

**“Tra un po’ anche nei cessi
c’erano le macchinette!”**

Una ricerca qualitativa sulle carriere dei giocatori d'azzardo
e sull'impatto della regolamentazione in Piemonte

Ricerca realizzata da Eclectica, Istituto di ricerca e formazione, Torino

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

Gruppo di lavoro: Paolo Jarre, Franca Beccaria, Mauro Croce, Federica Devietti Goggia, Caterina Raimondi, Sara Rolando, Alice Scavarda, Marzia Lydia Spagnolo

Formazione intervistatori: Sara Rolando, Alice Scavarda

Realizzazione interviste: Luisa Bersani, Sara Capponcelli, Walter Dell’Uomini, Chiara Ferrari

Conduzione focus group: Franca Beccaria, Alice Scavarda

Studio finanziato a valere della quota parte ripartita alla Regione Piemonte del Fondo per il gioco d’azzardo patologico di cui alla Legge 28 dicembre 2015 n° 208 articolo 1 comma 946 – Annata finanziaria 2016.

Un ringraziamento particolare va alle persone che hanno accettato di raccontare le loro storie e a tutti coloro che gentilmente hanno accettato di partecipare ai focus group.

Torino, 19 marzo 2019

Indice

1. Introduzione.....	5
2. Cornice teorica.....	7
3. Obiettivi, metodi e campione	8
3.1 Interviste individuali con giocatori	8
3.2 Interviste individuali con gestori	10
3.3 Focus group con gli osservatori privilegiati	11
4. Risultati – Interviste ai giocatori.....	13
4.1 Abitudini di gioco	13
4.1.1 Giocatori quotidiani.....	13
4.1.2 Giocatori frequenti.....	13
4.1.3 Giocatori occasionali	14
4.1.4 In sintesi.....	14
4.2 Rappresentazioni del gioco e dei giocatori.....	14
4.2.1 Gioco sociale e problematico	14
4.2.2. Giocatore sociale e giocatore compulsivo.....	17
4.2.3. In sintesi.....	19
4.3 Carriere dei giocatori	19
4.3.1 Socializzazione al gioco.....	20
4.3.2 Fattori di rischio e picchi del gioco	23
4.3.3 Fattori protettivi e strategie di controllo.....	25
4.3.4 In sintesi.....	27
4.4 Opinioni e impatto della normativa regionale e dei provvedimenti comunali.....	27
4.4.1 Effetti della legge sulle fasce deboli.....	28
4.4.2 Effetti della legge sui giocatori frequenti e occasionali.....	28
4.4.3 Effetti della legge sui giocatori quotidiani	29
4.4.4 In sintesi.....	30
4.5 Esperienze di trattamento e conoscenza dei servizi	31
4.5.1 In sintesi.....	33
5 Risultati – le interviste ai gestori.....	34
5.1 Ruolo e compiti dei gestori.....	34
5.2 Peso del gioco prima e dopo l’introduzione della legge regionale	35
5.3 Rappresentazioni del gioco.....	36
5.4 Rappresentazioni dei giocatori	37
5.5 Atteggiamenti verso la normativa regionale e i regolamenti comunali.....	38

5.6	In sintesi	40
6.	Risultati – Focus group	42
6.1	Impatto del fenomeno e categorie a rischio.....	42
6.2	Cause e responsabilità nei confronti del problema	43
6.3	Opinioni sulla normativa e sui suoi effetti	45
6.4	Soluzioni	48
6.5	In sintesi	50
6.	Conclusioni	51
	Bibliografia	54
	Allegato 1	57
	Allegato 2	60
	Allegato 3	62

1. Introduzione

Con una raccolta complessiva di circa 102 miliardi di euro (ADM, 2017), l'Italia è uno dei più grandi mercati dell'azzardo nel mondo, che nel 2017 si collocava all'ottavo posto per spesa pro-capite al netto dei pay-off, cioè per perdite pecuniarie legate al gioco (Sulkunen et al. 2018), subito dopo paesi con redditi molto più elevati. Rispetto a quello degli altri paesi, il mercato italiano si contraddistingue per il ruolo significativo dei cosiddetti apparecchi da intrattenimento, più noti come slot machine (AWP) e video lottery (VLT), che nel 2017 hanno assicurato da soli quasi la metà della raccolta (48,1%, ADM, 2017). In effetti, al 2017, l'Italia era al terzo posto – dopo Giappone e Australia – per numero pro-capite di apparecchi da gioco, pari a 1 su 132 abitanti (Ziolkowski, 2017).

Ormai da tempo il mercato dell'azzardo mostra un andamento crescente, basti pensare che in dieci anni la raccolta è più che raddoppiata (ADM, 2016). I dati relativi del primo semestre 2018 – 53 miliardi e 860 milioni - mostrano un andamento ancora in crescita significativa, in particolare nel comparto online che, con oltre 15 miliardi, raggiunge nel semestre quasi il 30% della raccolta complessiva. Questi dati sono l'esito di un processo di liberalizzazione che – a dispetto del fatto che il gioco d'azzardo sia di fatto proibito sia dal Codice Civile (Art. 1933) che da quello Penale (Artt. 718 e 721) – si è sviluppato a partire dagli anni Novanta ed è progredito senza intoppi per oltre due decenni, favorendo sempre più gli investimenti delle imprese in questo settore (Fiasco, 2010; Croce e Jarre, 2017). In assenza di una legge quadro sul tema, la liberalizzazione è avvenuta attraverso un processo di stratificazione legislativa (Zenaro, 2006; Fiasco, 2011) costituita da commi e corollari introdotti principalmente tramite leggi finanziarie e di stabilità (Bonfiglioli, 2014). I governi che si sono succeduti in un questo periodo hanno utilizzato principalmente due retoriche (Rolando e Scavarda, 2016): il bisogno di incrementare le entrate fiscali dello Stato e la necessità di contrastare il mercato illegale. Quest'ultima è una giustificazione che ricorre di frequente, sia nei discorsi politici che sui mass media, nonostante il mercato nero del gioco non sia mai stato oggetto di un'indagine scientifica. Inoltre, secondo il report della Commissione Antimafia del 2016, approvato all'unanimità in Senato e basato su dati giudiziari e delle forze dell'ordine, il mercato nero del gioco è cresciuto in parallelo al mercato legale e ha trovato nello sviluppo di quest'ultimo un nuovo impulso.

Tuttavia, nel corso del tempo le conseguenze della liberalizzazione del gioco d'azzardo in termini di costi economici e sociali si sono palesate, soprattutto a livello di comunità locali, facendo crescere nella società civile un atteggiamento anti-gambling, in linea con quanto avveniva anche in altri paesi europei (Rolando e Scavarda, 2018) e determinando una significativa perdita di capitale simbolico – cioè di credibilità – da parte dello Stato (Pedroni, 2014). Dal punto di vista legislativo il punto di svolta è rintracciabile nel cosiddetto Decreto Balduzzi n. 158 settembre 2012 (convertito nella L. 189/2012), che ha incluso il gioco patologico nei Livelli essenziali di assistenza (LEA), introdotto l'obbligo informativo sui rischi e imposto i primi limiti alla pubblicizzazione. Tuttavia, secondo alcuni stakeholder, il Decreto non ha avuto un impatto concreto, in primis perché non predisponesse risorse specifiche (Rolando e Scavarda, 2016). Tuttavia a partire dal 2004, ben prima che il Governo iniziasse a interessarsi del problema, alcuni Comuni avevano adottato provvedimenti atti a limitare il gioco d'azzardo, principalmente attraverso l'introduzione di limitazioni di orari e luoghi in cui era possibile giocare con Slot e, dal 2008, con Videolottery (VLT). I provvedimenti prevedevano anche una restrizione del numero di licenze per gli apparecchi elettronici e l'introduzione di incentivi tributari ai commercianti che avessero rinunciato ad installarli. Il senso di queste misure risiede nel fatto che le evidenze scientifiche hanno dimostrato che le c.d. “macchinette” rappresentano la forma di gioco più spesso associata allo sviluppo di problemi di dipendenza (Slutske, 2006; Clarke et al., 2006) ed è stato dimostrato che una riduzione dell'accessibilità alle slot è in grado di diminuire il gioco problematico (Lund, 2009; Rossow e Hansen, 2016).

Per alcuni anni la giustizia amministrativa (TAR e Consiglio di Stato), tranne alcune eccezioni, ha bocciato le iniziative di contenimento del gioco operate dagli Enti Locali, appellandosi alla supremazia del Governo nazionale in materia di tutela della sicurezza e dell’ordine pubblico e alla Direttiva europea Bolkestein del 2006 che sancisce il principio della libertà d’impresa in tutti i paesi dell’Unione. Tuttavia nel 2011 la Corte Costituzionale, pronunciandosi sul ricorso del Governo italiano avverso la Legge sul gioco patologico della Provincia di Bolzano, ha affermato per la prima volta che la limitazione dell’offerta di gioco è una misura volta a tutelare la salute e quindi, ai sensi della Riforma del Titolo V della Costituzione, in capo alle Regioni e alle autonomie locali (Jarre 2016). Da allora un numero crescente di amministrazioni locali ha adottato regolamenti e ordinanze sindacali, per la maggior parte incentrati su misure volte a limitare i tempi e i luoghi in cui è possibile giocare con slot machine e VLT.

A ruota, pressate dalla spinta riformatrice dei Comuni, anche le Regioni hanno iniziato ad approvare legislazioni specifiche (dalla Provincia autonoma di Bolzano nel novembre 2010 sino alla Sardegna nel gennaio 2019 sono 17 le Regioni che hanno fatto Leggi specifiche) e a sollecitare lo Stato ad adottare una normativa uniforme. L’obiettivo di raggiungere un’intesa è stato quindi demandato alla Conferenza Stato-Regioni, dove la discussione ha assunto la forma di lunghe negoziazioni, per raggiungere un accordo a settembre 2017. Quest’ultimo include l’obiettivo di dimezzare in tre anni il numero dei luoghi di gioco e di ridurre del 35% il numero degli apparecchi da intrattenimento, prevedendo tuttavia la possibilità per le Regioni di introdurre norme più restrittive. Ad oggi, in ogni caso, non essendo mai stato approvato il decreto attuativo, l’accordo è disatteso.

Se questo è stato il primo passo dello Stato volto a ridurre l’offerta, la disputa tra amministrazione centrale e amministrazioni locali sul tema non si è risolta, perché alcune leggi adottate a livello regionale e più restrittive di quanto previsto dall’accordo sono state messe in discussione e aspramente criticate dal governo. Questo è quanto accaduto alla legge 9/2016 della Regione Piemonte, che il governo ha giudicato “proibizionista”¹. La misura più criticata è senz’altro quella che impone una distanza minima di 500 o 300 metri (a seconda che il comune abbia più o meno di 5.000 abitanti) da un lungo elenco di “luoghi sensibili”, tra i quali scuole, chiese, oratori, compro oro, sportelli bancomat, ospedali, comunità terapeutiche, con l’obiettivo di ridurre l’accessibilità a questa forma particolarmente rischiosa di gioco d’azzardo. La peculiarità più rilevante della Legge piemontese è che l’imposizione delle distanze riguarda anche gli esercizi già in funzione. Tuttavia il Ministero dell’Economia, preoccupato per la perdita importante di introiti fiscali che questa misura avrebbe potuto implicare, ha minacciato i governi locali di dover coprire questo ammanco, per danno erariale. Ha poi asserito, oltre all’ormai consolidato argomento che limitare eccessivamente il gioco legale avrebbe favorito la crescita del gioco illegale, che la minor accessibilità agli apparecchi da gioco avrebbe avuto il solo effetto di indurre le persone a cambiare tipo di gioco, in particolare dirottandole sul gambling online. Tesi che peraltro è stata confutata dal caso norvegese (Rossow e Hansen, 2016) e che parrebbe smentita anche dai primi dati a disposizione, che mostrano una crescita del gioco online in Piemonte inferiore alla media nazionale (75% contro l’81% dal 2015 al 2018) nonostante il calo della raccolta (-10% circa) (Sisti e Aimo, 2019).

Alla luce di questo complesso quadro normativo e culturale, la presente ricerca nasce dall’esigenza di indagare a fondo e su basi scientifiche gli effetti della legge regionale piemontese. Parte di un disegno di ricerca più ampio, che prevede l’impiego di diversi metodi complementari, questo studio qualitativo intende in particolare comprendere l’impatto della norma sulle “carriere” (Negri, 1993) dei giocatori, cioè sull’evoluzione delle loro abitudini di gioco nel corso della loro vita. Non solo, l’analisi delle carriere di gioco, permette di indagare a fondo quali altri fattori, interni ed esterni, influenzano le abitudini dei giocatori, o in senso protettivo o aumentando il rischio di conseguenze negative.

¹ Si veda La Stampa, 7 dicembre 2017.

2. Cornice teorica

La prospettiva teorica adottata si basa su due assunti principali. Il primo è che il gioco d’azzardo è un fenomeno multidimensionale, influenzato da fattori interni ed esterni. Sebbene le differenze geografiche osservabili nelle prevalenze di gioco suggeriscano chiaramente una natura non meramente individuale dei problemi legati al gioco d’azzardo, solo una piccola minoranza di studi prende in considerazione anche i fattori sociali, culturali e ambientali che influenzano i comportamenti di gioco (Reith e Dobbie, 2012; Sulkunen et al., 2018). Reith e Dobbie, attraverso uno studio longitudinale condotto nel Regno Unito sono giunte alla conclusione che le carriere di gioco sono caratterizzate da particolari configurazioni di norme culturali e opportunità di gioco, alcune generalizzabili al di là del tempo e del luogo, altre meno.

Un altro assunto importante è che il gioco problematico non è una condizione permanente e non riguarda solo particolari “tipi” di persone, portatrici di specifiche vulnerabilità. Infatti diversi studi longitudinali hanno dimostrato che nonostante la prevalenza di gioco problematico rimanga stabile negli anni, a livello individuale è più probabile che i giocatori modifichino i propri comportamenti legati al gioco, passando da periodi in cui il gioco d’azzardo è causa di problemi a periodi in cui è più controllato, anche senza essere stati in trattamento (Hodgins, 2001; Winters et al., 2005; Slutske, 2006), e viceversa (La Plante et al., 2008; Slutske, 2007; Slutske et al., 2003; Wiebe et al., 2003; Abbott et al. 1999; 2004).

Reith e Dobbie (2012) hanno individuato quattro tipi principali di traiettoria: progressiva, decrescente, costante e non lineare. L’ultimo tipo di carriera risulta essere la più frequente. Inoltre hanno messo in luce i motivi e i significati sottostanti i cambiamenti nelle abitudini di gioco. Tra questi, gli eventi significativi di vita - conosciuti in sociologia anche come eventi spiazzanti (Meo, 2000) che richiedono alle persone la cosiddetta capacità di elaborare delle modalità di adattamento - le relazioni sociali e la situazione economica, possono impattare sulle carriere determinando sia un aumento che un decremento di gioco, a seconda dell’individuo e del momento di vita. Ad esempio il lutto per una persona cara può indurre qualcuno ad aumentare la frequenza del gioco e qualcun altro a limitarlo. Tuttavia alcuni fattori quali il consumo di alcolici, l’uso di slot machine e VLT, e precarietà o disoccupazione sono risultati essere più frequentemente associati a carriere progressive e non lineari. Al contrario, disporre di reti sociali e un impiego stabile si legano più frequentemente a carriere costanti o decrescenti.

Uno studio condotto a Napoli nel 2017 (Rolando e Beccaria, 2018a; 2018b), seppure non longitudinale, ha fornito risultati analoghi allo studio inglese, mettendo in luce, in modo particolare, il ruolo della posizione lavorativa, di come non solo il bisogno di denaro e lo stress della precarietà, ma anche la frustrazione per un lavoro di ripiego, non rispondente alle proprie aspettative e al proprio titolo di studio, possa favorire stili di gioco più a rischio. Inoltre lo studio napoletano ha evidenziato come spesso le carriere dei giocatori siano state direttamente influenzate dall’offerta: è il caso di chi si è avvicinato al gioco d’azzardo, in particolare alle slot machine, proprio quando queste sono state collocate in bar o altri luoghi di ritrovo presso la propria abitazione. O di chi ha moltiplicato le proprie giocate nel momento in cui le lotterie istantanee hanno ampliato il numero di estrazioni giornaliere.

Analogamente, e utilizzando metodi e strumenti comparabili a quelli utilizzati in territorio campano, la ricerca qui presentata ha indagato le carriere di gioco così come ricostruite da un campione di giocatori residenti in Piemonte.

3. Obiettivi, metodi e campione

La ricerca si pone tre obiettivi principali:

- comprendere meglio quei fattori (eventi di vita, situazione socioeconomica, relazioni, cambiamento dell’offerta, trattamento, cambiamenti normativi e in particolare quelli introdotti dalla legge regionale) che impattano sulle carriere dei giocatori e in che modo ne influenzano le abitudini di gioco;
- analizzare le opinioni e l’atteggiamento degli stakeholder del territorio, in particolari degli esercenti, nei confronti del gioco d’azzardo e della legge regionale;
- indagare la conoscenza e l’atteggiamento dei giocatori nei confronti dei servizi pubblici preposti al trattamento della dipendenza da gioco, cioè i Servizi per le dipendenze patologiche (SerD).

Per raggiungere questi obiettivi sono stati condotti tre sotto-studi, per ognuno dei quali, di seguito, descriviamo metodi, strumenti utilizzati e campione.

3.1 Interviste individuali con giocatori

Il campione comprende 61 interviste individuali in profondità. E’ stato adottato un metodo di campionamento intenzionale (*purposive sampling*) (Etikan et al., 2016) allo scopo di ottenere un campione eterogeneo (per genere, età, titolo di studio...) ma prevalentemente concentrato sugli adulti maschi, target più frequentemente coinvolto nel gioco d’azzardo e in particolare con le slot machine. Gli intervistati sono stati reclutati tra i clienti di diversi luoghi di gioco (sale scommesse, tabaccherie, bar, sale bingo...) in tre aree geografiche con caratteristiche diverse rispetto all’offerta di gioco e all’impatto che su questa ha avuto la legge regionale:

1. Comuni della cintura Torino ovest (TOV): zona caratterizzata da un’alta concentrazione dell’offerta; la sala Bingo di Rivoli è una delle più grandi d’Italia per fatturato.
2. Comuni della media Valle di Susa (VS): zona caratterizzata, prima della legge regionale, da una concentrazione di slot machine superiore alla media regionale, e da un’offerta significativamente ridotta dopo la legge, che comporta la necessità di spostamenti significativi per trovare gli apparecchi da intrattenimento.
3. Comuni del Novarese lungo il corso del Ticino (NO): zona che sembra essere caratterizzata dal pendolarismo del gioco, in quanto al confine con la Lombardia, dove non esistono restrizioni relative a slot e VLT.

Gli intervistati sono stati selezionati su base volontaria dopo avere verificato la loro eleggibilità con una domanda filtro finalizzata a individuare persone con una esperienza di gioco significativa (cioè con una frequenza di gioco almeno settimanale), ma non necessariamente identificabili come problematici secondo criteri diagnostici. Le interviste sono state condotte sul posto, laddove le condizioni lo permettevano, o rimandate a un successivo appuntamento in tempi e luoghi concordati al fine di favorire la partecipazione. In altri casi i potenziali intervistandi sono stati contattati attraverso canali personali informali o grazie alla segnalazione di altri intervistati, sia giocatori che (in una minoranza di casi) gestori, utilizzando gli stessi criteri di selezione. L’aggancio non è stato facile, soprattutto in certi luoghi, in parte perché i potenziali intervistandi erano lì per giocare e non volevano sottrarre tempo al gioco, in parte perché erano diffidenti e/o non volevano essere registrati. Approssimativamente i rifiuti sono stati 2-3 per ogni intervista, ossia sono state contattate circa 150 persone per completare il campione.

Le interviste sono state condotte tra maggio e novembre 2018 da quattro intervistatori appositamente formati e supervisionati da ricercatori esperti. Le interviste sono state guidate da una traccia che include i seguenti temi (Allegato 1):

- abitudini di gioco attuali e motivi collegati;
- primi ricordi legati al gioco e prime esperienze;
- evoluzione del gioco nel corso della vita e fattori correlati, inclusa la legge regionale ed eventuali regolamenti locali;
- strategie di auto-controllo e ruolo di parenti/amici;
- atteggiamento nei confronti dei servizi di trattamento.

E’ stato adottato un approccio narrativo, cioè la traccia di intervista è stata utilizzata in maniera flessibile, allo scopo di lasciare emergere il più possibile la visione e le interpretazioni degli intervistati. Per aiutare la ricostruzione della loro carriera di gioco gli intervistati sono stati invitati a tracciare su un piano cartesiano una linea che rispecchiasse l’andamento delle proprie abitudini di gioco nel corso del tempo.

Inoltre, al termine dell’intervista narrativa, è stato somministrato agli intervistati lo screening test denominato PGSI Problem Gambling Severity Index (versione ridotta del CPGI *Canadian Problem Gambling Index*), nella versione adattata all’italiano e validata² (Colasante et al., 2013), al fine di classificare ex-post il campione secondo criteri frequentemente utilizzati nelle survey o in clinica per definire i livelli di rischio.

Il protocollo di ricerca e la traccia di intervista sono state concordate con il gruppo di lavoro del SerD. Gli intervistati sono stati informati sugli scopi della ricerca e hanno dato il consenso informato firmando un apposito modulo. I dati sono stati trattati nel rispetto della normativa in materia di privacy ed è stato garantito l’anonimato.

Le interviste, dalla durata media di 45 minuti, sono state audio registrate e trascritte dagli stessi intervistatori. Successivamente sono state codificate da un ricercatore esperto con l’ausilio di Atlas.ti, un software specifico per l’analisi qualitativa dei dati che garantisce la tracciabilità del processo e facilita il continuo ricorso ai dati nel loro contesto originario. In linea con un approccio adduttivo (Timmermans e Tavory, 2012) i dati sono stati codificati adottando un schema basato sugli obiettivi dello studio – derivanti dalla letteratura e dunque oggetto della traccia di intervista – ma anche aperto all’aggiunta di nuovi codici e note, a seconda dei dati emergenti lungo tutto il processo di analisi.

La successiva analisi del materiale codificato si è concentrata più sui temi trasversali che non sulle singole carriere di gioco. Infatti gli argomenti ricorrenti mettono in evidenza i fattori sociali e ambientali che, al di là delle caratteristiche individuali, hanno un impatto sulle traiettorie di gioco.

Il campione finale comprende 61 interviste, distribuite omogeneamente sui tre territori sotto osservazione. Come si può osservare nella tabella 1, in linea con i dati di prevalenza dei giocatori, gli intervistati sono per la maggior parte adulti (la fascia di età più rappresentata è quella compresa tra 41 e 60 anni, subito seguita da quella 26-40) e maschi (che rappresentano quasi il 70% del campione). Conformemente alla strategia di reclutamento utilizzata, che prevedeva il monitoraggio costante della composizione del campione, titolo di studio, posizione sul mercato del lavoro e stato civile sono differenziati, tuttavia prevalgono tra gli intervistati coloro che hanno un’occupazione stabile, sono diplomati e sono celibi/nubili. Per quanto riguarda i profili di rischio secondo il PGSI, c’è invece una netta prevalenza (55,7%) di giocatori con pattern di gioco “problematico”, cioè con un punteggio superiore o uguale a 8³, seguono quelli con “rischio moderato” (27,9%) e quelli “a

² Il PGSI consiste in 9 item che prevedono una scala di risposta Likert con punteggio che va da 0 a 3.

³ Va precisato che nella maggior parte dei casi è di molto superiore a 8, raggiungendo il valore massimo di 23 su 27.

basso rischio” (11,5%), mentre quelli “non a rischio” sono solo 3 in tutto, pari a circa il 5% del campione.

Tab. 1 Caratteristiche degli intervistati (giocatori)

Zona di residenza		Titolo di studio	
Torino Ovest (TOV)	19	Licenza elementare	3
Valle di Susa (VS)	21	Media inferiore	14
Novara (NO)	21	Media superiore (3 anni)	12
Genere		Media superiore (5 anni)	18
Maschi	42	Laurea	12
Femmine	19	Missing	2
Età		Stato civile	
18-25	9	Celibe/nubile	35
26-40	21	Separato/a- divorziato/a	13
41-60	25	Sposato/a	9
61+	6	Vedovo/a	3
Posizione lavorativa		Missing	1
Disoccupato/a	8	Profilo PGSI	
Precario/a	9	Non a rischio	3
Occupato/a stabile	35	A basso rischio	7
Pensionato/a	6	Rischio moderato	17
Studente	2	Gioco Problematico	34
Missing	1	Totale intervistati	61

Per quanto riguarda i giochi prescelti, il campione include esperienze relative a tutte i tipi di gioco: apparecchi, Bingo, scommesse sportive, lotterie, lotto, scommesse virtuali, gioco online, giochi a base ippica e giochi a base sportiva.

3.2 Interviste individuali con gestori

Questo studio è finalizzato ad approfondire le opinioni e gli atteggiamenti dei gestori di locali in cui è possibile giocare d’azzardo (dedicati e non), sia nei confronti del fenomeno che nei confronti della legge regionale. Come nel caso delle interviste ai giocatori è stata adottata una traccia di intervista semi-strutturata (Allegato 2), e gli intervistatori (gli stessi che hanno realizzato le interviste ai giocatori) sono stati invitati ad assecondare il flusso discorsivo spontaneo degli intervistati, in modo da rilevare i temi che più stanno a cuore agli esercenti e le loro argomentazioni. Gli argomenti toccati nell’intervista sono:

- le pratiche quotidiane, cioè la routine degli esercenti in relazione al gioco d’azzardo (compiti, responsabilità, rapporto con i clienti giocatori);
- gli atteggiamenti e le opinioni sul gioco, sulle sue diverse forme, su come si è evoluto nel tempo, sugli eventuali rischi che implica;
- gli atteggiamenti e le opinioni sulla normativa che regola il gioco d’azzardo, in particolare sulla legge regionale ed eventuali provvedimenti comunali.

Il reclutamento è avvenuto in base a una scelta ragionata (Etikan et al., 2016), allo scopo principale di investigare le tre aree di osservazione e di includere nel campione rappresentanti di diversi tipi di offerta, includendo sia luoghi dedicati (sale Bingo, sale scommesse...) sia non dedicati (tabaccherie, bar). Gli intervistatori hanno approcciato i potenziali intervistandi direttamente sul luogo di lavoro, chiedendo la loro disponibilità immediata all’intervista o concordando un appuntamento successivo. Anche in questo caso il tasso di rifiuti è stato piuttosto alto, anche più di quello relativo ai giocatori. In certi comuni della media Valle Susa, così come a Galliate, nessun gestore si è dato disponibile:

gli intervistatori hanno avuto l'impressione che questa chiusura totale fosse una sorta di presa di posizione contro la legge regionale, anche se l'intervista (come spiegato dagli intervistatori) sarebbe stata un'occasione per esprimere liberamente il proprio parere. I rifiuti sono stati particolarmente frequenti anche nei centri scommesse e nelle sale slot, giustificati con motivi legati sia alla mancanza di tempo che alle difficoltà di espressione (molti dei gestori contattati erano di origine cinese). Anche la richiesta di collaborazione rivolta al settore relazioni istituzionali di Codere, che gestisce la sala Bingo di Rivoli, non ha dato un esito positivo.

Sono stati intervistati in tutto 20 gestori, dei quali 10 nella zona di Torino (equamente distribuiti tra zona Ovest e Valle di Susa) e 10 nell'area novarese. Come si può osservare nella tabella seguente, gli intervistati sono prevalentemente adulti maschi, con un diploma di scuola media superiore e titolari del locale. Nella maggior parte dei casi, per motivi legati allo scopo della ricerca, si tratta di locali non specificamente dedicati al gioco (bar e tabaccherie), divisi equamente tra quelli in cui sono collocati apparecchi da intrattenimento e quelli in cui non ve ne sono.

Tab. 2 Caratteristiche degli intervistati (gestori)

Luogo		Medie superiori (5 anni)	9
Torino Ovest (TOV)	4	Laurea	1
Valle di Susa (VS)	6	Posizione lavorativa	
Novara (NO)	10	Titolare	15
Genere		Dipendente	5
Maschi	15	Tipo di locale	
Femmine	5	Bar	8
Età		Tabaccheria/ricevitoria	5
18-25	1	Sala scommesse	3
26-40	9	Sala slot	3
41-60	8	Sala Bingo	1
61+	1	Presenza di slot nel locale	
Titolo di studio		Sì, tuttora	9
Medie inferiori	6	Sì, in passato	9
Medie superiori (3 anni)	4	No	2

3.3 Focus group con gli osservatori privilegiati

Il terzo sotto-studio ha previsto l'uso del metodo del focus group (o discussione di gruppo), una tecnica di ricerca qualitativa spesso utilizzata nella ricerca sociale perché in grado di raccogliere molte informazioni approfondite in un tempo limitato. Il focus group ha soprattutto il vantaggio di fornire informazioni attraverso l'interazione sociale che si crea durante l'intervista (Corrao, 2005): aspetto, questo, particolarmente importante su un tema dibattuto come quello del gioco d'azzardo che tocca interessi diversi.

L'obiettivo era infatti quello di ottenere una fotografia del dibattito locale sul gioco d'azzardo, di rilevare le posizioni e le argomentazioni dei principali attori sociali del territorio sul tema. E' stata dunque adottata una traccia di intervista flessibile (Allegato 3), volta a rilevare opinioni e atteggiamenti dei principali portatori di interesse e testimoni privilegiati sul gioco d'azzardo e in particolare:

- sull'impatto del gioco sulla comunità locale;
- sui target maggiormente a rischio;
- sull'efficacia della normativa regionale e dei provvedimenti locali;
- su come si potrebbero prevenire i problemi derivanti dal gioco d'azzardo.

I focus group, uno organizzato sul territorio dell'area metropolitana di Torino (a Collegno) e uno sul territorio di Novara (Trecate), sono stati condotti da due ricercatori professionisti, uno con il ruolo di conduttore, l'altro con il ruolo di osservatore. I partecipanti sono stati informati sugli scopi della

ricerca e hanno dato il loro consenso al trattamento dei dati nel rispetto della normativa vigente in materia di privacy firmando un modulo apposito.

Come si può notare nella tabella 3 sono stati coinvolti complessivamente 19 partecipanti, 10 a Torino (Collegno) e 9 a Novara (Trecate), in rappresentanza di un’ampia gamma di soggetti portatori di interessi sul tema. In particolare con i rappresentanti dell’offerta si sono confrontati coloro che a vario titolo si occupano di contrastare le conseguenze negative del gioco d’azzardo.

Tab. 3 Partecipanti ai focus group

Tipologia di partecipanti	Torino (Collegno)		Novara (Trecate)	
	rifiuti/assenti	presenti	rifiuti/assenti	presenti
Gestori di locali in cui si gioca/si giocava	1	3	1	3
Associazioni di categoria dell’offerta		1		1
Amministratori locali	1	2	2	1
Operatori sanitari (SerD)		1		1
Op. sociali (consorzi socioassistenziali)	1	-		1
Polizia municipale		1		1
Gruppi di auto-mutuo-aiuto		1	1	-
Terzo settore	1	-	1	1
Insegnanti		1	2	-
Parrocchie	1	-		1
Totale presenti		10		9

4. Risultati – Interviste ai giocatori

4.1 Abitudini di gioco

Analizzando la frequenza di gioco è stato possibile elaborare una tipologia di intervistati: quotidiani, frequenti e occasionali. Per ognuna di queste categorie sono state analizzate le pratiche di consumo, la spesa media dedicata, i luoghi frequentati e i giochi prescelti.

4.1.1 Giocatori quotidiani

Il campione è composto per circa la metà (33 su 61) da giocatori quotidiani, con una frequenza di gioco quasi quotidiana. In questo sottogruppo, composto prevalentemente da intervistati residenti nell’area Torino Ovest, considerata ad alta offerta di gioco, la spesa settimanale varia tra i 150 e i 300 euro⁴.

I contesti di gioco prescelti, sale scommesse, sale slot e bar con slot, sono abituarini e tendenzialmente lontani dalla propria abitazione, spesso vicini al posto di lavoro, per garantire un maggiore anonimato. Buona parte di questi intervistati ammette di spendere nel gioco una cifra maggiore di quella che potrebbe permettersi, compromettendo il proprio bilancio economico e dovendo ricorrere a prestiti da parte di parenti e amici. Sebbene non tutti, nonostante ciò, ritengano di dover modificare il proprio comportamento, molti hanno sviluppato o stanno sviluppando strategie di auto-controllo e alcuni sono stati o sono attualmente in trattamento presso i servizi del SerD o altri servizi privati. Due intervistati riconoscono di avere bisogno di un aiuto professionale, ma non sanno a chi rivolgersi.

Si tratta in prevalenza di poligiocatori, che alternano le scommesse sportive (soprattutto calcistiche e ippiche) o gli apparecchi elettronici da gioco alle lotterie istantanee o al poker, offline o online. All’interno di questo sottogruppo, i monogiocatori prediligono gli apparecchi da gioco (AWP e VLT) sia nelle sale dedicate sia nei bar e nei tabacchi, e in pochi casi le lotterie istantanee o il poker online. Degli apparecchi da gioco sono apprezzate la velocità e l’immediatezza del risultato della giocata. Dei giochi online, poker e scommesse, si sottolineano la comodità di poter giocare anche a casa e la possibilità di fare puntate più alte, abbinate però a una minore capacità di suscitare emozioni forti, rispetto alle slot machine e al poker in presenza.

4.1.2 Giocatori frequenti

Un quarto del campione (18 su 61) è rappresentato da giocatori frequenti, che giocano in media due volte a settimana, con una spesa compresa tra i 50 e i 100 euro settimanali⁵. I monogiocatori rappresentano più della metà del sottogruppo, e si dividono tra: appassionati esclusivamente degli apparecchi da gioco, delle scommesse (virtuali e non) o delle lotterie istantanee. Una quota consistente dei monogiocatori attuali si dedicava in passato ad altri tipi di gioco, in particolare alle slot machine, che prima dell’introduzione della normativa regionale erano più disponibili all’interno dei bar e dei tabacchi in buona parte dei territori presi in considerazione. I poligiocatori abbinano l’uso degli apparecchi da gioco o le scommesse alle lotterie istantanee, al Bingo o al poker online. I luoghi di gioco più frequentati sono sale giochi, bar, tabaccherie e sale scommesse.

⁴ Secondo la scala PGSI, utilizzata nel corso dell’intervista, questo sottogruppo di intervistati si configura come un insieme di persone con problemi seri legati al gioco, presentando punteggi maggiori di 8, talvolta molto elevati (21, 22 o 23).

⁵ Si tratta di giocatori che, secondo la scala PGSI, presentano un profilo di rischio moderato, avendo totalizzato punteggi compresi tra 3 e 7.

4.1.3 Giocatori occasionali

Ci sono infine tra gli intervistati quelli che potremmo definire come giocatori occasionali, che corrispondono a circa un sesto del campione (10 su 61). Questo sottogruppo include coloro che giocano saltuariamente o durante i fine settimana, prevalentemente in gruppo, con una spesa talvolta elevata, e coloro che giocano da soli con frequenza anche bisettimanale, ma cifre che si aggirano tra i 10 e i 30 euro settimanali⁶. I giochi preferiti sono le lotterie istantanee e le scommesse, anche di gruppo, mentre slot machine e VLT appaiono residuali. I monte premi elevati, uniti al prezzo modico dei biglietti, rendono le lotterie istantanee particolarmente allettanti per questo sottogruppo di giocatori. I contesti di gioco principali sono tabaccherie, di solito vicino a casa, Bingo e sale scommesse.

4.1.4 In sintesi

Osservando i giochi all’interno del campione complessivamente sono prevalenti le scommesse sportive e gli apparecchi da gioco, associati a un’elevata intensità di spesa e di frequenza, ai quali si aggiungono le lotterie istantanee, diffuse tra chi presenta abitudini di gioco maggiormente controllate. Le lotterie tradizionali appaiono residuali, e spesso abbinate ad altri tipi di gioco, mentre il poker è piuttosto diffuso, sia nella variante online sia nella variante offline. I luoghi di gioco principali sono sale scommesse, bar e tabaccherie, invece Bingo, sale giochi e casinò appaiono contesti non privilegiati o frequentati in modo saltuario.

4.2 Rappresentazioni del gioco e dei giocatori

4.2.1 Gioco sociale e problematico

Il gioco è rappresentato dai giocatori quotidiani come una **forma di investimento**, finalizzata a integrare i propri introiti, che può portare a vincite anche ingenti di denaro.

Io conosco un italiano che ha vinto 200.000 euro eh! Ma sai cosa vuol dire?! (INT. 46_M_48_NO)⁷

Ho iniziato a investire, non a giocare. Per me è iniziato tutto come se fosse un investimento. [...] l’investimento è qualcosa che deve risolvere. E io ho iniziato a giocare, perché volevo risolvere. Perché mi era arrivata una multa, ed erano soldi per me buttati, e quindi ho iniziato a fare quel tipo di investimento. (INT. 9_F_36_VS)

Ho preso questi soldi e fatto tante cose: comprare vestiti, fare cose, pagare affitto, piano pianino ho fatto tante cose veramente. (INT. 32_M_24_VS)

Pur nella consapevolezza che spesso il gioco non è risolutivo dal punto di vista economico e anzi può comportare perdite di denaro, prevale l’idea che i rischi corsi siano connaturati al guadagno possibile: “Maggiore rischio, maggiore guadagno, è la prima legge dell’economia” (INT. 1_M_32_TOV). Il desiderio di guadagnare soldi attraverso il gioco può portare a circoli viziosi e a situazioni paradossali, perché la vincita raramente si realizza, l’investimento “fallisce” e ci si ritrova, in realtà, in perdita.

⁶ I punteggi PGSI degli intervistati sono compresi tra 0 e 2, si tratta quindi di giocatori a basso rischio o non problematici.

⁷ L’etichetta riproduce il numero dell’intervista, il genere e l’età dell’intervistato e l’area dove è stata condotta: TOV (Torino Ovest), VS (Valle di Susa), NO (Provincia di Novara).

Vivo da sola e quindi, ci sono le bollette da pagare e uno deve mangiare, e ti trovi a volte anche ad avere il frigo vuoto pur di andare a giocare: all’inizio del mese gioco di più perché prendo lo stipendio, poi decido di darmi una regolata, arrivo alla fine del mese che ho pochi soldi e quindi lì gioco, anche sperando di vincere perché mi potrebbe aiutare, poi non vinco e a quel punto i soldi mi servono ancora di più. (INT. 44_F_43_NO)

Rincorrere la vincita a tutti i costi, rifarsi dei soldi spesi, può quindi portare alla **dipendenza**, definita come l’incapacità di controllare l’impulso di giocare, al punto da avvertirne la mancanza, come fosse una droga, e non riuscire a farne a meno per più di qualche giorno.

La sensazione... come la droga, la dipendenza. Perché secondo me io sono dipendente: dicono di non andare, sto due o tre giorni senza andare, poi la quarta sera ti vengono proprio... Come ti arrabbi cominci ad andare, come il drogato... quando si gioca così è come il drogato (INT. 47_M_56_NO).

I tipi di gioco ritenuti più pericolosi per la loro capacità di suscitare comportamenti compulsivi sono le slot machine: “Perché la macchina è una malattia” (INT. 46_M_48_NO) e le scommesse, soprattutto per i frequentatori delle sale dedicate: “Se ti crei il giro, ti trovi i compagni, poi stai tutto il giorno lì dentro” (INT. 22_M_28_TOV). Si tratta, peraltro, dei giochi prevalenti del sottogruppo dei giocatori quotidiani, pur essendo quelli rappresentati come più capaci di creare dipendenza.

Per quanto riguarda le scommesse, l’ampliamento dell’offerta online, compresa la possibilità di scommettere sulle partite “live”, garantisce l’immediatezza dell’esito della giocata e incentiva la frequenza di gioco degli scommettitori. Le scommesse online sono percepite come potenzialmente dannose perché usare la carta di credito rende più difficile il monitoraggio della spesa, come spiega un’intervistata.

La differenza tra l’online e questa è che io qua ho i soldi in mano e son finiti. L’online purtroppo sposti i soldi dalla carta di credito e anziché schiacciare 100 è un attimo schiacciare 1.000. (INT. 61_F_43_NO)

Le slot machine sono definite come particolarmente pericolose dagli intervistati, perché danno l’illusione della vincita facile: sembra che il fatto di interagire con una macchina dia al giocatore la sensazione di poter controllare maggiormente l’esito della partita. Oltre alla capacità di “ingaggiarti di più, perché quando la macchinetta paga, continui a giocare, perché non sai quando smetterà” (INT. 54_M_21_NO). Gli intervistati sono inoltre consapevoli che gli apparecchi da gioco allettano il giocatore grazie alla combinazione di luci e musiche che, soprattutto nelle sale slot, lo invitano a restare.

Per i giocatori frequenti, invece, il gioco è rappresentato come un comportamento normalizzato, **un hobby o una forma di consumo velleitario**, paragonabile all’acquisto di abbigliamento e accessori anche costosi, che consente all’individuo di spendere i propri risparmi in un’attività piacevole, ma tutto sommato priva di conseguenze importanti. A differenza dei “quotidiani”, per i quali la speranza di vincita è il motore che spinge a giocare, all’interno del sottogruppo dei “frequentati” la consapevolezza che il gioco d’azzardo non consente di arricchirsi è forte. La maggior parte ritiene che l’aleatorietà dell’esito delle giocate raramente consenta di rientrare dei soldi spesi.

Sì, sì, lavoro quindi un po’ di soldi da parte per mandare avanti questo hobby. Un paio di volte riesco a rientrare delle perdite, però ovviamente essendo casuale, molte altre volte perdo. (INT. 31_M_20_TOV)

Pur ammettendo che si tratta di uno sperpero di denaro, alcuni intervistati si oppongono alla demonizzazione del gioco d’azzardo, paragonandolo ad altre forme di comportamento che può diventare compulsivo, come lo shopping. Secondo i giocatori frequenti, entrambe queste attività sarebbero figlie della società dei consumi e rientrerebbero nella sfera della libertà individuale, senza essere necessariamente sintomo di una patologia.

Visto dall'esterno è ovvio che il gioco d'azzardo venga un po' demonizzato, visto come un qualcosa di brutto, comunque di uno sperpero di soldi. In realtà penso sia un divertimento come tutti gli altri. Poi comunque uno con i suoi soldi fa quello che vuole. C'è chi spende in quello, c'è quello che spende in vestiti, chi mette 500 euro in una macchinetta, non è peggio di chi spende 800 euro a Natale per comprarsi una [borsa] Vuitton. Bisogna vedere come mai gli 800 euro in una macchina sono patologici e 800 euro in una borsa no? Allora anche lo shopping compulsivo è una patologia? Secondo me è un discorso più che altro della società che vede, che ha sempre demonizzato il gioco d'azzardo come qualcosa di brutto, che ti porta alla rovina. (INT. 16_M_32_TOV)

Secondo gli intervistati appartenenti a questo gruppo, il gioco può essere un'attività ricreativa svolta alla luce del sole e condivisa da tutta la famiglia, che non necessariamente entra in contraddizione con lo svolgimento dei ruoli parentali, purché sia limitata nel tempo e nella spesa, cioè controllata.

Se è vissuto in un certo modo, ci puoi benissimo convivere senza necessariamente rovinarti la casa, distruggere la famiglia, distruggere i figli e la moglie. Anche perché spesso, se si frequentano queste sale, vedi proprio le famiglie. Cioè non vedi il papà che esce di nascosto, cioè non è che è il film americano del padre che esce di nascosto, si gioca lo stipendio e poi, all'insaputa della moglie, si ritrova ricoperta di debiti. Spesso sono marito e moglie e anche i figli che vanno. (INT. 16_M_32_TOV)

Con l'andare del tempo si può innescare un meccanismo di autoregolazione per il quale si verifica un calo della frequenza e l'attenzione si sposta verso altri tipi di attività. Il “danno” economico, però, deve essere contenuto: per i giocatori frequenti, quindi, il discrimine tra gioco problematico e non sta nel mantenere la spesa nel limite delle proprie possibilità: “se superi quel limite secondo me hai la dipendenza”. (INT_41_M_19_NO)

Anche per i giocatori frequenti, il gioco è problematico quando diventa un'ossessione e una forma di **compensazione** di frustrazioni legate alla propria situazione economica, lavorativa o personale. Nuovamente, gli apparecchi da gioco sono rappresentati come i principali responsabili della diffusione del gioco patologico, perché forniscono sensazioni più forti rispetto ai corrispettivi online e, nel caso delle sale dedicate, offrono anche luoghi di aggregazione e di condivisione delle esperienze.

I giocatori occasionali definiscono il gioco alternativamente come un **vizio**, un'azione abitudinaria paragonata e spesso associata al fumo o al consumo di caffè, oppure come un'**attività ludica e socializzante**. I soldi spesi per Gratta e Vinci o lotterie istantanee sono il resto dell'acquisto delle sigarette o del caffè, oppure la quota di denaro che si è deciso di dedicare alle attività ricreative. Trattandosi di cifre contenute, è definito come un passatempo poco dispendioso, del quale si può fare a meno e che incide in modo molto marginale sul proprio bilancio economico, consentendo al massimo di togliersi saltuariamente uno sfizio.

Togliersi le monetine di tasca non l'ho mai visto con un grosso problema, quando vinci quei 20-30 euro sai che puoi andare a cena fuori, che puoi berti una birra in più quando torni da lavoro e fa piacere ed è un passatempo; se ti devo parlare di vizi le sigarette sono il mio vizio più dispendioso. (INT. 35_M_33_VS)

Questo sottogruppo di intervistati si definisce come un insieme di giocatori capace di godere dell'aspetto edonistico del gioco, inteso come un interesse che può portare ad appassionarsi a uno sport o come una **forma di evasione** da una realtà quotidiana che non soddisfa, senza mai eccedere nell'intensità della frequenza o della spesa.

Non faccio il passo più lungo della gamba, non mi rovino con il gioco. (INT. 43_M_50_NO)

Se fatto con moderazione, con testa, tra virgolette, è una cosa alquanto carina perché ti toglie uno sfizio, ti distoglie un po' dalla realtà perché abbiamo visto che la realtà non è una cosa

molto bella ... ti fa diventare anche un appassionato di qualche cosa: seguire uno sport e anche qualche cosa di bello. (INT_47_F_50_NO)

Si può, però, cadere nella tentazione di modificare una vita non soddisfacente attraverso il gioco. Le forme di gioco rappresentate come maggiormente pericolose per l’innescarsi della dipendenza, secondo questo tipo di giocatore, sono le lotterie istantanee. La moltiplicazione delle estrazioni, estremamente ravvicinate, consente di ottenere l’esito della propria giocata rapidamente, a differenza delle lotterie tradizionali, stimolando di conseguenza l’acquisto di nuovi biglietti.

Il 10 e Lotto fidati che si rovina più gente lì che su queste cose qua (il Superenalotto) perché lì è ogni 10 secondi. Un euro ogni 10 secondi. (INT. 61_F_43_NO)

4.2.2. Giocatore sociale e giocatore compulsivo

Nel sottogruppo dei giocatori quotidiani al gioco inteso come investimento si collega la rappresentazione del **giocatore competente** o “**professionale**”, che si caratterizza da un lato per competenze matematiche o psicologiche specifiche, come la teoria della probabilità o la capacità di bluffare nel poker. Dall’altro ci si riferisce alla capacità di sapersi fermare al momento giusto, per evitare di perdere i soldi guadagnati.

Hai buone possibilità di vincere, se si perdesse solamente nei Casinò non entrerebbe nessuno. Però poi bisogna vedere come giochi, come gestisci, c’è chi conosce, ci sono stati grandi giocatori, matematici. (INT. 3_M_55_TOV)

Se tu hai la bravura di trovarti nel momento giusto, nel posto giusto, comunque anche con i giochi di carte, se riesci anche un attimo a capire il bluff, la psicologia e ci riesci soprattutto a fermarti al momento giusto, puoi guadagnare qualcosa. (INT. 22_M_28_VS)

Interessante, in questo contesto, la distinzione tra le slot machine, intese come giochi nei quali l’alea ha un peso rilevante, e le scommesse, soprattutto sportive, o i giochi di carte, per le quali invece le conoscenze del giocatore sono ritenute fondamentali. Per alcuni giocatori quotidiani avviene una sorta di processo di maturazione, che dalle macchinette porta alle scommesse e al poker, altri invece continuano ad abbinare le diverse forme di gioco, pur sottolineandone le differenze.

La macchinetta non ha pensiero, non ha logica. Quindi crescendo anche con gli anni capisci che c’è solo una fregatura e ti diverti un attimo di più facendo una schedina, giocando il calcio, segui un mondo immenso e là ne hai, poi puoi scommettere su tutto, su chi fa gol su chi non ne fa, c’è più probabilità di vincita (INT. 10_F_31_TOV).

Una slot machine è proprio casuale, mentre il gioco di carte dev’essere anche bravura (INT. 31_M_20_VS).

Il giocatore competente, secondo i giocatori quotidiani, è anche controllato, ovvero capace di non rigiocare i soldi vinti e di investire nel gioco una quota dei risparmi che non intacca il patrimonio personale e familiare. Il **giocatore patologico**, invece, spende cifre ingenti, perdendo il freno della razionalità e talvolta anche la cognizione del tempo che passa, complice il setting delle sale da gioco.

Sono diventato patologico. Perché ho cominciato ad avere accesso a punti pesanti di gioco. Quando entri dentro un Bingo tu 2.000 euro puoi perderli anche in mezz’ora (INT. 40_M_47_VS)

E lì il bello è che il tempo passava e non mi accorgevo che passava. Infatti più di una volta è successo che finivo di lavorare che so a mezzanotte così, andavo dentro a un locale e uscivo quando si era fatta già mattina (INT. 12_F_42_TOV).

Spingersi oltre il limite di budget consentito dal proprio reddito, può comportare conseguenze che vanno oltre il giocatore, sottraendo risorse fondamentali alla famiglia in termini di tempo e denaro e intaccando la qualità della vita del partner e dei figli. Il venire meno alle proprie responsabilità genitoriali sembra essere un comportamento al tempo stesso diffuso e stigmatizzato nel sottogruppo di intervistati.

Ad oggi mi dà fastidio, perché io sono consapevole che questa è una cosa sbagliata, per i miei figli. (INT. 9_F_36_TOV)

Quando io andavo in sala corse e vedevo dei papà, specialmente d’inverno, con i bambini al seguito, bambini piccoli, 5 o 6 anni, con le scarpe da ginnastica in tela, se li conoscevo, gli dicevo “Ma ti rendi conto che tu stai giocando dei soldi e non hai soldi per comprare le scarpe a tuo figlio?”. Questo è. Quindi razionalmente dicevo “Io non ho nessuno dietro e saranno affari miei, però se tu hai una famiglia non ti puoi permettere di giocare”. (INT. 18_M_58_TOV)

Secondo i giocatori frequenti, il desiderio di accedere a beni di lusso, alimentato dal confronto sociale, può innescare l’impulso di migliorare il proprio stile di vita attraverso il gioco, rincorrendo la vincita risolutiva. Il giocatore patologico, quindi, è una persona che non si accontenta di quello che ha.

Questo ambiente brutto, diciamo così, [è] composto dal 90% di persone che le ho sempre ritenute dei perdenti. La cosa importante secondo me della vita è avere la fortuna di stare bene e avere un lavoro e di sapersi accontentare, senza invidiare niente a nessuno. Se poi qualcuno ha la fortuna di avere un qualcosa di più come avere la villa al mare, o la bella macchina e tutto quanto, a me non è mai interessato (INT. 27_M_53_TOV).

Si perde così il controllo sulla propria vita, secondo alcuni si entra in una sorta di stato psicotico, per il quale giocare diventa il principale obiettivo delle proprie giornate, prevaricante rispetto a ogni altro ruolo o compito, con conseguenze rilevanti a livello familiare. Il gioco non è più un passatempo condiviso con coniuge e figli, ma un tabù da nascondere, o un rifugio da responsabilità percepite come troppo gravose. Il gioco, anche frequente, è tollerato se messo in atto da giovani adulti celibi o nubili, mentre diventa oggetto di riprovazione sociale se adottato da soggetti che non riescono a provvedere alla propria famiglia. Come per il sottogruppo dei giocatori quotidiani, il giocatore problematico è quindi un uomo di mezza età che erode il patrimonio familiare.

Giochi per passatempo a questa età. (...) Arrivi che magari hai 40 anni e hai già una famiglia e magari hai due stipendi in casa, ma la famiglia campa con uno perché l’altro viene sputtanato alla Snai. Secondo me quello è un vizio, perché hai i bambini, una moglie e non riesci a mantenere la famiglia perché giochi alla Snai (INT. 54_M_21_NO).

Il giocatore patologico è inoltre una persona debole, incapace di porsi dei limiti e di evitare di oltrepassarli, di modulare l’accesso al gioco in base alla disponibilità di risorse economiche del momento, compromettendo le relazioni familiari, amicali e di coppia, fino a dover essere messo sotto tutela.

Deboli che non sanno definire uno stop. Ecco, io gioco perché posso permettermelo. Nel momento in cui sono un pochino sulle strette, evito di giocare. Ho conosciuto un paio di mie amiche che si sono rovinate veramente e che sono sotto tutela dei figli perché non hanno più nulla (INT. 2_F_72_TOV).

I giocatori occasionali, che frequentano soprattutto bar e tabaccherie, tendono a identificare il giocatore problematico con l’anziano che acquista un numero considerevole di Gratta e Vinci.

Ma mi rendo conto che c’è tanta gente che vive questa situazione in maniera pericolosa, perché quando entro nei tabacchi capita di vedere magari gente anziana, gente di una certa età che è lì

e che entra solo ed esclusivamente per comprare una fascia di Gratta e Vinci, quindi penso che andrebbe un po’ controllata questa situazione (INT. 21_F_44_TO).

4.2.3. In sintesi

La principale suddivisione proposta dagli intervistati è tra gioco inteso come passatempo ludico e gioco inteso come comportamento compulsivo, che rispecchia la dicotomia tra giocatore sociale, cioè controllato, e giocatore problematico, incapace di controllare i propri impulsi.

I giocatori quotidiani e frequenti tendono a rappresentare il gioco come un modo per integrare il proprio reddito o per accedere a beni di lusso, mentre i giocatori occasionali tendono a rappresentarlo come una qualsiasi altra forma di consumo ricreativo, un modo come un altro per spendere i propri risparmi, purché non sottragga risorse ad altre attività considerate fondamentali e soprattutto ai familiari.

Secondo gli intervistati quindi il giocatore sociale o controllato è colui che dedica al gioco tempo e risorse economiche compatibili con le sue disponibilità, senza trascurare le responsabilità familiari. Il giocatore patologico, al contrario, spende più di quanto la sua condizione economica gli consenta, finendo per erodere il patrimonio personale e familiare e contraendo debiti con parenti e amici. È alternativamente rappresentato come incontentabile, incapace di porre un freno ai propri impulsi oppure fragile, desideroso di evadere dalle proprie difficoltà e responsabilità.

4.3 Carriere dei giocatori

La “carriera” di gioco degli intervistati, ovvero l’evoluzione nel tempo del loro rapporto con il gioco d’azzardo, è stata ricostruita in modo retrospettivo, basandosi sui loro ricordi. A partire dalle prime esperienze, è stato chiesto ai giocatori di raccontare la propria esperienza e di rappresentare l’andamento delle proprie abitudini di gioco, con l’aiuto di un grafico. Dai racconti degli intervistati sono emerse quattro tipi di traiettorie di gioco, assimilabili a quelle individuate dallo studio longitudinale di Reith e Dobbie (2013) e dalla ricerca napoletana (Beccaria e Rolando, 2018a): non lineare, stabile, decrescente e progressiva.

Come nell’indagine delle due studiose inglesi, peraltro, quasi la metà degli intervistati (30) presenta una **carriera non lineare**, caratterizzata da picchi di gioco, cioè momenti di particolare intensità e concentrazione delle giocate, alternati a momenti di diminuzione o relativa stabilità nella frequenza e nella spesa destinata alle attività ludiche. Sono soprattutto i giocatori quotidiani che, seppur consapevoli delle loro difficoltà e in alcuni casi anche attivi nell’affrontarle, ciclicamente ricadono in fasi di gioco intenso e poco controllato.

E’ bene sottolineare fin da subito che il fatto che la traiettoria al momento dell’intervista mostri un andamento progressivo o stabile, non esclude la possibilità che in futuro possano verificarsi anche in queste carriere dei picchi di gioco o che l’andamento possa cambiare direzione, per vari fattori (interni o esterni, come vedremo). Le differenze tra carriere potrebbero dunque riflettere, in alcuni casi, fasi diverse di gioco più che una diversità intrinseca, poiché fotografano l’evoluzione fino al momento attuale.

La **carriera stabile** è propria di un insieme di giocatori occasionali e frequenti (13) che non ravvisano particolari alterazioni o modifiche nelle loro abitudini di gioco nel tempo, e descrivono frequenza e volumi di spesa come costanti e contenuti.

La **carriera decrescente** riguarda un sottogruppo (10) di giocatori quotidiani o ex giocatori quotidiani che, in seguito a esperienze di trattamento o all’intervento del partner o dei familiari, ha diminuito la frequenza di gioco, pur mantenendo volumi di spesa talvolta elevati.

La **carriera progressiva** caratterizza un numero limitato (8) di carriere di gioco recenti, che hanno aumentato progressivamente l’intensità della frequenza e della spesa, o carriere di poligiocatori che hanno ampliato le attività ludiche in corrispondenza dell’introduzione di nuovi giochi sul mercato o della loro maggiore accessibilità a livello territoriale. Si tratta soprattutto di giocatori frequenti, che al momento dell’intervista presentano un approccio al gioco non particolarmente problematico, ma che con il passare del tempo, per la tendenza ascendente, potrebbe peggiorare.

Sebbene i tipi di traiettorie riflettano alcune specifiche caratteristiche personali e contestuali, i fattori di incremento, di decremento e di stabilità del gioco sono spesso trasversali, rendendo i confini tra le carriere permeabili. Per questo motivo, la socializzazione al gioco e gli elementi di rischio e protettivi saranno presentati in modo complessivo, evidenziando di volta in volta le eventuali differenze tra le traiettorie individuate. Successivamente ci si concentrerà sugli elementi interni ed esterni che contribuiscono al passaggio dal gioco occasionale a quello abituale e che possono favorire un’intensificazione o viceversa una diminuzione delle abitudini di gioco.

4.3.1 Socializzazione al gioco

Primi ricordi

Buona parte degli intervistati ha in merito al gioco d’azzardo dei ricordi che risalgono all’infanzia e riguardano la vita familiare, sia come attività ludica che riuniva il nucleo allargato durante le festività, sia come passatempo dei genitori condiviso anche con i figli. Le due forme di gioco ricorrenti sono le carte, con puntate in denaro, durante i ritrovi con i parenti, e la schedina, vera e propria tradizione collettiva del fine settimana. I ricordi associati a tali attività sono positivi, connotati dal piacere della convivialità e dal gusto della competizione, alimentata dalla possibilità della vincita in denaro, che alletta e incuriosisce anche i più piccoli.

Ma magari in famiglia, durante le feste si giocava ai giochi di carte, c’erano delle puntate in soldi quindi era interessante già il tempo [...] Vedevo che tutti erano presi, grandi e piccoli. Tutti facevano le loro puntate e poi comunque il gioco andava avanti proprio perché il gioco in sé non era niente, però a soldi acchiappava tutti [...] era tipo sette e mezzo, dopo da più grande poker piuttosto che rubamazzetto. Si cercava di puntare anche bluffando, appunto, una cifra in denaro, e quindi poi c’era il mazziere che dava le carte con queste puntate di soldi. Niente si giocava così, però si andava avanti per ore. Avrò avuto 6 o 7 anni, comunque c’era grande felicità. E niente, ero già incuriosita al tempo. (INT. 7_F_40_TOV)

Mi ricordo la schedina perché mio padre magari faceva la schedina con me in famiglia. [...] Una volta mio padre fece 13, però vinse pochissimo perché l’avevano fatto in tantissimi e basta, vinse tipo 100 mila lire perché erano tantissime persone. (INT. 8_M_33_TOV)

Il gioco, oltre a rappresentare un modo per trascorrere momenti piacevoli in famiglia, può costituire una fonte di arrotondamento del reddito, se associato a vincite, talvolta provvidenziali, come nel racconto dell’intervistata, il cui padre è riuscito a comprare i mobili per lei e la sorella dopo aver fatto tredici alla schedina, per ben due volte.

Dunque, la primissima volta, ero fidanzata e mi dovevo sposare. Mio padre aveva giocato alla schedina, e ha vinto, ha fatto tredici, praticamente mi ha comprato tutti i mobili di casa. [...] E poi quando si è sposata mia sorella, ha rifatto tredici. E ha ricomprato i mobili, esattamente la stessa cifra che aveva vinto per me, e l’ha dedicata poi a lei. Quindi per noi il gioco è sempre stata una cosa, una botta di culo, ecco diciamocela così. E ha sempre funzionato, quindi per me è sempre stata qualcosa di “Proviamoci!” (INT. 2_F_71_TOV)

I ricordi legati ai rischi del gioco eccessivo e a esperienze di parenti che hanno sperperato cifre ingenti sono presenti, pur essendo meno frequenti dei racconti spensierati e positivi. Giocare in famiglia è un’abitudine diffusa, ma non così consolidata come nel contesto napoletano, dove finisce

per assumere il significato della celebrazione della famiglia stessa (Rolando e Beccaria, 2018). Nel contesto piemontese, prevalgono le descrizioni di padri, zii e nonni che giocano a poker o a carte al bar, in tavoli fumosi, ai quali figli e nipoti, desiderosi di imitarne le strategie di gioco, possono partecipare solo come spettatori.

Prime esperienze

La sensazione di assistere a un’attività “da grandi”, in un certo senso proibita, è comune alla maggior parte degli intervistati. Il processo di socializzazione al gioco, che include i primi ricordi e le prime esperienze personali con posta in denaro, avviene prevalentemente tra pari nel periodo preadolescenziale o adolescenziale. Il rito familiare diffuso a Napoli (ibidem) così come in altre città del Sud originarie degli intervistati, in Piemonte si trasforma in un rito di iniziazione che avviene in contesto extradomestico, nel bar sotto casa oppure nella sala giochi del paese, dove ci si ritrova con gli amici per trascorrere i pomeriggi o per sperimentare le prime uscite serali. E allora le sale dedicate appaiono come paesi dei balocchi, luccicanti e ovattate, dove tutto è possibile: puntare, scommettere, inserire le monete nelle slot machine e vincere somme ingenti di denaro.

Io già da ragazzino stavo in magari giro anche di sera o di notte e il bar che frequentavo era pieno gente più grande che faceva tavolate di poker e dato che la saletta era separata dal bar allora loro avevano proprio i soldi sul tavolo, e a volte c’erano piatti anche ricchissimi, e questo è più o meno il primo impatto che ho avuto con il gioco, ero molto piccolo [...] la sensazione è quella di poter vincere soldi. (INT. 20_M_39_TOV)

Ero un ragazzino, sembrava un circo, sembrava il Paese dei Balocchi di Pinocchio [...] c’era un rumore delle monetine che scendevano ... queste luci, vetri, tutto semplice e molto simpatico. È stato carino, mi sono sentito già subito grande. Avevo 16 anni. (INT. 33_M_52_VS)

La fascinazione per i luoghi di gioco talvolta si somma all’attrazione prodotta dall’illegalità di alcuni giochi quali i videopoker, per gli intervistati di mezza età, la cui scoperta nella sala appartata richiama l’accesso a un luogo esoterico, conosciuto solo da una stretta cerchia di iniziati.

“Erano in una sala da biliardo, che aveva una stanzettina a parte che ho scoperto più avanti.” (INT. 26_M_54_VS)

Le prime esperienze di gioco si trasformano in occasioni di socialità con gli amici, per desiderio di emulazione dei ragazzi più grandi, o per trascorrere il tempo insieme, talvolta condividendo la spesa e la vincita, per curiosità, per caso o per scherzo.

L’inizio delle slot è stato per scherzo, mi ricordo con i miei due migliori amici, abbiamo messo un po’ di monete che avevamo tutti e tre, presissimi dal fatto che potevamo vincere ma non abbiamo vinto nulla; quello sì è stato il momento in cui è partito tutto. (INT. 6_M_28_TOV)

Per gli intervistati più giovani emerge anche l’effetto trainante della pubblicità, soprattutto online che, attraverso l’offerta delle prime giocate gratis, induce a provare a scommettere o a giocare alle slot, agganciando in questo modo il giocatore.

Stavo guardando un video su Youtube, mi è apparso un annuncio sopra in cui mi diceva che le prime giocate le pagava il sito online e quindi ho detto “Perché non provare” e quindi ho provato. Da lì è iniziata questa passione, questo hobby. (INT. 21_M_20_TOV)

Le traiettorie individuate non variano significativamente in relazione alle prime esperienze di gioco con posta in denaro. Al contrario, oltre alle differenze generazionali, riportate precedentemente, emergono differenze di genere, per quanto riguarda l’età e il contesto di iniziazione al gioco. Un sottogruppo di intervistati, in larga parte donne, inizia a giocare in età adulta, con i colleghi di lavoro o con il partner, spesso nelle sale Bingo o nei casinò, riportando sensazioni ed esperienze diametralmente opposte rispetto agli intervistati che sperimentano il gioco in età adolescenziale. Il

desiderio di emulazione, così come l’attrazione per il gioco, si trasformano in un senso di turbamento e di pena per chi spreca le proprie giornate davanti a una macchinetta o a un tavolo da poker.

Ho visto mio marito giocare alle macchinette, prima no. Cioè, sapevo dell’esistenza, ma non frequentavo né bar, né niente. Avevo 34 anni. Mi dicevo “Poveri che giocano!” perché sono contraria al gioco. (INT. 25_M_52_VS)

Al casinò di Montecarlo, mi avevano un po’ impressionato perché mi aveva colpito il fatto che erano proprio presi da questa cosa, gli poteva passare avanti chiunque, qualsiasi persona, che era pieno giorno. Non alzavano la testa dalla macchinetta, mi aveva fatto impressione questa cosa qui. E allo stesso tempo dicevo: guarda questi come fanno durante i giorni a stare lì, non c’hanno niente da fare, questa era la considerazione che avevo fatto in quel momento. (INT. 55_F_54_NO)

Si tratta soprattutto di giocatori frequenti o occasionali, che associano alla rappresentazione negativa dei giocatori forti, e talvolta del gioco in generale, abitudini controllate. Manifestano spesso la tendenza quindi a dissociarsi dai giocatori compulsivi, autorappresentandosi come individui che praticano il gioco in modo non abituale.

Dal gioco sporadico al gioco abituale

Per quanto riguarda i fattori inerenti il gioco, il passaggio dal gioco sporadico al gioco abituale avviene spesso in seguito a una vincita, non necessariamente considerevole, che porta il giocatore, anche se inizialmente riluttante, a investire i soldi ottenuti per riottenere la sensazione di onnipotenza prodotta dalla vittoria.

Sono diventato abitudinario perché ho vinto dei soldi. Ho giocato 2 euro e ne ho vinti 120. (INT. 30_M_23_VS)

Prima è stato le qualificazioni dei mondiali. La prima volta che sono andato a giocare ho vinto 540 euro. Prima volta. Poi il giorno dopo ho giocato di nuovo e ho vinto 370. Poi giorno dopo ho giocato di nuovo ho giocato di nuovo e ho vinto di nuovo, però io mettevo 15 euro. (INT. 32_M_24_VS)

In alcuni casi il passaggio dalla dimensione ricreativa a quella abituale avviene in modo graduale, spendendo somme via via più ingenti, per l’effetto paradossale delle perdite, che rendono la vincita un obiettivo sempre più impellente.

Sì, sono andata poi graduale quando ho visto che magari riuscivo, scommettendo somme piccole, a vincere e dicevo “Eh se invece scommettessi somme più grandi?”. Invece quando magari c’erano in gioco somme più grandi e si perdeva era deprimente, però ti accanivi ancora di più perché dicevi “Va beh, provo ancora questa volta, provo ancora questa volta”. È durato mesi, forse. (INT. 28_F_33_VS)

In altri casi, soprattutto per i giocatori di slot e VLT, il passatempo che inizia come attività ricreativa sporadica, solitaria o con gli amici, anche per effetto dell’ampliamento dell’offerta, sfocia secondo gli intervistati in abitudine assidua o in comportamento compulsivo in modo piuttosto repentino, senza che ci si renda conto del cambiamento in atto.

Sono entrato in contatto con le prime macchinette che ci sono state installate nel bar che frequento 10 anni fa [...] ho visto delle persone che ci giocavano, e ho iniziato a giocare anch’io per, così, per passatempo e invece poi è diventata molto brutta come situazione. Mi sono trovato in questa situazione senza neanche accorgermene. (INT. 37_M_49_VS)

Piano piano si è appropriata di me questa abitudine, senza pensarci ha preso piede. (INT. 36_F_53_VS)

Per gli intervistati che hanno iniziato a giocare in età adolescenziale, il passaggio al gioco abituale è avvenuto con il primo stipendio, in virtù dell’indipendenza economica garantita dal poter disporre di una quota di denaro tutti i mesi, in modo da non dover chiedere i soldi ai genitori.

Sicuramente avere la stabilità economica per non dover stare lì a contare i soldi ha influito.
(INT. 34_M_26_VS)

4.3.2 Fattori di rischio e picchi del gioco

L’incremento di disponibilità di denaro può non solo favorire il passaggio al gioco abituale, ma anche comportare l’intensificazione della frequenza di gioco, che spesso va di pari passo con l’andamento delle proprie entrate, perché “*nei periodi in cui guadagni bene ne puoi giocare di più*” (INT. 56_M_46_No). L’**aumento dello stipendio**, in seguito a un cambio di lavoro o a una promozione, può essere la molla che spinge ad aumentare i volumi di spesa nel gioco, soprattutto per i giocatori frequenti con carriere non lineari o ascendenti “*come un motore diesel che modifica pian piano la velocità, fino a raggiungere il picco*” (INT. 58_M_35_NO). Paradossalmente, però, il picco avviene nei periodi di disoccupazione o di precarietà lavorativa, spesso in seguito alla **perdita del lavoro**, con la speranza di colmare l’assenza di guadagno.

Ai tempi ero rimasto senza lavoro e avevo giornate in cui non facevo niente e quindi non avevo entrate e ci provavo in questo modo. C’è stato un periodo in cui avevo aumentato parecchio per questo discorso qua, non avevo un lavoro ed era dura. (INT. 14_M_25_VS)

Il desiderio di guadagnare denaro attraverso il gioco, in un momento di particolare penuria di entrate, si unisce al **bisogno di socializzare** e riempire le proprie giornate, svuotate della routine quotidiana imposta dall’attività lavorativa.

La perdita del lavoro ha comportato un po’ di depressione e anche il fatto di non saper cosa fare. Passare i pomeriggi al bar, con i miei amici, alla fine, stai lì, vedi la macchinetta e ci butti 2 euro, poi vedi gli altri che ci giocano ... quindi continui e stai pure ore. (INT. 29_M_36_VS)

Quando non avevo il lavoro stavo a casa tutto il giorno a guardare la televisione, ovvio che la voglia ti viene, quando invece hai qualcosa da fare... per esempio quando io sono al lavoro magari penso che quando esco andrò lì però se magari avessi un lavoro più stabile, che mi fa stare magari più ore al giorno, giocherei meno. (INT. 44_F_43_NO)

Il gioco diventa un modo per scacciare la **noia** anche per chi, pur non avendo perso il lavoro, risiede in località di piccole dimensioni che offrono poche opportunità ricreative, e il cui centro aggregativo principale è il bar del paese: “*ero in un paesino, non c’era tanto da fare*” (INT. 28_F_33_VS). Il gioco è quindi rappresentato nuovamente come passatempo individuale o di gruppo, a partire dall’età adolescenziale, durante la quale costituisce un veicolo di socializzazione rilevante, poiché i luoghi del gioco sono contesti ricreativi dove si costruiscono relazioni sociali. Allo stesso tempo, però, vivere in un centro di grandi dimensioni o in un’area con una diffusione capillare di attività ludiche, garantisce l’accesso a un’**offerta più ampia e diversificata**, che può indurre ad aumentare repentinamente sia la frequenza sia il numero di giochi praticati. L’accessibilità del gioco, secondo gli intervistati, accelera il decorso verso l’adozione di comportamenti problematici, rendendo difficile adottare strategie di controllo, perché, come sostiene l’intervistato, diventa impossibile evitare di entrare in contatto con l’oggetto del desiderio.

Quando io ero in questo paese che era un po’ più isolato, ho iniziato. Però il vero patologico è iniziato quando io mi sono spostato in un centro più grande, dove ho avuto un accesso maggiore e quindi ad esempio, mentre dove ero nel paesello c’era la slot piccola, lì magari ho avuto accesso ai Bingo. E allora anche il gioco ha preso una piega un po’ più patologica [...] Come se a te piacesse la Nutella e ti trovassi dentro il magazzino della Ferrero. Incominci a mangiare Nutella tutti i giorni. Io forse sarei diventato patologico anche nel paesello. Però

avrei avuto un decorso un pochino più lento. Il fatto di avere molta più portata sotto mano, mi ha fatto sicuramente accelerare il decorso. Se io adesso ti prendo e ti porto in un paese di mille anime, dove non c’è neanche il bar e dove tu per andare a giocare ti devi spostare al paese vicino, tu ci vai lo stesso, però certo non arrivi più ad avere 100 mila euro di debiti in tre anni. Ci metti un po’ di più. (INT. 39_M_47_VS)

Le traiettorie non lineari e ascendenti sono più diffuse nei contesti territoriali ad alta concentrazione di offerta, soprattutto nella zona Torino Ovest, dove compare il Bingo di Rivoli, uno dei principali insediamenti di gioco a livello nazionale, e nei comuni del novarese che non hanno adottato misure restrittive, riguardanti gli orari di accensione degli apparecchi da gioco. L’influenza dell’offerta è particolarmente forte per i giocatori quotidiani di slot machine e VLT che, come nel contesto napoletano, hanno intensificato la frequenza in corrispondenza della proliferazione degli apparecchi da gioco in contesti non dedicati, ovvero bar e tabaccherie. Tale diffusione degli apparecchi da gioco in luoghi di ritrovo abituali, dove ci si reca per bere un caffè o incontrare gli amici, li ha resi prossimi alla maggior parte degli intervistati, soprattutto nel periodo precedente l’implementazione della normativa regionale.

C’era un periodo in cui c’era una diffusione pazzesca delle macchinette, dai tabacca ai bar, tra un po’ anche nei cessi c’erano le macchinette! (INT. 40_M_57_VS)

La passione per il gioco, l’amore per il rischio, si uniscono al desiderio di combattere la solitudine, di colmare il senso di vuoto prodotto dall’assenza o dall’allontanamento degli amici e dalla rarefazione delle relazioni sociali che può prodursi talvolta con l’entrata nella **vita adulta**, insieme a un aumento di responsabilità, talvolta percepite come gravose, e il fronteggiamento di “**eventi spiazzanti**” (Meo, 2000): lutti, malattie proprie o altrui, separazioni, che mettono in discussione i frame cognitivi e i modelli di comportamento consolidati. Come mostrano alcuni studi internazionali (Boughton e Falenchuk, 2007) lo stress prodotto dagli eventi di vita avversi può catalizzare un maggior coinvolgimento nel gioco d’azzardo. All’interno del campione, i picchi che segnano le traiettorie di tipo discontinuo sono spesso in corrispondenza degli eventi traumatici, durante i quali giocare diventa una strategia di *coping* finalizzata a distrarsi, ridurre la percezione dei sentimenti negativi e compensarli con emozioni forti.

Mi sono lasciata e stavo male, quindi era anche un modo per tirarmi un po’ su: andare in sala slot, per provare quel minimo di adrenalina, che dopo che hai finito la relazione sei proprio triste. (INT. 44_F_43_NO)

I motivi principali erano sicuramente una forte depressione da parte mia, in un periodo negativo della mia vita. Per cui quella è stata la goccia che ha fatto traboccare il vaso [...] A livello fisico ho avuto un problema di cancro e me lo sto portando avanti da anni, per cui, è stato quello. Poi la mancanza di mio padre che era un po’ il mio spirito guida, ha fatto sì che mi addentrassi in questi posti a passare il mio tempo. (INT. 27_M_53_VS)

In questi casi, peraltro, al gioco eccessivo si associa talvolta il consumo di alcol, al fine di intensificare l’effetto di distacco dalla realtà prodotto dall’immersione in un’attività che annebbia la razionalità e anestetizza i sensi. Nuovamente sono le “macchinette” la forma di gioco che altera maggiormente la percezione del tempo, inducendo la dissociazione dal mondo reale e la sensazione di rifugiarsi in un mondo “altro”, caratterizzato da un ambiente chiuso e poco illuminato, che aumenta la sensazione di isolamento.

Perdo mia moglie e mia madre. Mi sono trovato solo, in un attimo. [...] Mi sono buttato su gioco e alcol. All’epoca c’erano solo le macchinette. Non gioco al totocalcio, non gioco numeri, non gioco al Bingo, perché non mi attirano l’attenzione. Invece quelle, le macchinette, ti ipnotizza, ti tiene lì attaccato. (INT. 26_M_54_VS)

4.3.3 Fattori protettivi e strategie di controllo

Così come periodi particolarmente stressanti, segnati da traumi o da difficoltà di diverso tipo, possono indurre a eccedere nel gioco, **periodi positivi e privi di preoccupazioni** sono associati a una riduzione dell’intensità delle giocate, perché il gioco non rappresenta più una fuga da un mondo reale percepito come minaccioso e imminente. Come sostiene un’intervistata: “*Nei momenti di serenità, gioco meno*” (INT. 7_F_40_TOV).

Anche l’assunzione di **nuovi impegni e responsabilità**, familiari o lavorativi, in molte delle narrazioni degli intervistati, coincide con una riduzione di gioco, un po’ perché si ha meno tempo libero, un po’ perché aumenta la soddisfazione per la propria vita.

[Gioco meno] un po’ perché mi soddisfa quello che faccio adesso e poi ho trovato un lavoro e non ho più molto tempo. (INT. 15_F_29_TOV)

Nel frattempo ho avuto una figlia, quindi avevo meno tempo da dedicare ai giochi. (INT. 2_72_TOV)

In linea con la letteratura (Holdsworth et al., 2015) la **presenza di un lavoro o di una relazione stabile**, così come di una rete di **rapporti sociali densi e significativi**, appaiono come fattori protettivi rispetto a comportamenti problematici. Nelle narrazioni degli intervistati infatti queste caratteristiche sono spesso associate ad abitudini di gioco maggiormente controllate e a traiettorie tendenzialmente stabili, caratterizzate da un maggior autocontrollo, sia per il desiderio di non deludere le aspettative altrui e non venire meno alle proprie responsabilità verso gli altri, sia per la consapevolezza delle conseguenze delle proprie azioni sugli altri. Anche di fronte a eventi traumatici, la possibilità di disporre di una rete di supporto sociale aiuta il giocatore a non rifugiarsi nel gioco per lenire la sofferenza o sopportare lo stress.

Ho conosciuto mia moglie, una persona molto importante per me, che mi aiuta a frenarmi. La voglia di giocare c’è sempre, però razionalizzo di più. Un conto è essere da solo, non mangio io, pazienza sono fatti miei. Un conto è non riuscire a portare un piatto di pasta a tua moglie, quindi se le mie cavolate toccano solo me, va bene, se devono toccare anche chi mi sta vicino, non mi va più bene. (INT. 26_M_54_VS)

Per quanto mi riguarda, [la moderazione] è avvenuta attraverso la ricerca dell’interazione con persone fidate, dell’ambito della cerchia familiare, delle amicizie, con cui io ho iniziato un po’ a confidarmi, a sfogarmi, a seguire un po’ i consigli. (INT. 39_M_47_VS)

Tra le principali **strategia di autocontrollo** adottate dagli intervistati c’è quella di stabilire un budget specifico da destinare al gioco, un limite di spesa prefissato, da non oltrepassare, autoimposto oppure proposto da persone significative, in genere il partner o i genitori. Alcuni intervistati evitano di utilizzare la carta di credito oppure prelevano la cifra desiderata, così da monitorare in modo più stringente le uscite.

Il gratta e vinci li compro la maggior parte delle volte con il resto delle sigarette, perché diciamo che vivo ancora con i miei genitori, e loro cercano di tenermi ancora un po’ stretti perché sanno un po’ di questa cosa. (INT. 6_M_28_TOV)

Adesso nel portafoglio tengo sempre poco, esco con al massimo 50 euro. (INT. 10_F_31_TOV)

Altri, ex giocatori abituali con traiettorie non lineari, sfruttano l’aiuto altrui per autoregolarsi, decidendo di affidare la gestione economica al partner, o di chiudere il computer a chiave, in modo da non cadere in tentazione in un momento di particolare fragilità.

Ho deciso di non gestire io lo stipendio, avere così solo una piccola cifra in banca, gestisce tutto la mia ragazza. In modo di non... capitasse mai di dover cadere in tentazione, in un momento di debolezza di scivolare. (INT. 12_F_42_TOV)

Ho pensato che la cosa migliore era togliere il computer da casa e quindi questa cosa qui mi ha aiutata perché lo chiudevo in un cassetto a chiave e la chiave la davo a una persona, la quale persona veniva poi, sempre sotto consiglio di un medico, a determinate ore per sbloccarmi la chiave e farmi recuperare il computer e poi potermi rimettere a giocare un paio di ore, giusto per non patire troppo il distacco improvviso, ecco. (INT. 28_F_33_VS)

Strategie di autocontrollo meno diffuse consistono nel giocare in coppia o in gruppo, in modo da garantirsi l’effetto contenitivo della desiderabilità sociale, oppure nell’astenersi, evitando i luoghi sensibili, che appare però minoritaria.

Quando non ho il controllo cerco l’appoggio di qualcuno, cioè: quando ho il controllo vado da sola, [...] gioco da sola; quando mi rendo conto che comunque c’è una deficienza, allora chiedo aiuto a un’altra mia amica, che comunque è nella mia stessa situazione e andiamo assieme, comunque mi sento spalleggiata. (INT. 5_F_41_TOV)

Quando non è possibile attivare nessuna strategia di controllo e quindi non si riesce a contenere le proprie abitudini di gioco, anche a fronte di perdite ingenti, si può arrivare a perdere tutto il proprio capitale. Fare **bancarotta** rappresenta però necessariamente un punto di svolta che dà inizio a una traiettoria discendente.

Non avevo più soldi. Alla fine quando arrivi fin qua, pieno no, non giochi più. (INT.14_M_82_TOV)

Non avevo più soldi, quindi era più un doversi gestire, perché non ce n’era proprio, chiedevo aiuto ai miei genitori perché c’erano le bollette da pagare. Quindi mi sono trovata costretta a gestire e lì ho limitato, mi potevo permettere meno. (INT. 44_F_43_NO)

Nelle traiettorie discendenti e non lineari, di giocatori frequenti e ricreativi, sono i cambiamenti delle abitudini di vita a produrre la perdita di interesse nel gioco, perché si modificano le compagnie di amici, ci si dedica ad altre attività ricreative o perché **si scardina una routine**, disinnescando un meccanismo che unisce diverse attività abitudinarie, come caffè, sigarette e “grattino”, legate tutte a uno stesso luogo. Per chi si reca in tabaccheria prevalentemente per acquistare le sigarette, smettere di fumare va di pari passo con smettere di giocare, perché non si va più in tabaccheria.

Ho cambiato un po’ abitudini di vita. Ho rifatto il fantacalcio dopo anni e anni tra amici ed essendo un altro tipo di gioco, mi ha distolto un po’ dallo scommettere. [...] Alla settimana era per questo, questo gioco tra amici e poi anche il poker online non mi interessa più. (INT. 22_M_28_VS)

Non andare più in tabaccheria, non avendo più l’esigenza di comprare giornalmente le sigarette, automaticamente è cominciato a scendere anche il gioco perché sembrava quasi un meccanismo collegato: caffè, sigaretta, gioco. Caffè, sigaretta, gioco, sembrava proprio un circuito chiuso questa roba qua. Scattando uno dei tre circuiti che era quello del fumo, automaticamente con l’andare del tempo si è portato dietro, innanzitutto ho iniziato a bere meno caffè, a smettere di fumare e si è portato dietro anche il gioco. (INT. 17_F_64_TOV)

La **ridotta accessibilità del gioco** è un fattore protettivo anche nelle traiettorie discendenti e lineari dei giocatori quotidiani, in particolare degli appassionati di AWP e VLT. Per questi ultimi, l’applicazione della legge regionale e dei provvedimenti comunali, che ha comportato l’eliminazione o lo spegnimento degli apparecchi da gioco in numerosi esercizi commerciali, è associata a un calo dell’intensità di gioco. Nelle narrazioni di alcuni giocatori, lo spegnimento delle “macchinette” ha rappresentato un utile deterrente.

A gennaio ci sono stati dei momenti in cui è un po’ calato, più che altro perché le trovavo spente. Le mie abitudini di gioco sono diminuite, perché se poi è un’abitudine spendere un tot di soldi al giorno torni sempre lì, e fai sempre quelle giocate alle macchinette. (INT. 29_M_36_VS)

Ho iniziato e sono andato sempre salendo. Adesso con le normative che ci sono state, che è difficile trovare da giocare, è un deterrente molto utile, e in questo momento siamo in giù. (INT. 26_M_54_VS)

Non a caso, le traiettorie discendenti di giocatori di slot machine sono concentrate nella Media Valle di Susa, area precedentemente ad alta intensità di offerta, che in seguito all’introduzione del “distanziometro” ha ridotto considerevolmente la concentrazione di apparecchi da gioco sul territorio.

4.3.4 In sintesi

Sebbene i primi ricordi legati al gioco siano ambientati nel contesto familiare, durante occasioni di ritrovo con i parenti o festività, la socializzazione al gioco in Piemonte avviene prevalentemente tra pari. Molti intervistati associano i loro primi ricordi agli uomini che, affascinati, guardavano giocare agli apparecchi o a poker nei bar o nelle sale scommesse sotto casa, luoghi di ritrovo tra amici. Nel caso degli intervistati più giovani anche la pubblicità ha inciso sull’avvicinamento al gioco d’azzardo. Una minoranza di intervistati, soprattutto donne e giocatrici frequenti o occasionali, riporta prime esperienze in età adulta, associate a sensazioni negative.

Il passaggio dal gioco sporadico al gioco abituale di solito avviene in corrispondenza dell’entrata nel modo del lavoro con l’acquisizione di un reddito. Tuttavia la precarietà lavorativa e la disoccupazione rappresentano due tra i principali fattori di rischio che possono portare a picchi di gioco, sia per il bisogno impellente di denaro, sia per un eccesso di tempo di libero a disposizione. Gli incrementi nell’attività di gioco, soprattutto quelli repentini, sono associati spesso anche a eventi spiazzanti. Ciò avviene soprattutto nei contesti territoriali dove gli apparecchi da gioco sono diffusi in modo capillare, perché gli apparecchi elettronici sono le forme di gioco maggiormente associate dagli intervistati a strategie di *coping*.

Al contrario, la presenza di un lavoro o di una relazione stabile, così come di una rete di rapporti sociali significativi, sono rappresentanti come fattori protettivi rispetto allo sviluppo di problemi legati al gioco. La presenza di una rete di supporto sociale aiuta il giocatore a non rifugiarsi nel gioco di fronte a eventi traumatici, ma è funzionale anche a limitare i danni dei picchi di gioco o a invertire la rotta: sono spesso gli altri significativi, ovvero familiari e partner, ad accorgersi che qualcosa non va e a proporre strategie di controllo o a indirizzare verso i servizi. Anche la ridotta accessibilità del gioco emerge come fattore protettivo rispetto allo sviluppo di abitudini a rischio: alcuni intervistati (soprattutto giocatori quotidiani di AWP e VLT) hanno raccontato come lo spegnimento o l’eliminazione degli apparecchi da gioco in numerosi esercizi commerciali ha determinato un calo nelle loro abitudini di gioco. Secondo molti dunque, scardinare la routine del gioco abituale, obbligando a spostarsi per andare a cercarlo, può evitare il passaggio al gioco eccessivo.

4.4 Opinioni e impatto della normativa regionale e dei provvedimenti comunali

La maggior parte degli intervistati dichiara di essere a conoscenza del fatto che le ordinanze comunali e la legge regionale 9/2016 hanno imposto dei limiti spaziali e temporali per il funzionamento degli apparecchi da gioco. Le fonti di informazione più citate sono il passaparola con altri giocatori o con i gestori dei luoghi di gioco e le notizie circolate sui media, la conoscenza è spesso superficiale e si concentra prevalentemente sul rispetto delle distanze dai luoghi sensibili. Talvolta lo spegnimento degli apparecchi da gioco o la loro eliminazione dai contesti di gioco abituali hanno spinto i giocatori a chiedere informazioni. Solo 9 intervistati non hanno mai sentito nominare né il provvedimento regionale né quelli comunali.

Sia gli intervistati che avevano conoscenze pregresse in merito alla normativa locale, sia quelli che ne hanno scoperto gli obiettivi e le caratteristiche durante il colloquio, hanno espresso un parere complessivamente positivo sull’utilità dei provvedimenti.

4.4.1 Effetti della legge sulle fasce deboli

È particolarmente apprezzata dagli intervistati l’eliminazione di AWP e VLT da esercizi commerciali situati vicino alle scuole, perché intesa come provvedimento **preventivo** nei confronti dei **giovani**, rappresentati come soggetti fragili che possono facilmente incorrere nel rischio del gioco d’azzardo. Non mancano i riferimenti a minorenni che, prima dell’introduzione della legge, a insaputa o con la compiacenza dei gestori, giocavano alle macchinette nel bar vicino alla scuola.

Può essere una buona cosa anche perché vicino alle scuole, mi è capitato anche di vedere ragazzini che giocavano che non erano maggiorenni. Sembravano ragazzi più grandi, ma io li conoscevo e so che erano minorenni. (INT. 15_F_29_TOV)

Per altri intervistati, la categoria di soggetti da tutelare sono gli **anziani**, definiti alternativamente come i principali frequentatori dei bar in orario mattutino e pomeridiano o come i giocatori prevalenti di Gratta e Vinci e lotterie tradizionali o istantanee. Mentre lotterie e Gratta e Vinci sono associate ad abitudini di gioco più controllate, new slot e VLT sono descritte come particolarmente pericolose per questo target che ha molto tempo libero a disposizione.

Hanno fatto molto bene perché almeno limitano quelle persone che non vanno al casinò, perché poi il gioco delle macchinette è sempre quello, oppure in queste sale specifiche. Quindi i nonni giocano solo al Lotto e almeno evitano. Perché uno gioca al Lotto e magari gioca quel budget lì e finisce. Invece quando tu vai davanti alla macchinetta e inizi a giocare, non escono mai quello che tu hai giocato e continui, continui fino a quando non finisci i soldi. (INT. 18_M_58_TOV)

4.4.2 Effetti della legge sui giocatori frequenti e occasionali

In generale, ridurre la prossimità e la visibilità del gioco d’azzardo, implica, secondo buona parte del campione, diminuire l’impulso a giocare e limitare l’associazione tra gioco e tempo libero.

Per giocatori frequenti e occasionali, la lontananza fisica è utile a non trasformare il gioco in un’azione abitudinaria irriflessa che può, in particolari momenti critici, sfociare in dipendenza. Rendere gli apparecchi da gioco meno onnipresenti, può evitare inoltre ai poligiocatori il passaggio a questa forma di gioco, più attraente, che spesso implica un’intensificazione della frequenza e della spesa.

Prima vedevo l’immagine, la pubblicità, o l’insegna dove c’era scritto che si poteva giocare, lì partiva l’input. Invece in questo caso, togliendo gli input, non parte questa cosa di volerla andare a cercare questa soddisfazione. (INT. 12_F_42_TOV)

Se penso ai miei figli, penso che sia una cosa giusta [...] io sono arrivata ad usare le slot, perché erano lì, se non fossero state lì probabilmente sarei rimasta a quel Gratta e Vinci da un euro accanto alle sigarette. Sono contenta per i miei figli perché i miei figli entrano dal tabaccaio, acquisteranno le gomme, o il Gratta e Vinci, però mi auguro per loro di non cadere nelle macchinette. (INT. 9_F_36_TOV)

Per i giocatori frequenti, prendere la macchina e spostarsi può attivare una riflessione sull’impatto del gioco dal punto di vista della reputazione sociale, perché l’attività è resa visibile e avviene in contesti meno protetti rispetto a quelli consueti, dove la conoscenza reciproca tra gli avventori e il gestore aumenta la percezione di normalità e accettazione. La modifica dell’abitudine può trasformare l’azione rituale in un’attività consapevole e quindi scoraggiare il giocatore che non ha ancora sviluppato un’attitudine problematica al gioco.

Se l’obiettivo era di rendere molto più difficoltoso l’accesso al gioco d’azzardo, a una generica categoria di persone, io penso che l’obiettivo lo hanno raggiunto. Un conto è scendere da casa e avere un bar che vai tutti i giorni a prendere il caffè, entrare dentro e mettersi a giocare. E un conto è dover uscire alla mattina, andare lì prendere un caffè, poi se tu vuoi giocare, ti devi rimettere in macchina, farti 10 chilometri e andare a giocare. [Per] il giocatore sporadico, il nuovo giocatore, di fatto diventa un disincentivo. Magari quel giorno fa altro. E siccome alla fine questa è una smania, è una cosa comunque legata anche all’abitudine, se tu vai a spezzare quelle piccole abitudini, quei piccoli riti, ovviamente magari ti ritrovi a un certo punto a farlo meno di prima. (INT. 39_M_47_VS)

4.4.3 Effetti della legge sui giocatori quotidiani

Al contrario, secondo gli intervistati, i regolamenti sortirebbero pochi effetti sulle abitudini di chi ha sviluppato comportamenti problematici, che raramente gioca nel bar sotto casa, per problemi di reputazione, ed è disponibile quindi a spostarsi nei luoghi deputati al gioco, spendendo cifre più elevate o trascorrendovi più tempo⁸.

Però chi vuole giocare gioca, prendi la macchina e ti sposti, entri nelle sale e giochi, anzi in quelle sale ti coinvolge di più perché sembra un casinò, quindi al posto di giocare 10 euro ti giochi 30 euro. (INT. 10_F_31_TOV)

Lì mi trattengo un po’ di più rispetto alla tabaccheria però già che ci vado... gioco di più. (INT. 5_F_41_TOV)

Lo spegnimento degli apparecchi in orari stabiliti dalle ordinanze, secondo alcuni consentirebbe ai giocatori quotidiani di prendersi una pausa dal gioco, riposarsi e dedicarsi ad altre attività, per poi paradossalmente tornare a giocare con maggiore caparbia.

È solo uno standby secondo me: spegnerle da mezzanotte alle sette è come fare una pausa da mezzanotte alle sette. Uno in quella pausa si riposa, caffè e torna lì. Stessa macchinetta, stessi pensieri di prima, anzi è riposato quindi secondo me spende ancora di più. Perché non arriva al collasso totale di come potrebbe arrivare continuando a giocare ininterrottamente. (INT. 4_M_39_TOV)

Per i giocatori quotidiani di slot e VLT, quindi, la sospensione oraria, peraltro non rispettata da tutti gli esercizi commerciali, comporta adattamenti nelle abitudini di gioco che non implicano necessariamente una riduzione della frequenza e della spesa. Tre intervistati riportano il mancato rispetto delle fasce orarie da parte di sale dedicate, che permettono di giocare al loro interno anche durante gli orari di chiusura o di spegnimento degli apparecchi da gioco, sfruttando l’oscuramento delle finestre e quindi la difficoltà dall’esterno di percepire lo svolgimento delle attività.

Prima il locale era aperto senza rotture di scatole, si stava tranquilli, adesso magari ti chiudono dentro, perché se arriva il controllo vedono che è chiuso. Fai la chiamata al tizio della situazione gli dici "Oh, sono fuori aprimi" lui ti apre ti fa entrare e quindi giochi dentro. (INT. 45_M_33_NO)

Tuttavia, l’eliminazione degli apparecchi da bar e tabaccherie, rende il gioco, anche per questo sottogruppo di giocatori, non più onnipresente, perché “non ti casca più addosso”, come sostiene un intervistato. In questo modo, le occasioni di gioco si riducono, limitando di fatto il tempo complessivamente dedicato al gioco e le distrazioni durante le attività giornaliere.

Il gioco non si inserisce più nelle routine quotidiane semplici. [...] se prima avevo un appuntamento di lavoro al bar, e prendevo un caffè, poi mi giocavo i 10 euro. Se invece adesso

⁸ È tuttavia possibile che diminuendo le occasioni di gioco, si riduca di conseguenza la spesa complessiva di questo gruppo di giocatori.

io per giocare [...] mi devo andare a fare 10 chilometri, ovviamente io vado lì, prendo il caffè e faccio l’appuntamento di lavoro: non ho giocato i 10 euro. Magari poi dopo alla fine della giornata, io sono libero dagli impegni di lavoro, vado nel Bingo e spendo 500 euro. Però, sarebbero stati 510. Magari avrei saltato l’appuntamento di lavoro, perché ero a giocare. Così non lo fai più: fai altro. Il gioco [...] non ti casca più addosso. (INT. 39_M_47_VS)

I giocatori quotidiani, quindi, da un lato si spostano verso i luoghi dedicati, dall’altro verso comuni piemontesi con limiti meno stringenti o, per gli intervistati novaresi, verso i comuni lombardi limitrofi. In alcuni casi, è “sufficiente passare il Ticino e lì puoi fare tutto” (INT. 50_M_53_NO). Non si osserva, se non in casi isolati, la sostituzione con i giochi a distanza, ovvero il passaggio alle slot online, come peraltro indicato da una recente nota breve dell’Ires Piemonte del gennaio 2019.

Tuttavia, lo spostamento, soprattutto verso la Lombardia per la zona di confine, implica un’organizzazione che trasforma l’occasione di gioco in un’attività collettiva più sporadica e concentrata, come avveniva per i casinò.

I miei amici hanno visto che nei paesi qui vicino tipo Magenta le cose sono diverse, si spostano dove i regolamenti sono diversi e quindi riescono comunque a starci anche di più. [...] Loro organizzano tipo una volta a settimana e si va tutti insieme. Ci stanno anche tutta la notte. Tipo la gita al casinò. (INT. 44_F_43_NO).

Alcuni intervistati lamentano la mancata capillarità nell’applicazione della legge, che dovrebbe avere una diffusione omogenea sul territorio regionale e nazionale, per poter produrre un impatto significativo sulla riduzione delle abitudini di gioco.

Bene o male, come ripeto, c’è sempre un posto dove andare a giocare. Ce n’è di meno, ma ce ne sono sempre. Quindi non è che è stato limitato, è stato limitato, ma non è stato fermato e basta. I posti si trovano lo stesso dove andare. Dovrebbero proprio eliminarli. (INT. 37_M_49_VS)

La ghettizzazione del gioco, effetto dello spostamento dei luoghi deputati in aree specifiche, spesso lontane dai centri abitati, per effetto del distanziometro, non è universalmente concepita come una conseguenza auspicabile dell’applicazione della normativa. Secondo alcuni intervistati, il rischio è di demonizzare l’attività ludica, incentivando paradossalmente il desiderio di svolgerla, come è accaduto in passato con altre forme di consumo, di alcol ad esempio, il cui divieto ha incrementato l’abuso.

Nel momento che tu reprimi o legiferi nei confronti di qualcosa in maniera restrittiva, anzi che avere una diminuzione dell’utilizzo di queste macchinette, di questi giochi, in realtà poi alla fine hai l’effetto boomerang, l’effetto contrario, voglio dire come non so, una volta nella società vittoriana l’alcol era demonizzato bisognava non bere e c’era un abuso di alcol. (INT. 16_M_32_TOV)

4.4.4 In sintesi

Gli intervistati tendono a ritenere gli effetti della normativa regionale e dei provvedimenti comunali diversi a seconda del tipo di giocatore. Lo spegnimento degli apparecchi da gioco è generalmente considerato efficace nel ridurre l’ampliamento della platea di nuovi giocatori e nel proteggere specifiche categorie deboli, soprattutto giovani e anziani. Nel caso dei giocatori frequenti e occasionali, limitare l’accessibilità e la visibilità delle “macchinette” potrebbe invece prevenire il passaggio dal gioco sporadico al gioco abituale. Sulle abitudini dei giocatori quotidiani o problematici, invece, secondo gli intervistati i provvedimenti sarebbero destinati a sortire solo l’effetto spostamento verso altre sale o comuni non soggetti a limitazioni. Un’altra conseguenza indesiderata dell’introduzione del distanziometro è, secondo molti intervistati, la concentrazione dell’offerta di gioco in aree specifiche, al di fuori dei centri abitati.

4.5 Esperienze di trattamento e conoscenza dei servizi

Lo studio non si proponeva di valutare le esperienze di trattamento - per questo motivo i nostri intervistati sono stati tutti individuati presso i luoghi di gioco e al di fuori dei servizi di cura - ma di rilevare la conoscenza e le opinioni sui Servizi pubblici per le Dipendenze, anche in confronto ad altri tipi di trattamento. Uno degli obiettivi era infatti comprendere i motivi del mancato ricorso ai servizi pubblici da parte di una buona fetta di giocatori problematici, nonostante il costante aumento degli utenti in carico, soprattutto dal 2011 (Istituto Superiore di Sanità, 2017).

I risultati mostrano come vi siano ancora persone che non conoscono l’esistenza dei SerD, e i numeri, sebbene non rappresentativi, suggeriscono che la mancata conoscenza riguardi una minoranza non così esigua (10 intervistati su 60). Inoltre, se la maggioranza del campione è a conoscenza dell’esistenza dei SerD, circa la metà non sa però che questi ultimi si occupano anche di disturbi da gioco d’azzardo. Infatti sono molti gli intervistati che associano il SerD al solo trattamento di dipendenza da sostanze, in particolare alle droghe illegali.

Conosco il SerT per altri motivi, non per il gioco d'azzardo; per la tossicodipendenza soprattutto e sinceramente non ci ho mai pensato. (INT. 35_M_33_VS)

L’identificazione del SerD come servizio per le tossicodipendenze (quasi tutti usano il vecchio termine SerT) porta con sé l’immagine stigmatizzante di luogo dedicato a soggetti che manifestano una grave forma di disagio psicosociale e non riescono a “farcela da soli”. Nella citazione seguente un intervistato definisce “brutte compagnie” i conoscenti che sono ricorsi al SerD e ne prende le distanze, dichiarando di non avere mai avuto bisogno di ricorrere a questo servizio, grazie alla capacità di autoregolarsi.

Ho frequentato tutte le brutte compagnie che potevo frequentare e mi sono tenuto sotto al limite. Ho visto tanta gente che è arrivata al SerT per droghe, io mi sono trattenuto per non arrivarci. (INT. 10_F_31_TOV)

Anche un giocatore di origine marocchina ritiene stigmatizzante rivolgersi ai servizi pubblici, fornendo una possibile spiegazione al basso tasso di accesso ai SerD da parte della sua comunità di riferimento.

Ma è difficile per i miei paesani perché io sono marocchino, è una vergogna rivolgersi ai servizi. (INT. 46_M_48_NO)

La stigmatizzazione dei SerD è diffusa anche tra chi, grazie al passaparola con altri giocatori e alle locandine affisse presso le sale dedicate o le aree pubbliche delle sedi ASL del territorio, sa che questi servizi si rivolgono anche ai giocatori d’azzardo.

Sì, per il gioco, sì lo so che c’è all’Asl: c’è tanto di un foglio per i giocatori che vogliono smettere. (INT. 52_F_60_NO)

L’informazione infatti raramente si tramuta in intenzione di accedervi, per due ragioni principali: 1) perché il SerD è percepito come servizio utile esclusivamente a giocatori con seri problemi; 2) perché si ritiene che il trattamento sia necessariamente finalizzato a smettere di giocare. Buona parte del campione, inclusi gli intervistati con punteggi PGSI alti, dichiara dunque, da un lato, di non essere in una situazione così critica da giustificare un intervento sanitario, dall’altro lato, di non voler interrompere in modo netto e repentino le proprie abitudini di gioco.

Non lo so non ci ho mai pensato perché non penso di avere bisogno. (INT. 59_F_53_NO)

So che ci sono dei centri in cui qualcuno potrebbe consigliarmi di approcciare, qualora io decidessi di smettere veramente. (INT. 20_M_39_TOV)

Alla percezione di riuscire a cavarsela da soli, forse con il supporto della famiglia, si aggiungono dubbi e resistenze sul tipo di trattamento offerto, che nascono anche da una scarsa conoscenza dello stesso. Da un lato c’è chi ritiene che questo consista esclusivamente in un percorso psicoterapeutico, e lo considera troppo invasivo.

Diciamo che qualche volta ho letto i fogli che trovi per esempio nelle sale, che appunto ho dato un occhio ogni tanto, però non mi sono mai informato più di tanto [...] non li trovo utili perché ti dicono un sacco di cose, dicono un sacco di... analizzano, ti scrutano sembra quasi che ti vogliono violare, questa cosa non mi piace. (INT. 57_M_20_NO)

Dall’altro lato qualcuno ritiene che il trattamento offerto consista prevalentemente in gruppi di auto-mutuo aiuto sul modello di Alcolisti Anonimi ed è scettico sulla sua efficacia o non sente questa forma di trattamento congeniale. E’ a causa di questo fraintendimento che alcuni degli intervistati che hanno deciso farsi aiutare (di solito a seguito di un picco di gioco dalle conseguenze importanti) si sono rivolti a professionisti privati. Si tratta nello specifico di tre intervistati che hanno intrapreso un percorso psicoterapeutico e che sembrerebbero ignorare che tra le prestazioni di base del dipartimento di patologia delle dipendenze rientra anche la psicoterapia individuale.

Credo come fanno vedere nei film “Piacere io non so non bevo da tre mesi”, quindi per la proprietà transitiva deduco che ci sia più o meno qualcosa del genere anche qua. (INT. 58_M_35_NO)

Sì conosco i SerT, [ma] non sapevo proprio nello specifico che facessero anche questo [psicoterapia]. La psicologa mi piace perché comunque siamo io e lei da sole, possiamo parlare [...] la psicologa è un rapporto io, me e lei, lei e me, e basta. Senza dovermi confrontare con altre persone, ecco io il confronto non mi interessa. Sapere delle storie di altri non mi interessa. (INT. 29_M_36_VS)

Molto diverse sono le opinioni e l’atteggiamento degli intervistati (in tutto 5 casi) che hanno un’esperienza diretta con i SerD. Sebbene nella maggior parte dei casi il primo accesso sia avvenuto sotto la spinta di un familiare, dai loro racconti a posteriori emerge una visione decisamente positiva, sia rispetto all’accoglienza che ai percorsi terapeutici individualizzati. Un aspetto particolarmente apprezzato è la gradualità dei programmi, che non si pongono l’obiettivo di eliminare il gioco d’azzardo dalla vita del paziente in tempi brevi, ma di ridimensionarlo progressivamente, fissando degli obiettivi specifici intermedi e individuando delle strategie concrete per raggiungerli.

Stabiliamo un piano, un piano di battaglia, come si può dire, per cercare di fare dei progressi perché la psicologa diceva che “Il nostro obiettivo non è quello di smettere totalmente subito, ma l’importante è che lei si abitui e capisca che può riprendere in mano la sua vita che c’era prima del gioco, che non era fondamentale che ci fosse il gioco nella sua vita”. Quindi abbiamo deciso di fare questo percorso e fare degli step, quindi proprio a ore, cioè magari non so, per un mese giocare tot ore, il mese dopo diminuire, andare a diminuire fino poi arrivare a toglierlo poi totalmente, ecco. (INT. 28_F_33_VS)

Ho iniziato un percorso al SerT, ho iniziato da poco [...] Mi stanno, mi stanno aiutando: continuo a giocare un po’ meno, però gioco [...] Qualche volta usciamo da lavoro e mio marito vorrebbe andare a giocare, perché vicino c’è una sala slot e mi dice “Andiamo a giocare 20 euro, solo io” e gli dico di no. Perché so che se entriamo, lui gioca 20 euro, io mi faccio prendere e quindi cerco di stare lontana il più possibile. (INT. 25_F_52_VS)

Anche acquisire informazioni matematiche è utile a ridurre il gioco perché aumenta la consapevolezza delle scarse probabilità di vincita, come nel caso di un intervistato di 54 anni, che dopo un anno di trattamento è riuscito a limitare significativamente la propria spesa dedicata al gioco.

Io avevo delle mie convinzioni che volevo portare avanti e invece poi alla fine hanno ragione loro, perché la matematica non è un’opinione e matematicamente mi hanno spiegato che è difficile. [...]

I: Quindi in un anno le sue abitudini sono cambiate? Quindi è passato da giocare ...

M: Tantissimo

I: E adesso quanto gioca più o meno?

M: Non lo so, se butto via 50 euro al mese è tanto

(INT. 26_M_54_VS)

In conclusione, gli intervistati che hanno sperimentato percorsi terapeutici positivi, tramite i servizi pubblici e privatamente, o che sono venuti a conoscenza di esperienze virtuose altrui, sono disposti a consigliarli ad amici e conoscenti in difficoltà mentre tra coloro che non hanno un’esperienza diretta prevalgono visioni stereotipate in particolare sui servizi pubblici, rispetto ai quali persistono stigma, dubbi e false credenze.

Secondo me, se uno ha un problema e ha un amico che gli sta a cuore è giusto che lo portano lì, magari può fare un colloquio. (INT. 50_M_53_NO)

4.5.1 In sintesi

Le interviste evidenziano come la maggior parte degli intervistati, anche quelli con abitudini poco controllate e punteggi PGSI alti, ritengono di non aver bisogno di aiuto. Coloro che invece prendono in considerazione l’ipotesi di rivolgersi a professionisti mostrano una scarsa conoscenza dei Servizi pubblici, nei confronti dei quali persiste un forte stigma legato a una rappresentazione datata del SerD, che lo identifica come servizio per “tossicodipendenti”. I potenziali utenti sono frenati anche dal timore che entrare in trattamento implichi la rinuncia immediata e totale al gioco e dalla mancata conoscenza dei tipi di trattamento offerti. Chi al contrario ha avuto un’esperienza diretta ne sottolinea gli elementi positivi, in termini di gradualità ed efficacia dei programmi.

5 Risultati – le interviste ai gestori

Le interviste ai gestori si sono concentrate sia sui compiti e sulle responsabilità legate al gioco d’azzardo, sia sulle opinioni degli esercenti in merito ai diversi tipi di gioco, alla loro evoluzione nel tempo e ai rischi connessi. Sono stati indagati anche gli atteggiamenti degli esercenti nei confronti della normativa regionale e dei provvedimenti comunali, in modo da metterli a confronto con i risultati delle interviste ai giocatori.

5.1 Ruolo e compiti dei gestori

Per gli intervistati, la tutela dell’ordine pubblico all’interno del locale è uno dei principali compiti che spettano ai gestori in relazione al gioco. I giocatori costituiscono una clientela turbolenta, soprattutto in caso di perdite ingenti di denaro, che può avere reazioni violente, di difficile gestione all’interno di un luogo pubblico.

Devi mantenere un certo rigore, una certa legislatura mettiamola così tra virgolette, devi mantenere un certo ordine sapendo che da quel lato c’è una persona che vuole avere sempre ragione.... Quindi è alquanto difficile [...] La parte qui è un tantino più difficile perché giustamente hai a che fare con la clientela, hai a che fare con un ... con persone che giocano i soldi, è un po’ la cosa più brutta, perché giustamente giocando i soldi loro vorrebbero avere sempre ragione! (INT. GEST. 18_NO)

La salvaguardia dei soggetti fragili, soprattutto minorenni, rappresenta la seconda responsabilità che i gestori devono assumersi all’interno dei locali che offrono diverse forme di gioco. La tutela della clientela è raramente declinata come promozione di abitudini moderate, per le quali si richiama il principio del libero arbitrio. Il giocatore maggiorenne, quindi, dev’essere consapevole della propria capacità di spesa e il gestore non può supplire alla sua mancanza di giudizio e invitarlo a limitarsi. Invece, compito specifico è evitare che il minorenne partecipi al gioco, in modo diretto o indiretto, invitandolo ad allontanarsi in caso voglia essere coinvolto oppure chiedendo ai familiari di non giocare in sua presenza.

Io sono titolare di una tabaccheria e tutta la mia giornata si svolge qui, sul gioco tutelo solo i minorenni, non li faccio giocare a niente e basta. (INT. GEST 6_VS)

Cerco di salvaguardare chi si avvicina, se maggiorenne cerco di far sì che chi consuma tale opportunità lo faccia ponderato, poi ovviamente non sono il padre di nessuno e sono qua per lavorare, e se uno vuole giocare una schedina da un euro gliela lascio giocare, e se uno vuole giocare una schedina da 100 euro gliela lascio giocare, perché lo Stato non mette limiti. Penso che chi si avvicina al gioco debba essere cosciente della propria misura di tasca. Sarebbe bene che un genitore nel momento della compilazione della schedina non chieda al proprio bambino di aiutarlo a compilarla, perché ci insegnano quando facciamo il corso che i minori non devono partecipare al gioco, né direttamente, né in modo indiretto. (INT. GEST.1_TOV)

Tuttavia, l’esercente può trovarsi in difficoltà a invitare un genitore, nell’esercizio della sua potestà, a non avvicinare al gioco il figlio e può trovarsi privo di strumenti di intervento concreti. Posizionare cartelli di divieto di sosta ai minori nelle aree di gioco, per alcuni, ha costituito un utile elemento deterrente per genitori e figli, garantendo la percezione di una maggiore formalità della regola.

Soprattutto devo salvaguardare i minori. C’era solo un signore che portava suo figlio a giocare con lui, lui giocava e ogni tanto il figlio gli faceva mettere anche quel ... però lui mi diceva “E’ sotto la mia tutela” quindi io non potevo dire niente. In seguito sono stati messi i cartelli: VIETATO IL GIOCO AI MINORI, ANCHE LA SOSTA NELLE AREE DI GIOCO quindi non c’è più quel problema lì. (INT. GEST. 2_VS)

Molti intervistati, che offrono all’interno dei propri locali sia giochi da tavolo sia giochi con posta in denaro, sottolineano la non sovrapposizione delle due clientele e si affrettano a enfatizzare il mancato accesso da parte degli adolescenti agli apparecchi da gioco, anche quando fisicamente presenti. Come abbiamo visto, tuttavia, il desiderio di emulazione degli adulti che giocano d’azzardo può essere un incentivo all’iniziazione per molti giovani, una volta raggiunta la maggiore età.

Quindi intorno ai ragazzini di 14-15-16 anni, ma non si avvicinano neanche lontanamente a quello che è il gioco degli adulti, vengono per giocare a carambola, vengono per giocare a flipper, vengono per giocare a calcetto. (INT. GEST. 11_NO)

5.2 Peso del gioco prima e dopo l’introduzione della legge regionale

Il gioco assume un peso variabile sul bilancio degli esercenti intervistati, rappresentando dal 20 al 50% degli utili di bar e tabaccherie e circa l’80-90% degli introiti dei Bingo e delle agenzie di scommesse. Per i locali non dedicati, si tratta soprattutto di incassi integrativi, non connessi alle attività prevalenti degli esercizi commerciali. Di questa fetta di entrate, una parte consistente deriva dalle giocate a slot machine e VLT, molto meno, per quanto riguarda i bar, dalle consumazioni aggiuntive dei giocatori.

Per i gestori di punti vendita multiservizi, i ricavi degli apparecchi da gioco rappresentano un sostegno importante per coprire le spese mensili, spesso da soli bastano a pagare l’affitto del locale, ma, nella maggior parte dei casi, non sono definiti come determinanti per la sopravvivenza dell’esercizio commerciale. Infatti, la maggior parte degli intervistati che gestiscono locali generalisti, non ha riportato di avere subito conseguenze significative, quali il licenziamento di dipendenti o la chiusura dell’attività, dopo essere stata costretta a togliere gli apparecchi da gioco in seguito all’applicazione della normativa.

L’introito delle macchinette era un aiuto nella gestione dell’attività, da un punto di vista economico, il titolare le avrebbe tenute, ma non ci sono state perdite di posti di lavoro. (INT. GEST. 10_VS)

Pur essendoci casi isolati di esercizi commerciali non dedicati che hanno dovuto sopprimere la chiusura estiva per rientrare delle perdite, la normativa regionale non sembra aver impattato in modo drastico sui bar e sulle tabaccherie contattate. Dalle interviste, Bingo e agenzie di scommesse sembrerebbero invece più preoccupati, in prospettiva, per le conseguenze del distanziometro; il titolare di un’agenzia di scommesse, in particolare, sta valutando la chiusura o lo spostamento dell’attività in una zona non sensibile.

Le macchinette sono l’80% dell’introito settimanale che prende un gestore, quindi mi spieghi il gestore come può continuare a tenere l’agenzia!? Una volta che non può continuare a tenere l’agenzia due sono le cose: deve o trovare un luogo dove poter mettere la sua agenzia lontano da tutto, oppure chiudere, oppure tenersi l’agenzia con un introito bassissimo. (INT. GEST. 18_NO)

Non manca però chi, a fronte di una perdita nei ricavi, richiama gli aspetti positivi della rimozione delle macchinette dal proprio esercizio commerciale, in termini di livelli inferiori di conflittualità interna, spesso provocata dalla presenza di giocatori molesti.

Sicuramente influiva, poteva essere il 20% di quello che era l’incasso totale del bar, però diciamo che forse preferisco avere un po’ meno introito e un po’ più di leggerezza all’interno del bar. (INT. GEST. 9_VS)

5.3 Rappresentazioni del gioco

Il gioco, sia praticato in modo abituale che sporadico, è considerato come uno **svago e una forma di evasione**, se si attesta su cifre contenute e non diventa un’azione abitudinaria, ma rimane un’attività ricreativa, svolta nei ritagli di tempo e tendenzialmente in gruppo.

[Il gioco] è qualcosa che se fatto con moderazione, con testa, è una cosa alquanto carina perché ti toglie uno sfizio, ti distoglie un po’ dalla realtà, è anche un divertimento cioè una cosa che se fatta con moderazione ti diverte, ti fa diventare anche un appassionato di qualche cosa ... seguire uno sport è anche qualche cosa di bello. (INT. GEST. 18_NO)

In alternativa, il gioco è descritto come un **vizio**, simile a bere, fumare, mangiare dolci, che se tenuto sotto controllo non crea particolari problemi al benessere psicofisico del giocatore. Quest’ultimo, viceversa, “si rovina” quando eccede nella quantità e nella frequenza dell’attività, trasformandola in un gesto compulsivo.

Il gioco è un vizio, come fumi, come bevi, dipende dalla persona se mette dei limiti. Stessa cosa i dolci, se ne mangi tanti ti fa male pure. Se tu bevi vino un bicchiere ti fa bene, se ne bevi due bottiglie a cena ti fa male pure. Il gioco ti fa passare il tempo, però non puoi giocare troppo, anche io dico sempre ai miei clienti; tu prova 10 euro, ma ci sono un sacco di gente che sono sempre fuori controllo, impazzite. Per questo ti rovina, come il fumo. (INT. GEST. 5_TOV)

L’influenza dell’offerta è più volte richiamata dagli intervistati come causa scatenante della diffusione del gioco d’azzardo patologico. In particolare, l’immissione nel mercato delle VLT ha previsto, da un lato, l’introduzione del jackpot, non presente per le AWP, con conseguente aumento delle vincite realizzabili; dall’altro lato un innalzamento della giocata minima, grazie alla possibilità di inserire le banconote, oltre le monete tradizionalmente utilizzate per le new slot.

Con l’avvento delle video lottery, con il bel jackpot esposto su ogni video lottery: secondo me quello ha portato al nascere forse di alcune patologie. (INT. GEST. 15_NO)

Se prima i giocatori non erano ammalati, magari oggi con le VLT potrebbero addirittura farsi dei danni peggiori diciamo. (INT. GEST. 16_NO)

Secondo i gestori il gioco eccessivo può compromettere il bilancio familiare e logorare il rapporto con il partner, fino a provocare separazioni e divorzi. Anche per gli esercenti, quindi, i principali danni causati dal gioco eccessivo riguardano familiari.

I rischi riguardano la famiglia. Se un marito gioca, o la moglie gioca, alla fine non ci sono soldi a fine mese. Sai, poi si separano. Bisogna giocare, ma poco. (INT. GEST. 4_TOV)

È diffusa nel campione la percezione di essere una categoria stigmatizzata: da un lato si sentono additati dalla cittadinanza come colpevoli della diffusione del gioco, dall’altro si sentono vessati dalla tassazione imposta dallo Stato, che limita gli incassi e riduce i *payout*. Gli intervistati riportano infatti una diminuzione dei guadagni verificatasi nell’ultimo decennio, come conseguenza dell’introduzione di controlli più stringenti e di percentuali più alte di PREU (Prelievo Erariale Unico), a fronte dei rischi anche economici che i gestori devono sobbarcarsi. In definitiva, secondo i gestori, “L’unico che ci guadagna è lo Stato” (INT. GEST. 2_VS).

Lo Stato come è riuscito a capire come incassare i soldi, tramite il GPRS, per lo Stato sei a posto. Cioè il discorso che noi, noi siamo su cifre ridicole per quello ... allora io ho l’assicurazione del locale aumentata perché ho le slot machine, perché se vengono di notte a forzarmele io devo pagare un tot di risarcimento al titolare. Lui anche ha una parte che ... e invece loro non rischiano niente, loro prendono solo i soldi e basta. Poi siamo mal visti perché dicono “Voi ce le avete [le macchinette].” (INT. GEST. 2_VS)

5.4 Rappresentazioni dei giocatori

Il **giocatore tipo** della maggior parte degli esercizi commerciali è un adulto, di età compresa tra i 35 e 50 anni, tendenzialmente maschio: solo la clientela del Bingo è prevalentemente femminile.

I gestori di bar e tabaccherie hanno descritto i loro clienti come giovani adulti o uomini di mezza età, prevalentemente lavoratori autonomi, che occasionalmente destinano ai Gratta e Vinci o alle macchinette il resto del caffè o delle sigarette.

Erano pochissimi quelli che giocavano in maniera, diciamo, seriale. Tanti magari compravano le sigarette e poi con il resto buttavano 1 euro per passare cinque minuti così. Di gente che gioca in maniera sistematica, almeno da noi, ce n’era poca. (INT. GEST. 4_TOV)

I giovani adulti sono spesso rappresentati come i soggetti che investono le cifre maggiori nel gioco, soprattutto se non hanno figli o vivono ancora presso i genitori, perché “*non pagano ancora le bollette, non sono sposati o non convivono e magari avanzano quei 20 euro*” (INT. GEST. 2_VS). I giocatori anziani, a detta degli intervistati, sarebbero invece pochi e orientati soprattutto all’acquisto di Gratta e Vinci.

Gli amanti di slot machine e VLT rappresentano la categoria più problematica, che può diventare molesta, per la richiesta di tenere gli apparecchi accesi oltre l’orario o di fare credito, una pratica che sembra piuttosto diffusa anche se gli intervistati apertamente la condannano.

Sicuramente non devi dargli troppa confidenza, perché il giocatore ti chiede sempre o comunque prova a chiederti del credito. Perché lo slot soprattutto ti portano a inserire una moneta per volta, ma tu non ti accorgi realmente di quanto stai spendendo. Quindi poi ti guardi il portafoglio e vedi che è vuoto e per non lasciare la macchinetta chiedi magari al commerciante se ti presta dei soldi. Invece non glieli devi prestare assolutamente. (INT. GEST. 8_VS)

I clienti abituali sono descritti come persone tranquille, con le quali s’instaurano buone relazioni di conoscenza, e come giocatori moderati, che si dedicano al gioco in modo saltuario o assiduo, ma controllato. Si differenziano nettamente dai clienti occasionali, che appositamente frequentano luoghi in cui non sono conosciuti per trascorrere ore a giocare alle slot machine senza doversi preoccupare di essere riconosciuti e giudicati.

C’erano dei clienti abituali del bar, in maniera occasionale, che magari, un resto, oppure per tentare la fortuna, facevano un paio di giocate, ma in maniera, così, occasionale. E poi c’era qualcuno un po’ più... che però non era un cliente del bar, veniva da fuori, esplicitamente per le macchinette e passavano magari delle ore a infilare le monetine. (INT. GEST. 10_VS)

I **giocatori problematici**, secondo i gestori di bar e tabaccherie intervistati, sarebbero una minoranza della clientela, prevalentemente adulti e amanti degli apparecchi da gioco “*che prendono magari lo stipendio e prima di andare a casa lo mettono tutto nelle macchinette.*” (INT. GEST. 7_VS)

Emerge invece una rappresentazione un po’ diversa dei frequentatori dei luoghi dedicati. Se anche i titolari delle sale da gioco descrivono i loro clienti come giocatori prevalentemente controllati (maschi di età compresa tra i 40 e i 50 anni quelli delle sale slot, donne nella stessa fascia d’età quelli delle sale Bingo), tuttavia sembrano più disposti a parlare anche di quei clienti dediti esclusivamente al gioco e più inclini a sviluppare abitudini smodate. Questi ultimi sono descritti come soggetti malati, che hanno contratto forti debiti e giocano per risanarli, entrando quindi in un circolo vizioso simile a quello descritto dai giocatori stessi.

Abbiamo a che fare con persone tra virgolette malate, che significa? Il drogato, quando deve farsi la sua dose, anche se non ha soldi, va a fare il reato, qualche cosa per guadagnare quei soldi per farsi la sua dose. Qui siamo quasi agli stessi livelli, non arrivano al reato, ma non hanno niente da perdere: conosco persone che vengono in agenzia e sono in cura da psicologi e continuano a venire ancora a giocare con la paura di essere sgamati e con il fatto che sono indebitati con delle persone. Devono dare i soldi a delle persone e l’essere indebitato ti induce a continuare a giocare ... Cioè se io ho un debito di 1000, qual è l’unica cosa che a parte lo stipendio a fine mese mi può portare un introito durante questa attesa? È il gioco d’azzardo, perché si entra con la concezione che sono soldi facili. (INT. 18 GEST_NO)

Il paragone con altre dipendenze più conosciute, quali alcolismo e tossicodipendenza, porta a concludere che si tratti di una forma particolarmente insidiosa, perché meno visibile esteriormente, e dunque meno individuabile, finché la situazione non è esplosa.

Alcol e droga ti fermi perché il fisico ti ferma, il gioco d’azzardo al fisico non fa niente, quindi devi soltanto esaurire i tuoi soldi finché non ti fermi, è altissimo rischio. (INT. GEST. 10_NO)

I gestori delle sale scommesse descrivono i loro clienti come giocatori abituali, soprattutto in seguito all’introduzione del conto online, che vincola alla creazione di un account virtuale la possibilità di fare le puntate. Molte agenzie di scommesse offrono il servizio di ricarica del conto, al quale poi il cliente può accedere attraverso il terminale presente nel locale.

Clienti di passaggio no, perché chi viene qua da me deve essere iscritto o sennò è proibito [...] Io faccio le ricariche ai clienti, il cliente arriva, mi dà i soldi e gli faccio la ricarica, dopo si siede qua vicino al computer, apre il suo conto, è come avere un conto in banca, ognuno ha un username e una password, lui mi dà username e io gli faccio la ricarica, poi lui si siede al computer, apre il conto e gioca. (INT. GEST. 19_NO)

5.5 Atteggiamenti verso la normativa regionale e i regolamenti comunali

Il campione dei gestori si divide tra chi considera la normativa regionale e le ordinanze comunali provvedimenti utili a limitare la diffusione del gioco d’azzardo problematico e chi invece li ritiene inutili, ingiusti o riduttivi, perché colpiscono solo una parte dell’offerta, concentrandosi sugli apparecchi da gioco. Una parte degli intervistati, soprattutto gestori di sale dedicate, ritiene che ridurre l’accessibilità degli apparecchi da gioco, limitandone l’orario di utilizzo e la diffusione in locali generalisti, può portare a contenere la platea di nuovi giocatori.

Allora secondo me l’errore è stato a monte: mettere le macchine nei bar è stata una cosa stupida, perché bastava metterle tutte concentrate in alcuni luoghi accessibili, che li facessero aprire dalle cinque del pomeriggio alle 2:00 di notte. Se tu ti alzi alle 6:00 del mattino perché devi andare a lavorare e scendi al bar e nel bar c’è la macchinetta, tu col resto se è contato lo butti dentro, e piano piano non dico che diventi un ludopatico, però inizi a giocare alle macchinette, se ti piacciono. Se invece tu devi prendere e andare a giocare è diverso, uno può anche andare per curiosità e andare una volta ogni tanto, ma comunque limiti il problema e limiti l’accesso a poter giocare. (NT. GEST. 10_NO)

Tuttavia, numerosi intervistati nutrono dei dubbi sull’efficacia di una concentrazione del gioco d’azzardo in luoghi specifici, che restano comunque accessibili e frequentati dai giocatori più assidui.

Da un punto di vista, penso che siano giusti perché comunque non sono facilmente accessibili, queste macchinette. [...] Se è solo questo però, solo toglierli da questi luoghi per

confinarli in altri luoghi, dove le persone che sono dei veri giocatori vanno lo stesso alla fine, non so se sia risolutiva come cosa. (INT. GEST. 10_VS)

La concentrazione dell’offerta di gioco in zone periferiche delle città sembrerebbe una conseguenza diretta dell’applicazione del distanziometro, soprattutto nelle località di maggiori dimensioni. Si creerebbero così grandi agglomerati di luoghi di intrattenimento, simili a mini Las Vegas, come già sta accadendo nel territorio novarese, dove l’apertura di una sala Bingo vicino a una discoteca e a un noto fast food ha destato molto scalpore. Di seguito, l’opinione del proprietario di una tabaccheria della zona.

Secondo me non stanno eliminando il gioco, al massimo lo stanno trasferendo, che è ben diverso. Se si sta puntando a trasferire il gioco nelle periferie, forse ci stanno riuscendo i vari regolamenti che sono stati istituiti attualmente [...]. L’ordinanza regionale spinge a fare quello perché sotto i 500 metri vicino a luoghi sensibili dicono che non puoi più stare, per cui 550 metri in un luogo abitato non sei esente in nessun posto, un luogo sensibile esiste sicuramente per cui sei obbligato a trasferirti in periferia. (INT. GEST. 15_NO)

I gestori che hanno dovuto togliere gli apparecchi da gioco sono piuttosto critici verso i provvedimenti regionali e comunali, perché li ritengono ingiusti e non risolutivi, non avendo eliminato del tutto le “macchinette”, ma avvantaggiato i locali distanti dai luoghi considerati sensibili.

Se tu me lo togliessi del tutto, sì. Sarei molto d’accordo. Cioè, se tu mi dici “Boh, io ti tolgo le slot”, prima le fasce orarie per limitare, poi lo toglie del tutto, perché fa male, perché devi tutelare le persone, ma poi veramente me lo incentivi diversamente e lì non hai più controllo e lì dico “No, non sono più d’accordo. Tanto valeva che le lasciavi a noi”. E invece no, così no. Sarei d’accordo se lo togliessero tutte. (INT. GEST. 8_VS)

Molti sottolineano il danno economico subito dall’intera filiera del gioco, incluse le imprese che producono o si occupano della manutenzione delle macchine, e l’impatto negativo che questo ha avuto in termini di occupazione.

Noi qua avevamo un fornitore che aveva due tecnici, li ha lasciati a casa, due ragazzi di 30 anni con relativa famiglia adesso sono a spasso. E so che in Piemonte, sentivo delle cifre, di 2 o 3.000 persone che hanno perso il lavoro nell’indotto, infatti si diceva di una ditta di Chieri, che ha fatto notizia, che 500 persone o 600 persone, e non si è parlato assolutamente di queste 2 o 3000 persone lasciate a casa, non fa notizia. (INT. GEST. 4_TOV)

La velocità con la quale è stata applicata la normativa, entrata in vigore, secondo gli intervistati, troppo poco tempo dopo la sua emanazione, e il mancato coinvolgimento dei gestori nel processo decisionale, avrebbero prodotto una comunicazione tardiva del regolamento, che non ha permesso ai titolari delle imprese toccate di correre ai ripari.

Ma anche i gestori erano all’oscuro. Perché non gli è stata dato un regolare avvertimento. Ma poi è stato messo subito tutto in pratica: il giorno giusto e dal quel giorno è stato fatto così. Anche perché sono papà di famiglia anche loro e sono stati messi sulla strada. Io posso capire che devi regolamentare, però in fretta così non è proprio una risoluzione delle cose. (INT. GEST. 7_VS)

Secondo buona parte degli intervistati, titolari di ricevitorie o bar, i clienti che prima giocavano agli apparecchi nei loro locali, si sono spostati nelle sale giochi del territorio oppure si sono dedicati alle slot machine online. Gli appassionati di AWP e VLT non avrebbero quindi cambiato gioco, passando, ad esempio, ai Gratta e Vinci, ma si sono mantenuti fedeli agli apparecchi da gioco. Questa percezione è diffusa anche nel Novarese, dove lo sconfinamento regionale risulta piuttosto raro ai gestori.

Noi abbiamo dei giocatori che prima venivano qua ed ora vanno in sala giochi, ma che senso ha? (INT. 4 GEST. 4_TOV)

La maggior parte continua a giocare alle slot machine on line. C’era un signore, un dirigente, che veniva qua e giocava veramente 2euro, adesso viene qua e carica 1200 euro al mese di Sisal per le slot machine on line, fuori di testa, siamo passati da 3-5 euro massimo a 1.200 euro, il massimo che puoi caricare sulla Sisal, poi viene bloccata. (INT. GEST. 6_VS)

Lo spostamento verso luoghi dedicati e online, come richiama l’intervistato precedente, desta preoccupazioni per quanto riguarda, da un lato, un maggiore anonimato e un controllo sociale inferiore, che produrrebbero un’attitudine più smodata al gioco. Dall’altro, la maggiore concentrazione di VLT delle sale specifiche potrebbe accelerare il passaggio al gioco problematico e tutelano meno i minori.

Comunque entri dentro una sala giochi e anziché giocare a moneta con le AWP, cioè inserisci la moneta del taglio di 1 euro o 2 euro, vai a confrontarti con un'altra apparecchiatura che è la videolottery che è un'apparecchiatura sicuramente più cattiva. (INT. GEST. 15_NO)

Hanno incentivato il gioco online, dove il giocatore gioca in anonimato. Quindi cosa succede, io prima vedevo se il ragazzino aveva 16 anni, mi veniva qua a giocare e gli dicevo “No bello mio, tu non giochi”. Mentre adesso basta che tu clicchi sì o no, ho 18 anni e giochi sul cellulare. Se ti fai l’account online tu puoi giocare veramente senza essere visto, quindi vai a spendere molto di più. E questo è sbagliatissimo. (INT. GEST. 8_VS)

Secondo alcuni gestori, infine, il gioco online sarebbe specificamente incentivato da concessionari e agenzie statali, per ridurre le spese di gestione e quindi aumentare la percentuale di guadagno sull’erogazione dei giochi, nonostante il prelievo fiscale sui giochi a distanza sia, in realtà, più basso di quelli in presenza.

Stanno incentivando tutti questi giochi online anche nelle pubblicità delle schedine. “Gioca online che ti regalo tot, gioca online che ti regalo tot”. Quindi è soltanto per togliere i nostri guadagni e continuare a guadagnare da soli e togliere tutta la nostra fascia. Questa è una furbizia dello Stato. Per tenersi più agio. La Sisal ti stampava una schedina dove ti diceva “Fatti l’account online e vinci 5 euro di giocata”. (INT. GEST. 8_VS)

5.6 In sintesi

Nelle rappresentazioni degli intervistati i compiti e le responsabilità dei gestori sono essenzialmente due: la tutela dell’ordine pubblico all’interno dei locali e la salvaguardia dei soggetti deboli, soprattutto minorenni e anziani. Per quanto riguarda i giocatori adulti, invece, gli esercenti si appellano al principio della responsabilità individuale e non si considerano tenuti a limitarli o a sospendere la loro sessione di gioco. D’altra parte, il gioco è definito dai gestori come uno svago, un “vizio” che non produce conseguenze rilevanti, a patto di non eccedere nella frequenza e nella quantità di denaro speso, per rifarsi dalle perdite. Il gioco eccessivo, secondo loro, riguarda una minoranza di giocatori, tendenzialmente definiti come soggetti fragili che sviluppino una dipendenza.

L’impatto economico della normativa regionale è ritenuto significativo soprattutto per i luoghi dedicati, mentre per quelli non dedicati (bar, ricevitorie...) sembra aver comportato una riduzione degli introiti tutto sommato sostenibile. Non si riportano, infatti, chiusure di attività o licenziamenti e non manca nemmeno chi tra gli intervistati richiama gli aspetti positivi dell’eliminazione delle macchinette dal proprio esercizio commerciale.

Dal punto di vista del suo intento, i gestori si dividono tra chi ritiene i provvedimenti normativi regionali e locali giusti ed efficaci, soprattutto nel limitare l’accesso al gioco di nuovi giocatori, e chi invece li ritiene sostanzialmente inefficaci – perché avrebbero prodotto solo un effetto spostamento (verso altri luoghi o sull’online) e una concentrazione dell’offerta nelle periferie delle città – e per giunta iniqui, poiché, non avendo eliminato del tutto gli apparecchi da gioco, avrebbe avvantaggiato i locali che non sono soggetti al distanziometro.

6. Risultati – Focus group

6.1 Impatto del fenomeno e categorie a rischio

Durante i focus group i partecipanti hanno espresso una pluralità di visioni del fenomeno, ognuna legata al proprio ruolo e punto di osservazione, articolando così diverse definizioni del problema. Si è potuto osservare, in entrambi i gruppi di discussione, una certa predominanza dei gestori dei locali e dei loro rappresentanti – veri e propri stakeholder ossia portatori di interessi – rispetto ad altre tipologie di intervistati che potremmo definire più correttamente testimoni privilegiati. Questa riflette una maggiore capacità di argomentare le proprie posizioni che nasce probabilmente dalla necessità di difendersi da un’opinione pubblica che è ormai sfavorevole, come hanno sottolineato, in primis, gli amministratori locali.

Il gioco d’azzardo non viene visto nel mio paese come un divertimento, ma in modo negativo, con paure dei residenti attorno alle ubicazioni, soprattutto nelle categorie più deboli: ragazzi e anziani. Parlando da amministratore alla domanda come viene vista dalla popolazione: in modo negativo. (Sindaco, TO)

Amministratori locali, forze dell’ordine, operatori sociosanitari e del terzo settore, sono piuttosto allineati nell’argomentare che l’espansione del gioco d’azzardo è diventata per le comunità locali un problema, che non solo ha impoverito le persone, ma ha modificato la **geografia** di alcuni quartieri, creando, a volte, problemi di viabilità e o ordine pubblico.

Viene visto negativo l’intorno delle sale: c’è la paura che chi va a frequentare questi locali siano delle persone poco affidabili, che andando in crisi per una perdita, fanno gesti (...) noi abbiamo avuto delle persone che sono venute in Comune a lamentarsi, a dire che lì passano i giovani ecc. (Consigliere comunale, TO)

I problemi intorno alle sale gioco, alle tabaccherie, sono più che altro di viabilità. [...] ed è difficile risolvere questo problema, perché anche quando entri nel locale a chiedere di spostare la macchina, la persona che sta giocando è completamente assente e o non ti dà risposta o inizia a essere immediatamente aggressivo, perché sviato dalla sua attenzione. (Polizia municipale, TO)

Gli operatori, che sono prima dei cittadini, hanno visto dei luoghi di socialità, prevalentemente bar, contaminarsi di occasioni di gioco; e dico contaminarsi perché questi luoghi sono cambiati, non solo nella rappresentazione delle persone, ma anche nel modo di stare dentro. E poi hanno visto una possibilità in questa contaminazione di abitudini al gioco e al gioco eccessivo di persone che diversamente non avrebbero sviluppato un’attitudine al gioco. (Operatore SerD, TO)

Le preoccupazioni dei partecipanti convergono spesso su particolari categorie di cittadini considerate più colpite dal fenomeno o più a rischio: le più citate sono, rispettivamente, gli **anziani** e i **giovani**. I primi rischiano di dilapidare il proprio patrimonio accumulato, i secondi di contrarre forti debiti ancor prima di avere messo da parte del denaro, per giunta con i gestori delle sale gioco che, illegalmente, farebbero prestito ai clienti.

Anziani che si giocano la pensione nel giro di due giorni, da che la ricevono e poi vengono in Comune a chiedere aiuto, o più sovente le loro famiglie. [...] c’è un dato che mi lascia perplessa, il mio Comune in anni di crisi, in un anno sono stati giocati 1.700.000euro, mi pare un dato molto significativo. (Consigliere comunale, TO)

Quello che succede è che pazienti giovani vanno nelle sale a giocare alle slot, cercando il rapporto con la slot, abbiamo diversi giovani che giocano alle scommesse sportive e sulle scommesse sportive mi sento di dire che abbiamo il problema del credito fatto dai gestori delle sale. Noi abbiamo ragazzi giovani con migliaia di euro di debito, soprattutto quando

sanno che hanno genitori facoltosi alle spalle, lo segnalo perché crea ulteriori problemi. (Operatore SerD, TO)

In particolare la necessità di proteggere i giovani è un tema che mette d’accordo tutti, una retorica nota nell’ambito delle dipendenze e che l’offerta sfrutta a suo favore come ogni tesi che tende a confinare i problemi a target specifici della popolazione (Rolando e Scavarda, 2016). Se da un lato sono in molti a ritenere che i giovani non siano attratti dagli apparecchi da intrattenimento tradizionali, tutti concordano che il rischio principale sia rappresentato dal gioco d’azzardo su web, aumentato dalla propensione dei giovani al gioco online e ai video games (Griffiths e Wood, 2000).

Su qualche ragazzino ho notato l’inizio di forme conclamate: ragazzini ti descrivono di giocare con il PC, e il passaggio da gioco gratis a soldi c’è, nella fascia minorile lo constatiamo. (Operatore sociale, NO)

Tuttavia gli operatori sociosanitari sottolineano come il fenomeno del gioco d’azzardo sia **trasversale ai ceti sociali** e sia difficile da intercettare, perché stigmatizzato e dunque nascosto. Se è vero che gli esiti negativi del gioco colpiscono specialmente le cosiddette fasce deboli, anche persone appartenenti al ceto medio e socialmente integrate rischiano di dilapidare il proprio patrimonio.

Ultimamente ai servizi sono arrivate persone [...] insospettabili come insegnanti, forze dell’ordine, persone che non abbiamo visto in questa quantità rispetto ad altre dipendenze, da sostanze. E questa è una differenza importante e crediamo che la diffusione del gioco in luoghi non dedicati abbia contribuito all’espandersi del gioco problematico. (Operatore SerD, TO)

Quello che spesso nei nostri servizi rileviamo è che il fenomeno del gioco è ancora sommerso e difficile da intercettare, rispetto ad altri tipi di dipendenze già esistenti. (...) È trasversale a vari ceti sociali, situazioni altolocate cadute nel baratro, siamo dovuti correre ai ripari con sfratti e aiuti di vario genere, a situazioni con problematiche preesistenti dove si innesca insieme al bere, ad altre problematiche. (...) (Operatore sociale, NO)

Se, come abbiamo visto, il discrimine tra gioco ricreativo e gioco patologico viene associato dai giocatori alle proprie possibilità di spesa – opinione emersa anche nel focus group – alla luce di queste considerazioni è facile comprendere come questo limite sia invece difficile da individuare e relativo.

Io sono un ex, un giocatore, a me il gioco piace, ma tutti i disastri che ho fatto nella vita li tengo qua, sono nove anni che non gioco. Quello che si gioca 10 € al mese è gioco sociale, quello che si gioca 10 € al giorno è già patologico. Quelli che non si fermano più. (Rappresentante associazione auto-mutuo aiuto, TO)

6.2 Cause e responsabilità nei confronti del problema

Secondo la maggior parte degli intervistati il problema del gioco d’azzardo è esploso a causa dell’espansione decisa dell’offerta che ha cavalcato l’onda della **crisi economica**, che ha investito sia giocatori che gestori. Da un lato, infatti, si riconosce che chi gioca per risolvere la propria situazione finanziaria è più a rischio di incorrere in problemi:

Purtroppo non è tanto una questione di educazione, ma di disperazione, quando uno è disperato, perché rischia di perdere il lavoro [...] tentare la sorte può rappresentare un’ultima spiaggia. Noi abbiamo la sensazione che questo valga per settori di popolazione, debole, pressata da una situazione di difficoltà economica e sociale pesante (Rappresentante associazione di consumatori, NO)

Dall’altro lato si sottolinea come anche la decisione di collocare le slot machine da parte degli esercizi commerciali sia nata spesso dall’esigenza di fare quadrare i conti. Così come l’azzardo ha rappresentato un ottimo investimento economico per le grandi aziende: l’esempio citato dai partecipanti è la casa editrice De Agostini, che a Novara ha una sede importante e oggi è una multinazionale che detiene la quota di maggioranza di IGT⁹.

Credo che il gioco d’azzardo si sia scatenato anche per la crisi economica, i gestori hanno dovuto rifugiarsi installando le slot, si è generato a causa di una problematica economica del paese, questo sistema malato per cui un bar non è più un bar, ma un posto dove si va a giocare alle slot, dove una tabaccheria si è dovuta affidare alle slot perché vessata dalle tasse, da un’economia stagnante, ha dovuto ovviare esagerando su certe cose. C’era l’apparecchio che teneva in piedi l’attività e forse le cause della degenerazione bisogna ricercarle in una politica malata, nel far cadere tutti in una trappola economica. (Proprietario di un bar con slot, NO)

Ho molti amici commercianti e le macchinette li aiutavano a sopravvivere, a coprire le non entrate, bollette della luce, dell’acqua. (Amministratore locale, NO)

Sul fatto che ci sia stata un’espansione esagerata dell’offerta si trovano d’accordo tutti, inclusi i gestori di sale dedicate: “**la troppa esposizione fa male**”. I testimoni privilegiati sottolineano in modo particolare come sia stata dannosa l’introduzione del gioco d’azzardo in luoghi non dedicati, tesi appoggiata anche dai gestori di sale scommesse, slot e Bingo, per i quali bar e tabaccheria rappresentano la concorrenza. Di conseguenza, come emerso in ricerche precedenti (Pedroni, 2014; Rolando e Scavarda, 2016; 2018), il primo responsabile dei danni causati dal gioco d’azzardo è per tutti **lo Stato**, che, in primis, non ha saputo regolare il fenomeno in maniera organica ed efficace, ma si è comportato in maniera che qualcuno ha definito “schizofrenica”.

Lo Stato ha stratificato delle leggi ma non ha mai avuto una visione organica rispetto al gioco, soprattutto c’è stato un errore imprenditoriale importante: troppo dappertutto. È giusto poter giocare, aver posti dove andare a giocare, ed è un troppo che fa male, la troppa esposizione fa male, bisogna tornare a poco. (Dipendente sala scommesse, TO)

Quello che penso io è che in tutto questo siamo arrivati a una guerra sociale tra le parti, proprio perché è mancato il regolatore sociale, perché prima di educare il giocatore, bisogna educare chi fa le leggi. (Rappresentante associazione nazionale di categoria, NO)

Non è l’industria del gioco che ha schiacciato sull’acceleratore per queste cose, è lo Stato che ha schiacciato sull’acceleratore. Ovviamente quando c’è una legge l’industria si conforma a questa legge, nient’altro di più. (Rappresentante associazione nazionale di categoria, TO)

Sono soprattutto i rappresentanti dell’offerta che cercano di difendere la propria posizione sottolineando il ruolo dello Stato. E gli argomenti che portano, in entrambi i tavoli, a difesa della propria categoria sono molti. Innanzitutto insistono sulla differenza tra gioco “sano” e gioco patologico, come due categorie discrete: retorica, questa, che spesso viene appoggiata anche da altri testimoni privilegiati. Il gioco d’azzardo non patologico sarebbe un’attitudine innata dell’uomo e dunque anche un diritto inalienabile. Coerentemente, i giocatori patologici sarebbero un target a sé, “sgradito” anche nelle sale gioco.

Il fatto di rischiare qualcosa fa parte dell’essere umano e lo incontriamo in tanti momenti della vita. Tenderei a discernere tra il gioco d’azzardo tra chi vuole soltanto divertirsi. (Rappresentante associazione nazionale di categoria, TO)

⁹ International Game Technology, in precedenza Lottomatica Group S.p.A. e GTECH S.p.A., è il maggior gruppo mondiale nel settore dei giochi.

Ci sono quelli che si bevono un caffè e [per] il resto devono andare in un’apposita sala, dove non possono fumare, e ci sono delle persone comuni (imprenditori, operai) che spendono 5 euro e ne vincono 20 euro e tornano a lavorare felici e contenti e ci sono le persone che si fissano. (Gestore bar con slot, NO)

I gestori e i loro rappresentanti tendono dunque a rappresentarsi come soggetti responsabili, rispettosi delle leggi (in particolare quella sui minori) – disposti persino a fare di più di quanto richiesto, adottando delle politiche di autoregolazione – e con un importante ruolo sociale perché creatori di posti di lavoro. Più volte viene sottolineata da parte dell’offerta la propria disponibilità di collaborare con gli altri soggetti del territorio per limitare i danni del gioco e proteggere le categorie più deboli.

Demonizzare l’industria del gioco secondo me non è giusto, perché è un’industria che crea lavoro, farla chiudere non lo trovo neanche giusto. (Rappresentante associazione nazionale di categoria, TO)

Noi abbiamo proposto alla Regione di fare dei corsi di formazione, perché il giocatore patologico per noi è un danno, perché crea problemi e perché danneggia la nostra immagine. (Dipendente sala scommesse, TO)

La nostra catena ha accolto favorevolmente le indicazioni che vengono dalle ASL, ben vengano tavoli di questo tipo, perché noi operatori siamo in prima linea vicino a chi può potenzialmente sviluppare questa patologia, quindi abbiamo accolto richieste che dalle 22 alle 24 si somministri solo un bicchiere di alcolico e magari dalle 24 in poi non vengono più somministrati gli alcolici. (...) Dove arrivano indicazioni per la riduzione della patologia, quando si partecipa a un tavolo di persone responsabili si arriva a una regolamentazione condivisa e più efficace. (Rappresentante gestori sale, TO)

Gli amministratori locali, dal canto loro, ribadiscono la difficoltà, e la volontà, di dover mediare tra **interessi diversi** ma sottolineano il loro dovere di tutelare i soggetti più deboli. Dovere, quest’ultimo, che ha portato molti di loro ad adottare dei provvedimenti restrittivi. La citazione richiama il tema delle disuguaglianze sociali e del ruolo del gioco d’azzardo nell’incrementarle.

Come sindaco dovrei avere una visione globale [...] devo vedere sia il punto di vista degli esercenti, sia il punto di vista dei cittadini che giocano. Ho sempre ritenuto che fosse mio dovere tutelare i soggetti più deboli, in questo rapporto che [...] laddove non paritario l’amministrazione ha il dovere di mettere dei paletti, che è un po’ quello che abbiamo cercato di fare noi. L’impatto che il gioco d’azzardo ha sulla mia comunità è negativo, distinguendo tra gioco d’azzardo patologico e il gioco in quanto tale. (Sindaco, TO)

6.3 Opinioni sulla normativa e sui suoi effetti

Il tema della normativa regionale e delle sue conseguenze – anche in relazione a quella statale e ai regolamenti comunali – ha impegnato una buona parte delle discussioni di gruppo. Il dibattito scatenato da questo tema che, come illustrato nell’introduzione, è caldo sia a livello nazionale che locale, ha messo in evidenza posizioni diverse, espressione di interessi spesso contrastanti.

In generale tutti sono d’accordo nel sostenere che introdurre una limitazione fosse necessario a fronte di un’“esplosione” dell’offerta, come alcuni l’hanno definita, e in assenza di una regolazione statale forte e coerente.

C’è stata un’evoluzione, un’esplosione: qualunque bar di Cerano, circolo, aveva questi apparecchi, una questione dell’insegnamento del gioco d’azzardo. [...] Il tabacchino di 10 metri quadrati aveva tre macchinette. Prima dovevi andare al Casinò, ma dovevi andare, l’accessibilità ha creato un mercato incredibile. (Operatore Forze dell’ordine, NO)

Ancora una volta, dunque, è lo Stato ad essere ritenuto responsabile del vuoto regolatore che ha portato a una frammentazione normativa a livello locale, come emerge dal seguente scambio di opinioni.

- *Era talmente sparso questo gioco d’azzardo che, giusto o sbagliato, qualcosa doveva essere fatto: vietare è sbagliato, ma così com’era lo sviluppo negli anni è stato eccessivo. In qualunque locale c’è un videopoker, qualcosa doveva essere fatto (Operatore Polizia municipale, NO)*
- *Giusta osservazione e secondo me il tutto è stato gestito male, proprio perché lo Stato centrale è stato latitante [...]. Se fosse intervenuto lo Stato centrale, poteva fare di tutto e di più, affinché non si arrivasse a questo paradosso dove tutto è diverso: bastava semplicemente cambiare, come si diceva all’inizio, il contingentamento¹⁰. (Gestore bar con slot, NO)*

La legge 9/2016 della Regione Piemonte ha avuto dunque il merito di uniformare le regole a livello territoriale, tuttavia secondo gli stakeholder è una legge ingiusta. L’aspetto più contestato è quello delle distanze minime dai **luoghi sensibili** (Art. 5), provvedimento che è stato definito nel corso delle discussioni “esagerato” e “insensato”, ancor più perché la lista dei luoghi sensibili definiti dalla legge regionale può essere estesa dalle ordinanze sindacali.

Sugli obiettivi sensibili della legge potremmo parlarne venti minuti, uno che va in Chiesa che senso ha che non possa vedere una slot machine, lo stesso Chiamparino ha detto: “Ne potrebbe anche uscire fortificato”. Non è quello il problema, il problema è che si vuole vietare, se si vuole vietare si dice: “Le slot non possono essere messe”, finisce lì. (Rappresentante associazione nazionale di categoria, NO)

A Moncalieri era rimasto un solo bar, allora il sindaco si è inventato di mettere la fermata dell’autobus perché non voleva le slot. Queste sono cose che credo vadano verso una certa esagerazione. (Rappresentante associazione nazionale di categoria, TO)

Gli effetti dell’introduzione delle distanze minime sono stati assimilati a quelli del provvedimento relativo agli orari di gioco (Art. 6), che demanda ai singoli comuni l’introduzione di limitazioni temporali nell’accesso alle macchine da gioco. Secondo gestori e rappresentanti dell’offerta entrambe le misure non avrebbero, di fatto, l’effetto di limitare il gioco, ma solo quello di spostarlo: verso altri tipi di gioco e/o verso altri locali e luoghi dove le norme non sono applicate o non sono così stringenti. A questo proposito sul territorio di Novara un fenomeno osservato è quello della **migrazione verso i comuni limitrofi** della Lombardia.

Stiamo assistendo a un fenomeno di migrazione, essendo vicini al confine, Vigevano, Castelnuovo, un ceranese ci va anche in bicicletta, come un treatese va in bicicletta a Boffanova a giocare. (Portavoce amministratore locale, NO)

Perché poi le slot nelle tabaccherie le vedi tutte chiuse, peccato che vanno tutti in Lombardia, perché qua siamo vicino, si spostano di pochi km, non cambia molto, giocano come prima. (Operatore SerD, NO)

A Collegno si è parlato di un incremento delle vendite di **Gratta e Vinci** e del **gioco illegale**, oltre che della comparsa, al posto delle slot machine, di totem predisposti per giocare online.

Noi abbiamo avuto, dopo il calo degli orari, un leggero aumento delle slot, leggerissimo. Vendiamo tanti Gratta e Vinci, [...] ho raddoppiato la vendita dei Gratta e Vinci [...] sono giocatori che hanno continuato a venire lo stesso da noi, nelle fasce orarie in cui possono venire, perché quelli della fascia oraria del mattino li abbiamo persi. (Dipendente sala slot e scommesse, TO)

¹⁰ Numero di apparecchi consentito.

Le scommesse illegali che avvengono in paesi stranieri e le istituzioni non riescono ad avere i dati, inoltre stanno tornando le bische, stanno tornando com'erano quarant'anni fa e questo noi lo sentiamo. Altra cosa, è l'illeale, stanno apparendo sul mercato giochi illegali, non pagano tasse, PREU eccetera. (Rappresentante associazione nazionale di categoria, TO)

A Torino sono pieni di totem, che sono le multinazionali che mettono macchine via Internet, ti fai il contrattino al giocatore e al barista e l'hanno risolta così, almeno nelle zone più calde di Torino abbiamo l'invasione di queste cose. (Rappresentante associazione nazionale di categoria, TO)

I gestori di bar paventano la **migrazione dei loro clienti verso le sale dedicate**, tutti temono un massiccio spostamento sul gioco online, che però è favorito in parte dalla stessa offerta, visto che alcuni gestori – piuttosto di rischiare di perderli a favore di altri locali – aiutano i propri clienti poco avvezzi alle tecnologie ad accedere alla rete negli orari di chiusura del proprio esercizio.

A delle donne che non possono frequentare queste sale, abbiamo aperto conti gioco e tutte le volte vengono a caricare tutti i giorni 30€ e gioca alle slot online, da casa [...] la ricarica si può fare in un punto Snai/Lottomatica eccetera, può poi giocare ovunque, ha accesso 24 ore su 24 (Dipendente sala scommesse, TO)

Il cosiddetto “distanziometro”, inoltre, starebbe determinando una **concentrazione dei luoghi di gioco**. Come sottolineato a Novara, al di fuori dei centri abitati, in assenza di luoghi sensibili, si stanno creando delle aree ad elevata offerta di gioco d'azzardo, che secondo qualcuno sono in contraddizione rispetto agli obiettivi della legge e rappresentano un rischio ancora maggiore. Le evidenze, tuttavia, suggeriscono che la prossimità ha un impatto maggiore rispetto alla densità (Vasiliadis et al., 2013).

Dalla Esselunga di Dormelletto ad arrivare ad Arona ci sono cinque sale giochi più una in apertura. E se si va verso Castelletto Ticino uguale (...). Stiamo vivendo un momento di aggressione sotto le distanze, e lì aprono tutti: quindi lo stiamo vedendo, fra un po' appena usciti dalle città (...) tutti possono aprire quante sale vogliono, senza distanze niente, purché siano fuori dalle città. (Gestore bar con slot, NO)

C'è però anche chi, seppure dalla parte dell'offerta, in base alla propria esperienza sostiene l'efficacia della legge regionale nel ridurre complessivamente il numero di giocatori. L'argomento, appoggiato anche da altri partecipanti, è però che la legge non sia in grado di incidere sui giocatori patologici, che, secondo questa visione, non avrebbero cambiato abitudini di gioco ma solo i luoghi frequentati e che, se anche gli apparecchi venissero rimossi del tutto, cambierebbero semplicemente gioco.

Noi abbiamo tolto le slot dai bar, ma la maggior parte delle persone ha smesso di giocare. Io ho lasciato delle sale con le slot, ho aumentato del 10%, non ho triplicato gli incassi. Se mi chiudevano 10 bar intorno, avrei avuto la coda, invece a me non è cambiato pressoché niente. Togliendo le slot, semplicemente il 90% delle persone ha smesso, l'altro 10%, i malati, son partiti e han fatto 500, 300, o 800 metri per andare in Lombardia. Questa legge, se vogliamo vederla da parte dei giocatori problematici, sicuramente non ha risolto niente. Chi vuole giocare, può giocare, e se domani vietano tutte le slot, state tranquilli che questa gente continuerà a giocare. (Rappresentante associazione nazionale di categoria, NO)

Nessuno dei presenti, in nessuno dei due focus group, ha posto alcuna obiezione a questa tesi, denotando in questo modo una scarsa conoscenza della *ratio* che sta alla base della legge regionale, peraltro confermata dalle ricerche (Slutske, 2006; Clarke et al., 2006): e cioè che le cosiddette “macchinette” rappresentano in effetti la forma più a rischio di gioco d'azzardo, e che, dunque, anche un cambiamento di gioco sarebbe in ogni caso un risultato auspicabile. Al contrario c'è chi ritiene ingiusto l'accanimento contro slot e VLT e punta il dito contro i Gratta e Vinci. La

discussione sulla normativa fa infatti emergere molto bene la **concorrenza interna** all’offerta, in particolare tra gestori di sale dedicate al gioco (che si sono sentiti sfavoriti in particolare dai provvedimenti sulle limitazioni di orario) e i gestori di bar/ricevitorie, che temono di perdere insieme alle slot una parte fondamentale del proprio reddito.

Non dobbiamo permettere che tutti possano giocare al Gratta e Vinci, soprattutto questo lo vorrei sottolineare, il nonno con i due bambinetti, tutti che grattano, questo non ci sta con il gioco. (Rappresentante associazione nazionale di categoria, TO)

Al di là delle limitazioni temporali e spaziali, qualcuno ritiene che il resto della legge, in modo particolare la **formazione** degli esercenti, sia ancora disattesa.

La legge è in larga parte disattesa, proprio sugli aspetti di formazione, di messa in campo di tutte le forze presenti in campo sociale: associazioni di volontariato e così via. Anche il famoso adesivo: “Slot no grazie”. Ci sono tantissimi articoli inevasi, probabilmente c’è un problema di finanziamento, ma mi risulta siano stati finanziati, ma questa legge ancora non trova applicazione, al di là della questione degli orari. (Rappresentante associazione di consumatori)

6.4 Soluzioni

Le soluzioni più diffusamente e trasversalmente sostenute e auspiccate al fine di ridurre i danni derivanti dal gioco d’azzardo sono la prevenzione ambientale, l’informazione e la concertazione. Non sono solo i tecnici della sanità a parlare di **prevenzione ambientale**, ma anche i rappresentanti dell’offerta, in particolare quelli delle sale dedicate, i quali, piuttosto che vedere scomparire le “macchinette”, sarebbero disposti a sostituirle con apparecchi meno “aggressivi”, cioè con tempi di gioco più lenti e giocate più basse. E’ importante evidenziare che i gestori hanno espresso un parere negativo sulle slot e dichiarato la necessità di modificare le modalità di gioco, anche se, come emerso nel focus group di Novara, il dubbio è che apparecchi di tipo diverso (soft slot) non incontrerebbero il favore della domanda.

I tre livelli della prevenzione sono: quella ambientale: interventi sulle macchine, riduzione dei luoghi di gioco, non esposizione di biglietti e Gratta e Vinci in ogni dove, divieto di pubblicità; prevenzione universale, perché la gente non conosce la matematica, la statistica, non sa cosa vuol dire una probabilità di vincita. E poi bisogna fare una prevenzione selettiva: offrire alternative alle fasce più a rischio: gli anziani, le donne, i giovani. (Operatore ASL, TO)

- *Sollecitare l’organismo centrale affinché permetta delle macchine che siano meno forti, perché la ludopatia parte dalla compulsione, se noi riduciamo questa compulsione potremo ottenere dei risultati (Rappresentante associazione nazionale di categoria, TO)*
- *Quindi dei limiti sulla macchina? (Conduttore)*
- *Meno aggressiva. Siamo anche noi stufi di queste macchine, non le sopportiamo (Rappresentante associazione nazionale di categoria, TO)*
- *Una macchina meno aggressiva, dove si gioca con un euro e puoi giocare anche mezz’ora, più lenta, diminuisce la spesa del giocatore, perché non diventa compulsivo (Dipendente sala scommesse e slot, TO)*

Oppure si dice: slot soft (...) a noi basta mangiare, noi siamo gente semplice, quindi alla fine se ci fosse un prodotto semplice, che va bene - non dimenticate che i nostri lavori derivano dal biliardo, dal calcetto: però il problema è che queste cose qua non vanno più! Il mercato è cambiato. Se lei prova a mettere un flipper in un bar, dopo due mesi non trova nemmeno una moneta dentro, perché non è più stagione (Rappresentante associazione nazionale di categoria, NO)

La necessità di diffondere una **cultura** capace di limitare la propensione al gioco d’azzardo è stata sollevata da diversi partecipanti in entrambi i focus group. Si è parlato, in particolare, della necessità di diffondere consapevolezza sulle probabilità di vincita anche attraverso vere e proprie lezioni di matematica, della necessità di informare anziani e giovani sui rischi, di offrire una formazione specifica agli insegnanti. I rappresentanti dell’offerta hanno insistito sull’importanza della **formazione** dei propri operatori e hanno espresso la loro disponibilità a sostenere i costi di una formazione mirata e congiunta, progettata insieme agli operatori sociosanitari. In entrambi i territori gli stakeholder hanno enfatizzato il ruolo primario degli operatori delle sale da gioco nel limitare l’accesso a chi è evidentemente in uno stato di difficoltà, sottolineando la loro disponibilità ad assumere questo ruolo e anche la necessità di una formazione specifica sulla gestione del giocatore nelle diverse situazioni critiche che si possono presentare.

Dev’essere l’operatore ad assumersi questa responsabilità, così come un bravo barista capisce che una persona ha bevuto troppo e non gliene dà più, la stessa cosa bisognerebbe farla con il giocatore (...) diventano aggressivi, ma se vuoi fare l’esercente, ti assumi l’onere/onore di gestire anche quel tipo di cosa. (...) deve saperli gestire e capire che se è lì, ore e ore che non si muove, lo si invita a bere un’aranciata o a fumare una sigaretta, se fai così si allontana dal gioco. (Rappresentante associazione nazionale di categoria, NO)

Altrove gli operatori di gioco sono formati per fare consulenza ai giocatori: “Stai giocando troppo, vieni di là a fare quattro chiacchiere”, questo non risolve, ma interrompe un po’ la... [compulsione] (Dipendente sala scommesse, TO)

E’ stata sottolineata più volte l’importanza della **collaborazione intersettoriale**, l’utilità di organizzare momenti di confronto. Se i rappresentanti dell’offerta lamentano il fatto che la legge regionale non sia frutto di una concertazione tra le parti, in molti hanno sottolineato come lo stesso focus group sia stato un’importante occasione di riflessione, di apprendimento e di messa in discussione delle proprie posizioni. La concertazione è ritenuta strategica e necessaria per adottare interventi di contrasto del gioco d’azzardo efficaci.

Per riuscire ad agire su un fenomeno ad ampio spettro bisogna fare in modo che tutti gli attori che sono a vario titolo coinvolti lo conoscano, anche da altre sfaccettature. Io oggi ho conosciuto delle cose nuove che non sapevo (...) sicuramente conoscere la materia da più punti di vista (è utile). (...) Perché per la mia esperienza nel settore sociale, il fallimento è quando interviene solo uno e manca un pezzo e questo problema è trasversale, per età, categoria, ceti sociali. (Operatrice sociale, NO)

Bisogna valorizzare il ruolo delle amministrazioni locali, delle ASL e di altri attori, poi occorre arrivare alle scuole superiori e bisogna quindi passare dalla Provincia, dal Provveditorato: occorre una complicità, un intreccio. Va benissimo se ci sono rapporti con i gestori, nessuna preclusione, però occorre darsi da fare, perché altrimenti i livelli di coscienza civica in questo paese sono contenuti e se non si fa niente per rafforzarli, la repressione non è bastevole (Rappresentante associazione di consumatori, NO)

Un altro aspetto che trova il favore di tutti i partecipanti, coerente con quanto espresso nei paragrafi precedenti, è la necessità di una legge-quadro sul tema del gioco d’azzardo, che vada a **uniformare norme regionali e provvedimenti locali**. Un’istanza che nasce anche dal bisogno di sollevare gli amministratori locali dalle responsabilità e dalle pressioni che questo vuoto regolatore a livello centrale ha creato.

Ci sono delle regole, che bisognerebbe fossero un po’ più chiare. Fanno innervosire anche la gente. Lo stesso ognuno può avere le sue ragioni, il fatto che ci sia una differenza nelle leggi regionali, non ha senso, e poi pure la differenza tra comuni, con orari differenti. Ci dovrebbe essere anche un po’ di informazione sul territorio. (Operatore ASL, NO)

Invocare la legislazione nazionale (...) ma poi un sindaco, più la società è piccola, più è soggetto a pressioni, problematiche. Ci sono delle cose che andrebbero assunte a livello più alto. (Associazione di consumatori, NO)

6.5 In sintesi

Durante i focus group i partecipanti hanno espresso una pluralità di visioni del fenomeno e di definizioni del problema, ognuna legata al proprio ruolo e punto di osservazione e all’entità dei propri interessi. Questa pluralità mette in discussione la retorica secondo la quale il gioco d’azzardo causerebbe danno solo a una ristretta minoranza di giocatori patologici. Le categorie a rischio più citate sono giovani e anziani.

Praticamente tutti, gestori inclusi, sono d’accordo sul fatto che, due siano le cause principali dell’impatto negativo del gioco d’azzardo sulle comunità locali, tra di loro intrecciate: la prima è un’espansione esagerata dell’offerta – di cui è responsabile lo Stato – e la concomitante crisi economica, che ha condizionato sia giocatori che gestori.

Secondo l’offerta, abituata ad argomentare in un clima di opinione pubblica ormai avversa al gioco, la norma regionale così come i provvedimenti locali non avrebbero una vera efficacia ma determinerebbero solo uno spostamento: verso altre forme di gioco (lotterie e online sono i più citati), verso altri luoghi (sale dedicate lontane da luoghi sensibili, comuni non soggetti a restrizioni). Tuttavia le loro argomentazioni talvolta si contraddicono evidenziando la presenza di conflitti di interesse anche interni (ad esempio tra sale dedicate e non).

Le soluzioni prospettate per ridurre i rischi e i danni del gioco d’azzardo sono: prevenzione ambientale, informazione e formazione (anche l’offerta è disponibile a formare gli esercenti), concertazione tra tutte le parti sociali. Infine si auspica un intervento legislativo a livello centrale che uniformi le differenze locali.

6. Conclusioni

E’ ormai noto che l’offerta del gioco d’azzardo influenza i consumi: più alta è la densità dell’offerta in un’area o più breve è la distanza dal punto gioco più vicino, più il gioco è considerato accettabile e la partecipazione è elevata (St-Pierre et al. 2014; Sulkunen et al. 2019). Anche secondo gli economisti italiani (Mandolesi e Pelligra, 2018, p. 19) l’azzardo “è uno dei settori dove meglio funziona la cosiddetta “legge di Say” secondo cui l’offerta di un bene o un servizio crea la sua domanda”.

L’analisi delle traiettorie o carriere di gioco (Reith e Dobbie, 2012) spiega in quali modi si esplica questa relazione. Confermando i risultati della ricerca svolta a Napoli (Rolando e Beccaria 2018a; 2018b), anche da questo studio emerge come l’accessibilità al gioco e la moltiplicazione dell’offerta impattino sulle carriere di gioco in vari modi. Ad esempio sono diversi coloro che si sono avvicinati alle macchinette proprio a causa della prossimità, quando queste sono state collocate in locali pubblici già frequentati in precedenza anche come luoghi di ritrovo (tipico è il caso del bar sotto casa). Altri hanno raccontato di avere aumentato il tempo e la spesa dedicati al gioco a seguito dei mutamenti dell’offerta, come nel caso della moltiplicazione delle lotterie istantanee e delle estrazioni, o a seguito del trasferimento in un paese ad alta concentrazione di offerta, dove la diffusione capillare del gioco (con la presenza di luoghi dedicati anche di grandi dimensioni) rende difficile adottare strategie di controllo, perché “il gioco ti casca addosso”.

A conferma degli studi precedenti, la ricerca mette in luce anche il ruolo condizioni socioeconomiche sulle carriere di gioco (Reith e Dobbie, 2012; Rolando e Beccaria 2018a), laddove una condizione lavorativa precaria o lo stato di disoccupazione rappresentano un fattore di rischio. Gli intervistati sono consapevoli, per esperienza, che è più esposto ai rischi e ai danni derivanti dal gioco d’azzardo chi gioca per necessità di denaro: quest’ultima condizione infatti è riconosciuta come specifico fattore di rischio collegato al desiderio di “rifarsi” e al circolo vizioso che porta a perdite sempre più ingenti e a contrarre debiti. Il gioco infatti è spesso un modo per colmare frustrazioni derivanti dalla mancata realizzazione delle proprie aspettative in ambito personale, lavorativo ed economico: un tentativo di riscatto che invece non fa che rendere i poveri più poveri, funzionando così da moltiplicatore delle disuguaglianze sociali (Lang e Omori, 2009; Beckert e Lutter, 2008; Williams et al., 2011).

Purtroppo, come spesso accade anche per le altre dipendenze, è solo quando il problema è ormai conclamato che i giocatori problematici cercano aiuto e, in questo caso, il problema include anche serie difficoltà economiche. Il mancato o tardivo ricorso ai Servizi per le dipendenze da parte dei giocatori è emerso chiaramente dalle interviste individuali quale problema legato non solo alla difficoltà di percepirne il bisogno di aiuto, ma anche allo stigma legato storicamente ai SerD (Beccaria e Rolando, 2013) e a false credenze e scarsa conoscenza degli obiettivi e dei tipi di trattamento offerti.

La parte più originale dello studio perché inedita, cioè l’analisi dell’impatto della Legge regionale 9/2016 dal punto di vista dei diversi attori sociali, mostra un quadro composito e rende conto di un dibattito sociale molto più complesso e articolato di quello rappresentato dai mass media, che spesso tendono a sposare la tesi dell’offerta, secondo la quale la norma si limiterebbe a sortire un effetto di spostamento dei giocatori, verso altri luoghi o altri giochi¹¹.

L’analisi delle carriere di gioco dimostra come i comportamenti a seguito dello spegnimento di gran parte degli apparecchi elettronici, secondo quanto previsto dalla misura che è stata denominata “distanziometro”, sono diversi. Se la norma non sembra avere impattato significativamente sulle abitudini di alcuni giocatori, altri hanno dichiarato di avere notevolmente ridotto la spesa e il tempo dedicati alle slot machine: non a caso le carriere che mostrano una traiettoria discendente si

¹¹ A titolo di esempio si veda “Slot machine giocatori in trasferta”, La Repubblica, 6 luglio 2018

concentrano nell’Alta Valle Susa, area precedentemente caratterizzata da un’elevata concentrazione di apparecchi elettronici. Se la natura qualitativa della ricerca non consente di fare affermazioni sull’efficacia o meno della legge regionale, tuttavia i risultati sono coerenti con i pochi studi internazionali finora realizzati, che hanno dimostrato che una riduzione sostanziale del numero di apparecchi determina dei cambiamenti nelle abitudini dei giocatori, con una diminuzione del tempo e del denaro spesi nel gioco (Delfabbro, 2009; Corporate Research Associates, 2006; South Australian Centre for Economic Studies, 2005).

Inoltre, man mano che gli effetti del gioco d’azzardo diventano visibili a livello di comunità locale, come sta accadendo a livello internazionale, l’opinione pubblica è sempre più negativa nei confronti del gioco d’azzardo (Orford et al., 2009). Così si spiega come anche tra gli stessi giocatori vi siano molti sostenitori della legge regionale, soprattutto in quanto la ritengono utile ad arginare l’aumento del numero dei giocatori e a prevenire i comportamenti a rischio tra i giovani, ma anche a prevenire, in alcuni casi, il passaggio dal gioco occasionale al gioco frequente. C’è infatti una diffusa consapevolezza, tra i giocatori intervistati, che le slot machine rappresentino la forma più pericolosa di gioco d’azzardo, capace più delle altre di suscitare comportamenti compulsivi (Slutske 2006; Clarke et al. 2006) e che una maggiore densità di apparecchi si associ a una maggiore diffusione del gioco problematico (Williams et al. 2012; Abbott, 2006; Storer et al., 2009)

Non altrettanto consapevoli di questo aspetto, che è alla base della *ratio* degli ordinamenti comunali e della legge regionale, risultano essere gli altri attori sociali invitati ai focus group. Mentre i rappresentanti dell’offerta hanno mostrato una certa abilità nell’argomentare le loro ragioni (facendo appello prevalentemente alla presunta inutilità della norma, al principio della libertà di impresa e ai benefici dell’azzardo in termini di occupazione), gli altri soggetti del territorio hanno evidenziato una scarsa conoscenza delle contro-argomentazioni. Nessuno infatti ha sollevato la più semplice delle obiezioni, e cioè che anche nel caso in cui la norma determinasse “solo” uno spostamento dei giocatori su altri tipi di gioco d’azzardo, sulla base delle evidenze scientifiche l’esito sarebbe comunque positivo.

Non solo. Nel corso dei focus group i testimoni privilegiati – sebbene concordi nel ritenere che il gioco d’azzardo abbia un impatto negativo sul benessere delle comunità locali – hanno mostrato una tendenza a riprodurre le retoriche dell’industria del gioco, secondo le quali i problemi riguarderebbero solo una minoranza di giocatori patologici (considerati come una categoria minoritaria, “discreta” e fissa) e i rischi solo alcune categorie (minori, anziani) (Rolando e Scavarda, 2016; 2018).

Tuttavia, sia le interviste ai gestori che i focus group, mettono in evidenza che anche nell’offerta esistono opinioni molto diversificate, che palesano interessi contrastanti: per citare solo un esempio i gestori delle sale da gioco dedicate concordano sul fatto che prima dell’introduzione delle limitazioni temporali e spaziali l’offerta fosse troppo pervasiva e vorrebbero una riduzione delle licenze per garantire il guadagno del loro comparto. Al contrario, i gestori di bar e tabaccherie ritengono che le sale dedicate – e in particolare una concentrazione dell’offerta in spazi fisici limitati – siano molto più pericolose per i giocatori. Le opinioni nei confronti della norma non sono dunque unanimi e vale la pena ricordare che esistono anche gestori di locali che di loro spontanea volontà, prima ancora che fossero introdotte le limitazioni, hanno rimosso le slot machine per i problemi legati a un certo tipo di clientela. A questo proposito, durante i focus group, alcuni rappresentanti di categoria hanno ammesso che chi gestisce certi tipi di gioco dovrebbe avere una formazione specifica e si sono dichiarati disponibili a sostenerne i costi.

Rispetto alle soluzioni prospettate la visione, ampiamente condivisa, è che la sanità non sia e non debba essere l’unico soggetto chiamato a contrastare i rischi e i danni del gioco d’azzardo, ma che sia necessario adottare una strategia concertata, che comprenda interventi di informazione e formazione – peraltro previsti dalla legge regionale – ma anche una limitazione dell’offerta. A

questo proposito spesso è stata richiamata la responsabilità dello Stato, che sul tema dell’azzardo ha perso molta credibilità (Pedroni, 2014).

Bibliografia

Abbott, M. W., Volberg, R. A., Williams, M. M. (1999). *Seven years on: A follow-up study of frequent and problem gamblers living in the community*. Wellington: Department of Internal Affairs.

Abbott, M. W., Williams, M. M., Volberg, R. A. (2004). A prospective study of problem and regular nonproblem gamblers living in the community. *Substance Use & Misuse*, 39(6), 855-884.

ADM (2017). *Libro Blu 2017. Organizzazione, statistiche, attività*. <https://www.adm.gov.it/portale/documents/20182/536133/ADMLibroBlu-2017-v2.pdf/0c4b31c2-46c9-4473-b5a5-b792a32da6ea>

ADM (2016). *Il gioco legale in Italia. Sintesi anni 2006-2016*. <https://www.adm.gov.it/portale/documents/20182/164375/dati+gioco+legale+2006-16.pdf/66aee373-6952-4c14-b25d-0f71e4ed8605>

Beccaria, F., Rolando, S. (2013). Stakeholders’ role in contemporary “substitute drug” prescribing policies in Italy. *Substance use & misuse*, 48(11), 943-953.

Beckert, J., Lutter, M. (2008). The inequality of fair play: Lottery gambling and social stratification in Germany. *European sociological review*, 25(4), 475-488.

Bonfiglioli A. (2014). La normativa italiana in materia di gioco d’azzardo: un commento, in Cipolla (a cura di), *Le implicazioni sociali del gioco d’azzardo. Il caso dell’Emilia Romagna*, Milano: Franco Angeli, pp. 33-43.

Boughton, R., Falenchuk, O. (2007). Vulnerability and comorbidity factors of female problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 23(3), 323-334.

Clarke, D., Tse, S., Abbott, M., Townsend, S., Kingi, P., Manaia, W. (2006). Key indicators of the transition from social to problem gambling. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4(3), 247.

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.

Corporate Research Associates (2006). *Nova Scotia Video Lottery Program Changes Impact Analysis*. Halifax: Nova Scotia Gaming Corporation.

Corrao, S. (2005). *Il focus group*. Milano: Franco Angeli.

Croce, M., Jarre, P. (2017). *Il disturbo da gioco d’azzardo, un problema di salute pubblica*. Cuneo: Pubblidit.

Delfabbro, P. (2009). *Australian Gambling Review* (4th ed.). Adelaide: Independent Gambling Authority.

Etikan, I., Musa, S.A., Alkassim, R.S. (2016). Comparison of Convenience Sampling and Purposive Sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*. 5(1), 1-4.

Fiasco, M. (2010). Breve storia del gioco in Italia: tre epoche per tre strategie, *Narcomafie* 9/10: 22-30.

Fiasco, M. (2011). L’azzardo di Stato sarà la nostra bolla, in AAVV, *Ma a che gioco giochiamo? Il gioco d’azzardo da problema sociale e di dipendenza, a interessi economici, politici e criminali*, Centro Sociale Papa Giovanni XXVIII.

Griffiths, M., Wood, R. T. (2000). Risk factors in adolescence: The case of gambling, videogame playing, and the Internet. *Journal of gambling studies*, 16(2-3), 199-225.

Holdsworth, L., Nuske E., Hing N. (2015). A Grounded Theory of the Influence of Significant Life Events, Psychological co-Morbidities and Related Social Factors on Gambling Involvement. *Int J Ment Health Addiction*, 13: 257-273.

Hodgins, D.C. (2001). Processes of changing gambling behavior. *Addictive behaviors*, 26(1), 121-128.

IRES Piemonte (2018). *Note brevi sul Piemonte. Dieci numeri sul gioco d’azzardo in Piemonte*. <https://www.ires.piemonte.it/>

Istituto Superiore di Sanità (2017). Indagine sulle caratteristiche e sull’operatività dei servizi e delle strutture per il trattamento del disturbo da gioco di azzardo. http://old.iss.it/binary/ogap/cont/Indagine_sulle_caratteristiche_e_sull_operativita_768_.pdf

Jarre, P. (2016). Azzardo: le limitazioni imposte dagli enti locali all’invasione degli apparecchi automatici di gioco. *Medicina delle Dipendenze*, 21, 31-34.

Lang, K. B., Omori, M. (2009). Can demographic variables predict lottery and pari-mutuel losses? An empirical investigation. *Journal of Gambling Studies*, 25(2), 171-183.

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*, 53(1), 52-60.

Lund I. (2009). Gambling behaviour and the prevalence of gambling problems in adult EGM gamblers when EGMs are banned. A natural experiment. *Journal of Gambling Studies*, 25: 215-225.

Mandolesi, G., Pelligra, V. (2018). L’economia della manipolazione e dell’inganno: il settore dell’azzardo in Italia. *Medicina delle Dipendenze*, 30, 16-21.

Meo, A. (2000). *Vite in bilico: sociologia della reazione a eventi spiazzanti*. Napoli: Liguori.

Negri, N. (1993). Le conseguenze dei disagi imprevisti: note sulla costruzione sociale degli eventi nella biografia. *Rassegna Italiana di Sociologia*, 4: 487-514.

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*, 55(1), 71-98.

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., Beccaria, F. (2018a). *Aggio i’ a jucà manun tengo ‘e sorde. Una ricerca sul gioco d’azzardo visto dai Napoletani*. Napoli: Gescio Edizioni.

Rolando, S., Beccaria, F. (2018b). ‘Got to gamble, but I’ve got no money.’ A qualitative analysis of gambling careers in South Italy. *International Gambling Studies*, 1-19.

Rolando, S., Scavarda, A. (2018). Italian Gambling Regulation: Justifications and Counter-Arguments. In Sulkunen, P. et al., *Gambling Policies in European Welfare States*, 37-57. Cham: Palgrave Macmillan.

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 Sciences n. 30, University of Helsinki

Rossow, I., Hansen, M. B. (2016). Gambling and gambling policy in Norway—an exceptional case. *Addiction*, 111(4), 593-598.

Sisti, M., Aimo, N. (2019). Le politiche per la riduzione dell’offerta di gioco d’azzardo in Piemonte. Gli effetti della legge regionale a circa due anni dall’approvazione. Dal fare al dire, 1, 7-15.

Slutske, W. S. (2006). Natural recovery and treatment-seeking in pathological gambling: Results of two US national surveys. *American Journal of Psychiatry*, 163(2), 297-302.

Slutske, W. S. (2007). Longitudinal studies of gambling behavior. In G. Smith, D. C. Hodgins & R. J. Williams (Eds.), *Research and measurement issues in gambling studies*, 127-154. San Francisco, CA: Elsevier,

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.

South Australian Centre for Economic Studies (2005). *Study of the impact of Caps on Electronic Gaming machines: Final Report*. <http://www.justice.vic.gov.au>

Storer, J., Abbott, M., & Stubbs, J. (2009). Access or adaptation? A meta-analysis of surveys of problem gambling prevalence in Australia and New Zealand with respect to concentration of electronic gaming machines. *International Gambling Studies*, 9(3), 225-244.

St-Pierre, R. A., Walker, D. M., Derevensky, J., & Gupta, R. (2014). How availability and accessibility of gambling venues influence problem gambling: A review of the literature. *Gaming Law Review and Economics*, 18(2), 150-172.

Sulkunen, P., Babor, T., Cisneros-Örnberg, J., Egerer, M., Hellman, M., Livingstone, C., Marionneau, V., Nikkinen, J., Orford, J., Room, R., Rossow, I. (2019). *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.

Vasiliadis, S. D., Jackson, A. C., Christensen, D., Francis, K. (2013). Physical accessibility of gaming opportunity and its relationship to gaming involvement and problem gambling: A systematic review. *Journal of Gambling Issues*, (28), 1-46.

Wiebe, J., Single, E., Falkowski-Ham, A. (2003). *Exploring the evolution of problem gambling: A one year follow-up study*. Ontario: Responsible Gambling Council.

Williams, R. J., Belanger, Y. D., Arthur, J. N. (2011). *Gambling in Alberta: History, current status and socioeconomic impacts*. Alberta: Alberta Gaming Research Institute.

Winters, K. C., Stinchfield, R. D., Botzet, A., Slutske, W. S. (2005). Pathways of Youth Gambling Problem Severity. *Psychology of Addictive Behaviors*, 19(1), 104-107.

Zenaro, G. (2006). Gioco d’azzardo e criminalità. Uno studio introduttivo sugli aspetti criminologici e sulle problematiche trattamentali del giocatore d’azzardo patologico in esecuzione di pena. *Rassegna penitenziaria e criminologica*, 10 (3), 79-104.

Ziolkowski, S. (2016). The world count of Gaming Machines. Gaming Technology Association. http://gamingta.com/wp-content/uploads/2016/10/World_Count_of_Gaming_Machines_2015.pdf

Allegato 1

Traccia intervista giocatori

Intervista numero: | _____ | Intervistatore | _____ |

Data: | _____ | Luogo di reclutamento | _____ |

Presentazione dell’intervistatore. Questa ricerca, sul gioco nel nostro territorio, è realizzata dall’ASL TO3 di Collegno e Pinerolo. 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 di “abituale”, rispondere indicativamente almeno una volta alla settimana. Nel caso di persone che giocano solo alle lotterie, cercare di individuare giocatori più assidui)

N.B. Specificare che nell’intervista si useranno i termini “gioco” e “giocare” con riferimento al gioco finalizzato – formalmente o meno – alla vincita di denaro.

Sezione I – Gioco attuale

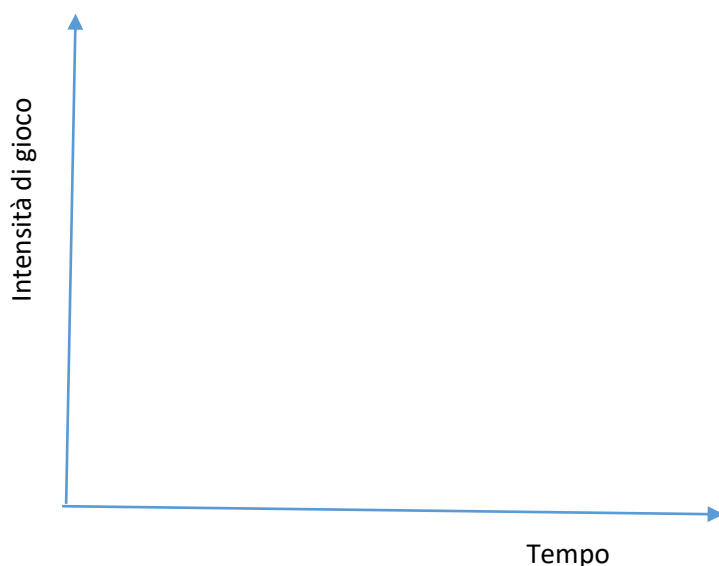
1. Qual è la sua esperienza con il gioco? oppure: A cosa gioca abitualmente? Dove? Con quale frequenza? Per quanto tempo? Quanto? *(Se gioca a più giochi individuare quello preferito ma rilevare anche le abitudini relative agli altri giochi)*
2. Quali sono i motivi principali per cui lei gioca? *(Perché lei gioca?)*
3. Quali sono le sensazioni che prova quando gioca? *(Che cosa 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 disegnerebbe? *(Con una linea crescente, una linea decrescente, una linea stabile o una linea spezzata, con alti e bassi?)*

FORNIRE IL FOGLIO PER LO SCHEMA E FARE ESEMPI GRAFICI SE UTILI



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 indagando cambiamenti di gioco, di spesa, di luogo...)*
- 8.2 Perché sono cambiate? *(Indagare ruolo di: persone significative di riferimento, disponibilità economica, prossimità del luogo di gioco, esperienze di trattamento, perdita di controllo vs. strategie di autocontrollo es. fissare un limite di soldi, compagnia...)*
- 8.3 Sono avvenuti in corrispondenza di eventi significativi della sua vita? *(Lutto, perdita/cambio del lavoro, matrimonio...)*

8. Per chi disegna una carriera stabile

- 8.1 Come mai le sue abitudini non sono variate nel corso del tempo? *(Indagare se presenti le strategie di autocontrollo, – es. fissare un limite di soldi, compagnia...)*

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

10. Hai mai pensato di rivolgerti a un aiuto professionale? Se sì, quale? Se no, perché? *(Indagare ruolo dei servizi di trattamento, ostacoli: es. stigma o altro)*

Sezione III – Cambiamenti normativi

11. Sai che recentemente sono state introdotte leggi e regolamenti comunali finalizzati a limitare il gioco d'azzardo? Cosa ne pensa? *(Se non lo sa, riassumere: “La LR 9/2016 ha ridotto orari e luoghi in cui è possibile giocare alle macchinette, rispettivamente da maggio 2016 e da novembre 2017...”)*

Solo per chi gioca/ha giocato alle slot machine/VLT

12.1 La nuova regolamentazione regionale ha modificato le tue abitudini di gioco? In che modo? (*ad es. cambiamento di gioco, passaggio al gioco online, cambiamento del luogo di gioco frequentato...*)

12.2 E le tue abitudini, più in generale? (ad es. Cosa fai nel tempo liberato dal gioco? Come spendi i soldi risparmiati? ...)

Sezione IV – Dati anagrafici

12. Sesso:

- 1 ☐ Maschio
2 ☐ Femmina

13. Età (anni compiuti) | _____ |

14. Quale è il suo stato civile?

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

15. Ha figli?

- 1 ☐ Sì
2 ☐ No

19. Qual è 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 è la sua posizione attuale?

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

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

22. Dove abita?

Allegato 2

Traccia intervista gestori

Intervista gestori numero: | _____ | Intervistatore | _____ |

Data: | _____ | Luogo | _____ |

Presentazione dell’intervistatore. Questa ricerca, sul gioco nel nostro territorio, è realizzata dall’ASL TO3 di Collegno e Pinerolo. 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).

N.B. Specificare che nell’intervista si useranno i termini “gioco” e “giocare” con riferimento al gioco finalizzato – formalmente o meno – alla vincita di denaro.

Area I – Le pratiche

Focus sui comportamenti quotidiani e sulle routine degli esercenti e sui comportamenti dei giocatori che frequentano il punto vendita.

- 1) Può descrivermi in cosa consiste il suo lavoro: quali sono i suoi compiti e responsabilità rispetto al gioco? (*specificare il/i gioco/chi a seconda che si tratti di una ricevitoria/bar o sala dedicata*)
- 2) Come descriverebbe i giocatori che fanno parte della sua clientela (*provare a descrivere il giocatore “tipo” e diversi tipi: quanto tempo passano nel locale e a giocare, che rapporto hanno con il gestore e con gli altri clienti, quanto spendono nel gioco...*)
- 3) Ci sono dei clienti che disturbano in qualche modo o creano dei problemi? (*Non solo oggi ma anche nel passato in caso di cambiamento*)

SOLO PER I GESTORI DI LUOGHI NON DEDICATI:

- 4) Quanto è rilevante il gioco sul bilancio del suo esercizio? (*indagare anche eventuali cambiamenti nel tempo*)

Area II - Atteggiamenti e opinioni sul gioco

Focus sulle opinioni degli esercenti in relazione al gioco, alla sua evoluzione nel tempo, ai diversi tipi di offerta, ai rischi.

- 5) Lei cosa ne pensa del gioco d’azzardo e della sua evoluzione nel tempo? (*Ampliamento dell’offerta, diversi tipi di gioco, gioco illegale ...*)
- 6) Secondo implica dei rischi? Quali? (*Stimolare racconti specifici, es.: l’ha visto succedere a persone a qualcuno?*)

Area III - Atteggiamenti e opinioni sulla normativa

Focus sulle opinioni degli esercenti in relazione alla normativa.

- 7) Come valuta i regolamenti comunali e regionali introdotti per limitare il gioco? *(Sono utili/giusti? Rappresentano un problema?)*
- 8) Che impatto hanno/hanno avuto sul suo esercizio? *(Indagare a quali restrizioni è stato soggetto l’esercizio e quale è stato impatto economico ma anche “sociale”)*
- 9) E quale impatto ha avuto sulla sua clientela? *(Adattamento agli orari, spostamento su altri tipi di gioco o comportamento, migrazione verso altri luoghi di gioco...)*

Area IV – Dati anagrafici

- | | |
|--|---|
| <p>16. Sesso:</p> <p>1 ☐ Maschio
2 ☐ Femmina</p> <p>17. Età (anni compiuti) _____ </p> <p>19. Qual è la sua posizione?</p> <p>1 ☐ Titolare
2 ☐ Dipendente stabile
3 ☐ Dipendente precario</p> | <p>18. Qual è il suo titolo di studio?</p> <p>1 ☐ Nessuno
2 ☐ Licenza elementare
3 ☐ Diploma media inferiore
4 ☐ Diploma media superiore (3 anni)
5 ☐ Diploma media superiore (5 anni)
6 ☐ Laurea</p> <p>20. Dove abita?</p> <p>_____</p> |
|--|---|

Allegato 3

Traccia focus group

- 1) 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? Diversi tipi di gioco)*
- 2) Pensando al contesto locale, chi sono secondo voi le persone più a rischio di subire conseguenze negative del gioco? *(E quelle meno a rischio?)*
- 3) Secondo la vostra esperienza, la legge regionale 9/2016 (con l’obiettivo di limitare gli orari di utilizzo degli apparecchi di gioco e di introdurre distanze minime da luoghi sensibili) è stata efficace nel ridurre l’utilizzo degli apparecchi da gioco sul territorio? Perché?
- 4) E i regolamenti comunali?
- 5) Come si potrebbero prevenire i problemi legati al gioco? *(Chi ha il mandato e le competenze per intervenire?)*