienze sono tutte legate a sentimenti positivi, legati al piacere di condividere l’esperienza con i propri familiari o di sentirsi grandi. Ma le emozioni che accompagnano il gioco sono ambivalenti e si modificano nel corso del tempo, specialmente nel caso delle carriere non lineari.

Almeno in principio prevale il piacere associato all’adrenalina, che diventa euforia in caso di vittoria.

*Piacere più che altro... piacere e adrenalina (11\_U\_M\_52)*

*Faccio tremare la terra quando vinco (ride) è una sensazione bellissima, uno salta, non te lo so spiegare... è una gioia! (20\_NU\_F\_28)*

*Emozioni forti, avevi soldi in tasca potevi fare di tutto! (42\_U\_M\_25)*

Con il tempo però il giocatore ha sempre più bisogno di adrenalina e il piacere della vittoria dura poco, subito soppiantato dal desiderio di giocare di nuovo. Le narrazioni degli intervistati di frequente descrivono questo forte desiderio o un’urgenza, vissuti come incontrollabili, di soddisfare quello che viene percepito come un bisogno insopprimibile. Una sensazione definita nel modo della clinica con il termine *craving* e che i neurobiologi attribuiscono alle modificazioni della funzionalità di alcune aree del cervello ritenute responsabili della regolazione della gratificazione e della motivazione. Pur non negando una base biologica, l’esperienza clinica degli operatori rileva l’importanza che assumono la componente psicologica soggettiva e l’apprendimento nella percezione del *craving*, e la sua reversibilità in relazione alle diverse variabili individuali e di contesto.

*Quindi era il gusto proprio di giocare! Era quella l’emozione forte... più dell’esito perché sapevo che l’avrei riprovata solo tornando a giocare! (...) Il fatto di entrare in agenzia, scommettere, giocare, cacciare i soldi, e quel momento mi procurava più adrenalina! ...anche l’attesa dell’esito crea adrenalina, ma ecco: pensi già a quello che devi fare dopo! (22\_U\_M\_42)*

Le emozioni negative di quando si perde – rabbia, senso di colpa, vergogna sono quelle più citate – durano invece a lungo, e spingono il giocatore a mentire e a isolarsi sempre più dagli altri e a vivere una condizione di depressione. Per questo le carriere dei giocatori sono spesso accompagnate da problemi relazionali e a volte anche dalla rottura di legami significativi.

*Io stavo esaurita perché io volevo quella cosa che volevo giocare per vincere qualcosa. Mi sentivo esaurita, depressa. (33\_U\_F\_62)*

*Però non ho mai detto niente, neanche al mio migliore amico, anche perché io poi mi vergognavo... mi trascuravo, con un paio di scarpe ero capace di farci 2 anni... (42\_U\_M\_25)*

*Quando perdo o finisco i soldi mi intristisco e me ne vado nervosissimo a casa. Mia madre capisce subito che ho perso quando salgo a casa e nessuno può parlare perché subito rispondo malissimo o*

*mi innervosisco per niente. (...) Sto male, ma fisicamente quasi... mi sale un nervoso, mi sento stupido e arrabbiato allo stesso tempo. In quei momenti mi dico: "Ma chi me l'ha fatto fare? Ho speso tutti questi soldi per stare pure così male? Sei proprio un cazzone!" Ogni volta parte questa sorta di cazziata interna, ma comunque la volta dopo sto di nuovo lì a giocare. (40\_NU\_M\_25)*

Quando si sono già perse somme significative il piacere del gioco è guastato dal timore di perdere, e la differenza tra lo stato d'animo che accompagna la vincita o la perdita si fa più labile.

*Sempre, dopo, sia che vincevo che perdevo, mi sentivo in colpa: ho preso delle batoste! Se non prendi le batoste non capisci (42\_U\_M\_25.)*

*Quando giocavo poi spesso e volentieri giocavo anche quello che possedevo, quindi giocavo con timore, pensando già alle conseguenze. Quindi l'ho sempre vissuta in maniera negativa. (38\_U\_M\_35)*

Se si attraversa una fase di "gioco compulsivo" si può anche entrare in uno stato apparentemente apatico, in cui non si trae più nessuna soddisfazione dal gioco, nemmeno da una vincita, così come non si prova nulla di fronte a una perdita. Quando si arriva a questo punto essere "scoperti" può rappresentare la fine di una carriera da giocatore ma anche una grande liberazione.

*All'inizio sì. Monun m n fott, vincperd a me nun m cagnnient [Adesso non me ne fotte niente, vno o perdo a me non cambia niente]. (30\_NU\_F\_45)*

*Non è che in quel momento piangi perché hai perso 500 euro: non ti fa neanche più niente: né quando giochi né quando vinci... io ho chiuso il mio rapporto col gioco con una vittoria! (...) e ho un ricordo su quella vincita che poi non mi procurava nemmeno grosse soddisfazioni, né senso, che già sapevo che quei 100 euro sarebbero poi stati di nuovo buttati nel mondo del gioco! (22\_U\_M\_42)*

*Non mi dava niente, non mi dava più niente, era solo qualcosa che facevo perché lo dovevo fare. Quando è uscito poi tutto a galla, delle mie magagne, quella è stata una liberazione (38\_U\_M\_35)*

## 6.RISULTATI – FOCUS GROUP

### 6.1 Definizione del problema

Fin da subito diversi partecipanti hanno messo in evidenza, facendo riferimento a dati recenti, come il fenomeno del gioco d'azzardo, pur ampiamente diffuso in tutta Italia, si concentri particolarmente in Campania e nella città di Napoli. La passione dei Napoletani per il gioco è nota anche grazie al fatto che è stata descritta da diversi scrittori. E' una passione che da molti lustri si tramanda di generazione in generazione: in passato, qui più che altrove, le giocate assumevano la funzione di rito collettivo e familiare. Basti pensare al Lotto, o alla schedina del totocalcio, qui conosciuta come "bolletta".

*Da un punto di vista storico, il Lotto credo che sia nato a Napoli - è ancora una delle poche città in cui c'è la vecchietta che va a giocare e si vede in fila per giocare i numeri dei sogni – quindi il gioco del Lotto è il gioco per antonomasia. (...) Perché i Napoletani credono alla fortuna, alla sfortuna, cioè è un rito domenicale per la partita, c'è un rito il sabato sera per l'estrazione del Lotto... Il mio commissariato è in una sede dove si facevano le estrazioni del Lotto. La persona non sa che lì c'è l'ufficio della polizia, si ricorda che là si faceva l'estrazione del Lotto. È quindi per questo dico che è proprio radicato e poi viene ereditato, quindi dal nonno al figlio, ai nipoti, perché era un rito che si faceva di sabato, andare a giocare, fare la fila. (Operatore della Polizia di stato)*

*Tanti autori storici che hanno descritto Napoli, Matilde Serraio per dirne una (...) quindi c'è senz'altro questa forte tradizione, sentita – io mi ricordo per esempio quando furono soppressi i bancolotti che qui si consumavano, una vera tradizione napoletana legata proprio al gioco e alle aspirazioni e alle aspettative che si potevano avere. (Funzionario comunale)*

Questo sostrato culturale, secondo i partecipanti, anziché fungere da antidoto ha rappresentato un "terreno fertile" per la diffusione del gioco d'azzardo e dei problemi ad esso connessi. Tutti riconoscono l'importanza che il gioco assume nello sviluppo del bambino e più in generale, nella socialità, ma concordano anche nella necessità di tracciare una netta distinzione tra gioco e gioco d'azzardo: se il gioco è un mezzo di *divertissement* e quindi di evasione positiva, tipica dell'età infantile ma non solo, il secondo diventa il mezzo con cui l'adulto cerca di fuggire a una realtà difficile e problematica. Il gioco diventa un problema dunque nella misura in cui è un tentativo di riscatto da un "disagio concreto".

*Io credo che ci sia (a Napoli) una propensione alla socialità, allo stare insieme, evocata dal gioco, fin da quando siamo piccoli. Ora cosa accade, che questa socialità compagna la crescita e lo sviluppo della persona in modo sano, quando però la persona sente il desiderio di fuggire dalla realtà che ha di fronte, vive il gioco e la proposta di socialità che dà il gioco come una fuga dalla realtà, la creazione di una dimensione parallela nella quale ho bisogno di rifugiarmi, attraverso il gioco, anche poi nella dimensione patologica. (Sacerdote)*

*Ecco, i Napoletani sono gioiosi, vogliono giocare, ma questo non c'entra nulla con il gioco d'azzardo. Chi va a finire nel gioco d'azzardo è perché ha dei problemi, pensa di risolvere i casi della sua vita. (Presidente di associazione consumatori)*

*Questo ha fatto sì che perdesse un po' quella che era la tradizione, il folklore, la moderazione, che ci poteva essere fino a qualche tempo fa, ed invece si è visto nel gioco probabilmente soltanto – o comunque anche - una possibilità di riscatto, di fuga da un disagio concreto, reale, forte, perché nessuno questo l'ha mai negato. (Funzionario comunale)*

La differenza tra gioco e gioco d'azzardo viene tracciata dagli intervistati anche nei termini della distinzione tra giochi di abilità e giochi di alea. In questo senso le slot machine sono considerate dagli intervistati come la peggiore e più pericolosa espressione del gioco, tanto da non meritare neppure, secondo gli intervistati, questo appellativo. Una rappresentazione condivisa anche dai

rappresentanti delle agenzie di scommesse, oltre che confermata dalla letteratura scientifica (Schüll 2013).

*Io credo che in questo tavolo nessuno è contro il gioco. L'azzardo è un'altra cosa. (...) Il gioco fa parte della vita, ci fa crescere, aiuta i ragazzi. È interattivo. Quando si giocava la schedina, devo mettermi a pensare se il Napoli riuscirà a vincere o meno. Ho momenti in cui devo pensare, devo riflettere. La slot machine io non devo pensare a niente. Quello è l'azzardo. Io non lo chiamerei più gioco d'azzardo, lo chiamerei solo azzardo, perché è così. (...) Quindi, noi non siamo contro il gioco, siamo contro l'azzardo. (Presidente di associazione consumatori)*

*Noi delle agenzie teniamo 5 tipologie di scommesse. Tutto è discutibile, sia ben chiaro, ecco. Questo confronto anzi lo vedo molto costruttivo. Vendiamo scommesse ippiche, le scommesse sportive e le scommesse virtuali. Per vendere queste tipologie di scommesse c'è un operatore o un'operatrice allo sportello. Quindi diciamo che è un gioco controllato. Dove è meno controllato è sulle slot machine e VLT, che uno lì diciamo può giocare all'infinito. (Rappresentante associazione di categoria di gestori)*

Secondo una strategia tipica di chi opera sul fronte dell'offerta (Rolando e Scavarda 2016) e rilevabile anche in altri ambiti tematici come quello dei consumi alcolici (Beccaria e Rolando 2015), per distogliere l'attenzione dalle ricadute più ampie del fenomeno, i gestori tendono a concentrare l'attenzione su alcune categorie specifiche della popolazione, in particolare i giovani. Il mondo della scuola, però, sottolinea come il problema giovanile sia in realtà una conseguenza di quello degli adulti, di fronte al quale l'istituzione scolastica ha scarse possibilità di incidere. Il fenomeno colpisce infatti, secondo un insegnante, gli studenti che “sono più predisposti, sono più fragili” non solo rispetto al gioco azzardo ma a tutta una serie di comportamenti a rischio.

*Le agenzie di scommesse sono soggette alla legge Balduzzi, dove i minori non possono entrare. Ci sono sempre gli operatori e le operatrici... certo qualcuno li farà entrare, ed è giusto che paghi. (...) Quando parliamo di minori, io parlo di quelli pericolosi, per me vanno dai 12 ai 17 anni, per me è la fascia più pericolosa. Chi non rispetta le regole si assume la sua responsabilità. (Rappresentante associazione di categoria di gestori)*

*Mentre un adulto fa una scelta consapevole di quello che deve fare, il ragazzino che viene iniziato, il ragazzino che viene condizionato, il ragazzino che non ha scelta, e va lì nei bar o in una serie di bar – il più delle volte non va nei giochi autorizzati, va in questi bar dove c'è l'illecito e nella stanzetta nascosta fanno delle attività e via dicendo. E praticamente la scuola rispetto a questo fenomeno è una lotta continua a fare un passo avanti e uno indietro perché il ragazzo che produce, che lavora, non c'è il problema, è con i ragazzi che si perdono che la scuola diventa meno efficace. (Insegnante di scuola superiore)*

L'altra categoria a rischio su cui spesso si concentrano i discorsi dei partecipanti è quella delle donne, nonostante questo target sia meno coinvolto degli uomini nel fenomeno (Bastiani et al. 2013). Anche in questo caso sono evidenti le retoriche che accompagnano da sempre i discorsi sulle dipendenze al femminile (Leigh 1995; Bogren 2008; Rolando et al. 2015): nel caso in cui sono le donne a giocare d'azzardo – così come avviene per l'alcol o per le droghe - vi è una tendenza a giudicarle secondo un 'doppio standard' che mette in stretta in relazione i comportamenti compulsivi con il tema della promiscuità sessuale e della prostituzione (Wilsnack e Wilsnack 1997). In altre parole, sebbene inconsapevolmente, la donna viene giudicata più severamente dell'uomo in quanto ha infranto le norme sociali che le richiedono prima di tutto di essere una buona madre, sessualmente controllata e vigile sui comportamenti dei suoi familiari. In effetti, se è lei ad assumere comportamenti a rischio, è più raro che qualcuno se ne accorga.

*La solitudine in particolare delle donne. Perché il comune di Anacapri ha posto il problema, perché l'ha posto? Perché le donne, i mariti stavano fuori lavorando, e si giocavano tutto lo stipendio attraverso questo gioco - l'azzardo più che il gioco, perché ripeto, è l'azzardo. Lo stesso lo si*

*riscontra a Procida, e quindi è un fatto (...) Poi ci stanno alcune associazioni cattoliche che hanno fatto uno studio che dice che addirittura parlano di donne che finiti i soldi si prostituiscono nei bagni per avere altri soldi per rigiocare un'altra volta! (Presidente di associazione consumatori)*

*Io prima ho detto che noi siamo chiamati dalle scuole per contrastare le evasioni scolastiche. Molte volte ci troviamo di fronte a un problema assurdo, che il bambino, il ragazzino non va a scuola non per una sua volontà di non frequentare la scuola – tra l'altro a Ponticelli ci sono molti nuclei unitari – un po' perché si sono separati, un po' perché sono figli di madri nubili e quindi manca la figura paterna – ma perché la madre frequenta la sera queste sale e poi il mattino non si sveglia e non sveglia i figli. È un fenomeno che stiamo riscontrando con una certa facilità. Quindi si ripercuote anche sui ragazzi, sui minori. (Assistente sociale)*

Un'altra tipica strategia che l'offerta utilizza per restringere la visione del problema è quello di confinarlo ai soli 'giocatori patologici', deviando così l'attenzione dall'impatto negativo che il gioco d'azzardo può portare anche a chi non rientra nei criteri clinici di questa definizione, ma gioca più di quanto possa permettersi, mettendo così a repentaglio il patrimonio familiare (Dotti 2013). Nel contesto napoletano questa retorica non trova spazio in quanto gli effetti dell'azzardo su una più vasta porzione di popolazione sono evidenti, così come i partecipanti sono ben consapevoli del nesso che lega, da un lato, il gioco d'azzardo e il fenomeno dell'usura, dall'altro lato, l'usura e la criminalità organizzata.

*Se a fianco di questo discorso mettiamo la relazione Eurispes pubblicata la scorsa settimana: l'usura valutata in Italia da Eurispes sono altri 90 miliardi l'anno - noi ci rendiamo conto che questo paese non potrà mai andare avanti perché se giochiamo tra usura e gioco d'azzardo non facciamo altro che aumentare la criminalità organizzata. (...) Aggiungo ancora che sono convinto che gli Italiani non c'hanno 90 miliardi all'anno da giocare, per cui buona parte di questi 90 miliardi, la maggior parte delle persone se li procura, o con l'usura, alimentando l'altro circuito di cui parlavo prima, oppure rivolgendosi, laddove è possibile, a banche o finanziarie, amici, parenti – perché poi si rovina tutta la famiglia, con un giocatore in famiglia. (Avvocato fondazione antiusura)*

A Napoli è forse ancora più evidente che altrove che i confini tra il gioco illegale e quello legale sono labili e che l'espansione del 'gioco lecito', così come definito dal legislatore, invece di arginare il gioco illegale rappresenta una nuova fonte di guadagno per la Camorra, non solo perché incrementa il ricorso all'usura, ma anche grazie alla penetrazione della criminalità nei circuiti del gioco autorizzato. Le opinioni dei partecipanti corrispondono a quanto riportato nelle relazioni della Commissione Antimafia al Parlamento, l'ultima delle quali è stata approvata nel 2016, e confermate da svariate inchieste della magistratura ivi riportate.

*Poi l'ultima cosa – è chiaro che voi [rivolto ai rappresentanti dei gestori] non potete dirmi “noi esistiamo e finché ci siamo noi, siamo un limite alla Camorra” perché ci sono 40 famiglie, lo riconosce il Ministero, famiglie della Camorra, che gestiscono il gioco d'azzardo. (...) La Camorra già ci sta, quindi non siete un limite a queste cose. (Presidente Associazione Consumatori)*

*Il procuratore della Repubblica di Napoli, Frunzio, in un convegno alla Regione il 26 di luglio, ha detto testualmente che la maggior parte delle sale gioco è nelle mani del clan dei Casalesi. (Avvocato fondazione antiusura)*

## 6.2 Cause

Se la tradizionale propensione al gioco dei Napoletani non ha rappresentato un antidoto culturale contro i problemi dell'azzardo, ma ha creato un terreno fertile, la disoccupazione e i problemi economici rappresentano secondo i partecipanti la prima e vera causa della loro marcata diffusione sul territorio. Il gioco d'azzardo prospera nella misura in cui si diffonde tra le persone che sono

assillate da problemi di ordine economico la credenza che questi possano essere risolti con una giocata vincente.

*Disoccupazione, innanzitutto. Mentalità, nel senso che a Napoli, il gioco inteso in senso tradizionale, che è una cosa praticata, e poi (...) la povertà e la speranza che attraverso il gioco d'azzardo si possa risolvere qualche problema. Queste sono a mio modo di vedere le cause principali di questo fenomeno. (Avvocato fondazione antiusura)*

*La specificità di Napoli qual è: nella misura in cui la realtà è una realtà difficile, allora utilizzo il canale del gioco per andare altrove. Questo vedo. Concretamente le persone con cui ho contatto, andando al di là dell'aspetto esteriore del problema, vedo che è sempre una fuga da qualcosa. Allora se a Napoli la vita è difficile – non voglio essere qualunquista e generalista – sono più invogliato ad andare altrove, a rifugiarmi altrove. Quindi io credo che questa fuga sia direttamente proporzionata alla fatica della realtà con tutti i suoi annessi e connessi del quotidiano. (Sacerdote)*

Secondo i partecipanti il gioco d'azzardo finisce anche per rispondere, come nel caso delle sale bingo, a un bisogno di socialità, a un problema di solitudine che è legato alla carenza di occasioni e luoghi di incontro e socializzazione. Questo bisogno viene attribuito dagli intervistati a due categorie di cittadini in particolare: i giovani e le donne.

*Io mi collegherei a quello che diceva Loredana, sulla solitudine non come solitudine in ambito psicologico, ma in ambito infrastrutturale. Cioè: i ragazzi che non hanno luoghi di aggregazione, le scuole che si inventano di aprire e aprono però con questi sforzi incredibili perché se uno non viene pagato nessuno fa niente. (Sacerdote)*

C'è però chi rifiuta questa interpretazione che attribuisce le cause della diffusione del gioco d'azzardo, e dei problemi ad esso connessi, alla domanda, cioè ai giocatori. Si sottolinea invece il ruolo attivo dell'industria del gioco nel catturare i clienti e favorire il gioco problematico moltiplicando l'offerta, occupando luoghi frequentati da gente comune che prima non erano deputati al gioco, e investendo sulla progettazione di dispositivi che facilitano sempre più la perdita del controllo del gioco e la dipendenza.

*Sappiamo tutti che alla base del gioco, dell'azzardo, non c'è una necessità di socializzare, c'è una necessità completamente diversa, quella di indurre la dipendenza nelle persone a giocare. Questo è il vero punto di partenza. Se noi ci dimentichiamo che questo è il punto di partenza non arriviamo da nessuna parte. (...) Il clan dei Casalesi ha una società in Florida (...) dove spendono miliardi per indurre la patologia – quindi investono sulla dipendenza e dall'altra parte investono (...) per rendere le partite sempre più brevi in modo da condizionare ulteriormente. Allora è questo il problema che abbiamo davanti. (Avvocato fondazione antiusura)*

*La crescita esponenziale ovviamente dipende secondo me da due fattori: uno è come dire l'aumento del disagio socio-economico (...) dovuto probabilmente a una crisi congiunturale, quindi a una mancanza di lavoro e di risorse; dall'altro dal moltiplicarsi in maniera esponenziale dell'offerta del gioco. (Funzionario comunale)*

*Adesso [le slot] ci stanno però dappertutto. Il fruttivendolo ha le slot machine, siamo arrivati a questo. Noi stiamo affrontando un problema in cui se vado a pigliare il vaporetto per andare a Procida trovo che la Caremar [agenzia di traghetti] ha le slot machine (Presidente associazione consumatori)*

Sulla responsabilità ultima dello Stato, che ha liberalizzato il settore e incentivato il proliferare dell'offerta, si trovano tutti d'accordo, anche i rappresentanti delle sale da gioco. Come già ha sottolineato Pedroni (2014) è evidente sul tema del gioco d'azzardo lo Stato biscazziere ha perso il proprio capitale sociale e la propria reputazione.

*Quindi quando c'è un Parlamento biscazziere che prende i soldi, ebbene, non si affronterà mai la battaglia sull'azzardo. Poi si dirà che la colpa è tua perché nella scuola tu non parli di queste cose e quindi i ragazzi vanno lì. Oppure la famiglia (...) che non va a vedere, il ragazzo con il computer*



*sette-otto ore... Si darà la colpa a tutti. (...) Quando tu come Stato non hai una battaglia contro l'azzardo, non lo vuoi regolare (...) Quando un paese, una nazionale di calcio, sponsorizza l'azzardo, ebbè allora quello è un paese che non vuole fare la battaglia che dice! (Presidente associazione consumatori)*

*Lo Stato potrebbe fare qualcosa per cercare di limitare questa, diciamo, passione per il gioco, ecco, evitare il proliferare della passione per il gioco. Come fa? Mettendo meno punti di vendita. Noi adesso siamo operatori del settore e vorremmo meno punti di vendita. Meno offerta di gioco. E lo stiamo dicendo tutte le volte. (...) I tabaccai, i baristi devono decidere: o fare i tabaccai e i baristi, o fare attività di scommesse. Le attività di scommesse vanno esercitate nei luoghi deputati e controllati, ecco, dove il minore non entra, c'è un operatore dedicato per chi vuole scommettere... nel bar, nei tabacchi i minori entrano e escono con la massima tranquillità. (Rappresentante associazione di categoria di gestori)*

### 6.3 Soluzioni

Poiché il focus group si è tenuto a meno di due mesi dalla sua entrata in vigore, il regolamento comunale sul gioco d'azzardo (n. 74 del 2015) è stato uno degli argomenti più discussi. Su questo tema si sono immediatamente palesate le posizioni degli attori più direttamente coinvolti: da un lato c'è l'amministrazione comunale, che ha sottolineato il proprio impegno sul tema, la difficoltà a mediare tra interessi contrastanti e la necessità di un intervento legislativo dello Stato per uniformare le norme regionali e locali.

*Quello che possiamo fare lo stiamo facendo dal 2013, da quando il sindaco ha firmato il manifesto dei sindaci proprio per la sensibilizzazione del governo sul fenomeno del gioco d'azzardo patologico. In questo momento il sindaco sta firmando una lettera diretta al Capo del Governo e al Ministro delle Finanze in cui si chiede proprio di aprire un tavolo di confronto per armonizzare le normative nazionali con quelle locali. Perché è evidente che se vogliamo approcciare il fenomeno in maniera integrata e effettiva e cercare una soluzione che possa scontentare un po' meno tutti – perché nessuno ne uscirà probabilmente soddisfatto, da questo confronto – allora è necessario che ci sia un'armonizzazione delle regole nazionali con quelle locali. (Funzionario comunale)*

Dall'altro lato ci sono i pareri discordanti dei gestori e delle associazioni che tutelano i diritti dei consumatori. Per i primi il regolamento comunale è troppo severo e penalizza gli imprenditori che hanno investito nel settore. Due sono gli aspetti più controversi del regolamento: l'imposizione di una restrizione degli orari di apertura delle sale gioco e il divieto di aprire sale giochi a meno di cinquecento metri dai luoghi sensibili. Per quanto le fasce orarie di apertura consentite<sup>6</sup>, si tratta di uno dei regolamenti comunali maggiormente restrittivi finora approvati in Italia (Jarre 2015).

*Noi come agenzie al massimo siamo aperti 10-11 ore al giorno, al che abbiamo fatto proposte orarie, da febbraio ci stiamo confrontando con l'amministrazione comunale e abbiamo portato diverse proposte. Diciamo proposte di limitazione oraria, limitazione che tenga in vita un po' anche chi investe in questo settore, perché è come dire a un ristoratore: "Guarda tu puoi stare aperto fino alle 11, poi chiudi dalle 11 alle 15, riapri dalle 16 fino alle 19". Che attività posso svolgere? Non posso svolgere un'attività. Regolamentiamo, ma regolamentiamo in un modo costruttivo. (...) Uno studio diceva che le distanze nel comune di Napoli – rispettando quelle distanze buttate così al caso, in pratica farebbe chiudere il 98% delle attività. Quindi non esisterebbero più attività di scommesse. Perché rispettare 500 mt dai luoghi sacri, 300 mt dai luoghi sensibili, ma scusate, ma il luogo sensibile è l'ufficio postale?! (Rappresentante associazione di categoria di gestori)*

Secondo i rappresentanti del mondo associativo, al contrario, il regolamento non è abbastanza efficace, soprattutto perché le restrizioni relative agli orari e alle distanze valgono solo per la

---

<sup>6</sup>Dalle 9.00 alle 12.00 e dalle 18.00 alle 23.00, festivi compresi.

concessione delle nuove licenze, mentre per quelle rilasciate prima dell'entrata in vigore della norma comunale diventeranno effettive solo tra cinque anni. Una deroga che, secondo il comune, serve a fare in modo che chi ha investito nel settore in una sala gioco abbia il tempo minimo necessario per rientrare dell'investimento fatto; secondo chi è impegnato nella tutela dei giocatori è un lasso temporale insostenibile a fronte della gravità dei problemi sociali ed economici che il gioco d'azzardo sta creando.

*C'è una delibera del dicembre 2013, che è una bellissima delibera e io quando l'ho letta ho pensato: finalmente qualcuno ha capito come sta il problema del gioco d'azzardo. Bene. Poi da questa cosa bellissima, da questo quadro magnifico, partorisce il topolino di quanto stiamo parlando: orari e distanze, solo orari e distanze, tutto il resto è stato del tutto dimenticato, nell'ultima delibera del Comune. Non solo, ma quando stabilisce gli orari e le distanze lo stabilisce per le nuove licenze, e le vecchie che fine fanno?! Non c'è una parola sull'argomento. (...) Il Comune ha fatto un passo avanti, lo compia per intero. Non si fermi a metà strada. Decida cosa devono fare, dove devono spostarsi le sale gioco che ci stanno. (...) E un'altra cosa che si può fare: applicare le distanze e fare rispettare le distanze dai luoghi sensibili, così come previsto nell'ultimo decreto, ma non solo per le nuove licenze, ma anche per le vecchie! E non aspettare, come sta scritto nel decreto, i 5 anni e poi tra 5 anni ne parliamo. 5 anni sono lunghi per questo problema, 5 anni ci faranno morire per questa situazione! Non possiamo aspettare. (Avvocato fondazione antiusura)*

I partecipanti tuttavia riconoscono che il Comune di Napoli si muove in un contesto legislativo nazionale complicato, dove la sovrapposizione delle competenze limita le possibilità di intervento: ad esempio il rilascio delle autorizzazioni per l'apertura di sale dedicate è di competenza esclusiva della questura. Tuttavia sottolineano come le amministrazioni locali possano fare molto sulle slot machine, che, come si è detto, rappresentano il tipo di gioco più pericoloso (Schüll 2012).

*Allora noi diciamo in maniera immediata, che bisognerebbe togliere le slot machine da tutti i locali pubblici. Immediatamente! Dovrebbe essere una battaglia che può che fare il Comune perché rientra nell'ambito del comune. (Avvocato fondazione antiusura)*

Anche i rappresentanti dei gestori di sale gioco convergono sulla necessità di limitare l'uso delle slot machine, proponendo però una contromisura meno drastica: quella di inserire il blocco automatico delle macchine da gioco dopo un determinato lasso di tempo, come già avviene in altri paesi.

*Una delle nostre idee è quella di mettere dei blocchi automatici sulle macchine a intrattenimento – slot e VLT (...) ogni 10-15 minuti, in modo tale che anche chi sta giocando a un certo momento per qualche minuto si possa bloccare la macchina. Quindi dare la possibilità di farlo ritornare in ragione. (Rappresentante gestori sale gioco)*

Sebbene la discussione si sia concentrata principalmente sugli aspetti normativi, i partecipanti sono consapevoli che le leggi da sole possono non essere sufficienti ad arginare il problema, anche perché non è possibile attendere che si sbrogli una matassa normativa così complessa né si può contare sul fatto che le leggi si fondino sempre su "principi sani" o che mirino sempre alla tutela del cittadino, in quanto sono il compromesso tra portatori di interessi diversi. Per questo si avanzano altri tipi di proposte, in particolare azioni di prevenzione e di sensibilizzazione, che dovrebbero essere frutto di una visione e di una strategia condivisa. Qualcuno ricorda a questo proposito che la Regione ha istituito un tavolo di concertazione inter-istituzionale sul tema, che ad oggi però esiste solo sulla carta.

*Io sono sempre dell'avviso di creare strumenti, di dare strumenti alle persone per poter superare il problema. Le forme coercitive servono se si crea il problema contingente, se ci sono politici che hanno il coraggio di fare delle scelte benissimo! Non che va male, però parto dal presupposto sempre del preparare le persone, sempre di mettere le persone in condizione che non arrivino a quello, perché poi quando sono arrivate a quello, il fenomeno diventa sempre più difficile andarlo a*

*gestire (...) se il fenomeno sta in crescita vuol dire che un certo tipo di studio, di lavoro, bisogna farlo anche alla base, nel senso a prevenire. (Insegnante scuola media superiore)*

*Dire che c'è la regola e quindi la regola ci garantisce, è insufficiente. Non è detto che la regola si fondi su un principio sano e morale. (...) Quindi: promuovere il dialogo nella genesi di una morale condivisa. Che possa poi, in seconda battuta, fondare una regola sana. (Sacerdote)*

Si sottolinea inoltre l'opportunità di investire in settori diversi dal gioco d'azzardo, che possano rispondere al bisogno di socializzazione e di divertimento della popolazione – in particolare dei giovani e degli anziani.

*Agli imprenditori io mi permetto di dire: Napoli ha bisogno di tanti imprenditori. Ma perché dovete investire nell'azzardo? Ce sta tanto da investire in questa città, investiamo anche in cose... oppure investiamo in giochi che si possono fare. (Presidente di associazione consumatori)*

*Io punterei ovviamente sui giovani. Quindi incrementare tutte quelle attività che possano impegnarli naturalmente – al di là delle attività scolastiche (...) quindi non lo so, sport, palestra, piscine. (Assistente sociale)*

A questo proposito il funzionario comunale sottolinea che l'impegno dell'amministrazione non si limita alla regolamentazione, ma consiste in un programma più ampio che include anche interventi di informazione e sensibilizzazione. Il problema della frammentazione delle competenze rende però difficile la sua realizzazione.

*Per quanto riguarda invece il programma, non si esaurisce soltanto nel regolamentare le distanze e gli orari (...) ma è un problema di sensibilizzazione, di educazione, quindi stiamo cercando (...) di portare avanti quel programma che abbiamo varato nel 2013. Il punto è che – come anche da questo tavolo emerge – c'è una frammentazione di competenze. (Funzionario comunale)*

## 7. RIFLESSIONI CONCLUSIVE

Giocare al Lotto, alla “bolletta” o a carte è una tradizione antica e diffusa a Napoli, che attribuisce al gioco la connotazione di rito familiare e collettivo. Gli intervistati, siano essi giovani adulti o anziani, sono stati iniziati al gioco precocemente, ma nell’ambiente protetto della famiglia, dove il gioco – anche quello con posta in denaro – rappresentava prima di tutto un modo per stare insieme e divertirsi. Gli stessi tracciano però dei confini molto netti tra i giochi tipici della tradizione e le nuove forme di gioco, che ritengono molto più insidiose delle prime. Questo discorso vale *in primis* per le slot machine, ma anche per il 10eLotto, le scommesse virtuali e, più in generale, per i giochi online. Il grande divario che intercorre tra i giochi tradizionali – legati a tempi e luoghi definiti – e le nuove forme di gioco che potremmo definire “industriale” riguarda in modo particolare la pervasività dell’attuale offerta e la perdita di importanza della dimensione della socialità. La solitudine è il motore che può spingere le persone (in particolare le donne e gli anziani) ad avvicinarsi alle sale da gioco, dove però, per ammissione degli stessi frequentatori, le relazioni rischiano di essere solo illusorie.

Sebbene gli intervistati riconoscano che le caratteristiche specifiche di alcuni giochi – e dei luoghi ad essi deputati – li rendano più perniciosi di altri, quando descrivono la dipendenza da gioco e le sue cause enfatizzano maggiormente i fattori individuali. Tra questi vengono ripetutamente citati una personalità debole e propensa al “vizio” – il concetto di malattia, esente dal giudizio morale, non appartiene a tutti – e uno scorretto rapporto con i soldi. Anche le motivazioni per cui si gioca rivestono un ruolo importante: secondo gli intervistati chi gioca per vincere, perché ha bisogno di denaro, è più a rischio di chi gioca principalmente per piacere.

Se molte delle rappresentazioni degli intervistati ricalcano quelle diffuse nell’ambito di altre dipendenze (Beccaria et al. 2105), l’importanza della questione economica è ciò che contraddistingue la dipendenza specifica da gioco d’azzardo. Sebbene non tutti gli intervistati ne siano consapevoli, il legame tra condizioni economiche e gioco d’azzardo emerge chiaramente quando si ricostruiscono le “carriere di gioco”, in particolare in relazione allo stato occupazionale, confermando la tesi di Reith e Dobbie (2012): la disoccupazione, la precarietà o la bassa qualità del lavoro costituiscono dei fattori incentivanti, perché spingono le persone a credere che una vincita possa risolvere i loro problemi. La perdita di denaro e la conseguente illusione di recuperarlo con il gioco, si profila invece quale meccanismo ricorrente dei “picchi” di gioco, che spesso corrispondono a disastri finanziari (tra i quali ricorrere all’usura è considerato il peggiore) e a momenti di grande sofferenza per il giocatore e per i suoi familiari. Come hanno sottolineato gli intervistati, infatti, il giocatore, nelle fasi di gioco altamente problematico, non solo perde soldi, ma ha anche una scarsa capacità di valutazione dei rischi e dei danni ed esprime un ridotto senso di responsabilità nei confronti delle persone a lui vicine; oltre a perdere la capacità di provare piacere per il gioco stesso.

Guardando alle traiettorie degli utenti in trattamento queste presentano molte analogie con quelle di coloro che non hanno mai chiesto aiuto a un servizio, se non che nel momento dell’intervista i primi si trovavano generalmente in un periodo di astinenza da gioco mentre i secondi ritenevano di poter controllare il proprio comportamento legato al gioco. Se è vero che gli utenti enfatizzano l’utilità del percorso intrapreso, bisogna tenere presente che altre persone hanno trovato il modo di smettere di giocare per certi periodi, o di limitare il proprio gioco in maniera continuativa, senza ricorrere ai servizi. Il fatto che queste carriere si sviluppino con una alternanza variabile di picchi e diminuzioni, e siano quindi soggette a cambiamenti e riadeguamenti continui, contribuisce anche a decostruire l’immagine “meccanicistica” della dipendenza da gioco quale malattia cronica recidivante, secondo una definizione che per molto tempo ha dominato la letteratura scientifica

relativa alle *addiction*<sup>7</sup>. Queste carriere riguardano giocatori che attraverso alternanze, picchi e diminuzioni, mantengono complessivamente, sul lungo termine, il controllo sul gioco, non sentono il bisogno di rivolgersi a un servizio né ricevono pressioni familiari o sociali di altro tipo in tal senso, in quanto, come è emerso anche tra gli intervistati, hanno elaborato una competenza nella percezione e valutazione dei rischi.

Inoltre, confermando gli studi di Reith e Dobbie (2012), la presente ricerca suggerisce che è più proficuo ragionare in termini di modelli di comportamento, piuttosto che su profili di giocatore. A questo proposito i test diagnostici quali il CPGI (Colasante 2016), piuttosto che descrivere un profilo di giocatore, sembrano più adatti a fotografare un momento specifico della sua carriera, e anche con molti limiti. Infatti dal nostro studio emergono chiaramente alcune criticità del CPGI, riportate in allegato (Allegato 3), che andrebbero attentamente valutate dai professionisti che le utilizzano in sede diagnostica e dai ricercatori nelle indagini epidemiologiche.

I temi ricorrenti che costellano le storie di vita degli intervistati e in particolare le loro carriere, rendono dunque evidenti, al di là delle differenze individuali, quei fattori comuni che chiamano in causa il contesto socio-economico e culturale, e che, in confronto ai fattori di rischio individuali, occupano uno spazio minimo anche nella letteratura scientifica (Sulkunen et al. 2018). I testimoni privilegiati che hanno preso parte al focus group sono consapevoli – ancor più dei giocatori – che l’elevato livello di disoccupazione rappresenta la causa principale della più marcata diffusione del gioco d’azzardo sul territorio regionale e comunale rispetto al panorama nazionale. E’ una differenza che riguarda tutte le regioni meridionali rispetto a quelle settentrionali (Zavattiero 2010) e che rende palese come, aumentando le disuguaglianze economiche, il gioco d’azzardo rappresenta una forma di tassazione regressiva (Dotti 2013).

L’azzardo prospera nella misura in cui si diffonde tra le persone che sono assillate da problemi di ordine economico la credenza che questi possano essere risolti con una giocata vincente. Il gioco diventa quindi principalmente un tentativo di riscatto, un mezzo per fuggire a una realtà difficile e a un futuro incerto, sfociando così in gioco problematico. E’ questo aspetto che, secondo gli intervistati, rende i Napoletani particolarmente fragili, più dell’atavica passione per il gioco e la precoce socializzazione al gioco, che avrebbero potuto anzi costituire un fattore protettivo contro il pericolo dell’azzardo, come è stato argomentato a proposito dei consumi alcolici nelle zone di produzione (Beccaria 2010) e come si evince dalle storie di alcuni intervistati, che enfatizzano un’aderenza alle norme ricevute in famiglia fin da piccoli (tra le quali il monito secondo il quale “con il gioco non si è mai arricchito nessuno”).

Le narrazioni degli intervistati mettono in evidenza altri fattori legati al contesto e in particolare rendono esplicito il ruolo dell’offerta e l’impatto dell’accessibilità sulle carriere di gioco. Sono molti infatti gli intervistati che raccontano di avere iniziato a giocare assiduamente quando il bar sotto casa ha aperto una sala dedicata alle slot machine, quando è comparsa una sala bingo nel proprio quartiere o quando le lotterie sono diventate istantanee e il numero delle estrazioni è aumentato esponenzialmente. L’effetto dell’ambiente è ancora più chiaro nelle storie di chi è impiegato nel settore, che, illudendosi di avere acquisito una certa competenza, rischia di sviluppare un problema con il gioco e per uscirne, come ha raccontato più di un intervistato, deve allontanarsi fisicamente dai luoghi di gioco. Non solo i giochi, ma anche gli ambienti dedicati sono infatti progettati per creare dipendenza, e i nostri intervistati ne sono consapevoli, specialmente i giocatori di slot, che sottolineano la forte attrazione esercitata dai colori e dai suoni, oltre che dall’ambiente stesso (Schüll 2012).

Il contesto napoletano, caratterizzato da una forte presenza del sommerso e della criminalità organizzata, mette anche in evidenza un altro aspetto chiave del fenomeno (che peraltro non

---

<sup>7</sup>Si veda ad esempio la pubblicazione del NIDA, 2014. [https://www.drugabuse.gov/sites/default/files/soa\\_2014.pdf](https://www.drugabuse.gov/sites/default/files/soa_2014.pdf)

riguarda ovviamente solo la città di Napoli), cioè lo stretto rapporto che esiste tra gioco legale e illegale. Anche se l'intento di contrastare il gioco illegale è una delle retoriche più utilizzate dai governi per giustificare la legalizzazione e l'introduzione sul mercato di sempre nuove forme di gioco (Rolando e Scavarda 2016), è evidente che i due ambiti si sovrappongono in vari modi. Tra i nostri intervistati ci sono giocatori che giocano indifferentemente in uno o nell'altro circuito e altri che, pur giocando legalmente, per fare fronte ai problemi ricorrono all'usura, andando così ad aumentare i proventi della malavita. Inoltre, i testimoni privilegiati sono consapevoli che la criminalità organizzata è riuscita a penetrare il mercato del gioco legale, non solo utilizzandolo come strumento di riciclaggio di denaro sporco, ma addirittura quale fonte di reddito. Opinioni confermate anche dall'ultima relazione della Commissione Antimafia (2016), basata su inchieste della magistratura e indagini delle forze dell'ordine.

Il presente lavoro conferma anche che, a Napoli come altrove (Orford et al. 2009), le persone hanno ormai un'opinione generalmente negativa sul gioco d'azzardo, soprattutto i giocatori, i quali hanno avuto modo di sperimentarne in prima persona gli effetti potenzialmente devastanti. In parallelo cresce la sfiducia e la critica nei confronti dello Stato che, su questo tema, si è giocato la propria credibilità (Pedroni 2014). Da quando è stato riconosciuto che il gambling rappresenta una questione di salute pubblica, oltre che di ordine pubblico, ai Comuni è data la facoltà di introdurre regolamentazioni locali volte a limitare l'offerta ed è iniziata l'autodifesa delle amministrazioni locali (Jarre 2015). Il regolamento introdotto dal Comune di Napoli nel 2015 (n. 74), uno dei più restrittivi nel panorama nazionale, rappresenta un importante passo avanti in questa direzione. Tuttavia il terzo settore, che sul tema ha preso una posizione forte (Pedroni 2014), ritiene necessario fare un ulteriore passo, in particolare sul tema delle distanze dai luoghi sensibili, che ad oggi valgono solo per i nuovi esercizi e non per quelli già attivi. Inoltre la mancanza di una normativa nazionale completa e omogenea (Rolando e Scavarda 2016) rappresenta un forte limite anche per l'efficacia delle regolamentazioni locali, basti pensare che un giocatore che non voglia sottostare ai limiti orari imposti dal comune di Napoli, non ha che da spostarsi in un paese limitrofo.

Il contesto napoletano, caratterizzato da una storica propensione al gioco, da un elevato livello di disoccupazione e da una forte presenza del sommerso, permette dunque di comprendere meglio alcuni aspetti chiave del fenomeno, in particolare il modo in cui i fattori socio-culturali e quelli legati all'offerta e alla disponibilità, impattano sulle carriere di gioco, al di là delle caratteristiche individuali. In questo senso l'analisi delle carriere aiuta a comprendere che il gioco d'azzardo rappresenta una diseconomia (Dotti 2013) e un rischio per tutti, non solo per le cosiddette categorie deboli, su cui insiste la strategia retorica impiegata dall'industria (Rolando e Scavarda 2016). Per questo, per proteggere i cittadini, risultano necessari interventi di sistema, e prima ancora normativi, più che campagne informative, sull'utilità delle quali i nostri intervistati sono piuttosto scettici se non addirittura critici. Naturalmente le norme da sole non sono sufficienti a modificare le abitudini delle persone, è necessario dunque agire su diversi fronti, nell'ottica di una strategia unica e partecipata, nella quale le iniziative di ordine culturale e sociale sono imprescindibili. In questo particolare contesto, invece di demonizzare il gioco in sé, si potrebbe ripartire proprio dalla tradizione, valorizzando gli aspetti positivi del gioco tradizionale – *in primis* la sua funzione socializzante – e offrendo ai cittadini luoghi di incontro e di gioco alternativi a quelli in cui domina l'offerta del gioco industriale.

## BIBLIOGRAFIA

- Abbott M. W., Williams M. M., Volberg R. A. (2004). A prospective study of problem and regular non problem gamblers living in the community. *Substance Use & Misuse*, 39(6), 855-884.
- Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (2017). Organizzazione, attività e statistica. Anno 2016. <http://www.avvisopubblico.it/home/wp-content/uploads/2017/02/Libro-Blu-2017.pdf>
- American Psychiatric Association. Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM 5. Washington, D.C: American Psychiatric Association; 2013
- Bandura A. (1977) *Social learning theory*. New York, NY: General Learning Press
- Bastiani L., Gori M., Colasante E., Siciliano V., Capitanucci D., Jarre P., Molinaro S. (2013). Complex Factors and Behaviour in Gambling Population in Italy, *Journal of Gambling Studies*, 29: 1-13.
- Bastiani L., Fea M., Potente R., Luppi C., Lucchini F., Molinaro S. (2015). National Helpline for Problem Gambling: A Profile of its Users' Characteristics, *Journal of Addiction*, <http://dx.doi.org/10.1155/2015/659731>.
- Beccaria F. (2016) (a cura di). Carocci Editore.
- Beccaria F., Rolando S., Hellman M., Bujalski M., Lemmens P. (2015). From Criminals to Celebrities: Perceptions of “the Addict” in the Print Press from Four European Countries from Nineties to Today. *Substance use & misuse*, 50(4), 439-453.
- Brooker I.S., Clara I. P., Cox B. J. (2009). The Canadian Problem Gambling Index: Factor structure and associations with psychopathology in a nationally representative sample. *Canadian Journal of Behavioural Science/Revue canadienne des sciences du comportement*, 41(2), 109.
- 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. *Journal of Gambling Studies*, 29(4), 765-774.
- Commissione Anti-Mafia e dalla Commissione Affari sociali della Camera (2016). *Relazione sulle infiltrazioni mafiose e criminali nel gioco lecito e illecito*. Doc. XXIII N. 18, XVIII Legislatura. <http://www.camera.it/temiap/2017/01/12/OCD177-2634.pdf>
- Corrao S. (2005). *Il focus group* (Vol. 25). Milano: Franco Angeli.
- Croce et al.(2009). *Italy* in Meyer, Hayer, Griffiths (eds): *Problem Gambling in Europe. Challenges, Preventions and Interventions*, New York: Springer Science and Business Media, pp. 127-171.
- Dieci due 2009: Gambling patologico. Brevi spunti di riflessione sui dati di prevalenza, in Capitanucci (a cura di) *Il gioco d'azzardo in Italia: I dati e la ricerca*, Supplemento di Animazione Sociale, Torino, Gruppo Abele, pp. 44-48.

- Dotti M. (2013). *Slot City, Brianza-Milano e ritorno*. Roma: Round Robin Editore.
- DPA (2015). *Relazione annuale al Parlamento 2015. Contributi e approfondimenti*, <http://www.politicheantidroga.it/media/752340/contributi%20e%20approfondimenti.pdf>.
- ESPAD (2017). The 2015 Espad report. Results from the European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs
- Eurispes (2011). *Rapporto Italia 2011. Sintesi per la stampa*, [http://azzardo.liberapiemonte.it/wp-content/uploads/sites/6/2011/09/2236\\_Eurispes-Sintesi-Rapporto-Italia-2011.pdf](http://azzardo.liberapiemonte.it/wp-content/uploads/sites/6/2011/09/2236_Eurispes-Sintesi-Rapporto-Italia-2011.pdf).
- Fiasco M. (2010). Breve storia del gioco in Italia: tre epoche per tre strategie, *Narcomafie* 9/10: 22-30.
- Gandolfo A., Bonis V. (2013). *Il modello italiano di tassazione del gioco d'azzardo: linee guida di politica fiscale per lo "sviluppo sostenibile di un mercato importante e controverso*. Discussion Papers of the Economy and Management Department – Università di Pisa, n.173 (<http://www.dse.ec.unipi.it/index.php?id=52>).
- Gori M., Potente R., Pitino A., Scalese M., Bastiani L., Molinaro S. (2014). Relationship between Gambling Severity and Attitudes in Adolescents: Findings from a Population-Based Study, *Journal of Gambling Studies*, 31 (3): 717-740.
- Jarre P. (2015). Azzardo: l'autodifesa degli enti locali dall'invasione degli apparecchi automatici da gioco. *Aleabullettin*, n. 2/15.
- King N. (1998). Template analysis, in G. Symon and C. Cassell (eds.), *Qualitative Methods and Analysis in Organizational Research*. London: Sage
- LaPlante, D. A., Nelson, S. E., LaBrie, R. A., & Shaffer, H. J. (2008). Stability and progression of disordered gambling: Lessons from longitudinal studies. *The Canadian Journal of Psychiatry/La Revue canadienne de psychiatrie*.
- Meo A. (2000). *Vite in bilico: sociologia della reazione a eventi spiazzanti*. Liguori ed.
- Negri N. (1993). Le conseguenze dei disagi imprevisti: note sulla costruzione sociale degli eventi nella biografia. *Rassegna Italiana di Sociologia*, 4: 487-514.
- Olagnero M., Saraceno C. (1996). *Che vita è. L'uso dei materiali biografici nell'analisi sociologica*. Roma: La Nuova Italia Scientifica.
- Orford J., Griffiths M., Wardle H., Sproston K., Erens B. (2009). Negative public attitudes towards gambling: Findings from the 2007 British Gambling Prevalence Survey using a new attitude scale. *International Gambling Studies*, 9(1), 39-54.
- Pedroni M. (2014). The "banker" state and the "responsible" enterprises. Capital conversion strategies in the field of public legal gambling, *Rassegna Italiana di Sociologia*, 1: 71-97.



- Raylu, N., Oei, T. P. (2002). Pathological gambling: A comprehensive review. *Clinical psychology review*, 22(7), 1009-1061.
- Reith G., & Dobbie F. (2012). Lost in the game: Narratives of addiction and identity in recovery from problem gambling. *Addiction Research & Theory*, 20(6), 511-521.
- Reith G., & Dobbie F. (2013). Gambling careers: A longitudinal, qualitative study of gambling behaviour. *Addiction Research & Theory*, 21(5), 376-390.
- Rolando S., Scavarda A. (2016). ITALIAN REPORT. Gambling policy in European welfare regimes. A European research project on the profitability of gambling. *Publications of the Faculty of Social Science*, n. 30, University of Helsinki
- Saraceno C. (1986). Corso della vita e approccio biografico. Quaderno n. 9, Dipartimento di Politica Sociale, n. 4, pp. 481-486.
- Schüll N. D. (2012). *Addiction by design: Machine gambling in Las Vegas*. Princeton University Press.
- 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(2), 263.
- Sulkunen, P., Babor, T., Cisneros Örnberg, J., Egerer, M., Hellman, M., Livingstone, C., Marionneau, V., Nikkinen, J., Orford, J., Room, R., & Rossow, I. (2018). *Setting limits: Gambling, Science and Public Policy*. Oxford: Oxford University Press.
- Timmermans S., Tavory I. (2012). Theory construction in qualitative research from grounded theory to abductive analysis. *Sociological Theory*, 30(3): 167–186.
- Velleman R. (2009). *Influences on how children and young people learn about and behave towards alcohol: A review of the literature for the Joseph Rowntree Foundation (part one)*. Disponibile sul sito: <http://www.jrf.org.uk/sites/files/jrf/children-alcohol-use-partone.pdf>
- Wickham M., Woods M. (2005). Reflecting on the strategic use of CAQDAS to manage and report on the qualitative research process. *The qualitative report*, 10(4), 687-702.
- Zavattiero C. (2010). *Lo Stato bisca*. Milano: Ponte alle Grazie.

## **ALLEGATI**

## ALLEGATO 1

### TRACCIA DI INTERVISTA INDIVIDUALE

---

Intervista numero: | \_\_\_\_\_ |

Intervistatore | \_\_\_\_\_ |

Data: | \_\_\_\_\_ |

Luogo di reclutamento | \_\_\_\_\_ |

Presentazione dell'intervistatore. Questa ricerca, sul gioco nel nostro territorio, è realizzata dall'ASL di Napoli. L'intervista sarà registrata e trascritta, ma la sua identità resterà anonima (non le chiederò nemmeno il suo nome) e i dati saranno raccolti e analizzati nel rispetto della normativa sulla privacy (D.Lgs. 196/2003).

#### ***Domanda filtro***

Lei è un giocatore abituale?

*(Se la persona chiede spiegazioni sulla definizione, rispondere indicativamente almeno una volta alla settimana. Nel caso di persone che giocano solo alle lotterie, cercare di individuare giocatori più assidui)*

<p><i>Specificare che nell'intervista si useranno i termini "gioco" e "giocare" con riferimento al gioco finalizzato – formalmente o meno – alla vincita di denaro</i></p>
--

#### *Sezione I – Gioco attuale*

1. Qual è la sua esperienza con il gioco? (oppure: A cosa gioca abitualmente? Dove? Con quale frequenza? Per quanto tempo? Quanto? *(Se gioca a più giochi individuare quello preferito ma rilevare anche le abitudini relative agli altri giochi)*
2. Quali sono i motivi principali per cui lei gioca?
3. Quali sono le sensazioni che prova quando gioca?*(E quando perde? E quando vince?)*

#### *Sezione II – Carriera di gioco*

4. Si ricorda quando per la prima volta si è trovato in situazioni in cui ha visto persone che giocavano? *(Potrebbe descrivere quella situazione? Cosa è successo? Quali sono state le sue sensazioni?)*

5. Quando ha giocato per la prima volta? (*A che età? Potrebbe descrivere quella situazione: dove, con chi, cosa è successo?*)
6. Quando ha iniziato a giocare abitualmente? Come è avvenuto? (*Fattori esterni e interni*)
7. Se dovesse rappresentare con una linea la sua storia di giocatore, come la rappresenterebbe: con una linea crescente, una linea decrescente, una linea stabile o una linea spezzata, con alti e bassi?

FORNIRE IL FOGLIO PER LO SCHEMA

**8. Per chi disegna una carriera non stabile (decremento, incremento o picchi)**

8.1 Come sono cambiate le sue abitudini di gioco? (*Fare commentare il disegno, attenzione a recuperare l'informazione sulla spesa media se non emersa precedentemente*)

8.2 Perché sono cambiate? (*Famiglia, amici, colleghi, prossimità del luogo di gioco, caratteristiche del luogo di gioco frequentato, entrata in trattamento...*)

8.3 Sono avvenuti in corrispondenza di eventi significativi della sua vita? (*Lutto, perdita/cambio del lavoro, matrimonio...*)

**9. Per chi disegna una carriera stabile**

9.1 Come mai le sue abitudini non sono variate nel corso del tempo?

**10.** Riassumendo, qual è e quale è stato l'impatto del gioco sulla sua vita (*Rispetto ad altri interessi, responsabilità familiari e lavorative...*)

*Sezione III – Strategie di auto-controllo (domande da porsi solo se i temi non sono già emersi)*

**11.** Le capita o le è capitato di perdere il controllo sul gioco? In quali occasioni? Con quali conseguenze? (*Denaro, situazioni di vita...*)

**12.** In generale, adotta delle strategie per auto-regolarsi? (*Relative ai singoli episodi di perdita di controllo – es. fissare un limite di soldi, compagnia...- o in generale, se non è emerso prima nelle carriere: interruzione, astinenza...*)

13. Qualcuno ha mai avuto da dire sul suo gioco o ha cercato di limitarlo? In che modo?

14. Hai mai cercato un aiuto esterno?(Indagare ruolo dei servizi di trattamento se ancora non emerso)

*Sezione IV – Dati anagrafici*

15. Sesso:

- 1  Maschio
- 2  Femmina
- 3  Altro

16. Et  (anni compiuti) | \_\_\_\_\_ |

17. Quale   il suo stato civile?

- 1  Celibe/nubile
- 2  Sposato/a
- 3  Separato/a
- 4  Divorziato/a
- 5  Vedovo/a

18. Ha figli?

- 1  S 
- 2  No

19. Qual   il suo titolo di studio?

- 1  Nessuno
- 2  Licenza elementare
- 3  Diploma media inferiore
- 4  Diploma media superiore (3 anni)
- 5  Diploma media superiore (5 anni)
- 6  Laurea

20. Qual   la sua posizione attuale?

- 1  Studente
- 2  Disoccupato
- 3  Occupato precario/saltuario
- 4  Occupato in maniera stabile

21. Se   occupato, qual   la sua occupazione?

\_\_\_\_\_

22. In che quartiere abita?

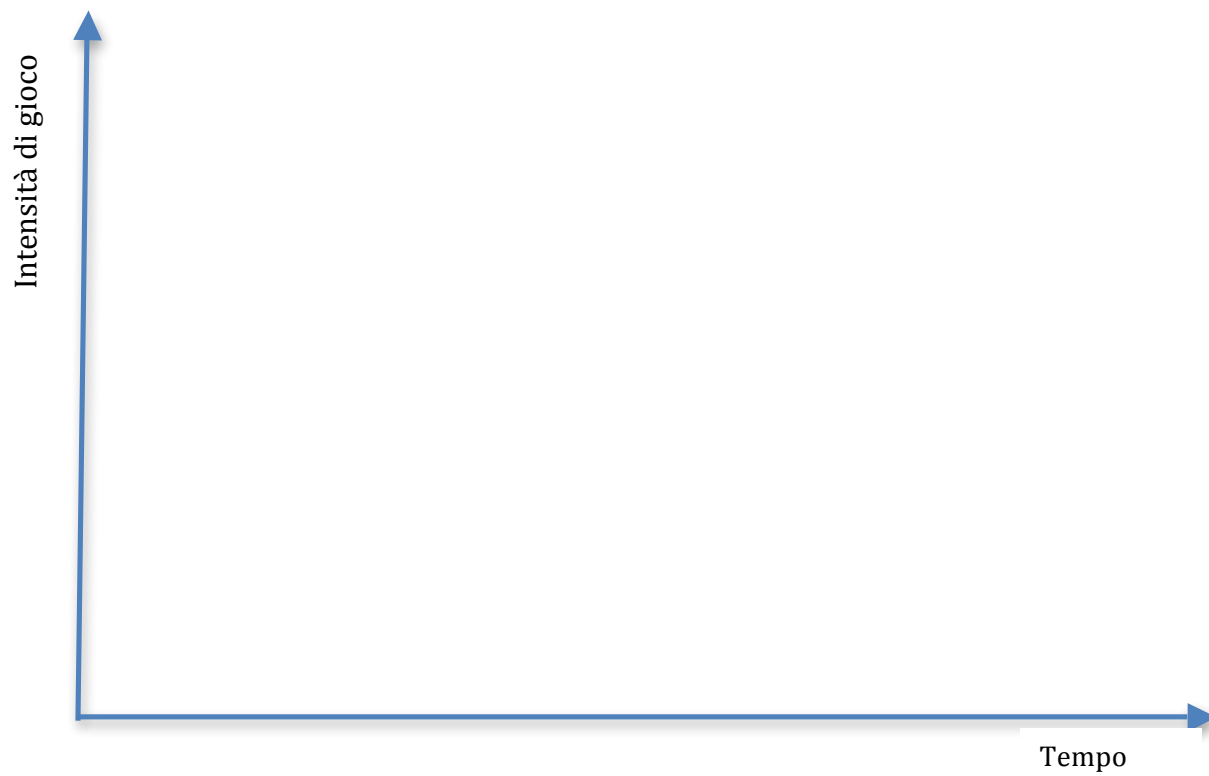
\_\_\_\_\_

Intervista numero: | \_\_\_\_\_ |

Intervistatore | \_\_\_\_\_ |

Data: | \_\_\_\_\_ |

Luogo di reclutamento | \_\_\_\_\_ |



## AL TERMINE DELL'INTERVISTA

*Grazie per tutte le informazioni che mi ha fornito: la sua intervista sarà utilissima. Le propongo ancora un breve test che in genere viene utilizzato con i giocatori. Ci serve a rilevare dei dati sintetici, con domande risposta chiusa, su alcuni temi che abbiamo già trattato, ma in questo caso deve scegliere una risposta tra le opzioni che le leggerò. Basteranno davvero pochi minuti.*

### **1. Ha scommesso più di quanto poteva permettersi di perdere**

mai                      talvolta                      la maggior parte delle volte                      quasi sempre

### **2. Ha avuto bisogno di giocare più soldi per ottenere la stessa sensazione di eccitazione**

mai                      talvolta                      la maggior parte delle volte                      quasi sempre

### **3. E' tornato/aa giocare con il proposito di recuperare il denaro perso per "rifarsi"**

mai                      talvolta                      la maggior parte delle volte                      quasi sempre

### **4. Ha chiesto prestiti o ha venduto qualcosa per avere i soldi da giocare**

mai                      talvolta                      la maggior parte delle volte                      quasi sempre

### **5. Ha pensato di avere un problema con il gioco d'azzardo**

mai                      talvolta                      la maggior parte delle volte                      quasi sempre

### **6. Il gioco le ha creato problemi di salute, inclusi stress e ansia**

mai                      talvolta                      la maggior parte delle volte                      quasi sempre

### **7. Alcune persone l'hanno criticata per il suo modo di giocare o l'hanno accusata di avere un problema di gioco, a prescindere dal fatto che lei ritenga che ciò sia vero o meno**

mai                      talvolta                      la maggior parte delle volte                      quasi sempre

### **8. Ha mai pensato che il gioco le abbia causato problemi economici o ne abbia causato al suo bilancio familiare**

mai                      talvolta                      la maggior parte delle volte                      quasi sempre

### **9. Si è sentito in colpa per il suo modo di giocare o per ciò che accade quando gioca**

mai                      talvolta                      la maggior parte delle volte                      quasi sempre

## ALLEGATO 2

### TRACCIA PER IL FOCUS GROUP

---

#### DOMANDE STIMOLO

- 1) Come la cultura e il contesto locali influiscono sul rapporto dei Napoletani con il gioco?
- 2) Secondo voi qual è l'impatto del gioco d'azzardo sulla comunità locale? *(Il gioco d'azzardo è molto/poco diffuso? Con quali conseguenze individuali e sociali?)*
- 3) Quali sono secondo voi i fattori di rischio tipici del contesto locale?*(Cultura, politiche locali, condizioni socio-economiche, presenza del gioco illegale...)*
- 4) Quali sono secondo voi i fattori protettivi tipici del contesto locale?*(Cultura, politiche locali, modello familiare...)*
- 5) Come si potrebbero prevenire i problemi legati al gioco? *(Chi ha il mandato e le competenze per intervenire?)*



## ALLEGATO 3

### RIFLESSIONI SUL QUESTIONARIO CPGI

Come descritto nella parte metodologica, questo studio prevedeva la somministrazione del *Canadian Problem Gambling Index* (CPGI) solo al termine di un'intervista individuale semi-strutturata volta principalmente a indagare le abitudini di gioco dell'intervistato e a ricostruire la sua carriera di giocatore. Le intervistatrici hanno avuto modo dunque di esplorare molti degli argomenti inclusi nel test durante il corso di un dialogo approfondito. Hanno avuto modo, inoltre, di somministrare il questionario agli intervistati, anche per rilevare eventuali dubbi o incertezze del rispondente. A fronte di questa esperienza possono essere fatte alcune considerazioni, alcune di ordine più generale, altre di tipo puntuale.

In linea generale, come si è detto nelle conclusioni, è bene considerare il risultato del test quale indicatore di un momento della carriera del giocatore, piuttosto che di un profilo "fisso" di giocatore. Fatta questa premessa, somministrare il test subito dopo avere sottoposto l'intervistato a un colloquio discorsivo e approfondito, ha evidenziato i molti limiti dello strumento diagnostico. Ad esempio, la domanda 7, che riguarda le critiche ricevute per il proprio gioco, non tiene conto che certe categorie di giocatori – in primis le donne – sono giudicate più severamente degli uomini, e dunque spesso criticate dai propri familiari anche se questa abitudine non le distoglie dalle proprie responsabilità e non incide sul bilancio familiare.

Alcuni limiti, sebbene il CPGI sia stato adattato e validato anche in Italia e sia uno di quelli più usati, dipendono dall'ambiguità di determinate domande o dall'uso di termini che non risultano comprensibili a tutti. Riportiamo di seguito i dubbi e i problemi che sono stati posti dagli stessi intervistati e che potrebbero essere utili ai professionisti che impiegano questo strumento.

Domanda N.	Limite/ambiguità rilevate dagli intervistati e dagli intervistatori
<b>n. 2 Ha avuto bisogno di giocare più soldi per ottenere la stessa sensazione di eccitazione?</b>	La domanda dà per scontato che il giocatore provi una sensazione di eccitazione, quando non sempre è così.
<b>n. 5 Ha pensato di avere un problema col gioco d'azzardo?</b>	Il tempo verbale crea confusione. Persino il termine azzardo può non essere compreso: un intervistato ha risposto: "con l'azzardo proprio no, io ho sempre avuto questo problema delle macchinette".
<b>n. 7 Alcune persone l'hanno criticata per il suo modo di giocare o l'hanno accusata di avere un problema di gioco, a prescindere dal fatto che lei ritiene che ciò sia vero o meno?</b>	La domanda risulta di difficile comprensione e spesso ha richiesto ulteriori spiegazioni. Può generare sia falsi negativi (non tiene conto del fatto che molte persone giocano di nascosto) che falsi positivi (giocatori auto-controllati che hanno vicino persone molto contrarie al gioco d'azzardo in tutte le sue forme).
<b>n. 9 Si è sentito in colpa per il suo modo di giocare o per ciò che accade quando gioca?</b>	La domanda è composta da due parti che possono richiedere in certi casi due risposte diverse, come ha specificato un intervistato: "le due domande si devono scindere, per me la prima è sì e la seconda è no".



Giocare al lotto, alla “bolletta” o a carte è una tradizione antica e diffusa a Napoli, che attribuisce al gioco la connotazione di rito familiare e collettivo. I Napoletani sono stati iniziati al gioco precocemente, ma nell’ambiente protetto della famiglia, dove il gioco – anche quello con posta in denaro – rappresentava prima di tutto un modo per stare insieme e divertirsi. Per questo gli intervistati tracciano dei confini molto netti tra i giochi tipici della tradizione e le nuove forme di gioco (slot, 10eLotto, scommesse virtuali...), che favoriscono stili di gioco più rischiosi.



Attraverso le narrazioni degli intervistati la ricerca rende esplicito l’impatto della pervasività dell’offerta sulle “carriere di gioco” dei Napoletani e spiega come, al di là delle storie individuali, il contesto culturale e sociale costitutivo del gioco d’azzardo può generare conseguenze particolarmente negative quando diviene un tentativo di riscatto da problemi di precarietà e di ordine economico, andando così ad aumentare le disuguaglianze sociali.

La ricerca offre anche alcune prime indicazioni per uno sguardo sul gioco d’azzardo non fondato su una logica dell’emergenza e dell’allarme sociale ma su una prospettiva che lo considera come un fenomeno da regolare con strategie attivabili sia sul piano istituzionale che delle competenze sociali.



La ricerca è stata condotta a Napoli tra Agosto 2016 e Gennaio 2017 dal Dipartimento delle Dipendenze della ASL Na 1 Centro, in partenariato con il Consorzio Gesco e in collaborazione con l’Istituto di ricerca e formazione Eclectica di Torino.