

**ETICA E SOCIETÀ**



# “Appena vinco smetto!”

*Esperienze del gioco d'azzardo  
al femminile, nel territorio bolognese*

a cura di Ivo Colozzi,  
Carla Landuzzi, Sara Sbaragli

**FrancoAngeli** 

**COLLANA DIRETTA DA IVO COLOZZI**

**COMITATO SCIENTIFICO:** Francesco Botturi, Paolo Cavana, Ivo Colozzi, Pierpaolo Donati, Fiorenzo Facchini, Fabio Ferrucci, Fabio Folgheraiter, Dina Galli, Massimo Gandolfini, Carla Landuzzi, Monica Minelli, Assuntina Morresi, Laura Palazzani, Carmine Petio, Massimo Puglisi, Paola Visconti, Stefano Zamagni

---

**COORDINATORE COMITATO EDITORIALE:** Carla Landuzzi

---

La Fondazione IPSSER (Istituto Petroniano Studi Sociali Emilia Romagna) opera nel campo delle attività formative, culturali e della ricerca, con specifico riferimento alla promozione umana, ai servizi alla persona e alla famiglia e alle problematiche sociali ed economiche facendo specifico riferimento ai principi di solidarietà, sussidiarietà e pluralismo riconosciuti dalla Costituzione italiana. In particolare la Fondazione ha realizzato e promuove studi e ricerche nell'ambito delle scienze antropologiche e delle scienze sociali, con particolare riferimento ai settori delle politiche socio-sanitarie e al servizio sociale, e iniziative di formazione nel settore dei servizi sociali e socio-sanitari, rivolte agli operatori, impegnati a diverso titolo nelle strutture pubbliche, nei servizi delle cooperative sociali, nelle organizzazioni di volontariato. Per dare ulteriore visibilità alle proprie attività di ricerca e formazione ha deciso di creare questa collana che proporrà al pubblico interessato i risultati delle ricerche e delle riflessioni promosse dalla Fondazione. La caratteristica principale di tali pubblicazioni sarà, oltre al taglio programmaticamente interdisciplinare e transdisciplinare, l'attenzione puntuale agli aspetti etici delle questioni trattate e alle loro implicazioni sul sistema culturale del nostro paese, nella consapevolezza dell'importanza di tale sistema nei processi di educazione e formazione delle nuove generazioni.

Dal punto di vista tipologico, saranno ospitati in questa collana: testi di ricerca empirica e intervento sociale; manuali e testi per la didattica; testi di dibattito e divulgazione.

La collana prevede per ciascun testo la valutazione preventiva di almeno due referee anonimi.

---



Il presente volume è pubblicato in open access, ossia il file dell'intero lavoro è liberamente scaricabile dalla piattaforma **FrancoAngeli Open Access** (<http://bit.ly/francoangeli-oa>).

**FrancoAngeli Open Access** è la piattaforma per pubblicare articoli e monografie, rispettando gli standard etici e qualitativi e la messa a disposizione dei contenuti ad accesso aperto. Oltre a garantire il deposito nei maggiori archivi e repository internazionali OA, la sua integrazione con tutto il ricco catalogo di riviste e collane FrancoAngeli massimizza la visibilità, favorisce facilità di ricerca per l'utente e possibilità di impatto per l'autore.

Per saperne di più: [Pubblica con noi](#)

I lettori che desiderano informarsi sui libri e le riviste da noi pubblicati possono consultare il nostro sito Internet: [www.francoangeli.it](http://www.francoangeli.it) e iscriversi nella home page al servizio "[Informatemi](#)" per ricevere via e-mail le segnalazioni delle novità.

# “Appena vinco smetto!”

*Esperienze del gioco d'azzardo  
al femminile, nel territorio bolognese*

a cura di Ivo Colozzi,  
Carla Landuzzi, Sara Sbaragli

**ETICA E SOCIETÀ**

**FrancoAngeli** 

Con il contributo di:



In collaborazione con UOC Dipendenze Patologiche, Azienda Usl di Bologna e Giocatori Anonimi

Progetto grafico di copertina di Elena Pellegrini

Isbn cartaceo 9788835171140  
Isbn e-book 9788835182207

Copyright © 2025 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy.

Pubblicato con licenza Creative Commons  
Attribuzione-Non Commerciale-Non opere derivate 4.0 Internazionale  
(CC-BY-NC-ND 4.0).

Sono riservati i diritti per Text and Data Mining (TDM), AI training e tutte le tecnologie simili.

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore.  
L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni  
della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.it>

# Indice

<b>1. Il gioco d'azzardo delle donne: un percorso di emancipazione femminile?</b> , di <i>Carla Landuzzi</i>	pag.	7
<b>2. Le specificità del gioco d'azzardo al femminile nella letteratura di riferimento</b> , di <i>Sara Sbaragli</i>	»	17
<b>3. Le «carriere di gioco» delle giocatrici: il caso di studio bolognese</b> , di <i>Sara Sbaragli</i>	»	27
<b>4. La risposta al problema del gioco d'azzardo al femminile tra pubblico e privato</b> , di <i>Chiara Persichella</i>	»	63
<b>5. Il gioco d'azzardo e le donne: un percorso di cura</b> , di <i>Chiara Persichella</i>	»	75
<b>6. Postfazione. Stato e gioco d'azzardo: una ambiguità da ridurre</b> , di <i>Ivo Colozzi</i>	»	86
<b>8. Raccolta bibliografica sul gioco d'azzardo al femminile</b> , di <i>Sara Sbaragli</i>	»	99
<b>Appendice documentale</b>	»	107
<b>Bibliografia di riferimento</b>	»	155



# *1. Il gioco d'azzardo delle donne: un percorso di emancipazione femminile?*

di *Carla Landuzzi*

## **1.1. Una storia che viene da lontano**

Ricerche e documenti evidenziano come il gioco d'azzardo non sia nuovo nella storia dell'uomo. Indubbiamente la sua regolamentazione è stata modificata nel corso degli anni a seguito sia di scelte politiche ed economiche, sia di variati scenari culturali.

Inoltre, nel tempo, le società hanno attribuito multiformi significati al gioco d'azzardo: "tentazione" come definito da S. Agostino, proibito o legalizzato.

Esistono tracce che riportano l'avvio del gioco d'azzardo a riti pagani secondo cui le decisioni, anche importanti, venivano affidate all'esito di un gioco, che poteva essere il lancio di un dado, di una moneta o azioni comparabili.

Tale potere divinatorio viene fatto risalire alla credenza, presso gli antichi, che il gioco fosse una creazione degli dei e, quindi, come tale avesse una essenza divina ed anche poteri magici. In ragione di ciò gli venivano attribuiti poteri propiziatori e di previsione del futuro.

Secondo vari autori, questa pratica può provenire da antichi rituali messi in atto dai popoli primitivi al fine di presagire o di forzare la volontà del fato. Progressivamente la funzione di rituale propiziatorio o divinatorio si è attenuata e per certi versi si è trasformata.

Sembra confermato che il gioco più diffuso nell'antichità sia stato il gioco dei dadi, anche se non è certo se l'uso fosse divinatorio o ludico. Al periodo di Nerone e Caligola, fortissimi giocatori di dadi, sembrano risalire alcuni reperti di dadi intenzionalmente appesantiti da un lato che indicano, quindi, già a quell'epoca, la diffusione di un gioco truccato.

Augusto, primo imperatore di Roma, attivò una lotteria pubblica per fare fronte alle spese di ricostruzione della città. Secoli dopo, anche Napoleone



tolse la punibilità ai giochi d'azzardo in quanto costituivano un sistema molto efficace per arricchire le casse dello Stato.

Nel susseguirsi delle trasformazioni e delle politiche relative al gioco d'azzardo, emergono riferimenti storici che ipotizzano come *le donne* non abbiano avuto le stesse possibilità di gioco degli uomini. Nell'antica Roma le donne, diversamente dagli uomini, non potevano giocare in pubblico. Era invece possibile solamente nella festa della Bona Dea, divinità dedicata alle donne.

Nel '700 il gioco in pubblico era ritenuto inappropriato per le signore dell'aristocrazia, tuttavia la *riprovaione sociale* veniva evitata organizzando ritrovi clandestini nelle case private. Con la *Proclamazione contro il vizio* di Giorgio III nel 1792, furono le donne, e non gli uomini, a subire tale divieto.

Alcune eccezioni le troviamo nel vecchio West, dove numerose furono le giocatrici diventate molto note per la capacità di vincere anche ingenti somme di denaro al gioco. È il caso della mitica Poker Alice che spesso vinceva migliaia di dollari a serata. Famose, inoltre, le Faro's Daughters, circolo di aristocratiche inglesi che alla fine del '700 divennero famose per il loro accanimento nel giocare a Faro.

Verso la fine dell'800, in Gran Bretagna, si invitavano le *donne* a scommettere sulle corse dei cavalli, per favorire questa pratica si diffusero molti negozi in cui erano possibili tali scommesse.

Queste sollecitazioni pressanti portarono molte donne a situazioni problematiche per cui arrivarono a vendere oggetti di casa o giochi dei bambini per riuscire a raccogliere denari per le scommesse.

Inoltre, le *donne* hanno cominciato ad avvicinarsi alle macchine da gioco utilizzando quelle messe a loro disposizione per l'intrattenimento, mentre mariti e fidanzati erano occupati in altri tipi di gioco.

Nel 1977 si è svolto il primo World Series of Poker dedicato alle *donne*, che nel corso degli anni ha visto vari incidenti causati proprio dai tentativi di discriminare le giocatrici.

Emergono figure femminili che hanno evidenziato genialità e abilità nel gioco, manifestando anche una forte determinazione nel modificare le regole di un settore centrato, modellato e regolato dagli uomini.

Questi gruppi di giocatrici, da un lato, sono stati stigmatizzati e puniti per il fatto di *essere donne*, dall'altro è stata evidenziata la forza anticonformista e rivoluzionaria protesa a superare i canoni dell'epoca.

Sui casi di gioco femminile viene a sedimentarsi una narrazione di rivendicazione e di legittimizzazione, nella prospettiva della *parità dei diritti* e questo nel mondo del gambling dove le posizioni dirigenziali, all'interno

della complessa industria dell'iGaming, sono in gran parte precluse alle donne.

Indubbiamente, queste trasformazioni hanno condizionato la percezione stessa dei soggetti, anche a causa di un lavoro molto complesso e attento di marketing e di restyling anche tecnologico di questo settore. Non è raro che casinò o sale giochi vengano presentati all'interno di percorsi di intrattenimento o come tappe di vacanze familiari, presentandosi come luoghi di divertimento per tutti. In ragione di ciò la strategia commerciale è finalizzata a inserirsi tra gli aspetti costitutivi dell'amusement.

**1.2. “Forse, passando attraverso tante sensazioni, l'anima non ne è saziata, ma solo irritata e vuole sensazioni ancora e sempre più forti, sino a essere totalmente spossata.” (F. Dostoevskij, *Il giocatore*)**

Si può forse ipotizzare che l'incremento della partecipazione femminile al gioco d'azzardo possa essere analizzato nell'ottica di un percorso di *emancipazione femminile*.

In questa prospettiva la Prever sottolinea come il gambling possa costituire un ulteriore “tabù infranto” dalle donne<sup>1</sup>, evidenziando come le donne impiegherebbero più tempo a oltrepassare la barriera della “trasgressione”, ma quando ciò avviene lo farebbero “in maniera esagerata”<sup>2</sup>.

In tal senso emergono studi e ricerche che sottolineano come la relazione tra donne e azzardo vada analizzata anche alla luce dei cambiamenti delle posizioni sociali di donne e uomini nei contesti di riferimento. Si tratta di processi di cambiamento che incidono e influenzano la complessità dei consumi, ma richiedono anche una attenzione a cosa significa per una giocatrice essere donna, e quale è il ruolo della famiglia e dei familiari nello sviluppo delle difficoltà connesse al gioco come pure nel percorso di recupero.

Dato tendenzialmente costante, nelle biografie delle donne giocatrici intervistate, è la rottura o l'indebolimento di legami familiari e amicali. È emerso con evidenza, anche in una nostra precedente ricerca, come

---

<sup>1</sup> Prever F., Locati, V. 2012. Women who gamble. A group clinic experience through the circus metaphor and other stories 9 th European Conference on Gambling Studies and Policy Issues.

<sup>2</sup> Prever, F., Locati V. (2017), Female Gambling in Italy. A specific Clinical Experience in Gambling Disorders in Women. An international Female Perspective on Treatment and Research (ed.) H. Bowden-Jones, F. Prever. New York, Routledge: 124-140, p. 129.

l'evolversi verso un gioco problematico ed eccessivo sia frequentemente riportabile a contesti affettivi-relazionali<sup>3</sup>.

Gli input verso un gioco eccessivo sembrano proprio attivarsi nelle situazioni di fragilità riportabili tendenzialmente a *criticità nelle reti sociali e nelle forme relazionali*.

Emergono logiche di potere tra generi e dinamiche familiari che condizionano le giocatrici e contestualmente vengono a loro volta condizionate dai comportamenti delle giocatrici stesse.

La rottura degli equilibri interni implica una ridefinizione dei ruoli. Le relazioni disfunzionali portano a ripristinare un ordine e a ricercare soluzioni, anche in termini di un potere costringitivo esercitato dalla rete familiare, soprattutto nella fase di manifestazione del problema.

Come viene anche descritto in altre ricerche, si delineano fughe da situazioni emotivamente stressanti e insoddisfacenti<sup>4</sup>. In tal senso, il gioco può diventare una sorta di anestetico e di supporto, ma nello stesso tempo causa di sensi di colpa e di vergogna, di autocondanna, per aver fallito nella conformità ai propri compiti sociali e familiari.

Tra le giocatrici, diffusa è l'opzione per giochi che richiedono più tempo e dove è possibile una spesa minore, e "dove si sta in compagnia"<sup>5</sup>. Tale riscontro si ha nelle interviste effettuate, in cui si evidenzia, tra l'altro, la ricerca di un nascondimento e di un *diventare invisibile*, ragione per cui si può sottostimare il coinvolgimento femminile nell'azzardo. Paradossalmente, si nota come le donne ricerchino la trasgressione attraverso la via della legalità. Nel tentativo di emanciparsi dal ruolo sociale di *giocatrice irresponsabile*, viene intrapreso il percorso della legalità come per alleggerire il carico moralistico, evitando di esporsi, almeno nelle intenzioni, al mondo della illegalità.

Poiché l'isolamento e la stigmatizzazione sono sensibilmente più severi nei confronti delle giocatrici, rispetto al giocatore, risulta faticosa e difficile la ricerca di aiuto e, soprattutto, costituisce problema il rivolgersi alle strutture di cura istituzionali. Nel caso in cui la giocatrice arrivi ai servizi, si trova

---

<sup>3</sup> Colozzi I., Landuzzi C., Panebianco D. (2017), *Se mi togliete il gioco divento matto*, FrancoAngeli, Milano, p. 77.

<sup>4</sup> Ladd G.T., Petry N.M. (2002). Disordered gambling among university-based medical and dental patients: A focus on Internet gambling. *Psychology of Addictive Behaviors*, 16(1), 76-79; Boughton R., Brewster J.M. (2002). *Voices of women who gamble in Ontario: A survey of women's gambling, barriers to treatment and treatment service needs*. Toronto: Ontario Ministry of Health and Long Term Care.

<sup>5</sup> Brown S., Coventry L. (1997), *Queen of Hearts: the Needs of Women with Gambling Problems*, Financial & Consumer Rights Council, Melbourne; Trevorrow K., Moore S. (1998). *The association between loneliness, social isolation and women's electronic gaming machine gambling*, «Journal of Gambling Studies», 14(3), 263-284.

a dover affrontare la compresenza con una maggioranza di giocatori, situazione che può rendere più complesso il narrarsi e il manifestare situazioni di sofferenze intime e private. Si può ipotizzare che la carenza di setting adeguati e di percorsi specifici possano contribuire a non dare risposte mirate alle situazioni delle giocatrici e a non intercettare una domanda di aiuto.

### **1.3. “Quando perdi il controllo, non ne puoi fare a meno: la tua mente è lì” (Una giocatrice)**

Le dinamiche che intercorrono tra la potente industria dell’azzardo e il genere femminile vanno anche considerate in riferimento alle operazioni di targeting intraprese da tempo per attrarre sempre più soggetti colpendoli nei loro aspetti identitari.

Ne consegue il mercato del phishing, finalizzato a sfruttare economicamente le debolezze dei soggetti vulnerabili. Il mercato dell’azzardo, diversamente dall’economia civile, sfrutta, secondo i propri fini, desideri e vulnerabilità, distruggendo relazioni sociali. Tuttavia occorre considerare che i legami sociali costituiscono una forma di capitale su cui i sistemi sociali, ed anche economici, prosperano, quindi, spezzando tali legami, la ricchezza distrugge il valore. In ragione di ciò, la diffusione dell’azzardo, pur movimentando moltissimo denaro, rappresenta, anche dal punto di vista economico, un pessimo affare, in quanto quel denaro viene dirottato verso attività improduttive e nocive<sup>6</sup>.

Tale logica paradossale induce la perdita di libertà sull’agire mantenendo la capacità di intendere, ma perdendo quella di volere, che sono caratteristiche del giocatore d’azzardo eccessivo. Tuttavia, non si può imputare a costoro che “se la sono andati a cercare”, quando si assiste a un vero e proprio bombardamento promozionale e incentivante di tali giochi, in un contesto

---

<sup>6</sup> Come sottolinea la Consulta Nazionale Antiusura, la raccolta riferita al periodo 1 gennaio-31 luglio 2024 ammonta a 90 miliardi di euro. In proiezione, dunque, quest’anno si andrà molto sopra gli oltre 147 miliardi di euro raccolti lo scorso anno, che già erano un record assoluto. Va ricordato che tra il 2004 e il 2023 la raccolta complessiva nel settore azzardo è stata di circa 1.617 miliardi di euro, un valore che è pressoché pari al valore del Pil italiano del 2021. Numeri impressionanti, che ancora una volta confermano la gravità di un fenomeno che non conosce crisi, producendo danni e distorsioni – di carattere sanitario, sociale ed economico – ingenti per il paese, i cittadini, le famiglie. Per comprendere meglio la questione, rammentiamo che nel corso del 2023 l’ammontare dei soldi impegnati dagli italiani per l’acquisto di beni di largo consumo (cibo, prodotti per l’igiene, ecc.) è stata di 134 miliardi di euro (fonte Barometro dei consumi di NIQ).

sociale additivo che ti invita al consumo di azzardo e a non esitare a “vincere facile”<sup>7</sup>.

Da un lato, sempre più è possibile incontrare il gioco d’azzardo al di fuori dei contesti abitualmente ad esso deputati. Dall’altro lato, i nuovi giochi hanno spiccate prerogative di addittività, in quanto, come abbiamo già sottolineato, sono sempre più veloci, solitari, semplificati e a bassa soglia di accesso. A tale diffusione si aggiungono sofisticati messaggi pubblicitari in grado di intercettare le nostre passioni, le nostre paure, i nostri desideri.

Poiché l’obiettivo è conoscere il profilo dell’utente per ricostruire la sua mappa dei desideri, sono state create sofisticate tecnologie che, appunto, riescono ad attivare modalità intrusive e varchi di vulnerabilità per intercettare le opzioni e le propensioni del soggetto.

Oltre una variazione quantitativa del fenomeno che, nonostante difficoltà metodologiche di misurazione, costituisce un dato importante, vorremmo sottolineare come, nel giro di poco tempo, si sia innescato anche un processo di cambiamento qualitativo mirato a catturare sempre più la popolazione femminile. Non si tratta, però, di una intensificazione del vecchio azzardo, ma di una qualità nuova prepotentemente intrusiva, sia nelle nuove reti, sia nelle tecnologie; in ragione di ciò si afferma una potenza espansiva e di rete senza precedenti. Si tratta di un azzardo di massa con forti supporti tecnologici e complessivamente orientato al controllo integrale delle donne con strategie persuasive mirate sulle dinamiche che caratterizzano la partecipazione femminile ai giochi d’azzardo.

Nei primi anni ‘70, negli Stati Uniti, i Giocatori Anonimi hanno registrato alle loro riunioni una presenza di *donne* pari a un quintuplo di quelle degli uomini.

Il rafforzarsi di criticità sociali, motivo di ansia per la persona, sollecita il passaggio dalla realtà al mondo magico e irreali del gioco, dove tutto “si può aggiustare”<sup>8</sup>. Se, da un lato, il contesto socioeconomico mette in crisi dei diritti (alla pensione, al lavoro, alla casa...), dall’altro, vengono costruiti giochi sempre più appetibili, accessibili e additivi che danno l’illusione di restituirci tali diritti o, per lo meno, di compensarli.

Non è più il soggetto che va a cercare deliberatamente il gioco, ma è il gioco che “ci viene a cercare” (come ha descritto con grande lucidità una

---

<sup>7</sup> Nel 2023 sono stati venduti più di 4000 “Gratta e vinci” al minuto, 24 ore su 24 (Consulta Nazionale Antiusura).

<sup>8</sup> Croce M. (2001), Vizio, malattia o business? Storia dei paradigmi sul gioco d’azzardo, in (a cura di) M. Croce, R. Zerbetto, *Il gioco & l’azzardo*, FrancoAngeli, Milano: 55-75; Croce M. (2003), Le difficoltà nel riconoscere e trattare le dipendenze non da sostanze, *Personalità/Dipendenze*, vol.9 Fascicolo 1, Giugno, pp.43-53.

giocatrice intervistata nel corso della ricerca), sollecitandoci nei nostri momenti di debolezza, giocando sulle nostre passioni e sui nostri desideri.

Emerge un nuovo individuo *sognante e desiderante*.

È questa massa di soggetti, con sempre meno consapevolezza, che viene “uncinata” dal messaggio pubblicitario e costruita per l’addiction.

L’obiettivo è *uncinare*, fidelizzare la persona, anticipando progressivamente l’età dell’aggancio, ideando spot che utilizzano simboli e linguaggi tipici delle varie categorie di persone e sempre più insistentemente agganciano le donne, le adolescenti, le bambine.

Con una diffusione sempre più capillare, l’azzardo si afferma come vera e propria attività industriale, organizzata e finalizzata a produrre multiformi segmenti di gioco ritagliati su ben precisi target femminili. L’hook model serve appositamente per “uncinare” la consumatrice, con modalità attrattive personalizzate costruite sui suoi desideri, le sue fragilità, le sue relazioni.

#### **1.4. “Mi ricordo nettamente che d’un tratto fui davvero invaso, senza che il mio amor proprio fosse minimamente provocato, da una tremenda sete di rischiare” (F. Dostoevskij, *Il giocatore*)**

Si viene a delineare una narrazione di *legittimizzazione dell’azzardo*, recuperando anche la dimensione storica. E questo in quanto nel corso dei secoli nessun provvedimento sia riuscito a fermare o a controllare la propensione al gioco d’azzardo e a mantenere le giocatrici nel nascondimento.

La necessità e l’urgenza di *sfidare la sorte* costituiscono un fenomeno antico connaturato nell’essere umano, da alcuni punti di vista diventa una propensione incontrollabile e diventa un dato di fatto.

L’operazione di legittimizzazione, condivisa anche dall’industria del gambling, si impianta su una tensione secolare verso il rischio che corrisponde ad una *necessità* di sfidare la sorte. Il passo, quindi, è breve.

Tale approccio è sotteso ad alcuni studi sul tema che legittimano il gioco d’azzardo presentandolo, quindi, come *dinamica intrinseca* all’essere umano. In ragione di ciò diventa incontrastabile e diventa impossibile controllarlo anche nella diversità di genere.

Una progressiva legalizzazione e legittimizzazione, da parte anche dello Stato, ha portato a incrementi indicibili dell’industria del gioco d’azzardo che sta coinvolgendo settori e segmenti di popolazione sempre più mirati, come viene sostenuto da Ivo Colozzi nel presente volume.

In questa strategia di sollecitazione all’azzardo si pone molta attenzione alla riservatezza e alla privacy che risultano caratteristiche attrattive e

apprezzate dalle giocatrici, soprattutto in riferimento alle postazioni e alle location dei giochi.

I giochi d'azzardo e le sale da gioco hanno attivato uno straordinario e insuperabile processo di destabilizzazione della realtà sociale e territoriale che si depaupera e si degrada quando una nuova sala giochi diventa, appunto, uno dei principali centri di aggregazione per gli abitanti di un quartiere o di una periferia.

Se fino agli anni '80 e '90 il fenomeno poteva essere considerato ai margini della vita sociale, ossia era relegato in luoghi dedicati o in case private, ora occupa e disegna stabilmente anche la vita urbana.

La presenza invasiva di postazioni e di multiformi offerte di lotterie e simili, ha condizionato fortemente il profilo della nostra quotidianità e dello stesso skyline urbano, che ne risulta profondamente condizionato.

Si diffondono i negozi di "compro oro", si aprono sale per il gioco d'azzardo e le scommesse, come pure gli uffici delle finanziarie che promettono tassi di interesse vantaggiosi sui prestiti effettuati.

Una presenza sempre più pervasiva che ha contribuito a innalzare i livelli di legittimizzazione.

Sul territorio, prendono forma queste *oasi felici* del gioco, queste radure spazio-temporali del mondo irreal del gioco, la cui irrealtà è prodotta, paradossalmente, però con mezzi reali.

Tali andamenti hanno portato, da un lato, ad un *allentamento dello stigma*, soprattutto per le giocatrici, e, dall'altro, si è avviato un processo di *normalizzazione* dell'offerta del gioco d'azzardo<sup>9</sup>.

Nel passato, c'era una *visibilità sociale* del gioco, era confinato in luoghi dedicati e si richiedeva un riconoscimento del soggetto, anche con l'esibizione di un documento, ora, per certi aspetti è *invisibile*.

Dal punto di vista della accessibilità sono avvenute importanti modifiche, se nel passato l'accesso poteva essere riservato e chiuso per certe professioni, tale carattere si è decisamente trasformato, arrivando ad una *totale accessibilità*. L'azzardo, quindi, ha spezzato i confini spazio-temporali ed è diventato totalmente pervasivo, inghiottendo gruppi di popolazione un tempo poco o per nulla coinvolti.

---

<sup>9</sup> Cosgrave J.F. (2010), *Embedded Addiction: The Social Production of Gambling Knowledge and the Development of Gambling Markets*, «Canadian Journal of Sociology/Cahiers Canadiens de Sociologie», 35 (1), 113-133.

**1.5. “... non solo avete rinunciato alla vita, agli interessi vostri e a quelli sociali, [...] non solo avete rinunciato a ogni altro scopo, tranne quello di vincere al gioco: avete rinunciato persino ai vostri ricordi” (F. Dostoevskij, *Il giocatore*)**

Gli esiti della ricerca condotta anni fa sul territorio bolognese<sup>10</sup> avevano già evidenziato specifiche peculiarità nell’approccio femminile al gioco. L’ipotesi, quindi, di una relazione tra genere femminile e industria dell’azzardo sostiene quell’operazione di targeting che, da tempo, è stata intrapresa per attrarre e raccogliere sempre più donne giocatrici, come si evince anche nei capitoli del presente volume.

Pur analizzando il gioco d’azzardo in una prospettiva di genere rivolta al maschile e al femminile, si può correre il rischio di indebolire o non scorgere significative sfumature che possono mettere in contatto l’esperienza di gioco femminile con quella maschile. L’eccessiva e esclusiva concentrazione sulle diversità può portare indubbiamente a vantaggiose acquisizioni di informazioni, ma può rischiare di notare confusamente alcuni comuni denominatori che devono essere evidenziati per comprendere la complementarità e l’intersecazione delle parti in gioco.

In tal senso Natasha Dow Schüll<sup>11</sup> sottolinea come nessuna politica proibizionista potrebbe, in esclusiva, affrontare e controllare un problema ormai sociale. Sono opportuni nuovi strumenti e una analisi anche dei meccanismi e dei dispositivi culturali e architettonici che sorreggono tale dipendenza.

La motivazione principale che emerge dalle interviste nel presente volume non è tanto o solo vincere soldi. Infatti il gioco d’azzardo è afinalistico, nessuna giocatrice è in grado di investire in modo costruttivo il denaro vinto al gioco. L’unico investimento possibile è la continuità del gioco. In ragione di ciò l’obiettivo principale è la massimizzazione delle possibilità tecnologiche dell’apparecchio. Per cui nella preparazione dei software l’attenzione è rivolta, soprattutto, da un lato, al tempo necessario per ogni giocata e, dall’altro, ai soldi che la giocatrice spende, mirando, nel perfezionamento continuo dei software, alla riduzione dei tempi tra un gioco e l’altro.

Poiché vincere o perdere non ha un significato determinante, l’obiettivo del business dell’azzardo è che il gioco non finisca mai. Per cui occorre

---

<sup>10</sup> Colozzi I., Landuzzi C., Panebianco D. (2017), op. cit.

<sup>11</sup> Schüll N.D. (2012), *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*, Princeton University Press, Princeton and Oxford.



evitare tutto ciò che può frenare il gioco o che può annoiare le giocatrici. L'obiettivo del sistema gioco viene così raggiunto<sup>12</sup>.

Si innesca un percorso di perdita di spazi relazionali, di possibilità di lavoro, di studio che porta a riorganizzare obiettivi sempre più a breve termine, che sono sempre meno compatibili con le fratture della propria rete sociale o con le perdite sul piano finanziario.

L'obiettivo nel gioco d'azzardo diventa la sospensione del tempo sociale e l'evitamento della quotidianità, percepita come vuota e noiosa.

La costruzione di questa "comfort zone" avviene in un rapporto fusionale con la macchina, una sorta di nirvana, un tempo vuoto che annulla la realtà, ma anche il proprio corpo. Tutto è ricondotto a pochi gesti, a un susseguirsi di combinazioni che creano una "bolla" che dà un senso di pienezza, di felicità.

Gli architetti ed équipes di professionisti sono i maggiori interpreti di questo spazio alienato, progettato fin nei minimi particolari per facilitare la fusionalità tra umano e macchina<sup>13</sup>.

La tendenza dominante di questo settore, che non conosce crisi, è puntare sulla innovazione.

Si investe in ricerca e sviluppo al fine di fidelizzare il consumatore-utente, per elaborare profili individuali sempre più sartoriali e per promuovere modalità sempre più semplificate di pagamento.

L'obiettivo è promettere felicità e possibilità di sperimentare desideri senza un percorso di costruzione di essi. Si costruiscono, quindi, gabbie e prigioni cognitive.

Si ha quindi una ricollocazione degli spazi e dei confini, che la tecnologia rende sempre più instabili, fino alla estrema riduzione di tutto al *luogo* del gioco d'azzardo, al *giocare*.

---

<sup>12</sup> Si ipotizza che a fine 2024 i miliardi di euro giocati si attesterebbero attorno ai 160, un incremento dell'8,8 % rispetto all'anno precedente

<sup>13</sup> Colozzi I., Landuzzi C., Panebianco D., op. cit.

## 2. *Le specificità del gioco d'azzardo al femminile nella letteratura di riferimento*

di Sara Sbaragli

### 2.1. Le differenze di genere nel gioco d'azzardo

Le evidenze scientifiche mostrano che le donne giocano meno degli uomini, seppur vanno avvicinandosi all'incidenza maschile e giocano in gran parte per fuga, iniziano le attività di gioco più tardi nel percorso di vita e preferiscono forme di gioco d'azzardo come le lotterie, il bingo e le slot machines rispetto agli uomini che prediligono i giochi basati sull'abilità, come le scommesse e il poker (Girone *et al.*, 2024; Galetti *et al.*, 2023; Prever *et al.*, 2022; Althaus *et al.*, 2021; GASP, 2020).

La ricerca suggerisce anche che le donne hanno una carriera di gioco più veloce e “patogena” e che cercano aiuto più velocemente rispetto agli uomini (Kairouz *et al.*, 2023; Prever *et al.*, 2022; Bellio, 2021).

A tal proposito, gli studi evidenziano che le donne scommettitrici problematiche preferiscono le slot e che giocano per ridurre la noia, sfuggire alla responsabilità e alleviare la solitudine piuttosto che per eccitazione, guadagno finanziario o piacere (McCarthy *et al.*, 2023; Díaz *et al.*, 2023; Prever *et al.*, 2022; Lelonek-Kuleta, 2022a).

Invece, uno studio di Potenza *et al.* (2001) verifica, più nello specifico, che: a) le donne hanno maggiori probabilità di utilizzare il gioco d'azzardo come mezzo per sfuggire a problemi angoscianti, mentre gli uomini tendono a giocare per il brivido dell'assunzione di rischi competitivi per grandi puntate; (b) le donne hanno maggiori probabilità di sviluppare problemi di gioco con le slot machine o il bingo, mentre gli uomini segnalano problemi con il blackjack o il poker; e (c) che gli uomini hanno maggiori probabilità di sviluppare anche una dipendenza da sostanza o di ricevere un arresto per attività illegali correlate al gioco d'azzardo, mentre le donne hanno maggiori probabilità di ricevere un trattamento di salute mentale non correlato al gioco d'azzardo.

La ricerca sostiene che le donne generalmente evitano i giochi che coinvolgono l'abilità, suggerendo che la mancanza di tecnica e di conoscenza specifica dei giochi può influenzare le loro preferenze (Galetti *et al.*, 2023; Althaus *et al.*, 2021).

Alcuni studi verificano che i ruoli e le aspettative di genere, comprese le attività di gioco nei più giovani di entrambi i generi, si esplicano fin dall'infanzia (Macía *et al.*, 2023a; Díaz *et al.*, 2023). Ciò presuppone che i ruoli e le aspettative di genere e quindi le preferenze di gioco siano relativamente fisse.

Altre ricerche hanno, invece, identificato modelli mutevoli nei giochi d'azzardo delle donne, con prodotti preferenziali delle donne più giovani che si spostano e/o si diversificano verso forme di gioco basate sull'abilità (McCarthy *et al.*, 2018).

Ad esempio, studi di prevalenza meno recenti hanno verificato un aumento significativo delle donne che scommettono sulle corse ai cavalli. Talvolta, le preferenze di gioco delle donne si espandono su una gamma di prodotti differenziati. Ad esempio, mentre le donne più anziane scommettono prevalentemente sulle video-slot, le giovani giocatrici puntano sulle scommesse sportive, sulle corse ai cavalli e su altri sport (ivi).

Questo contraddice le ricerche più recenti che hanno affermato che le donne hanno un interesse limitato per i prodotti basati sulle competenze (Macía *et al.*, 2023a; Díaz *et al.*, 2023). I ricercatori hanno ipotizzato che questi cambiamenti sono probabilmente dovuti a più fattori socio-culturali e ambientali, come l'industria del marketing di gioco, che incidono positivamente sui comportamenti ludici (ivi).

## **2.2. I fattori di rischio per la popolazione femminile**

La ricerca ha evidenziato una gamma di fattori contestuali che incidono sulle scelte di gioco delle donne (Johannessen *et al.*, 2024; Galetti *et al.*, 2023; Prever *et al.*, 2022; Althaus *et al.*, 2021).

Prioritariamente, “la noia” e “la solitudine” sono fattori motivanti significativi per le attività di gioco al femminile – lo stesso non è stato riscontrato per gli uomini – (McCarthy *et al.*, 2023; Lelonek-Kuleta, 2022a; McCormack *et al.*, 2014), inoltre, il gioco d'azzardo è utilizzato come “meccanismo di coping” per affrontare l'ansia e lo stress (Stanmyre *et al.*, 2021; McCormack *et al.*, 2014).

Altri studi hanno sottolineato “il ruolo dei pari” nel motivare il comportamento di gioco. In particolare le giovani donne si impegnano nel gioco

d'azzardo con i propri pari come parte dei loro rituali sociali e suggerendo che potrebbe esserci una certa accettazione socio-culturale associata a questa attività per alcune di esse (Stanmyre *et al.*, 2021; Huggett *et al.*, 2021; McCarthy, 2018).

I fattori individuali che sono stati individuati come direttamente correlati allo sviluppo del gioco problematico sono associati all'età e al genere e includono: la socializzazione di genere intorno al caregiving; la povertà; le perdite multiple; l'isolamento sociale; i problemi di salute fisica e mentale, compresi i deficit cognitivi; la mancanza di alternative per il tempo libero e problemi di abuso o violenza. Invece, i fattori sociali che possono aumentare il rischio di problemi legati al gioco sono le strategie di marketing dell'industria del gioco d'azzardo dirette alle donne, tra cui la pubblicità e il design delle video slot<sup>1</sup>.

Per le donne più anziane i fattori di rischio includono quelli “biologici” (es. stato di salute), “psicologici” (es. depressione e ansia associate a cattive condizioni di salute); una “storia di perdite”, abbandoni, traumi o “abuso”; “disturbi concomitanti” (come l'abuso di sostanze) e “socio-economici” (ad es. povertà, stress concomitanti associati all'età e al genere, comprese le aspettative di ruolo; mancanza di alternative sicure per il tempo libero e le strategie dell'industria del gioco d'azzardo che si rivolgono alla popolazione femminile anziana, incluso il design delle video slot)<sup>2</sup>.

Breen e Zimmerman (2002) hanno scoperto che i fattori legati alla struttura delle slot machines hanno più a che fare con la rapida insorgenza del gioco problematico rispetto a fattori intrapersonali come il genere e disturbi di comorbidità.

Diversi fattori legati all'età possono anche aumentare il rischio di sviluppo di gioco problematico nelle più anziane. McNeilly e Burke, già nel 2002, identifica alcuni dei cambiamenti che fanno parte dell'invecchiamento come fattori che possono contribuire ai comportamenti di gioco come la solitudine (perdita del partner, membri della famiglia o amici speciali), il pensionamento (perdita di autostima/autostima, problemi di sicurezza finanziaria,

---

<sup>1</sup> Sono riportate di seguito le specifiche ricerche sul merito. Fra queste si suggerisce: Hing N., Russell A., Tolchard B., Nower L. (2016), *Risk factors for gambling problems: An analysis by gender*, «Journal of gambling studies», 32: 511-534; Dowling N.A., Oldenhof E. (2017), “Gender differences in risk and protective factors for problem gambling”, in Bowden-Jones H., Prever F. (a cura di), *Gambling disorders in women: an international female perspective*, Routledge, London.

<sup>2</sup> Anche in questo caso le afferenti ricerche sono riportate a seguire. Fra queste si mette in evidenza: Lelonek-Kuleta B. (2022), *Gambling motivation model for older women addicted and not addicted to gambling—a qualitative study*, «Aging & Mental Health», 26(3): 639-649.

isolamento), la dislocazione (un trasferimento da un ambiente familiare) e l'ansia per i cambiamenti nella salute di sé o della persona congiunta.

McNeilly e Burke (2002) sottolineano anche l'importanza di considerare che le perdite cognitive possono contribuire al problema del gioco, come i danni legati all'età non rilevati/non diagnosticati alla corteccia prefrontale (o demenza del lobo frontale) che possono causare scarse decisioni nei più anziani o altri sottili disturbi cognitivi come il morbo di Alzheimer.

La ricerca suggerisce anche che esiste una correlazione tra lo sviluppo di comportamenti di gioco problematico e i trattamenti farmacologici per la malattia di Parkinson (levodopa e agonisti della dopamina), che si sviluppa più spesso dopo i 65 anni (Mantovani *et al.*, 2023; Lu *et al.*, 2006).

Altri fattori che possono contribuire alle attività di gioco nelle donne anziane includono: l'isolamento, la noia e una precedente diagnosi di salute mentale; vivere con un reddito fisso e far fronte a perdite multiple (McCarthy *et al.*, 2023; Lelonek-Kuleta, 2022a); l'azzardo come mezzo per sfuggire o risolvere problemi (Lee *et al.*, 2024; Macía *et al.*, 2023a; b); abusi domestici sia fisici, sessuali che emotivi e episodi di alienazione ed emarginazione particolarmente acuti (es. effetti combinati di ageismo e sessismo) (Hing *et al.*, 2022; 2023a; b; 2024; Gartner *et al.*, 2022). Anche i "fattori culturali ed etnici", così come può essere lo stress legato all'immigrazione, sembrano svolgere un ruolo nello sviluppo dei problemi di gioco nelle donne (Volberg, 2003a).

Altre, invece, possono aver vissuto sfide traumatiche. Le storie comuni riguardano la perdita di un genitore in tenera età, l'alcolismo o l'abbandono da parte di uno o entrambi i genitori, un'infanzia stata spesso traumatica e anche segnata dall'abuso di sostanze da parte dei genitori, da problemi di gioco, malattie mentali o guerre. Le donne con problemi di gioco spesso hanno una storia familiare o personale di traumi e abusi (Monson *et al.*, 2023; Bristow *et al.*, 2022; Russell *et al.*, 2022).

Gli studi verificano che l'"abuso nell'infanzia" è un fattore con alta incidenza fra le giocatrici problematiche (Estévez *et al.*, 2023; Bristow *et al.*, 2022).

In genere, le donne più anziane non parlano facilmente di questi problemi perché temono di essere giudicate, non vogliono gravare sulla famiglia o sugli amici, provano disagio emotivo per i ricordi dolorosi e sono incerte sul valore della condivisione delle informazioni (Hing *et al.*, 2022; 2023a; b; 2024; Suomi *et al.*, 2019).

Inoltre, le giocatrici sposate o congiunte si trovano spesso in relazioni difficili e i loro matrimoni sono complicati dalla dipendenza da sostanza del coniuge, da malattie mentali, da infedeltà o assenze, rabbia e *violenza* (ivi).

Si specifica che la ricerca, seppur scarsa sul merito, mette in evidenza che molte scommettitrici subiscono *abusi* all'interno del nucleo familiare. È stato verificato che una rilevante maggioranza delle giocatrici sposate ha *mariti fisicamente violenti*. Sono anche spesso presenti compagni sia “donnaioli” che “maniaci” del lavoro (ivi).

Anche le giocatrici più anziane spesso riferiscono di aver avuto un marito assente a causa del lavoro fuori città, che soffriva di alcolismo o in cattive condizioni di salute, oppure un coniuge dispotico e *abusante* (ivi).

Gli studi collegano lo sviluppo del gioco problematico femminile riferito al ruolo di genere nella società e, nello specifico, alle “aspettative di cura”. Si stima infatti che l'80% dei caregiver siano donne, indipendentemente dal fatto che l'assistenza sia fornita in istituti o a domicilio. Così, le donne possono avvertire un accresciuto bisogno di fuga dai fardelli dell'assistenza di nipoti, figli adulti, coniugi e genitori. Le giocatrici possono anche essere eccessivamente coinvolte nel lavoro di comunità. L'azzardo permette di sfuggire alle infinite richieste di aiuto senza doversi affermare in modo diretto. Lo studio sostiene che il desiderio di una tale fuga è sintomatico delle ansie e delle tensioni irrisolte che circondano il luogo di cura nella nostra società sempre più individualista (Malkin & Stacey, 2024; Kairouz *et al.*, 2023).

Un'altra costante nel percorso di vita delle donne più anziane che ricevono aiuto per problemi di gioco è il senso di “eccessiva responsabilità”. Questo sentire è stato collegato alla socializzazione femminile. Molte giocatrici trascurano i propri bisogni e si sentono in colpa per aver preso del tempo nella cura di sé stesse (ivi).

Altre iniziano a giocare per ridurre l'isolamento sociale, tuttavia, man mano che il problema progredisce, la maggior parte delle donne giocano e sono sempre più sole. Paradossalmente, i comportamenti di gioco possono iniziare come un modo per affermare bisogni di autonomia, ma alla fine comportano una maggiore perdita di sé (ivi).

Oppure, le giocatrici possono soffrire di “depressione e ansia”, sebbene non sia sempre chiaro negli studi se i sintomi della depressione e dell'ansia precedano o siano una conseguenza delle attività di gioco (Cudo *et al.*, 2024; Huțul *et al.*, 2023; Estévez *et al.*, 2023).

Esse hanno anche a che fare con altre condotte patologiche come l'anoressia o la bulimia, l'eccesso di cibo e lo shopping compulsivo (Crestani *et al.*, 2023; Farstad *et al.*, 2021; Mestre-Bach *et al.*, 2023; Somma *et al.*, 2023).

Invece, le giocatrici hanno meno probabilità degli uomini di sviluppare dipendenza da sostanza ma riportano un uso più frequente di psicofarmaci rispetto ai giocatori (Yakovenko & Hodgins, 2018).

Ed ancora, molte giocatrici descrivono il gioco d'azzardo come una strategia di "fuga" da stati emotivi spiacevoli. Spesso, le slot sono descritte come un "anestetico" che "ipnotizza" e crea uno "stato dissociativo" (Prever *et al.*, 2022; Stanmyre *et al.*, 2021; Althaus *et al.*, 2021).

Di fatto, esse cercano un modo per intorpidire le emozioni, chiudere fuori il mondo e orchestrare un time-out che sia percepito come socialmente accettabile. Il gioco d'azzardo offre alle donne una via di fuga dagli stress situazionali in un ambiente sicuro e amichevole (ivi).

Si consideri, inoltre, che i progressi tecnologici e una progressiva liberalizzazione nella regolamentazione dei giochi d'azzardo ha reso il gioco d'azzardo più accessibile e disponibile come mai prima d'ora. Questa accessibilità ha portato ad un aumento della platea delle giocatrici (Bowden-Jones & Prever, 2021).

Altresì, le piattaforme online più recenti rimuovono parte dello stigma derivato dalla frequentazione dei luoghi di gioco (Wang, 2018).

Shaffer *et al.* (2002) hanno inoltre notato che potrebbero esserci popolazioni specifiche che sviluppano problemi di gioco e hanno esigenze di trattamento distinte a causa dell'influenza della cultura, del sesso, dell'età o dello stato socio-economico.

Altri ricercatori sostengono che l'età e il sesso, così come il reddito, la salute e l'etnia, costituiscono tutti fattori di rischio per il gioco problematico (Volberg, 2003a; b; Petry, 2002; Korn, 2002).

### **2.3. Le conseguenze del gioco problematico**

Le donne che sperimentano il gioco problematico hanno maggiori probabilità rispetto agli uomini di segnalare comorbidità con ansia e depressione (Cudo *et al.*, 2024; Estévez *et al.*, 2023). Fra le donne giocatrici vi è una maggior incidenza di disturbi di personalità (Aonso-Diego *et al.*, 2024; Sankaranarayanan *et al.*, 2024), problemi alcol correlati (Leino *et al.*, 2023), maggiore disagio psicologico (Estévez *et al.*, 2023; Miles *et al.*, 2023) ed è più probabile che abbiano sperimentato un abuso durante l'infanzia (Monson *et al.*, 2023; Bristow *et al.*, 2022). Queste evidenze empiriche indicano che le carriere di gioco al femminile sono spesso parte di una complessa integrazione con altre negative esperienze di vita, per cui i comportamenti di gioco fungono da meccanismi di coping per mitigare altri problemi di salute mentale (Aonso-Diego *et al.*, 2024; Lee *et al.*, 2024; Macía *et al.*, 2023a; b; Stanmyre *et al.*, 2021).

Tuttavia, pochi studi hanno esplorato il vissuto delle donne giocatrici e l'impatto che il gioco problematico può avere sulle loro vite. Però, sono state evidenziate delle costanti nelle carriere di gioco delle donne più anziane (Kairouz *et al.*, 2023; Lelonek-Kuleta, 2022b; Pattinson & Park, 2017).

Il problema del gioco d'azzardo può avere gravi conseguenze finanziarie a lungo termine soprattutto per le donne anziane poiché i redditi tendono a diminuire con la pensione mentre il tempo disponibile per recuperare il debito di gioco è più breve. Molte, in particolare quelle che non si sono mai sposate, vivono con un reddito fisso e sono mediamente più povere. Possono spendere la stessa quantità di denaro che giocano gli uomini più anziani per il gioco d'azzardo, ma questa sarà una quantità proporzionalmente maggiore rispetto al loro reddito annuo (Gartner *et al.*, 2022; Lelonek-Kuleta, 2022a; Pattinson & Park, 2017).

Una donna anziana vedova o mai sposata può avere difficoltà a ottenere un prestito bancario per estinguere il debito di gioco perché è percepita come un'operazione rischiosa dagli istituti finanziari di credito; inoltre, può avere difficoltà nel trovare lavoro per redimere i debiti. Le giocatrici si trovano a pagare i debiti di gioco con un reddito fisso e limitato, spesso senza alcun modo per aumentare gli introiti e ciò aggrava il senso di disperazione. Alcune anziane potrebbero essere costrette a rivolgersi a società di credito che applicano tassi di interesse molto elevati per pagare i loro debiti e sperimentare ulteriori stati di ansia (Kairouz *et al.*, 2023; Lelonek-Kuleta, 2022b).

Le giocatrici anziane pensano che dovrebbe esserci più informazione sulle conseguenze del gioco dell'azzardo (Lelonek-Kuleta, 2022b). Molte provano una grande vergogna per aver perso il controllo e comportarsi in modi che contraddicono la propria identità, in particolare quelle che hanno commesso atti illeciti come furto o frode e quelle che hanno chiesto soldi in prestito ai figli o hanno accumulato debiti di gioco. Le stesse possono anche provare disagio emotivo a causa dell'impatto negativo del gioco sulle loro relazioni soprattutto familiari (Sbaragli, 2023).

Di conseguenza, risultano necessarie considerazioni trattamentali specifiche per il target delle giocatrici e anche per quelle più anziane (Moreira *et al.*, 2024; Prever *et al.*, 2022; Granero *et al.*, 2018; D'Agati, 2017).



## 2.4. Considerazioni sul trattamento<sup>3</sup>

Le donne solitamente iniziano a giocare in età più avanzata rispetto agli uomini, di fatto iniziano a giocare dopo i 50 anni partendo con il Gratta & Vinci e le lotterie per poi avvicinarsi ad altre tipologie di gioco (in prevalenza vlt) e sviluppano velocemente una forte dipendenza: vi è una doppia fragilità poichè emerge una correlazione fra le donne che hanno un profilo di gioco problematico e una forte ansia, nonché disturbi di depressione più severi rispetto al genere maschile (Girone *et al.*, 2024; Kairouz *et al.*, 2023; Prever *et al.*, 2022; Althaus *et al.*, 2021; Håkansson & Widinghoff, 2020).

Una serie di fattori impedisce alle donne anziane di rivolgersi ai servizi per il trattamento dei disturbi da gioco. Molte non identificano il loro gioco come un problema di salute per mancanza o consapevolezza, o forse per negazione (Lelonek-Kuleta, 2022b; McCarthy *et al.*, 2021; 2018).

Quelle che considerano il gioco una dipendenza, invece, cercano aiuto principalmente dal medico di famiglia. Altre tendono a vedere le conseguenze del gioco come un problema prettamente finanziario e cercano aiuto attraverso le hotline per il credito (D'Agati, 2017).

Le giocatrici più anziane sperimentano un maggiore senso di vergogna poichè percepiscono il gioco in termini di debolezza morale o di vizio a causa del loro condizionamento sociale e valoriale. Considerano, allo stesso modo, la ricerca di aiuto come un segno di debolezza e la maggior parte pensa di non aver bisogno di sostegno. Questa autosufficienza è stata identificata come una barriera nell'accesso ai servizi anche nelle giocatrici più giovani (Moreira *et al.*, 2024; Bodor *et al.*, 2021; Granero *et al.*, 2018; D'Agati, 2017).

Un altro fattore che può scoraggiare le donne anziane ad accedere ai servizi è che molti programmi tradizionali di trattamento delle dipendenze sono stati progettati per soddisfare le esigenze dei giocatori in generale senza distinzione di genere. Poiché uomini e donne giocano per ragioni diverse, le giocatrici che accedono ai servizi vorrebbero beneficiare di approcci terapeutici diversi rispetto agli uomini (Moreira *et al.*, 2024; Prever *et al.*, 2022; D'Agati, 2017). Molte scommettitrici preferiscono programmi di trattamento specifici per il genere, ad esempio la partecipazione a gruppi di auto-mutuo aiuto per sole donne in cui si sentono libere di discutere anche dei problemi

---

<sup>3</sup> Sul tema del trattamento del gioco d'azzardo al femminile è ampiamente trattato nei capitoli 4 e 5 del presente volume. Sul tema del trattamento del gioco problematico femminile si consiglia fra gli altri il volume di Prever F., Blyker G., Brandt L. (a cura di) (2022), *Behavioral addiction in women: an international female prospective on treatment and research*, Routledge.

di intimità e sessualità, di immagine corporea e delle loro esperienze di violenza subite (Monson *et al.*, 2023; Lucas *et al.*, 2023; Baño *et al.*, 2021) oppure preferiscono la consulenza di operatrici donne (Bodor *et al.*, 2021).

Molte giocatrici anziane che entrano nei percorsi di trattamento trovano difficile stabilire inizialmente un obiettivo di astinenza. Generalmente, esse cercano aiuto per problemi di gioco quando le loro esistenze sono particolarmente compromesse e la loro prima priorità è stabilizzare le finanze, la salute, il vitto e l'alloggio (Granero *et al.*, 2018).

Molte donne anziane sono anche ambivalenti sull'effettiva incidenza del gioco nelle loro vite, specialmente all'inizio del trattamento (McCarthy *et al.*, 2019). Nonostante tutte le difficoltà emotive e fisiche che il gioco d'azzardo ha creato, a loro piace ancora giocare, incontrare persone, anticipare una vittoria, uscire di casa per fare qualcosa di diverso e dimenticare i loro problemi (Matheson *et al.*, 2022). Il gioco d'azzardo consente loro un senso di libertà dai loro vincoli come il controllo esercitato su di esse dai membri della famiglia, il reddito limitato e i problemi di salute. Pertanto, è necessario esplorare le funzioni svolte dal gioco d'azzardo a monte del trattamento (Johannessen *et al.*, 2024; Lelonek-Kuleta, 2022).

Per molte anziane, il tentativo di ridurre i danni legati al gioco d'azzardo può essere un obiettivo iniziale più realistico del trattamento. Ad esempio, molte di esse scelgono l'obiettivo di ridurre le giocate a una volta al mese e spendendo una cifra prefissata (Moreira *et al.*, 2024; Granero *et al.*, 2018; D'Agati *et al.*, 2017).

Le giocatrici possono anche avere altri problemi di salute mentale che devono essere affrontati, tra cui depressione, ansia, disturbi concomitanti come l'abuso di alcol o di altre sostanze psicoattive o una storia di abusi e traumi (Cudo *et al.*, 2024; Estévez *et al.*, 2023; 2024; Leino *et al.*, 2023; Monson *et al.*, 2023; Ciccarelli *et al.*, 2022; Bristow *et al.*, 2022; Stanmyre *et al.*, 2021).

Nella misura in cui il gioco d'azzardo è una strategia di coping per affrontare il dolore psicologico gli operatori dei servizi devono esplorare e occuparsi di questi problemi sottostanti per affrontare le comorbidità in maniera adeguata (Aonso-Diego *et al.*, 2024; Lee *et al.*, 2024; Pagano *et al.*, 2023; Lara-Huallipe *et al.*, 2022; Granero *et al.*, 2018).

Un'altra possibilità durante il trattamento è quella di limitare l'accesso al denaro. Le più anziane con problemi di gioco devono affrontare sfide finanziarie uniche. Tale limitazione è comunemente percepita come una rinuncia alla libertà e all'indipendenza. Alcune sono fermamente convinte che la sola forza di volontà può estinguere i problemi in modo che non sia necessario limitare l'accesso alle finanze (Moreira *et al.*, 2024; Granero *et al.*, 2018).

Come ha notato Boughton (2003), potrebbe essere anche necessario esplorare la relazione tra il gioco d'azzardo e il significato, la storia, i valori e le dinamiche di potere relazionale legate al denaro.

Per ristabilire le finanze e la gestione del denaro, viene spesso stabilito un metodo di monitoraggio finanziario. Questo spesso significa convincere qualcun altro a conservare le carte di credito, cambiare i conti finanziari con il nome di un'altra persona, assegnare una procura e segnalare le spese a un tutor. Poiché le più anziane spesso vivono da sole, sono vedove o hanno figli adulti che vivono a distanza o hanno problemi di salute mentale, potrebbe non esserci un'altra persona a cui affidare questo compito. Si consideri altresì, che tale scelta è delicata poiché le donne anziane possono essere maggiormente a rischio di abuso emotivo o finanziario se cedono il controllo delle loro finanze a un coniuge o a un figlio adulto già controllante. A volte le donne in generale possono sentirsi più a loro agio se un amico fidato le aiuta a monitorare i loro soldi o l'Ufficio del tutore pubblico e fiduciario (Moreira *et al.*, 2024; Bodor *et al.*, 2021)

### *3. Le «carriere di gioco» delle giocatrici: il caso di studio bolognese*

di Sara Sbaragli

È di seguito presentato il percorso empirico IPSSER®2021 costruito sulla base di un disegno metodologico qualitativo volto alla ricognizione delle carriere di gioco al femminile nel contesto metropolitano di Bologna, per la formulazione di “indirizzi di spendibilità” rivolti ai servizi di cura che si occupano di gioco d’azzardo problematico.

La ricerca si propone di situare il problema del gioco d’azzardo al femminile, sia socialmente, cioè nel più ampio tessuto della vita delle persone (riconoscendo le dimensioni socio-relazionali, economico-politiche e normative come fattori predittivi o amplificatori dei comportamenti di gioco), che temporalmente, cioè come una particolare fase, o fasi, all’interno delle singole “carriere del gioco d’azzardo”.

L’analisi delle carriere di gioco al femminile in area metropolitana è suddivisa per aree tematiche e include i dati socio-anagrafici e occupazionali; le modalità di fruizione e i luoghi del gioco; i significati personali del gioco e della condizione di dipendenza e il rapporto con i servizi di recupero.

L’obiettivo finale è la comprensione della complessità delle carriere di gioco al femminile (tradizionale e online) considerando i rilevanti mutamenti riferibili alla natura dei giochi d’azzardo, al mercato dei giochi, non solo dal punto di vista quantitativo (facilità di accesso, estrema disponibilità dei giochi – anche in linea –, massiccia presenza nei luoghi più frequentati, divulgazione pubblicitaria delle attività di gioco), ma anche qualitativo (i giochi presentano una capacità crescente di creare dipendenza) e al fenomeno del *gambling*, come condotta di gioco patologica, se si guarda alla dimensione più marcatamente sociale (e quindi sociologica) del fenomeno, in questo caso riferita al rinnovato contesto societario italiano dinnanzi alle ultime normative in materia di gioco d’azzardo, al contesto del Covid-19 e alle specificità dell’area bolognese, i cui riflessi incidono sui comportamenti di gioco.

La ricognizione delle carriere delle giocatrici d'azzardo sul suolo bolognese si è avvalsa delle interviste in profondità e delle storie di vita. Le interviste semi-strutturate condotte, selezionate sulla base delle finalità peculiari nell'ambito indagato, hanno coinvolto differenti tipologie di giocatrici già inserite in percorsi di recupero fra i 18<sup>1</sup> e gli 84 anni e sono volte a mettere in luce le relazioni che il gioco d'azzardo produce e i "fattori" che influenzano i comportamenti di gioco (e, viceversa, la fuoriuscita dalle attività ludiche).

Le interviste, in tutto 15 e le 9 storie di vita, sono state sottoposte tutte in area bolognese, nello specifico attraverso il Servizio Unico DGA della città di Bologna che è inserito all'interno del Programma Integrato Dipendenze Patologiche e Assistenza alle Popolazioni Vulnerabili e fra le utenti di un'associazione di auto mutuo aiuto.

Si è proceduto, poi, all'analisi del contenuto a partire dall'identificazione di alcune aree tematiche fondamentali<sup>2</sup>, ciò permettendo di rilevare alcuni aspetti di notevole interesse. Di essi si tratterà nei paragrafi seguenti, proponendo una comparazione rispetto ai risultati emersi dalle ricerche svolte a livello nazionale e internazionale sul tema.

### **3.1. Le interviste somministrate alle giocatrici: i dati socio-anagrafici e occupazionali**

Il gruppo di riferimento empirico al quale si è somministrata l'intervista semi-strutturata è costituito da quindici giocatrici d'azzardo mentre sono

---

<sup>1</sup> Si desidera specificare che la ricerca non ha preso in considerazione le minorenni o le giovani giocatrici, concentrandosi invece solo sui soggetti adulti (talvolta di giovane età ma maggiorenni). Ciò in ragione, prevalente, del fatto che si è ritenuto che tale categoria debba essere trattata a sé, dunque con specifica attenzione, sulla base del divieto di partecipazione ai giochi pubblici con vincita in denaro ai minori di anni diciotto introdotto dalla legge di stabilità per il 2011. Si specifica che, tuttavia, le ricostruzioni biografiche riferite dalle intervistate, con riferimento alle carriere di gioco, riportano talvolta l'esordio dei comportamenti di azzardo in minore età.

Si è consapevoli della gravità e pervasività dell'ingresso nel gioco d'azzardo – anche patologico – di questa categoria, come attestato da recenti studi nazionali (a titolo esemplificativo: la rilevazione GAPS®2020 - *Gambling Adult Populayion Survey* e la ricerca IP-SAD®2013-2014 condotte dalla Sezione di Epidemiologia e Ricerca dell'IFC-CNR di Pisa; la ricerca ESPAD-Italia®2013 "*Un gioco... da ragazzi?*"; i dati Eurispes (2011) "*Rapporto Italia 2011*"; la ricerca del CNR del 2010 "*L'Italia che gioca. Uno studio su chi gioca per gioco e chi viene 'giocato' dal gioco*").

<sup>2</sup> Le aree tematiche individuate per l'analisi del contenuto delle interviste sono le seguenti: 1. I dati socio-anagrafici e occupazionali; 2. Le modalità di fruizione e i luoghi del gioco; 3. I significati personali del gioco e della condizione di dipendenza; 4. La prossimità con gli ambienti devianti e la vittimizzazione familiare; 5. Il rapporto con i servizi di recupero.

nove le storie di vita delle giocatrici già inserite in percorsi di recupero e tutte residenti nella provincia di Bologna. Si è proceduto all'analisi dei dati socio-anagrafici e occupazionali solo per quanto riguarda i contenuti delle 15 interviste poiché si tratta di dati richiesti nella griglia semi-strutturata mentre le storie di vita costituiscono una libera narrazione dunque un approfondimento dei contenuti riferiti esclusivamente alle pratiche di gioco d'azzardo.

Le *classi di età* sono così rappresentate: nessuna giocatrice intervistata appartiene alla classe di età 18-34 anni, il 33,3% è compreso tra i 35-54 anni, il 66,6% ha tra i 55-84 anni e, infine, non vi sono giocatrici che hanno oltre gli 84 anni.

Per quanto concerne lo *stato civile*, il 26,6% si dichiara nubile, il 33,3% è coniugata, il 20% è separata o divorziata e il 13,3% è vedova. Con riferimento alla struttura familiare, prevalgono coloro che vivono sole e risultano equivalenti le coppie con o senza figlio/i<sup>3</sup>.

Per quanto riguarda il *titolo di studio*, il 40% delle giocatrici risulta aver concluso la formazione obbligatoria (scuola media inferiore), mentre il 53,3% delle giocatrici ha conseguito il diploma di scuola media superiore, solo una giocatrice su quindici (il 6,6%) è in possesso di una laurea e lo 0% – nessuna giocatrice – ha un titolo post-laurea (specializzazione, dottorato di ricerca, post-dottorato). Si segnala, dunque, che quasi il 93,3% delle intervistate (cioè 14 su 15) non possiede un alto grado di istruzione (una laurea). Ed all'aumentare dell'età è stato verificato un abbassamento del grado di istruzione (coloro che possiedono un titolo di licenza elementare o media hanno prevalentemente fra i 55-84 anni).

Sul merito della *situazione occupazionale*, si dichiarano occupate al momento dell'intervista il 60% delle intervistate, mentre il 13,3% sono pensionate così anche un altro 13,3% sono casalinghe e il restante 13,3% sono disoccupate. Si specifica che talune vivono una condizione di disoccupazione che non era già presente al tempo in cui si dedicavano al gioco con maggior frequenza. La condizione contrattuale prevalente è quella di dipendente con un contratto a tempo determinato o indeterminato (53,3%), seguita da una lavoratrice con contratto atipico da tirocinante (dunque il 6,6%) e nessuna delle intervistate ha un lavoro autonomo.

In definitiva, i risultati relativi ai dati socio-anagrafici e occupazionali rispecchiano abbastanza fedelmente quanto risulta da altre ricerche svolte in ambito nazionale (cfr. ad esempio: CNR, 2010; M. Iori – CoNaGGA, 2011;

---

<sup>3</sup> Non ci sono statistiche nazionali attuali di quante persone con comportamenti di gioco problematico sono anche genitori, stime suggeriscono che tra un quarto e la metà delle persone con problemi di gioco d'azzardo hanno figli a carico (Crisp *et al.*, 2004; Dowling *et al.*, 2016; Tulloch *et al.*, 2021).

IPSAD®2013-2014; Cipolla C., 2014 cfr. Vezzadini, 2014). Dapprima è stato osservato che le giocatrici intervistate costituiscono una categoria eterogenea al loro interno, anche se la prevalenza complessiva dei comportamenti di gioco d'azzardo e dei sintomi ad esso correlato rimane stabile nel suo complesso. Rispetto al titolo di studio dichiarato, invece, assistiamo ad una certa disomogeneità nonostante il gioco d'azzardo presenti un rapporto inversamente proporzionale rispetto al grado di istruzione, per cui i giochi d'azzardo aumentano col diminuire della scolarizzazione (si noti che fra le intervistate nessuna giocatrice ha un titolo post-laurea, solo una è in possesso di una laurea e la maggioranza detiene un titolo di licenza media inferiore). Questo aspetto si riflette anche sulla situazione lavorativa, per cui occupazioni saltuarie o precarie, o ancora, la disoccupazione, incidono positivamente sui comportamenti di gioco e sullo sviluppo di condotte compulsive. Anche sul fronte della posizione lavorativa emerge una significativa difformità di impieghi e attività: pertanto, non emerge alcun rapporto fra il reddito e il gioco d'azzardo.

Già la ricerca dell'Eurispes del 2005, a dimostrazione che il gioco d'azzardo in Italia coinvolgerebbe maggiormente le fasce più deboli, rilevò che giocano il 47% degli indigenti, il 56% degli appartenenti al ceto medio-basso ed il 66% dei disoccupati.

Infine, va riconosciuto come il gioco d'azzardo non possa essere interpretato e riconosciuto per categorie definite ma risulti altamente differenziato sia con riferimento ai trend di gioco che al profilo delle giocatrici. La rappresentazione tradizionale del giocatore d'azzardo – uomo di mezza età, a bassa scolarizzazione e disoccupato o precario – è stata modificata dall'ingresso nel mondo dei giochi delle *donne*, soprattutto pensionate, casalinghe e di matura età; delle *anziane* in particolar modo, le cui somme giocate hanno di frequente un impatto devastante sul già precario tenore di vita, minacciando il veloce approssimarsi di situazioni di indigenza e dalle *giovannissime*, anche minorenni, che si affacciano al mondo delle scommesse e del gioco d'azzardo in ragione dell'influenza e dei condizionamenti esercitati dal contesto sociale (di quest'ultima categoria non ce ne siamo occupati in questa ricerca ritenendo che sia adeguata un'analisi specifica per questa fascia di giocatrici).

### 3.2. Le modalità di fruizione e i luoghi del gioco

Questa sezione della ricerca e quella descritta nel prossimo paragrafo (dal titolo "I significati del gioco e della condizione di dipendenza") mira ad indagare la relazione fra le giocatrici e il gioco (gioco elettivo, poligambling,

motivazioni legate al gioco, modalità e frequenza di gioco, importi giocati, credenze sui giochi, definizioni di gioco e della dipendenza, l'eventuale poli-dipendenza ed il legame fra di esse).

Dalle interviste e dalle storie di vita emerge una prima fondamentale distinzione riferita alle tipologie di gioco elettivo: il gioco prediletto fra le giocatrici è il “*Gratta & Vinci*” ed il dato è in linea con i risultati della ricerca IPSAD®2020 riferito alla regione Emilia-Romagna per cui il gioco più fruito fra i giocatori in regione resta il “Gratta & Vinci”, però, nella popolazione femminile la percentuale è molto più alta rispetto a quella maschile per cui continuano a prevalere le scommesse.

Si nota, a seguire, una massiccia fruizione delle *macchinette da gioco elettroniche* (slot machines e videopoker) – sempre più disponibili nei luoghi più frequentati e preposti ad altre attività – e delle scommesse sportive (e ippiche).

Gli studi nazionali a tema confermano che i videopoker/macchine da gioco elettroniche sono fortemente associati a profili di gioco patologico<sup>4</sup>.

Le giocatrici di macchinette elettroniche e di videopoker tendono più spesso a dislocare o variare le proprie attività di gioco in luoghi distanti dalla propria residenza o dalla sede di lavoro, da un lato, per la crescente diffusione dei luoghi preposti al gioco, dall'altro, poiché, come riscontrato dalle interviste, allo sviluppo di forme di gioco patologiche corrisponde un'intensificazione della frequenza delle puntate.

A seguire, in ordine ai giochi prediletti, vi sono il Bingo e poi parimerito il Lotto, il Dieci, Lotto e il Casinò (come gioco al tavolo).

Si noti che solo una giocatrice, che ha iniziato a giocare durante il primo lockdown dovuto al covid-19, riferisce di giocare ai giochi di *carte online* (più frequentemente a sette e mezzo, a briscola e a burraco).

Circa due anni fa ho iniziato a giocare nel periodo del lockdown ho iniziato a giocare sul cellulare ai giochi di carte e poi mi sono rivolta ai servizi circa un anno dopo aver iniziato. Giocavo a briscola, sette e mezzo e burraco. Adesso non gioco più [Int. 11, F]

---

<sup>4</sup> Per una disamina approfondita sui comportamenti di gioco patologico in Italia si vedano: Prever F., Locati V. (2017), “Female gambling in Italy. A specific Clinical Experience in Gambling Disorders”, in Bowden-Jones H., Prever F. (a cura di), *Problem gambling in Women. An International Female Perspective on Treatment and Research*, Routledge, New York; Prever F., Blyker G., Brandt L. (a cura di) (2022), *Behavioral addiction in women: an international female prospective on treatment and research*, Routledge; Girone N., Limosani I., Ciliberti C., Turco M., Longo L., Colletti M.A.,... Dell’Osso B. (2024), *Gender differences in Gambling Disorder: results from an Italian multicentric study*, «Clinical Neuropsychiatry», 21(4): 313.



Addirittura c'è qualche abitudinaria che preferisce di gran lunga i giochi onsite e lo stesso posto di gioco:

[...] ho giocato poco online perché non mi piaceva, ma neanche andavo in un altro bar che non fosse il mio posto [Int. 5, F]

Questo dato si discosta da precedenti ricerche per cui il *web* si configura come il luogo privilegiato in cui è possibile svolgere tutte le attività di gioco preferenziali<sup>5</sup>, permettendo un accesso costante al gioco senza limiti di tempo e di spazio (è fruibile comodamente da smartphone e ipad), consente di svolgere contestualmente più scommesse (in pagine diverse), influisce sull'auto percezione del giocatore (soprattutto con riferimento alla perdita di controllo del denaro speso attraverso carta di credito) e sulle finalità del gioco, inteso come momento di condivisione con gli altri soggetti coinvolti.

Inoltre, si verifica che le giocatrici con profilo problematico più severo giocano a più giochi simultaneamente: in particolare la *polifruizione*, da intendersi come il dedicarsi a più pratiche di gioco nello stesso arco temporale<sup>6</sup>, riguarda tre giocatrici che riferiscono l'una di giocare alle vlt, roulette (in forma elettronica e a banco al casinò) e più saltuariamente al Gratta & Vinci; l'altra di giocare anch'essa alle vlt e alla roulette (in forma elettronica e a banco al casinò) e l'ultima di dedicarsi al Gratta & Vinci e qualche volta al Lotto-Superenalotto.

Giocavo a VLT, Roulette, andavo anche al casino, giocavo alla roulette in forma elettronica [...] Al Gratta & Vinci gioco poco, mi piacciono quei giochi dove estraggono numeri a intermittenza, ma non voglio più mettere piede in VLT e Casinò [Int. 8, F]

[...] Il mio problema vero era il Gratta & Vinci perché vedevo subito la vincita... Solo "Gratta & Vinci" e qualche volta "Superenalotto [Int. 10, F]

La prima volta siamo intorno al 2006 e io gioco al Gratta & Vinci e al Dieci e Lotto. È successo perché era un periodo che avevo pochissimi soldi, ho fatto una vincita e un viaggio e allora ho pensato di integrare lo stipendio con i soldi delle vincite. Poi io mi ero fissata nel cercare di capire un po' gli algoritmi cioè come vengono stampati i Gratta & Vinci per capire se ci sono dei biglietti vincenti. Ho giocato dal 2006 fino ad oggi e gioco ancora [Int. 15, F]

---

<sup>5</sup> Questo dato è stato rilevato per esempio in: Vezzadini S. (2014), "Giocatori, vittime e gioco d'azzardo", in Cipolla C. (a cura di), *Le implicazioni sociali del gioco d'azzardo. Il caso dell'Emilia-Romagna*, FrancoAngeli, Milano.

<sup>6</sup> L'alta incidenza del poligambling sui giocatori d'azzardo italiani è stata riscontrata, già prima, nella ricerca contenuta nel volume dal titolo *Le implicazioni criminologiche e vittimologiche del gioco d'azzardo in Emilia-Romagna (2013)*, a cura di C. Cipolla (cfr. Vezzadini, 2014).

In qualche caso c'è stato un passaggio da un gioco preferenziale ad un altro: due giocatrici hanno iniziato le attività di gioco d'azzardo con il Gratta & Vinci passando poi alle slot machines; una giocatrice, invece, ha iniziato al Casinò (giocando a banco con il marito) per poi sviluppare comportamenti di gioco compulsivo sempre con le slot.

Ho iniziato a giocare circa 15 anni fa al bingo e alle slot. La prima volta è successo che sono andata in una sala bingo, pensavo che si vincessero il cesto di Natale, e invece erano soldi e da lì è arrivata la compulsività, per cercare di vincere sempre di più. Sono andata con mio marito e in questa serata abbiamo vinto. Ora non gioco più, ho giocato per sei anni...mio marito un giorno mi ha messo davanti a una macchinetta e da quel giorno ho iniziato io a giocare solo alle slot [Int. 5, F]

Giocavo a VLT, roulette (andavo anche al casinò) ma la roulette c'è anche nella macchinetta ed è più comodo perché è ovunque. Quando andavo al casinò giocavo solo alla roulette magari sempre elettronica, mi piacerebbe anche al tavolo ma il budget è quello che è, mi potrei permettere di giocare 5 minuti non di più ma se non viene la vincita è finita lì [Int. 14, F]

Solo unicamente le macchinette al poker ai tavoli ho giocato a Montecarlo dopo lì io sempre macchinette quelle del poker [...] [Stor. 1, F]

[...] giocavo a banco al casinò...perché qui non c'erano ancora neanche le macchinette così poi dopo hanno messo le macchinette che è un po' come il casinò uguale identico [...] Quando le ho trovate anche fuori ho cominciato a giocare adesso è tutto un casinò in tutta Italia perché ci sono queste slot e ci sono proprio anche i posti dove ci sono jackpot così e sono uguali identiche ai casinò [Stor. 5, F]

Io ho iniziato con i Gratta & Vinci poi sono passata con le slot quando sono arrivata però non ho mai giocato nelle sale io ecco al bar al tabacchino, quelle cose lì ecco... mettevo 2 euro però con questo i 2 euro a volte arrivavo a 600 [Stor. 8, F]

Più *pattern* di gioco risultano positivamente correlati all'aumento della severità del disturbo da gioco d'azzardo e fra i risultati si identifica l'abbinamento fra le macchine da gioco elettroniche/video poker e altre tipologie di gioco: slot con il Bingo, vlt con le roulette (in forma elettronica e a banco al casinò); vlt con le roulette (in forma elettronica e a banco al casinò) e il Gratta & Vinci.

I dati rilevati confermano quanto sostenuto da precedenti contributi scientifici<sup>7</sup>: per cui i bar, i tabacchi, le ricevitorie e le sale da gioco – disponendo di slot machines, terminali per il gioco del Lotto, Superenalotto e di punti vendita Gratta & Vinci – si attestano come i luoghi prediletti per il gioco. E la loro diffusione sul territorio nazionale e locale, a detta della maggior parte delle intervistate, determina un accesso frequente pressoché quotidiano verso i luoghi del gioco, coinvolgendole in modo quasi totalizzante:

Ho provato a giocare alle slot machine ma non me lo potevo permettere perché si trovano ovunque, hanno una modalità talmente veloce e ci vogliono talmente tanti soldi che non potevo permettermelo [Int. 1, F]

Ma il gioco online penso che sia veramente devastante. Io non ho il computer e non l'ho voluto perché conoscendo il mio problema. Il problema è che online il gioco è disponibile 24 ore su 24 e oramai tutti abbiamo uno smartphone... quindi per chi gioca online la dipendenza può essere ancora più forte e difficile da smascherare. Per non parlare del fatto che i bambini sono fin da piccoli socializzati al gioco online per farli stare più buoni [...] [Int. 6, F]

Giocavo a VLT, roulette (andavo anche al casinò) ma la roulette c'è anche nella macchinetta ed è più comodo perché è ovunque [Int. 14, F]

[...] Sono cresciute come funghi queste macchinette, tutti questi Gratta & Vinci; dove entravi li trovavi: bar, tabaccai, dappertutto... certo se io avessi saputo quello che mi comportava, la sofferenza, il dispiacere che ho dato alla famiglia [...] [Stor. 8, F]

Focalizzandosi sull'“*inizializzazione al gioco*” si può affermare che spesso è mediata da un “altro significativo”: un familiare, un amico/a oppure da una persona talvolta sconosciuta che si vede giocare e si ripete l'azione del gioco per “apprendimento”. In 14 casi su 24 donne intervistate l'inizializzazione al gioco d'azzardo è mediata.

### 3.2.1 *Chi inizia a giocare con un familiare*

La prima volta è stato cinque o sei anni fa, è stata una cosa per provare, nel senso che mia madre comprava i Gratta & Vinci e ho provato anche io [Int. 2, F]

---

<sup>7</sup> Cfr. ad esempio CNR, 2010; M. Iori – CoNaGGA, 2011; IPSAD®2013-2014; Cipolla C., 2014 cfr. Vezzadini, 2014.

Ho giocato per la prima volta a 4 anni di età. Me lo ricordo perché i miei genitori hanno divorziato che io ero praticamente piccolissima e questo papà perennemente assente con mille promesse “ti vengo a trovare” poi queste promesse venivano sempre vanificate e in uno di questi weekend dove io attendevo con ansia l’arrivo di questo papà lui non si è presentato. E quindi mia mamma per distogliermi da questa angoscia mi ha portato a fare una passeggiata e siamo passate davanti a tipo un punto lotto dove lei è entrata dentro per giocare il lotto, io ero lì e mi ricordo che sul bancone c’era una palla di vetro con bigliettini con premi e si potevano vincere anche soldi. Ho pescato un bigliettino e ho vinto ma una cifra grande perché mia mamma mi ricordo rimase scioccata [Int. 4, F]

[...] mio marito un giorno mi ha messo davanti a una macchinetta e da quel giorno ho iniziato io a giocare solo alle slot [Int. 5, F]

[...] il primo ricordo del gioco è avvenuto quando mio marito aveva la residenza a Montecarlo per cui ogni tanto si andava però era una cosa proprio così come passatempo giocando pochissimo non era una cosa che mi prendesse ecco quindi il primo ricordo è questo [...] [Stor. 1, F]

[...] le prime volte è stato perché mio padre giocava quindi magari intanto quando andava nel bar capitava che lui voleva giocare ma questo ti parlo proprio dell’inizio e allora io ero lì con lui magari nel vederlo il giorno dopo come bambino attratto dalle cose colorate ho giocato anche io aiutandolo [...] [Stor. 6, F]

Ma guarda non è che è entrato ci sono cresciuta insieme. Secondo me perché vengo da una famiglia dove il gioco d’azzardo è sempre stato presente: vuoi genitori, vuoi più che altro il nonno è stato il precursore di tutto [Stor. 9, F]

### *3.2.2 Chi inizia a giocare con amici*

È stata una collega che ha organizzato questa serata al Bingo dove io non ero mai andata non conoscevo neanche la modalità, doveva essere una uscita divertente, e fatalità combaciava proprio con un mio momento familiare un po’ disgregato perché iniziavano i miei problemi sentimentali con mio marito. Quindi quello che doveva essere un innocente passatempo si è trasformato in qualcosa di diverso [Int. 1, F]

Ho iniziato a giocare con degli amici che trovi lì al bar però non sono amici [Stor. 2, F]

[...] una volta c’era ancora mio padre al mondo ehm [pausa] un amico di mio padre ha dato due numeri a me e mia madre oltretutto, e sono usciti e da lì dopo ho iniziato a giocare un po’ al Lotto [...] [Stor. 7, F]

### 3.2.3 *Chi vede altri e prova a giocare*

Gestendo il bar vennero fuori i primi video-poker, avevamo la sala giochi perché avevamo un bar molto grande e ci installarono queste macchinette da gioco. Ho iniziato forse per curiosità, era un passatempo [Int. 3, F]

Ho iniziato a giocare cinque anni fa. Io gioco solo al Gratta & Vinci. Ho iniziato perché l'ho visto, erano appena venuti fuori i Gratta & Vinci e da lì ho cominciato [Int. 9, F]

Il gioco è entrato dentro di me perché io vedevo che giocavano al Gratta & Vinci e allora ho iniziato a prenderne uno anche io [...] poi ho iniziato a vincere ma li prendevo da poco [Int. 10, F]

Con il "Gratta & Vinci" appena sono usciti. Ho visto che il tabaccaio li aveva, ne ho preso uno e ho vinto subito e così dopo ho cominciato a prenderli con frequenza [Int. 12, F]

Ero dal tabaccaio per prendere le sigarette, ho visto altre persone che prendevano il Gratta & Vinci e un giorno l'ho preso anche io [Int. 13, F]

[...] mi sono avvicinata al gioco in realtà non ci capivo niente di queste macchinette poi con una mia vicina di casa vedevo che lei quando prendevamo il caffè giocava e ho cominciato così senza capire bene cosa dovevo fare beh inizialmente non è stato un problema [...] [Stor. 4, F]

### 3.2.4 *Altro*

[...] avevo mia madre che abitava vicino al casinò di Venezia e quindi la andavo a trovare così mi son fermata e mi è piaciuto da matti lì son tutti contenti giocare è tutta una luce è tutto un colore è tutto un qua tutto un là e così ho provato a giocare [...] [Stor. 5, F]

Per quanto riguarda la frequenza con cui le giocatrici si dedicano (o si dedicavano) alle attività di gioco, sembra attestarsi a livelli elevati – dato anche questo in linea con le ricerche nazionali già richiamate<sup>8</sup> –: le scommesse sono attuate almeno quattro volte a settimana e molte si dedicano all'azzardo tutti giorni, anche in momenti diversi della giornata, e per lunghi periodi di tempo. Il gioco reiterato (anche offline) comporta una progressiva

---

<sup>8</sup> Cfr. ad esempio CNR, 2010; M. Iori – CoNaGGA, 2011; IPSAD®2013-2014; Cipolla C., 2014 cfr. Vezzadini, 2014.

modifica delle strategie di gioco in termini di aumento delle giocate o di investimento per ogni scommessa:

Inizialmente era due tre volte la settimana e poi nel 2018 tutti i giorni più volte al giorno [Int. 2, F]

Un po' il gioco diventa un automatismo, prima inizi con due tre euro e poi alzi le puntate [Int. 15, F]

[...] e quindi insomma tutto questo ha portato a far sì che io abbia giocato tanto sempre di più fino a non pagare tre affitti di casa [...] [Stor. 6, F]

[...] ho iniziato a giocare un po' al Lotto ma, una volta era una volta a settimana dopo l'hanno spostato a due volte a settimana dopo tre e alla fine proprio ti rovinano se tu entri in quel giro lì [...] lo giochi tre volte a settimana e poi devi sempre aumentare [...] [Stor. 7, F]

A proposito dei costi di gioco, l'intensità dei giochi comporta necessariamente un ingente investimento: le giocatrici intervistate raccontano a tal proposito di cifre che variano per tipologia di gioco e da poche decine a migliaia di euro per puntata. Entrando più nel dettaglio dei costi settimanali per settimana, si nota come la maggior parte delle giocatrici indica una spesa media di gioco che va dai venti ai cinquecento euro; le restanti faticano a quantificare l'investimento economico, non riuscendo a definire un minimo e un massimo esborso così come la perdita complessiva che il gioco ha comportato. Quest'ultima varia da un minimo di 1.000 euro per arrivare, malgrado, a 60.000 euro complessivi (ovvero considerando anche qualche vincita reinvestita in gioco).

I conti precisi non li ho mai fatti perché mi risulta inquantificabile però supergiù 50-60 mila euro in due anni li ho polverizzati [Int. 4, F]

[...] Forse sarò arrivata a perdere in 5 anni 1.000 o 2.000 euro, però non una cifra esorbitante [Int. 7, F]

Nella mia vita nel giro di 20 anni la perdita complessiva è stata di circa 5.000 euro [Int. 10, F]

Alcune giocatrici percepiscono il gioco d'azzardo (principalmente le slot e il Gratta & Vinci) come una fonte di introiti, ritenendo, dunque, il gioco non tanto una spesa quanto una "forma di guadagno" attraverso una

distorsione cognitiva, che tipicamente caratterizza l'azzardo, il gioco è percepito come "vincita".

Io compravo il Gratta & Vinci da uno o due euro di solito, qualche volta da tre euro e poi ne ho comprato pochissimi, quasi mai, da cinque euro. Poi se vincevo non è detto che io quei soldi li rigiocassi... Magari una parte della vincita la giocavo e con l'altra andavo a comprare qualcosa per mio figlio [Int. 7, F]

Dipende, se li vincevo li rigiocavo comunque sui 100 euro a volta. Di solito ne prendevo 4-5 da 20 euro, a volte vincevo e allora ne prendevo altri [Int. 10, F]

[...] 20 euro circa ogni volta che giocavo. Io una volta ho vinto anche 10.000 euro, ho pagato 2.500 euro di bollette, poi ne ho regalati 500 alle mie amiche e il resto l'ho rigiocato [Int. 12, F]

[...] magari ti finivano in 10 minuti se ne avevi 200 ti finivano nel giro di mezz'ora capitava il giorno che vincevi qualcosa però magari volevi vincere di più e allora ci passavi un'oretta dipendeva un po' dalla disponibilità che avevi in quel momento nel senso che non c'è un momento esatto dipende sempre da quanti soldi avevi in quel momento poi capitava la volta che vincevi e però magari avevi giocato di più e quindi stavi più tempo davanti alla macchinetta per cercare di recuperare quello che avevi giocato nel giro di una settimana [...] [Stor. 6, F]

Macchinette, Gratta & Vinci...ne potevo prendere uno...cosa che invece prima giocavo molti Gratta & Vinci: un giorno era arrivata a spendere quasi €300, fortuna che ne ho trovato uno da 1.000 e mi sono rifatta [Stor. 8, F]

Dalle interviste emerge più volte la consapevolezza che "non c'è vincita" quando si tratta di azzardo, pur quando i soldi vinti sono reinvestiti in altre puntate. Si tratta della *rincorsa delle perdite* nel tentativo di rifarsi del denaro perso:

[...] mentre giocavo sempre adrenalina per la speranza di vincere ma poi anche se non vincevo l'importante per me era essere lì, dopo il gioco, chiaramente quasi sempre perdevo, perché sono più le volte che si perde di quelle che si vince, quindi la delusione, e tutte le volte me la sono presa con me stessa, i pugni che davo sul volante tornando a casa dandomi della stupida [Int. 1, F]

[...] Anche perché poi mi sentivo una brutta persona quando chiedevo aiuto a mio fratello che mi dava soldi e poi caso mai li perdevo tutti. perché all'inizio mi facevo tutti i miei bei progetti quando li avevo in mano, infatti noi

giocatori non dobbiamo mai avere i soldi in mano, e invece quando era la fine nel giro di due-tre giorni finivano tutti nella macchinetta e mi sono proprio accorta che avevo toccato il fondo. Avevo venduto anche tutti i ricordi di mio padre che mai al mondo mi sarei pensata di farlo [Int. 3, F]

Mi sono resa conto due anni fa quando ho cominciato a perdere molti soldi senza riuscire a fermarmi [Int. 8, F]

[...] a fine partita invece di solito provavo delusione e dispiacere anche perché sono più le volte che perdi che quelle che vinci [Int. 11, F]

Prima c'è la speranza e poi c'è la delusione... E durante si pensa di poter vincere ma non è così [Int. 13, F]

Ma è stata emozionante perché avevo vinto tutti quei soldi! Per me era... mamma mia! E poi dopo invece più ne mettevi dentro e più ne perdevi [Stor. 2, F]

[...] avevo mia madre che abitava vicino al casinò di Venezia e quindi la andavo a trovare così mi son fermata e mi è piaciuto da matti lì son tutti contenti giocano è tutta una luce è tutto un colore è tutto un qua tutto un là e così ho provato a giocare però sempre nelle mie possibilità così e si perde al 90% anche al 99% [...] [Stor. 5, F]

Dovevo mettermi in testa che non vince mai la persona ma vince sempre lo Stato che non diventi ricco col gioco e ti rovini e basta [Stor. 7, F]

La *gestione delle finanze* risulta essere, comunemente, la più compromessa dalle disperate condotte ludiche e i giochi sono finanziati attraverso l'utilizzo degli introiti personali (reddito o pensione), l'esaurimento dei risparmi, prestiti bancari e finanziarie. Nei casi di studio presi in esame non risultano prestiti usurari.

Per quanto concerne *i tempi di gioco*, invece, dalle interviste pare che le attività di gioco siano inserite, più o meno efficacemente, nei differenti set sociali di ruolo (teoria della *normalizzazione del gioco d'azzardo* – Parker, Albridge, 1998; Parker *et al.*, 2002), ovvero i giochi sono fruiti sono nelle pause di lavoro o durante il tempo libero, tranne in qualche disperato caso:

Non è facile, anche perché per giocare ho sottratto tempo anche al lavoro, ho chiesto magari ore di permesso, mezza giornata di ferie dove fingevo di essere al lavoro poi non ero là ma ero a giocare, non ero lì con la testa perché non avevo la testa libera [Int. 1, F]



Il lavoro l'ho perso [pausa] causa questo, perché ho rubato nel posto dove lavoravo [pausa] quindi lì l'ho perso [silenzio] [Stor. 7, F]

Le giocatrici narrano anche di un allungamento dei tempi di gioco durante la fase acuta (la fase della disperazione)<sup>9</sup>:

Io all'inizio quando ero in crisi andavo, una volta al giorno e stavo lì un'oretta. Poi la cosa mi ha preso parecchio e ci ho fatto anche delle notti intere sopra le slot. Anzi giorno e notte anche di seguito [Int. 3, F]

Durante il fine settimana il gioco aumentava perché stavamo più ore tutti e due, giocavamo sette giorni su sette, ho giocato in regime compulsivo sei anni [...] [Int. 5, F]

Tre quattro volte a settimana. Se vincevo rimanevo dentro anche due tre ore... se perdevo un'oretta perché non potevo continuare a ritirare al bancomat. Di solito andavo pomeriggio-sera. Adesso gioco l'Otto e il Dieci e l'Otto alle tabaccherie e una volta a settimana magari prendo un Gratta & Vinci. Però non voglio più mettere piede in vlt e casinò [Int. 14, F]

Lotto, Gratta & Vinci, Superenalotto e le macchinette. Nei bar, nelle tabaccherie e poi in alcuni bar in giro...poi vabbè i biglietti delle lotterie li prendevo da tutte le parti... mai vinto. Pausa lavoro, la sera, la sera più di tutti: prima di cena, uscivo dal lavoro e poi inventavo che rientravo tardi per vari motivi [pausa] poi vabbè Gratta & Vinci te li prendi, te li gratti per strada; la schedina del Lotto la portavo la mattina perché dopo ero a lavorare non riuscivo...le macchinette alla sera, i Gratta & Vinci durante il giorno [Stor. 7, F]

Va infine osservato come, talvolta, il gioco d'azzardo è abbinato ad altre condotte a rischio, per esempio nei casi di studio analizzati è associato al fumare sigarette.

[...] fumavo, c'era la sala fumatori, si poteva giocare fumando [Int. 1, F]

Io fumo e mentre giocavo prendevo caffè e sigarette. Io non bevo [Int. 3, F]

Questo dato si affianca alla ricerca sull'azzardo in Emilia-Romagna (Cipolla, 2014) che rilevò che i giocatori abbinano il gioco a comportamenti di utilizzo di plurime sostanze psicotrope e la scelta della sostanza è correlata alle differenti fasi di gioco: le sostanze stimolanti paiono maggiormente fruite durante i tempi dedicati alle attività ludiche al fine di ottenere una

---

<sup>9</sup> Il dato conferma il risultato emerso in Cipolla C. (a cura di) (2014), *Le implicazioni criminologiche e vittimologiche del gioco d'azzardo in Emilia-Romagna*, FrancoAngeli, Milano.

gratificante alterazione di coscienza che ben si concilia con l'adrenalina gioco-derivata; mentre, le sostanze inibenti sono assunte nella fase ex post per alleviare e contrastare lo stato di agitazione dovuto alla perdita.

### **3.3. I significati personali del gioco e della condizione di dipendenza**

Affinché un gioco possa definirsi d'azzardo, è necessario che concorano contemporaneamente due elementi: l'uno di carattere soggettivo, ovvero il fine di lucro della persona che lo esercita e ricorre ogni volta che il gioco è praticato per conseguire vantaggi economici valutabili e risulta escluso se la posta consiste in una soddisfazione di carattere morale; l'altro di carattere oggettivo, ovvero l'aleatorietà del risultato che interviene quando il risultato finale dipende totalmente o prevalentemente dal caso o dalla sorte e non dall'abilità e dalla perizia del giocatore. Nei giochi d'azzardo il ruolo fondamentale è giocato dal rischio, determinandone l'alto gradiente patogeno, che, pur tuttavia, non deve essere eluso per gli skill games.

Ricercando una *definizione* del gioco d'azzardo rispetto alle carriere di gioco al femminile considerate si registra una convergenza di opinioni diretta ad evidenziare l'accezione negativa che esso assume in riferimento al potenziale patogeno dei giochi:

Non è tanto il fatto del gioco, quello si può smettere, io non gioco dal 2019, ma è la sensazione legata al gioco che non si riesce a superare, non si riesce ad eliminare dalla propria vita come se non fosse mai successo [...]. Il gioco è una “maledizione [Int. 2, F]

Avrei voluto sapere che il gioco è una brutta bestia, che quando ti entra nella testa è difficilissimo smettere, con tanto sforzo [Int. 6, F]

[...] il gioco d'azzardo rovina le persone e tutto ciò che hanno [Int. 7, F]

Il gioco è il “diavolo in persona” [Int. 10, F]

Non avrei mai immaginato di poter cadere in questa “trappola” [...] [Int. 13, F]

Il gioco è per me “una via di fuga” e “una devastazione” [Int. 14, F]

[...] che questo è peggio della droga poi ti manda alla rovina tutto disfa la famiglia tutto perché è così io almeno me ne sono resa conto...tardi però

adesso provo a venir fuori con fatica con la mia volontà però è una bella fatica  
sì me ne sono resa conto tardi però l'ho capito [Stor. 2, F]

È una vergogna quando ci penso (piange) dico “come ho fatto io a fare una  
cosa del genere?” “mi domando ancora come ho fatto” [Stor. 3, F]

Se si guarda, invece, alle *motivazioni* che hanno condotto le giocatrici verso il gioco d'azzardo o del mantenimento di tali condotte nel tempo, si nota la priorità assoluta della ragione economica (ciò in linea con le altre ricerche citate: CNR, 2010; M. Iori – CoNaGGA, 2011; Cipolla, C., 2013 cfr. Vezzadini, 2014; ISPAD®2013-2014): più spesso il gioco d'azzardo appare alla lavoratrice precaria o alla disoccupata, ma non solo, nella falsa chimera della “puntata” capace di cambiare in meglio l'esistenza. Oltremodo, le carriere dei giocatori d'azzardo sono comunemente caratterizzate dalla “fase della vincita”, strettamente collegata all'auto-convincimento di essere prediletti dalla fortuna:

[...] fatalità quella sera la prima volta che ho giocato “ho vinto” maledizione a quella volta che ho vinto [Int. 1, F]

Mamma mia! Ah avevo vinto tanti soldi che io proprio oh facevo fatica a prenderli 400 mila lire ho vinto quella volta lì con un euro [...] [Stor. 2, F]

[...] e guarda a caso come succede il 90% delle volte la prima volta il primo Gratta & Vinci ho vinto 1000 euro la seconda volta ne ho vinti 500 poi non ho mai più vinto ho vinto [...] [Stor. 3, F]

[...] non so sicuramente ci sono state le prime volte che ho cominciato che magari da niente da 10 euro magari ho vinto 200 euro ecco forse lì è scattato qualcosa legato al guadagno del denaro [...] [Stor. 4, F]

Sì, la prima volta che ho giocato ero contentissima perché con duemila lire avevo vinto 500.000 lire [...] [Stor. 7, F]

Io la prima volta ho giocato con il Gratta & Vinci e ho vinto 500 euro [Stor. 8, F]

### 3.3.1 La ragione economica

Il fatto che pensavo che se riuscivo a trovare una strategia di gioco sarei riuscita comunque a vincere dei soldi [Int. 2, F]

Per vedere se vincevo qualcosa di sostanzioso più dei tre euro che mi dava l'operatore come disponibilità giornaliera...per riuscire a vincere e comprare un altro biglietto per raddoppiare la vincita o anche solo per comprare qualcosa per mio figlio [Int. 7, F]

Il perché ho iniziato te l'ho detto prima forse per cercare quei soldi che secondo me non avevo avuto [Stor. 3, F]

[...] sono passati gli anni pian piano hai perso sempre di più e quel punto giochi proprio per recuperare questi soldi [...] [Stor. 5, F]

Io lo prendevo come investimento perché volevo cambiare la mia vita, ero convinta che di fatto avrei fatto quella grossa vincita per sistemare mia madre, per sistemare mio fratello, per star bene io e dire "smetto di lavorare e sto bene per tutta la vita [...]" [Stor. 7, F]

Era una mia valvola di sfogo, era un qualcosa a cui volevo aggrapparmi perché volevo cambiare qualcosa ma non capivo che era "smetti di giocare!" [...] era invece "adesso faccio una grande vincita" che è poi quello che inseguono tutti i giocatori [Stor. 9, F]

### 3.3.2 *La noia*

Dopo che si sono sposati i miei figli sono rimasta da sola e lì sono andata diciamo un po' giù di testa. Giocavo per passare il tempo [Int. 13, F]

Dopo il lavoro solitamente capitava la giornata che io ero a casa dal lavoro quindi anche un po' perché non sapevo cosa fare il fatto di non avere niente cioè io non hobby quindi forse anche per quello un po' per la noia [Stor. 6, F]

### 3.3.3 *La via di fuga*

Per me il gioco è stato una via di fuga [...] [Int. 8]

Il gioco è "divertimento". Sì, la ritengo una dipendenza: è una cosa che ti riempie un po' la vita. Nel mio caso era un diversivo [Int. 12, F]

Il gioco è per me "una via di fuga" e "una devastazione" [Int. 14, F]

[...]... e poi è venuta la tragedia nel senso che mio marito comincia ad avere dei problemi di salute molto grossi e io quando mi sono ritrovata sola io andavo là perché per me era l'unico modo per estraniarmi per non pensare a

niente e andavo e rimanevo anche due giorni cioè rimanevo lì a dormire proprio mi ero praticamente isolata da tutto il resto e lo vedevo come unico modo per non pensare solo che cosa succedeva che non pensavi mentre eri là ma poi quando uscivi che magari avevi perso lì cominciava la tragedia [Stor. 1, F]

[...] è come se il gioco coprisse tutto il resto e anche una forma di non pensare sicuramente il gioco non ti fa pensare blocca la tua mente su quelle immagini come i videogame [Stor. 4, F]

### *3.3.4 La componente ludica*

Il motivo per cui ho iniziato è stata la curiosità, poi giocavo per vincere e, alla fine, il gioco era diventato un'ossessione data dalla voglia di vincere ma proprio anche dalla voglia di giocare. Lo stato di trasporto che si prova di fronte ad una macchinetta mette una tale adrenalina, specialmente se si vince, che porta a giocare tutti i soldi che si hanno. Il gioco porta a giocare. Quindi, non si gioca con l'idea di una vincita che possa cambiare l'esistenza ma è l'opposto, si gioca quando si hanno i soldi in tasca per giocare [Int. 6, F]

Sostanzialmente mi son sempre piaciuti tutti i giochi di tutti i tipi non so dall'enigmistica ai giochi di società in casa a giocare a carte insomma giocare mi piace è un passatempo che mi piace [...] [Stor. 5, F]

[...] a me il gioco è sempre piaciuto fin da piccola addirittura se non ci avevo una femmina giocavo con i maschi fin da ragazzina il gioco era un gioco innocuo, un gioco innocente, ecco nascondino voglio dire da grandicella giocavo a ramino, a carte in casa con mia nipote con mio padre mai giocato.... A parte la tombola sotto natale che si faceva con le famiglie ma dieci lire non era [...] [Stor. 8, F]

[...] Come ripeto, siccome ce l'avevo dentro di me il gioco perché a me il gioco è sempre piaciuto sempre, sempre, sempre [Stor. 8, F]

### *3.3.5 La solitudine*

Secondo me è un po' per passare il tempo, ma siccome adesso penso di utilizzare un po' più di testa adesso... credo che sia un'azione che adesso non possa più avvenire. Secondo me è una dipendenza però utilizzando un po' più di testa si può contenere per evitare. In sostanza quando lavoravo ero impegnatissima, poi stando sempre da sola la testa sbarella...soffro di solitudine... adesso ho capito come funziona e cerco di contenermi [Int. 13, F]

### 3.3.6 *L'insoddisfazione personale*

[...] A me piaceva proprio, io quando ero lì stavo bene. Purtroppo la mia vita è stata piena di dolori, di problemi anche abbastanza grossi, di delusioni e io quando entravo lì dentro...e tanto ogni giocatore ha le sue macchinette preferite...eravamo io e lei e io per le ore che stavo lì chiudevo fuori tutti i problemi, i pensieri che facevano parte della mia vita quotidiana... anche se me ne creavo degli altri, però avevo bisogno di quello sfogo, che la mia testa fosse libera da tutti gli altri problemi [Int. 3, F]

[...] forse perché avevo tanti problemi con mio figlio, gli è stata diagnosticata una disabilità quindi penso che andavo a rifugiarmi per quello per non pensarci per non stare sempre con la testa lì secondo me [...] [Int. 5, F]

Inizialmente era sicuramente lo stress da lavoro e non avevo rapporti soddisfacenti anche familiari, nel senso che con mio marito dal 2004 mi è venuto un esaurimento da ricovero, ho avuto problemi proprio di coppia. Per cui il gioco per me era una specie di sfogo, di distrazione, di stacco dai problemi e dalle sofferenze della vita [Int. 15, F]

La motivazione era proprio questa stanchezza questo sempre solo lavorare fare [...] [Stor. 5, F]

Poi il gioco per me ehm... Da quando sono venuta ad abitare a Bologna perché io sono Marchigiana potevo giocare al Lotto qualche volta... io 14 anni fa... lì è stato uno sfogo a tutto quello che mi era successo, sono rimasta... diciamo paralizzata... sono finita sulla sedia a rotelle perché un dottore... purtroppo io ho la paralisi [non si capisce] equina [...] [Stor. 8, F]

### 3.3.7 *Il dato della familiarità*

[...] mia mamma comprava qualche Gratta & Vinci ma da quanto mi risulta non era malata, quello in cui mi riconosco è di aver preso da mia madre perché lei ha una emotività comunque compulsiva in molti suoi atteggiamenti [Int. 2, F]

Nella mia famiglia di origine sono tutti dei giocatori: giocano d'azzardo i miei genitori, i miei nonni dalla parte materna. Mia nonna non ha mai giocato a niente fino a sessant'anni appunto perché spostata con un giocatore che si giocava tutto anche terreni, hanno divorziato, ognuno di loro si è rifatto una propria vita, è andata in pensione giovanissima e forse i primi anni si è annoiata troppo e ha iniziato a giocare anche lei alle macchinette. Oggi ha 83 anni e sono 15 anni che non fa altro che giocare ogni soldo che ha [Int. 4, F]

Sì. Tutti nella mia famiglia giocano. Alcuni anche in maniera compulsiva. Mio padre era un giocatore, faceva le bische, giocava a carte era abbastanza compulsivo, mia mamma giocava al lotto, gioca ancora adesso secondo me c'è una relazione [Int. 5, F]

Sì. I miei nonni sono quarant'anni che giocano con lotto. Poi mia nonna che ha ottant'anni ed è ancora arzilla va al bingo una volta a settimana. I miei nonni sono proprio dipendenti dal gioco perché giocano da quarant'anni... Mia zia, invece, ogni tanto compra anche lei dei Gratta & Vinci, gioca al lotto. Sì...può darsi che ci sia una relazione fra questi casi di gioco d'azzardo in famiglia [...] [Int. 7, F]

[...] Però ho una sorella che aveva preso il vizio di bere e ha smesso da 12 anni andando al Sert e un fratello che è morto di cirrosi giovane [Int. 10, F]

Mio padre giocava al bar a carte, comunque giocava per soldi. Più che altre a 4 anni mi faceva giocare a carte per allenarlo, quindi giocavo anche io [Int. 15, F]

Ma guarda non è che è entrato ci sono cresciuta insieme. Secondo me perché vengo da una famiglia dove il gioco d'azzardo è sempre stato presente: vuoi genitori, vuoi più che altro il nonno è stato il precursore di tutto [...] [Stor. 9, F]

### 3.3.8 *Il mutamento delle motivazioni di gioco*

All'inizio perché volevo cambiare la mia vita, la mia situazione lavorativa... più tardi è stato un problema di dover coprire i debiti che mi stavo creando intorno [Int. 4, F]

Primo per la possibilità di vincere qualcosa. E forse durante il lockdown anche il fatto di dover stare sempre in casa può aver inciso sulla noia e il gioco ha iniziato ad appassionarmi. Le prime volte mi sono collegata proprio con l'intento di vincere dei soldi. Dopo era un piacere, una cosa che mi rilassava, lo vedevo come un bel passatempo anche se costoso [Int. 11, F]

Le evidenze suggeriscono inoltre che il *pensiero irrazionale* svolge un ruolo significativo nello sviluppo e nel mantenimento del gioco. Le giocatrici si avvalgono di un insieme di “false credenze” sul gioco d'azzardo che hanno un ruolo nel mantenimento dei comportamenti di gioco, nonostante le pesanti perdite. Le giocatrici intervistate possiedono due tipi di pregiudizi: credono di poter influenzare direttamente o indirettamente il risultato di un gioco o di poter predire correttamente il risultato. Inoltre, quanto più una situazione contiene fattori di scelta (ad esempio, avere la possibilità di scegliere il

proprio biglietto), la familiarità con il gioco (ad esempio, scommettere sulla macchina da gioco preferita) e il coinvolgimento (ad esempio, lanciare i propri dadi in gioco), più si crea l'illusione di controllo del gioco. Ed ancora, quanto più la partita è percepita come una prova di abilità (ad esempio le scommesse sportive), tanto più l'individuo cerca di controllare il contesto di gioco e sopravvaluta la possibilità di vincita, nonostante le perdite, contando sulle proprie abilità e sulle strategie attuate<sup>10</sup>.

L'analisi delle interviste suggerisce, inoltre, che le giocatrici di macchine elettroniche possiedono più spesso pensieri irrazionali (il risultato trova conferma in: Walker, 1992a).

### 3.3.9 *Il pensiero magico*

... io credevo nelle serie numeriche, quindi nel fatto che dopo due o tre biglietti sarei riuscita a trovare la vincita più grossa, a seconda della tipologia del Gratta & Vinci ci sarebbe stata una frequenza di vincita con maggiori o minori premi, io guardavo molto a quello non tanto a delle frequenze popolari” [Int. 2, F]

[...] Io spesso e volentieri giocavo “quel” Gratta & Vinci lì perché la mia convinzione era che quello era il Gratta & Vinci dove si poteva vincere. Oppure, per esempio, mia mamma alle slot machine gioca solo ai due stessi giochi” [Int. 4, F]

L'unica cosa che si dice è che quando una macchinetta vince bisogna cambiarla perché per un po' di tempo incasserà solo prima di far vincere ancora soldi [...] [Int. 6, F]

Per esempio io ho il 17 che è un numero che mi piace, qualche volta mi è capitato di vincere, non grosse cifre però qualcosa ho vinto, la vincita compensava un po' le spese [Int. 9, F]

A volte, per scaramanzia, vedevo un altro tabacchi che non era quello vicino casa e entravo pensando magari vado dentro a questo diverso e vinco [Int. 10, F]

---

<sup>10</sup> Altri studi hanno già in precedenza rilevato che i giochi d'azzardo che richiedono abilità (per esempio, le scommesse sportive) hanno maggiori probabilità di produrre controllo alterato e di incoraggiare i comportamenti ludici – nonostante le perdite –, rispetto a quelli esclusivamente aleatori (questo risultato trova conferma in: Dickerson, 1993; Couture *et al.*, 2024).



### *3.3.10 Le false credenze*

È una domanda che non mi sono mai posta comunque è un “abbaglio”, un “sogno”. È solo un sogno perché la realtà è molto diversa [Int. 3, F]

[...] Però, stando sempre a quello che dice lo Stato, che la macchinetta dovrebbe pagare il 75%, tu pensi che se ci metti dentro 2.000 euro almeno qualcosa ti possa tornare, però non è la regola. Perciò anche lì secondo me le macchinette non erano di certo regolari, almeno dove andavo io [Int. 3, F]

Non ho idea, per me non è gioco di azzardo, provare la fortuna con un Gratta & Vinci non è un gioco di azzardo, quello è chi va al Casinò, quelle cose lì [Int. 9, F]

Il gioco è una “bella tentazione”. Lo ritengo una dipendenza secondo me però non è cronica [Int. 11, F]

### *3.3.11 L'illusione della vincita*

[...] Vorrei aver saputo che il gioco prende così tanto che ti sembra che risolva tutti i tuoi problemi, invece li crea perché perdi...speri sempre che la prossima giocata sia vincitrice e che ti faccia fare una vita migliore [...] [Int. 10, F]

Pensavo di fare un botto da 2 milioni perché qualcuno ce l'ha fatta. E allora pensavo che prima o poi ce l'avrei fatta anche io. Personalmente ho conosciuto persone che hanno vinto migliaia di euro ma non milioni. Leggevo i giornali e pensavo “possibile che la fortuna non venga anche da me [Int. 10, F]

[...] Poi quando ci sono persone come me che vincono spesso, lì rigioco [Int. 15, F]

Io penso che se avessi vinto una grossa vincita tipo sui 10mila euro una cosa del genere penso non lo so perché non l'ho provato secondo me avrei smesso [...] [Stor. 3, F]

[...] sono passati gli anni pian piano hai perso sempre di più e a quel punto giochi proprio per recuperare questi soldi [...] [Stor. 5, F]

[...] però dicevo “mah appena vinco smetto appena vinco smetto” non lo so non ragioni sostanzialmente non ragioni e l'ho capito [...] [Stor. 5, F]

[...] le prime volte giocavo i due euro del caffè poi magari li perdevo quindi volevo recuperare quello che avevo giocato poi dopo la situazione non so come dire è andata sempre peggio [...] [Stor. 6, F]

[...] all'inizio il lotto poteva essere un gioco così, dopo per me era diventata un'ossessione proprio perché mi ero [pausa] mi ero convinta molto di più che tutti gli altri giochi... del fatto di questi numeri... cioè di continuare a seguire questi numeri che mi ero messa in testa... cioè mi piaceva la cosa di seguire i numeri, di battezzare quei numeri e di continuare con quelli e alla fine mi è capitato di vincere invece altri numeri che non c'entravano niente con i miei... o sennò avevo nel periodo in cui giocavo ehm io andavo bene nel periodo estivo e nel periodo vicino a Natale quelli erano i miei periodi fortunati... [Stor. 7, F]

Se dal livello descrittivo dei significati attribuiti all'accesso e al mantenimento delle attività nell'area dell'azzardo, si passa ad una sfera più enfatica, quella delle *emozioni*, si registra una certa convergenza fra gli stati d'animo esperiti prima del gioco, durante e ex post., a prescindere dai luoghi e dalle modalità in cui tali attività si manifestano. Le emozioni si inseriscono in un continuum che va da uno stato di nervosismo prima del gioco, ad uno di eccitazione mentre l'attività è esperita, per finire nella disperazione a partita terminata:

Allora prima del gioco e durante il gioco l'adrenalina la carica del doverci andare, quindi io giocavo già quando mi preparavo per andarci, anche durante il giorno mentre pensavo ci vado stasera, la mia testa già stava giocando, mentre giocavo sempre adrenalina perché la speranza di vincere ma poi anche se non vincevo l'importante per me era essere lì, dopo il gioco, chiaramente quasi sempre perdevo, perché sono più le volte che si perde di quelle che si vince, quindi la delusione, e tutte le volte che me la sono presa con me stessa, i pugni che davo sul volante tornando a casa dandomi della stupida [Int. 1, F]

Il momento prima del gioco è un momento di attesa, di trepidazione, di desiderio, durante il gioco è un momento in cui la testa si perde completamente si guarda solo a quello che si sta facendo a vedere se si è vinto o meno e ci si esclude completamente dal mondo, e dopo c'è un senso o di estrema gioia se si è vinto qualcosa o di profonda angoscia nel caso non si sia vinto niente, soprattutto dopo aver perso certe cifre ovviamente i sensi di colpa verso se stessi verso la famiglia e quant'altro [Int. 2, F]

Prima di iniziare a giocare si prova contentezza perché sai che stai andando di fronte alla macchinetta con la possibilità di vincita e inoltre si ha voglia di giocare, ma poi, mentre si gioca, si cambia...in caso di vincita si è euforici mentre in caso di perdita si diventa nervosi e non si vede l'ora di rimediare subito i soldi per poter continuare il giocare. E se i soldi non si hanno si arriva

a casa depressi, nervosi, anzi, a volte si attacca per primi...cioè cambiano anche le relazioni in casa. Addirittura mi rendevo conto che dopo aver giocato, se guidavo avevo la vista alterata cioè nella mia mente visualizzavo ancora la macchinetta, stavo ancora giocando, tant'è che qualche volta stavo quasi per finire nel fosso. La strada la facevo perché la conoscevo a memoria, però a volte mi sono trovata vicino al fosso. E quando arrivavo a casa pensavo solo a rimediare i soldi per giocare il giorno dopo e a cosa dover dire il giorno successivo per non farmi scoprire [Int. 6, F]

Euforia prima e durante e dopo il senso di colpa (fin da avere il mal di stomaco) [Int. 10, F]

Prima la voglia di iniziare il gioco, un'attesa piacevole; durante il gioco ero completamente assuefatta e assente da tutto, non pensavo ad altre cose; a fine partita invece di solito provavo delusione e dispiacere anche perché sono più le volte che perdi che quelle che vinci. L'astinenza dal gioco fa sentire una mancanza, come se fosse una cosa tutta tua e quindi che ti tiene compagnia: viene a mancare una compagnia [Int. 11, F]

Prima ero contenta, durante ero contenta e quando non vinco vado in depressione... mi metto a letto e non faccio niente [Int. 12, F]

Si aggiunga che coerentemente con il DSM-V che riconosce il gioco come *addiction* (gambling disorder) nella sezione dedicata ai “Disturbi da dipendenza e correlati all’uso di sostanze” (APA, 1994), il gioco d’azzardo viene trattato ed esperito dalle giocatrici come *malattia* – questo dato si allinea con l’approccio vigente dei servizi di recupero:

Avrei voluto sapere che è una dipendenza cronica da cui è difficilissimo uscirne [Int. 1, F]

Il gioco è un “disastro”, una “malattia bruttissima” dove non si può uscire, mentalmente non se ne esce più perché comunque sia la mente ci pensa sempre. Io ci penso ancora, ho degli incubi. Però mi trattengo. Ma non passa, ho imparato a controllarmi [Int. 5, F]

Avrei voluto sapere prima che da questa cosa non si esce più, per tutta la vita, forse non avrei neanche iniziato, io sono una persona che ha paura dell'alcool della dipendenza, della droga, perché il gioco d’azzardo è una dipendenza bruttissima forse anche peggio delle altre dipendenze [Int. 5, F]

Il gioco d’azzardo è rovina. Io non ho mai provato né l'alcol né la droga, ma credo che sia una dipendenza uguale anzi una dipendenza molto grave. Solo che molti dicono che il gioco è un vizio [...] [Int. 6, F]

Il gioco d'azzardo è una dipendenza che rovina le famiglie. Per fortuna nel mio caso non è stata una malattia molto forte forse perché ho avuto la fortuna di non avere molta disponibilità economica da investire nel ludico [Int. 7, F]

Avrei voluto sapere se c'erano delle modalità per vincere, se c'erano possibilità per restarne fuori, per non venire proprio a contatto, perché se avessi pensato che sarebbe diventata così una dipendenza avrei evitato, perché alla fine ho perso molto dei miei risparmi e sono arrabbiata per questo con me stessa. Ha inficiato oltre alla dimensione economica anche quella emotiva, è una spirale, e poi un senso di vergogna rispetto agli amici [Int. 8, F]

Per me il gioco è stata una via di fuga, però devo dire una devastazione, ritengo che il gioco sia una forte dipendenza, non avrei mai pensato, ho smesso di fumare da sola, ma il gioco è diverso è da un anno che ci lavoro e ci sono ancora dietro. Spero che si possa fare ritorno, ma in realtà credo che sia difficilissimo [Int. 8, F]

[...] Si è una dipendenza però si può guarire ma bisogna toccare il fondo. Quando la persona toccherà il fondo e capisce che deve riemergere sennò è finita allora capirà e smette. È il cervello che entra in questo ordine di idee...A me è successo così... e poi bisogna essere aiutata dalle persone giuste [Int. 10, F]

Del gioco avrei voluto sapere prima che può diventare una dipendenza da rendere la gente come pazzi cioè come uno che prende droga e non ne può fare più a meno. Diventa una cosa necessaria. Vorrei aver saputo che il gioco prende così tanto che ti sembra che risolva tutti i tuoi problemi, invece li crea perché perdi... spero sempre che la prossima giocata sia vincitrice e che ti faccia fare una vita migliore. Mi sono trovata che non facevo neanche la colazione o non avevo i soldi per fare un regalo ai miei nipotini. E di lì sono iniziati i sensi di colpa molto forti perché ho visto che invece di diventare più ricca diventavo sempre più povera [Int. 10, F]

Avrei voluto sapere che il gioco porta a questa distruzione perché prima sei contento, hai i soldi in mano e dici "vabè provo ne compro uno...poi non vinci e ne prendi un altro...allora lì diventa un problema". perché se io ne comprassi uno solo non sarebbe niente. Il problema è che una volta che non vinco ne compro subito un altro se ho i soldi e quindi quella è la mia dipendenza. Se ne comprassi solo uno non ci sarebbe problema...perché io li vedo che ce ne sono tanti che fanno così. E poi ho sempre pochi soldi perché se ne avessi di più ne spenderei di più [Int. 12, F]

Il gioco è assolutamente una dipendenza forte, non avrei mai pensato... Ho smesso di fumare da sola e non ho mai fatto la fatica sto facendo per smettere di giocare che è un anno che ci sono ancora dietro. Realmente spero che ci potrà essere controllo sul gioco ma anche che abbandonarlo sia difficilissimo [Int. 14, F]

Il gioco è una forte dipendenza [Int. 15, F]

Forse una dipendenza tipo alcol eroina o altre dipendenze magari agiscono anche su un aspetto organico fisico e invece questo ti entra proprio nel cervello come una cosa non pensi non pensi [Stor. 4, F]

Si noti che le giocatrici definiscono il gioco d'azzardo una dipendenza ma solo dopo averla "sperimentata", ovvero si rileva che prima di finire in comportamenti di azzardo compulsivi non erano consapevoli e informate sulle caratteristiche specifiche e patogene del gioco d'azzardo.

Prima avrei avuto piacere che ci fosse più informazione rispetto a questo problema. perché adesso se ne parla molto ma prima non era così anzi lo Stato ha sempre incentivato il gioco emettendo questi biglietti. Non sono state cose (così come il fumo) sufficientemente informate [Int. 15, F]

Alcune giocatrici, inoltre, riferiscono a gran voce che si tratta di una "malattia subdola", poiché venendo a mancare la sostanza, dunque tutte le implicazioni fisiologiche delle altre dipendenze, è più facilmente celata:

Sì, oltre che lo sapevano si vedeva anche dall'estratto conto della banca, non è difficile capire che uno gioca se guardi i conti, lì ho capito che stava diventando una schiavitù, quel giorno giurai che non ci sarei mai più andata, e invece ho continuato ad andarci, ma lì poi iniziano le menzogne, perché poi ho cominciato a andare di nascosto, ho cominciato a non fare vedere i soldi che giocavo, quindi sono diventata bugiarda, disonesta, tutta una serie di comportamenti che non credevo mi appartenessero ma a quanto pare erano i miei perché ho fatto delle cose brutte, meschine. Nei confronti di tutti, nei miei, di chi avevo vicino perché poi alla fine ho fatto male a me stessa e anche agli altri [Int. 1, F]

A un certo punto la vergogna, poi basta non ne potevo più, ero veramente stanca, perché è una vita anche da sostenere, tutte le bugie le devi ricordare, diventa difficile, insopportabile, non ne potevo più [Int. 1, F]

Purtroppo c'ho investito parecchio perché noi giocatori compulsivi riusciamo a trovare il denaro per giocare un po' da tutte le parti. Io ho un fratello che ha molta disponibilità economica e quindi ho sfruttato il fratello con delle gran bugie [Int. 3, F]

[...] mio marito mi diceva di non giocare però non era una motivazione per litigare perché io poi lo facevo di nascosto e i miei soldi li avevo perché lavoravo [Int. 10, F]

Sì il gioco ha avuto ripercussioni nel rapporto con il mio compagno, ed essendo anche lui giocatore questo era reciproco, infatti non capivo inizialmente perché mi mentiva...poi essendo scafata l'ho seguito e vedevo che era davanti alla macchina vlt...poi alla fine mi diceva una cifra e non era quella poi un'altra, poi un'altra ancora [...] [Int. 14, F]

Sì le bugie che ho detto e la poca presenza perché quando sei lì, sei lì che pensi che perdi delle ore... [Stor. 7, F]

[...] però era una cosa che era più forte di me che poi alla fine mi rendevo conto che tanto non erano...non potevano cambiarmi la vita anzi la stavo peggiorando però continuavo a star lì, a star lì, a star lì: ogni giorno era così, ogni giorno delle bugie, in più oltretutto ci stavo male perché non avevo più mio padre e lui, quando lo hanno detto con mia mamma la seconda volta ormai mi moriva lì [...] [Stor. 7, F]

[...] con una banale bugia ho chiesto soldi a mia madre per coprire un buco che avevo creato in casa (per via del gioco d'azzardo) [...] [Stor. 9, F]

Rivolgendo l'attenzione alla *polidipendenza*, i casi di studio analizzati risultano caratterizzati per la maggior parte da una doppia dipendenza da gioco d'azzardo e da fumo (il fumare le sigarette si concilia soprattutto con il gioco delle slot machine nelle sale da gioco) e solo tre casi su ventiquattro risultano attuare più condotte compulsive: una giocatrice risulta dipendente dal cibo (fame nervosa) fin dalla tenera età; un'altra giocatrice suggerisce di avere due dipendenze correlate (prima nasce la dipendenza da alcol e poi quella da gioco che probabilmente sviluppa nel tentativo di evasione dalla depressione da alcol), infine, una giocatrice riporta di aver sostituito l'attività di gioco d'azzardo guardando compulsivamente le telenovelas turche dal cellulare.

Io non fumo, sì sono dipendente dal cibo, ma questa cosa è nata molto prima quando ero bambina, una fame nervosa che adesso si esplica prevalentemente la sera e comunque sia che nelle diverse fasi della mia vita mi ha sempre accompagnato, diciamo che era il modo in cui sfogavo tutta una serie di emozioni negative e un senso di insicurezza in me stessa, tutta una serie di cose. Poi dopo è stato il gioco, adesso non penso più al gioco come una dipendenza anche se in realtà quello che ci dicono al sert in cui credo profondamente è che una dipendenza si impara a gestire ma non la si supera nel senso che si mantiene sempre vicino a sé stessi quel senso che ci porta a giocare [Int. 2, F]

Scusi la risposta sciocca ma adesso ho la dipendenza di guardare le telenovelas turche, sono sempre attaccata al cellulare a guardare "Il sultan" in lingua spagnola e sto anche imparando lo spagnolo... parla dell'impero ottomano, è storia, non sono cavolate [Int. 3, F]

Da giovane ho fumato marijuana ma solo qualche volta. Non ho avuto problemi con altre dipendenze a parte il fumo [Int. 15, F]

Mi hanno detto che il passaggio dalla dipendenza da alcol e gioco sono correlate [...] io ho cominciato con l'alcol... Sì moderato poi sono andata avanti così 3 o 4 anni e ad un certo punto ho cominciato a stare parecchio meglio dopodiché è subentrata la depressione e una delle liti più grosse l'ho fatta al centro del Maggiore quando si parlava di alcol perché tutti dicevano "tutti cominciano dopo aver avuto la depressione" per me è stato esattamente il contrario perché io ho cominciato a bere prima di avere la depressione in quel periodo il mio neuropsichiatra, il mio medico curante, la mia ginecologa erano tutti in ferie io ho scoperto che prendere gli ansiolitici col vino mi facevano un effetto eccezionale ho cominciato così quindi tutte le volte che dovevo prendere le gocce le prendevo col vino e da lì sono arrivata a bere la bellezza di 6 litri di vino al giorno e non ti dico in che condizioni mi ero ridotta [...] poi chissà cosa mi è scattato nella testa da Maggio del 2004 non ho più toccato niente e intanto non fumavo poi sono stata ricoverata in una clinica psichiatrica per il discorso dell'alcol la prima volta nel 2003 e lì fumavano tutti e da lì ho ricominciato a fumare e nel frattempo ho iniziato col gioco [Stor. 3, F]

È curioso il dato della *comorbilità* poiché pare esserci una ripetitività delle patologie di cui soffrono le intervistate: la depressione pare caratterizzare e incidere sulle carriere di gioco, da un lato il gioco porta alla depressione (es: Stor. 3; Stor. 5), viceversa il gioco d'azzardo ha una funzione di fuga dalla depressione e dalla realtà esperita più genericamente (es: Stor. 4); inoltre, le giocatrici d'azzardo spesso soffrono di disfunzioni tiroidee e di malattie autoimmuni (come la lupus e in più casi l'artrite reumatoide).

Le figure fondamentali sono lo psichiatra e lo psicologo perché il gioco d'azzardo porta alla depressione [Int. 6, F]

Sono stata consigliata dal mio psichiatra del C.S.M. che mi segue per il problema della depressione...perché io è da quando sono una ragazzina che soffro di depressione, tant'è che mi è anche capitato di pensare qualche volta al suicidio... ma non so se sia per la depressione o per il gioco [Int. 7, F]

Io andavo al CSM per la depressione e la psichiatra mi ha suggerito di rivolgermi al Sert [Int. 12, F]

Poi tutta una situazione familiare che non era soddisfacente, nel senso che ho avuto dei grossi problemi, mia mamma ha avuto un tracollo ed è diventata invalida, mio fratello non mi ha aiutata in niente e sono andata un po' in depressione e lì ho cominciato un po' di più a giocare [Int. 14, F]

[...] a 40 anni ho avuto una depressione che però l'ho superata però mi ha portato un po' a isolarmi un po' i farmaci sicuramente hanno ... da un lato mi hanno permesso di uscire dalla depressione dall'altro mi hanno diciamo appiattito l'emozione. L'appiattire l'emozione voleva dire non avere stimoli e non aver stimoli quindi precludeva appunto il sociale cioè la mia vita sociale con gli altri e mi sono avvicinata al gioco in realtà non ci capivo niente di queste macchinette poi con una mia vicina di casa vedevo che lei quando prendevamo il caffè giocava e ho cominciato così senza capire bene cosa dovevo fare beh inizialmente non è stato un problema è cominciato ad essere un problema diciamo 5 anni fa [Stor. 4, F]

Infine, rivolgendo l'analisi ai “fattori di rischio” che incoraggiano la attività di gioco, emergono – in linea con altre ricerche citate (cfr: Brounsten, Zweig, 1999; Lavanco, Varveri, 2005; 2006) –: a “livello culturale”: norme comunitarie che promuovono o permettono il gioco d'azzardo; a livello ambientale: abuso di alcol e/o sostanze psicoattive o una situazione di comorbidità o doppia diagnosi, la perdita dei genitori, separazione/divorzio o conflitti relazionali, insufficiente valorizzazione del risparmio, legami con pari che usano e hanno un atteggiamento favorevole verso alcol, altre sostanze psicotrope e gioco d'azzardo, ampia diffusione e accessibilità ai luoghi della scommessa;

- a “livello individuale”: predisposizione genetica (il dato della familiarità), deficit delle abilità sociali, basso livello di autostima, problemi di comportamento, età precoce di inizio, scarse conoscenze della teoria della probabilità, problemi di disordini legati all'uso di alcol, fumo (e nel nostro caso di studio non di altre sostanze stupefacenti), presenza di altri disturbi di controllo degli impulsi, disturbi d'ansia, disturbi dell'umore, disturbi di personalità, presenza dell'illusione del controllo, ricerca di sensazioni forti (*sensation seeking*).

### 3.4. Il rapporto con i servizi di recupero

Questo paragrafo raccoglie le riflessioni e le valutazioni delle giocatrici riferite alla relazione con i servizi di recupero, ovvero, le modalità di accesso ai servizi, la scelta dei percorsi riabilitativi, i tentativi di cessazione dei comportamenti di gioco e le opinioni delle utenti sui servizi abilitati alla cura del gioco patologico.

Dall'analisi svolta appare da subito chiaro che oggi ci troviamo di fronte ad un gioco d'azzardo di genere che assume caratteristiche inedite e che richiede per tale ragione, delle attenzioni particolari ed interventi ad hoc, anche in funzione delle conseguenze derivanti dal gioco d'azzardo (come molti



studi sul tema confermano: cfr. Croce, Zerbetto, 2001; Whelan, Steenbergh, Meyers, 2010; Cattarinussi, 2013). Si tratta di un gioco prevalentemente solipsistico e la riduzione dei tempi di gioco (attuati attraverso un click), la velocità e l'immediatezza della vincita e l'ampia diffusione dei giochi (nonché online), hanno favorito notevolmente l'accesso a tali attività.

Le giocatrici confermano quanto sostenuto dai contributi in ambito scientifico: si nota infatti come, i bar, i tabacchi, le ricevitorie e le sale da gioco – disponendo di slot machines, terminali per il gioco del Lotto, Superenalotto e di punti vendita Gratta & Vinci – si attestano come i luoghi prediletti per il gioco. La loro diffusione sul territorio nazionale e locale determina un *accesso frequente* pressoché quotidiano dei giocatori verso i luoghi detti, coinvolgendoli in modo quasi *totalizzante*:

Ho provato a giocare alle slot machine ma non me lo potevo permettere perché si trovano ovunque, hanno una modalità talmente veloce e ci vogliono talmente tanti soldi che non potevo permettermelo [Int. 1, F]

Ma il gioco online penso che sia veramente devastante. Io non ho il computer e non l'ho voluto perché conoscendo il mio problema. Il problema è che online il gioco è disponibile 24 ore su 24 e oramai tutti abbiamo uno smartphone... quindi per chi gioca online la dipendenza può essere ancora più forte e difficile da smascherare. Per non parlare del fatto che i bambini sono fin da piccoli socializzati al gioco online per farli stare più buoni [...] [Int. 6, F]

Giocavo a VLT, roulette (andavo anche al casinò) ma la roulette c'è anche nella macchinetta ed è più comodo perché è ovunque [Int. 14, F]

[...] Sono cresciute come funghi queste macchinette, tutti questi Gratta & Vinci; dove entravi li trovavi: bar, tabaccai, dappertutto...certo se io avessi saputo quello che mi comportava, la sofferenza, il dispiacere che ho dato alla famiglia [...] [Stor. 8, F]

Non si deve peraltro dimenticare il ruolo svolto dal *web* in cui è possibile svolgere tutte le attività di gioco preferenziali. Tale modalità permette un accesso costante al gioco senza limiti di tempo e di spazio (è fruibile comodamente da smartphone e ipad), consente di svolgere contestualmente più scommesse (in pagine diverse, facilmente, influisce sull'auto percezione del giocatore (soprattutto con riferimento alla perdita di controllo del denaro speso attraverso carta di credito) e delle finalità del gioco, inteso come momento di condivisione con gli altri soggetti coinvolti:

Ma il gioco online penso che sia veramente devastante. Io non ho il computer e non l'ho voluto perché conoscendo il mio problema. Il problema è che

online il gioco è disponibile 24 ore su 24 e oramai tutti abbiamo uno smartphone... quindi per chi gioca online la dipendenza può essere ancora più forte e difficile da smascherare. Per non parlare del fatto che i bambini sono fin da piccoli socializzati al gioco online per farli stare più buoni... [Int. 6, F]

Contestualmente ad una maggiore accettazione e diffusione dei giochi si assiste ad una crescente consapevolezza per le derive del medesimo. Negli ultimi anni, le attenzioni delle istituzioni e delle agenzie di controllo sono dirette a scongiurare gli effetti iatrogeni dell'azzardo con riferimento al singolo giocatore e al contesto sociale di riferimento. Nonostante ciò, si assiste ad una situazione connotata da forti ambiguità sia a livello legislativo che nelle politiche pubbliche: se da un lato c'è una forte consapevolezza dei rischi derivati per la popolazione, dall'altro si assiste alla promozione di tali attività a livello centrale, dovuta ai forti interessi economici legati al settore dell'azzardo. Si calcola che il 69% della popolazione regionale di età compresa tra i 18 e gli 84 anni ha giocato d'azzardo almeno una volta nella vita, con una prevalenza che risulta superiore a quella nazionale (62%) e il 36% lo ha fatto nell'anno 2020 (IPSAD®2020).

Tale questione è sollevata in più occasioni dalle giocatrici intervistate, che presentano il gioco d'azzardo quale occasione estremamente ghiotta per il governo centrale che si trova a fare i conti, da un lato, con l'attuale crisi economica, e, dall'altro, con l'enorme giro di affari generato dai giochi:

[...] Però, stando sempre a quello che dice lo Stato, che la macchinetta dovrebbe pagare il 75%, tu pensi che se ci metti dentro 2.000 euro almeno qualcosa ti possa tornare, però non è la regola. Perciò anche lì secondo me le macchinette non erano di certo regolari, almeno dove andavo io [Int. 3, F]

[...] Il gioco è una mafia, cioè lo Stato, perché è tutto un business che mangia a discapito della gente [Int. 7, F]

Difatti, il Decreto Balduzzi (legge n. 189 dell'8/11/2012) se da un lato include il gioco d'azzardo patologico nei Livelli essenziali di assistenza (LEA) pubblica, dall'altro, introduce un nuovo tipo di Superenalotto e rimane piuttosto vago in merito alle modalità dei messaggi che incitano al gioco, lasciando spazio ad ampi margini di interpretazione. Le contraddizioni riguardano anche le politiche pubbliche con riferimento alla progressiva liberalizzazione e legalizzazione dei giochi d'azzardo, dunque all'affermazione di sistemi di (de)regolamentazione più "aperti" che hanno permesso l'ingresso nel business di nuovi operatori e l'erogazione di nuove tipologie di scommessa; un maggior coinvolgimento, rispetto al passato, dell'imprenditoria privata nel settore dei giochi e lo snellimento delle pratiche per l'ottenimento delle licenze di gioco.

Tale scenario, dunque, può configurarsi come un terreno fertile per il proliferare dei casi di gioco patologico e delle conseguenze da esso derivate che si riflettono, non solo sulle singole giocatrici ma anche sulle reti sociali, familiari, economiche e in una prospettiva più ampia anche sul sistema economico e sui servizi di recupero.

Dalle interviste si evince come i servizi si muovano sul fronte del trattamento della patologia e delle conseguenze che la compulsione al gioco ha portato con sé. In tal senso, i servizi colgono le esigenze delle utenti.

Fra le *motivazioni* che hanno condotto le giocatrici a rivolgersi ai servizi specializzati per il trattamento dichiarano, prevalentemente, la necessità di risalire rispetto ad una “disastrosa condizione economica” che le ha messo al lastrico, talvolta, la necessità di riuscita nella gestione economica della famiglia e la volontà di salvaguardare la famiglia, esausta dalle attività, nonché l’urgenza di ricostruire un tenore di vita dignitoso e le relazioni lavorative e affettive mancate.

[...] una mattina mio figlio mi chiese i soldi per comprare un quaderno perché era rimasto senza e io non avevo nemmeno i soldi per quel quaderno perché la sera prima me li ero giocati tutti, mi sono vergognata come un cane [Int. 1, F]

Per non buttare più via soldi [Int. 6, F]

Assolutamente quella di smettere di buttare via i miei risparmi in questo modo, e di uscire da questa dipendenza [Int. 8, F]

Per non perdere soldi [Int. 9, F]

Mia sorella vide che avevo il frigo, telefonò a mia nuora e mia nuora mi portò un sacco di spesa e io lì già mi ero resa conto del problema. Ero rimasta senza soldi anche per mangiare. E il mio pensiero è stato quello che i miei nipoti si sono tolti loro dei soldi per portare da mangiare a me. La motivazione per smettere fu quindi quella di non buttare via tutti quei soldi [Int. 10, F]

Io non posso buttar via dei soldi che mi servono per mantenermi [Int. 13]

L’unicità delle singole esigenze e situazioni prospettate dalle giocatrici pone l’esigenza di attivare risposte mirate ad attenuare o risolvere problematiche legate a tutti gli esiti negativi dell’azzardo, lavorando su più fronti e attraverso il coinvolgimento di più figure professionali.

Per quanto riguarda l’*accesso ai servizi*, le intervistate riferiscono che sono state indirizzate verso i servizi di recupero territoriali da operatori del settore (medico di base, psichiatra, psicologi o anche dai familiari (coniugi, fratelli,

sorelle) e da amici al corrente della problematica esperita. Fra le giocatrici che si sono spontaneamente dirette in struttura, invece, c'è chi ammette di aver trovato il contatto nei volantini pubblicitari sul gioco responsabile affissi vicino alle macchinette da gioco o in ambulatori sanitari dell'Ausl e nessuna online.

I diversi casi presi in esame mostrano risposte mirate ad attenuare o risolvere i sintomi del gioco d'azzardo patologico e le problematiche legate alle derive che tale attività può assumere. Questo risultato è dedotto dalla generale *soddisfazione* delle giocatrici intervistate in merito ai percorsi di cura seguiti, nonostante, in alcuni casi, le attività di gioco non siano state del tutto abbandonate:

Questo non glie lo so dire perché il Sert l'ho frequentato molto poco ma io penso che non ci siano mancanze. Adesso ho iniziato a stare bene a casa mia a differenza di prima, io anche questo lockdown non l'ho risentito molto perché io ho iniziato a stare bene a casa mia, ho un cane e un gatto, ho trovato la mia serenità. Poi nel frattempo mi è nata anche una nipote che adesso ha 7 anni quindi la mia vita adesso è questa. Ogni tanto ci penso al gioco però non ci torno [Int. 3, F]

Io ho iniziato il percorso con il Sert a novembre, sono entrata nell'associazione di auto-mutuo-aiuto a gennaio e ho smesso di giocare a marzo [Int. 4, F]

Se qualcuno vuole smettere io consiglio di rivolgersi ai servizi, è una cosa molto valida però deve partire già con l'intenzione di smettere definitivamente [Int. 10, F]

Circa due anni fa ho iniziato a giocare nel periodo del lockdown ho iniziato a giocare sul cellulare ai giochi di carte e poi mi sono rivolta ai servizi circa un anno dopo aver iniziato. Giocavo a briscola, sette e mezzo e burraco. Adesso non gioco più [Int. 11, F]

Ogni intervento risulta modulato sulle necessità specifiche dell'utente che può perciò scegliere percorsi differenti. La maggior parte delle intervistate ha preferito una terapia psico-individuale (a volte abbinata ad una terapia farmacologia soprattutto in caso di doppia diagnosi, per esempio da depressione). La modalità di recupero che dalle opinioni riportate è risultata di estrema importanza nello scongiurare l'attività di gioco è stata la partecipazione ai gruppi di auto-mutuo-aiuto:

Allora sono andata al gruppo di auto-mutuo-aiuto e ho smesso di giocare definitivamente [Int. 6, F]

Faccio parte di un'associazione di auto-mutuo-aiuto dove sono solo giocatori senza l'aiuto di nessun professionista [Int. 1, F]

[...] Il gruppo di auto mutuo aiuto che possa essere per una dipendenza o per l'altra è un gruppo di condivisione dei propri stati emotivi, delle proprie compulsioni con persone che possono capire perfettamente queste cose, quindi è una condivisione che non è solo uno sfogo ma è anche il fatto di capire dal racconto dell'altro e dalla emotività dell'altro quello che possiamo essere internamente. È una autoanalisi. È un gruppo che esiste per conto suo e dà alle persone questo tipo di supporto, il sert da un altro tipo di supporto [Int. 2, F]

Il Sert ha valutato che non avessi bisogno di nessuna terapia. La esperienza di recupero che valuto in maniera più incisiva è l'esperienza del gruppo di auto-mutuo aiuto sicuramente [Int. 2, F]

I percorsi riabilitativi presi in esame prevedono, oltre ai trattamenti di psicoterapia individuale che mantengono il loro primato e ottengono il maggior gradimento dell'utenza, anche altre tipologie di interventi che mirano ad una riparazione delle conseguenze negative che il gioco d'azzardo ha avuto a livello economico, sociale e relazionale. Alcune di esse, infatti, prevedono colloqui motivazionali, servizi di terapia familiare, colloqui di consulenza familiare, consulenze di coppia, gruppi di mutuo aiuto con i giocatori e con i loro familiari, sostegno di gruppo con helper o programmi di pianificazione di rientro del debito, talvolta attraverso il supporto di un tutor economico.

Per quanto riguarda le relazioni familiari è emerso che le giocatrici non sono sole ma sono supportate dai membri della famiglia nel recupero di un buon livello di benessere (in termini di sostegno, incentivo, riconoscimento e rinforzo). La famiglia così intesa – quale capitale sociale di contrasto dei problemi connessi ai comportamenti di gioco eccessivi – svolge un ruolo determinante soprattutto per quanto riguarda, in fase iniziale, la gestione del denaro e il controllo delle spese del giocatore. Infatti, ancor prima di intervenire sui sensi di biasimo, frustrazione, vergogna e di sfiducia che caratterizzano le relazioni parentali dinanzi alla scoperta della dipendenza del loro congiunto, pare utile creare percorsi di riavvicinamento, intervenendo sulla sfera economica, che si presenta come quella che più drammaticamente danneggia i giocatori, creando rotture all'interno del nucleo familiare.

Infine, nonostante l'ampia gamma di interventi e la progressiva personalizzazione delle cure per il gioco d'azzardo patologico, risulta molto frequente che le giocatrici già inserite in percorsi riabilitativi abbiano ricadute nelle attività ludiche (le cosiddette "scivolate"), o che, addirittura, non abbiano del tutto abbandonato il gioco:

Si si ho tentato tante volte. tante volte ho fatto un po' di astinenza poi mi piaceva troppo e ritornavo a giocare. Poi ad un certo punto ho detto proprio basta, adesso è arrivato il momento [Int. 3, F]

Tantissime volte, tutte le volte che smettevo di giocare dicevo questa è l'ultima volta non gioco più [Int. 4, F]

[...] ho giocato in regime compulsivo sei anni, ho smesso dal 2015, ho avuto una ricaduta dopo due anni, adesso è dal 2019 che non gioco [Int. 5, F]

Ho tentato più volte ma non ci sono riuscita mai, sono riuscita solo con il gruppo di giocatori anonimi, ma neanche quando andavo al Sert, quando uscivo dalla psicologa o dalla dottoressa che mi seguiva, la prima cosa era andare a giocare [Int. 5, F]

Io ho tentato più volte. Poi ho smesso continuativamente per massimo tre mesi ma mai totalmente anche se adesso gioco davvero pochissimo [Int. 7, F]

Ho provato a smettere del tutto più volte però non ci sono ancora riuscita, ho sempre quella tentazione [Int. 13, F]

Forse in passato quando ho perso ho tentato di smettere. Adesso purtroppo mi rendo conto che trovo sempre quei 10 euro per fare la giocatina, non riesco a eliminare del tutto [...] [Int. 15, F]

Addirittura c'è chi afferma persino di essersi trovato di fronte ad un bivio per cui le opzioni di scelta erano la risoluzione del problema o il suicidio:

[...] Sono stata consigliata dal mio psichiatra del C.S.M. che mi segue per il problema della depressione... perché io è da quando sono una ragazzina che soffro di depressione, tant'è che mi è anche capitato di pensare qualche volta al suicidio...ma non so se sia per la depressione o più per il gioco [Int. 7, F]  
La motivazione a smettere è stata direi la sopravvivenza perché mi stavo rendendo conto che stavo andando verso la autodistruzione e che avevo pensato seriamente al suicidio [Int. 2, F]

Infine, le intervistate propongono riflessioni e suggerimenti per il miglioramento delle capacità assistenziali riferibili soprattutto all'occorrenza di servizi personalizzati sulle singole esigenze per non perdere i pazienti che accedono al servizio e alla necessità di trattamenti residenziali partecipati "in via esclusiva" dai giocatori d'azzardo in funzione delle caratteristiche specifiche della dipendenza da gioco e delle conseguenze che ne derivano.

L'unica cosa che posso dirle è che se nell'ultima struttura in cui sono stata ci fossero stati degli altri giocatori, io avrei recuperato più velocemente. Invece, lì c'erano solo drogati e alcolizzati e io ho visto che per i drogati e per gli alcolizzati c'è la cura. Al contrario, per uno che gioca la cura non c'è, cioè te la devi far passare... ma l'astinenza c'è ugualmente e si sta proprio male. Per me il giocatore dovrebbe essere inserito, innanzitutto, in una struttura specifica con persone che hanno lo stesso problema. Le figure fondamentali sono lo psichiatra e lo psicologo perché il gioco d'azzardo porta alla depressione [Int. 6, F]

Io avrei bisogno di una psicologa con cui parlare, al momento non me l'hanno data... non so perché forse c'è troppa richiesta... [Int. 7, F]

Il mio gruppo lo trovo molto positivo ma in generale penso che ci siano mancanze, per esempio dovrebbero esserci collegamenti anche con i medici di base [Int. 8, F]

Faccio solo terapia farmacologica perché avendo una patologia devo per forza curarmi e forse avrei bisogno di uno psicologo perché mi sento sola, demotivata, non ho amici, non ho nessuno [Int. 13, F]

## *4. La risposta al problema del gioco d'azzardo al femminile tra pubblico e privato*

di Chiara Persichella<sup>1</sup>

### **4.1. Persone in trattamento con DGA presso i servizi (Programma e SerDP) del DSM-DP dell'Azienda Usl di Bologna**

Ad un numero elevato di Giocatori problematici non corrisponde il numero delle richieste di aiuto ai servizi di cura, ovvero i soggetti che si rivolgono al SerDP sono una minima parte e generalmente sono i più gravi e maggiormente compromessi, sia sul piano psicologico che su quello economico.

L'Azienda Usl di Bologna ha approvato nel 2019 la riorganizzazione dei SerDP, per cui si occupano dell'assistenza e cura ai giocatori patologici *i 6 SerDP provinciali e il Servizio Unico DGA della città di Bologna* che è inserito all'interno della UO Dipendenze Patologiche e Assistenza alle Popolazioni Vulnerabili e Bassa Soglia

L'accesso al servizio è gratuito, chiunque interessato può prendere un appuntamento telefonando o recandosi personalmente al Servizio. La richiesta al servizio può avvenire in modo autonomo, ci si può rivolgere tramite medico curante, servizio di salute mentale, assistente sociale, altre agenzie del territorio, familiari o amici della persona. Il servizio si occupa non solo del giocatore, ma anche del suo nucleo familiare, inevitabilmente coinvolto nelle dinamiche relative al gioco d'azzardo.

Negli ultimi 10 anni (2009-2020) complessivamente a Bologna e provincia, dati dell'Osservatorio Epidemiologico dell'AUSL di Bologna, il numero di soggetti trattati per DGA (Disturbo da Gioco d'Azzardo) è stato di *756 persone e il trend è in aumento*. Si tratta in prevalenza di maschi, rapporto 4-1, di età media superiore ai 50 anni. Le tipologie di gioco prevalentemente praticate dai pazienti presi in carico, sono le slot machine, le VLT, le scommesse sportive e il Gratta & Vinci. Molti pazienti presentano elevata

---

<sup>1</sup> Psichiatra - psicoterapeuta, responsabile clinico PDTA-DGA (Azienda Usl di Bologna)



comorbidità con abuso/dipendenza da alcol, da nicotina, da sostanze, con disturbi della sfera affettiva e dell'ansia.

La specificità dei pazienti con problematiche di DGA, è tale da presentare delle caratteristiche e istanze differenti da quelle dei soggetti con dipendenza da sostanze, infatti accanto alle problematiche che sono simili e condivise da entrambe le dipendenze (gioco d'azzardo e sostanze-alcol), vi sono peculiarità che hanno portato alla progettazione di un percorso specifico di accoglienza, diagnosi, trattamento e prevenzione per questa dipendenza comportamentale sempre più dilagante e portatrice di grande sofferenza psicofisica, sia nei pazienti che nei famigliari.

Nel Febbraio 2016 è stato approvato il *Percorso diagnostico terapeutico assistenziale denominato PDTA-DGA* dell'Azienda Usl di Bologna il cui obiettivo è di:

- affrontare e rispondere alle richieste di cura di questa tipologia di utenza;
- ridurre la variabilità di gestione e uniformare la procedura nelle strutture aziendali;
- integrare la rete dei servizi: SERDP, CSM, MMG, Servizi specialistici (Neurologia);
- Associazioni, Enti pubblici e privati, che affrontano tale problematica a diversi livelli.

L'attuale *Gruppo di lavoro multidisciplinare denominato GLaM –PDTA-DGA* a composizione multidisciplinare (psicologo, educatore professionale, assistente sociale, infermiere, psichiatra), è coordinato dai Responsabili clinico e assistenziale e vi partecipano i professionisti del Servizio Unico del DGA città di Bologna e i professionisti dei 6 SerDP provinciali, rappresentati da un referente per ogni unità operativa.

Il gruppo, in linea con quanto delineato dal PDTA, si riunisce una volta al mese, ha il compito di progettare, monitorare e realizzare azioni diversificate, che vanno dalla organizzazione della formazione alla progettazione di interventi di prevenzione, dalle implementazione delle attività cliniche e di verifica dei programmi, alla creazione di collaborazioni con le istituzioni e agenzie del territorio nell'ottica di promuovere cultura, contrasto al gioco d'azzardo patologico e sensibilizzazione a 360° su tale problematica.

Il percorso di cura del DGA è articolato in 4 fasi: Fase 1: Accesso – Accoglienza.

Fase 2: Valutazione diagnostica

Fase 3: Trattamento

Fase 4: *Follow up*

Il soggetto interessato, il familiare, l'assistente sociale etc., possono prendere contatti con il Servizio di cura telefonando, inviando una mail o semplicemente recandosi in sede.

Il Servizio DGA (SerDP e Programma) risponde all'accoglienza prontamente e garantisce un appuntamento in 7 giorni con un operatore competente e specificatamente formato dell'équipe dedicata.

Nel colloquio di accoglienza si raccoglie il consenso informato e privacy, viene svolto un colloquio conoscitivo, si raccoglie e valuta la richiesta dell'utente o altro significativo, si forniscono informazioni sull'organizzazione e sulle procedure del servizio, si fa la raccolta dell'anamnesi con apertura della cartella digitale.

Nel primo colloquio viene somministrato anche un test di autovalutazione, il CPGI, si formula una prima ipotesi diagnostica di DGA e si procede con un secondo appuntamento, entro 7 giorni, con lo psicologo o lo psichiatra del servizio.

La valutazione psicodiagnostica viene effettuata dallo Psicologo/ Psichiatra. Essa avviene attraverso 2/3 incontri, colloqui clinici tesi ad una valutazione ed approfondimento degli aspetti problematici e/o patologici attraverso l'utilizzo dei criteri diagnostici del DSM-5 – somministrazione di test (es.: MMPI), per la valutazione psicodiagnostica di eventuali aspetti psicopatologici sottostanti il comportamento del DGA. Successivamente si passa all'elaborazione, nell'ambito della équipe, di una ipotesi diagnostica e di un progetto di intervento/trattamento individualizzato che prevede: • Consulenza psicologica individuale • Interventi di supporto psicologico • Consulenza familiare - Interventi psico-educazionali di gruppo e individuali • Psicoterapia di gruppo • Psicoterapia individuale e familiare • Presa in carico sociale • Sostegno educativo individuale e familiare • Consulenza psichiatrica • Progettazione di interventi di inserimento in Comunità Terapeutiche specifiche per DGA.

*Obiettivi del trattamento:* • Astinenza dal gioco • Miglioramento delle capacità di gestione economica • Controllo dell'abuso di alcool/sostanze • Trattamento dei disturbi e dei sintomi psicopatologici • Cambiamenti nello stile di vita • Riduzione del danno.

*Follow-up:* a 3-6 e 12 mesi dalla dimissione il paziente viene ricontattato per un colloquio di valutazione.

## 4.2. L'ambulatorio del percorso DGA: attività clinica, prevenzione e ricerca

Con la riorganizzazione dei SerDP è stato progettato per la città di Bologna il *Percorso DGA*, ovvero la dipendenza da Gioco d'Azzardo è uscita dai SerDP cittadini ed è stato attivato un Servizio specialistico dedicato esclusivamente alla valutazione e cura dei pazienti affetti dal Disturbo da Gioco d'Azzardo e dei famigliari. Si rivolge ai cittadini residenti e domiciliati sul territorio ed è composto dall'équipe specialistica multidisciplinare di cui fanno parte: un assistente sociale, un infermiere, uno psichiatra a tempo parziale, mentre l'educatore professionale e lo psicologo sono a tempo pieno.

La sede del *Percorso DGA* è a Bologna, per facilitare l'accesso dei cittadini è stata scelta una location che ha una posizione semicentrale nella città, vicinissima alla stazione ferroviaria e a quella degli autobus, con buona possibilità di parcheggio per le auto. È attiva un'accoglienza telefonica, *su un numero dedicato*, tutti i giorni dalle 9.00 alle 15.00, mentre l'apertura al pubblico è di 2 giorni alla settimana: il martedì dalle 9.00 alle 18.30 e il giovedì dalle 9.00 alle 16.30, il lunedì è impegnato in attività di prevenzione, riunioni, interventi con le altre agenzie del territorio.

Il team clinico psico-socio-educativo del *Persorso DGA di Bologna* oltre alla valutazione diagnostica e cura dei cittadini residenti a Bologna, ha in previsione di operare funzioni di secondo livello a disposizione degli altri SerDP provinciali in merito a consulenze e trattamenti specifici per pazienti e per familiari (ad es. gruppi terapeutici, consulenze e terapie familiari, gruppi di sostegno, iniziative di formazione ed aggiornamento per le Équipe 'dedicate') che attualmente non possono essere erogati in provincia.

Nella programmazione delle attività promosse dal servizio DGA cittadino e provinciale c'è in primis la tutela dei giocatori problematici e patologici tramite la *diffusione di "informazioni sull'offerta di servizi"* e sulle possibilità di cura attraverso, il miglioramento dei processi di accesso al trattamento, l'aumento delle prese in carico, un servizio di ascolto telefonico più ampio, una campagna informativa multimediale provinciale, la creazione di una rete regolata da protocolli di collaborazione per offrire, oltre alla cura, servizi di assistenza e di tutela economica, legale e finanziaria anche come strumento di contrasto all'usura.

Il progetto di cura dei pazienti è anche sostenuto con gli interventi di tipo riabilitativo e di *reinserimento nel tessuto relazionale e lavorativo*, attraverso l'offerta di un trattamento riabilitativo residenziale e/o semi-residenziale.

Il team clinico del PDTA-DGA ha inoltre organizzato diversi interventi di *formazione e aggiornamento* delle reti territoriali e dei portatori

d'interesse (medici di medicina generale, pediatri di libera scelta, polizie locali, esercenti), degli operatori delle Équipe dedicate, garantendone la supervisione periodica.

Il Disturbo da Gioco d'azzardo (DGA) rappresenta una problematica complessa, multiforme e variabile che ha raccolto nell'ultimo ventennio un crescente interesse nell'ambito della ricerca.

I dati della letteratura rilevano per i pazienti affetti da DGA, un rischio suicidario più elevato rispetto agli altri pazienti con disturbo di Dipendenza Patologica, pertanto sono state attivate nel 2019 due borse di studio, a due psicologi, per *un progetto di ricerca* sul rischio di suicidio, psicopatologia e DGA per facilitare il riconoscimento e determinare un precoce intervento di cura su tale problematica ed emergenza.

Il 5-9% dei malati di Parkinson diventa dipendente dal gioco d'azzardo come effetto collaterale non prevedibile dei farmaci dopaminergici indispensabili per affrontare le difficoltà motorie della malattia di Parkinson (Avanzi 2017); il PDTA-DGA ha stabilito un percorso anche per tali pazienti. La rete delle collaborazioni ed interfacce, in questo caso con il PDTA-Parkinson, ha permesso di creare una mail che viene inviata dai neurologi al pool di operatori del DGA, che si attiva per operare la consulenza in brevissimo tempo.

La collaborazione con l'istituto di Neurologia dell'Università di Bologna è proseguita e gli operatori dell'ambulatorio dedicato hanno partecipato al *progetto di ricerca* della durata di 1 anno sul Parkinson e DGA. Il progetto si è concluso ad Ottobre 2021, i risultati sono stati raccolti e pubblicati con un articolo dal titolo: *Disturbo del controllo degli impulsi nei pazienti con malattia di Parkinson e agonisti dopaminergici: studio dei possibili fattori di rischio farmacocinetici e psicologici*, nella sezione Poster al X Congresso Nazionale Ferderserd 3,4,5 Novembre a Milano.

Insieme al Governo Clinico sono stati effettuati i primi focus-group del Progetto di indagine sulla qualità percepita dai professionisti e dagli utenti coinvolti nel "PDTA del paziente affetto da disturbo da gioco d'azzardo patologico".

### **4.3. Prevenzione e contrasto al gioco d'azzardo patologico: le progettazioni e le collaborazioni**

La complessità del Disturbo da gioco d'Azzardo richiede accanto alla valutazione medica anche un approccio più ampio che rivolga l'attenzione anche alla salute dei soggetti più prossimi, la famiglia del giocatore e della collettività più in generale (la cosiddetta salute pubblica).

Quindi un approccio di salute pubblica diventa determinante, per le azioni di prevenzione strutturale e per le possibilità di efficacia del trattamento nel processo di cura del giocatore, andando per es. ad attenuare il rischio di ricadute oppure ad operare delle riduzioni del danno. Pertanto la costruzione di una rete territoriale è un elemento fondamentale per la progettazione di interventi di prevenzione e/o di riabilitazione a partire dalla quotidianità, dai pregiudizi e dagli stereotipi (giocatore=vizioso), dall'apertura di spazi di riflessione per la popolazione generale o mirati a fasce specifiche (gli adolescenti con interventi nella scuola, gli anziani con i centri di aggregazione sociale, gli extracomunitari con le comunità di immigrati).

Il Servizio Pubblico e il privato sociale accreditato, devono pertanto integrarsi per ottimizzare l'approccio clinico di cura, sia esso individuale, familiare o di gruppo, con un approccio di rete che favorisca il dialogo tra istituzioni pubbliche e private che a diverso titolo si occupano di gioco d'azzardo. Costruire un'équipe interistituzionale allargata che coniughi "il sapere dell'Équipe clinica" con il "sapere del territorio".

Il Servizio DGA del DSM-DP Azienda Usl di Bologna collabora attivamente alla progettazione e realizzazione insieme agli uffici Reti dei Quartieri e ai Servizi di Comunità, alle numerose iniziative promosse sia di tipo culturale che ludico (teatro, sagre e convegni), con interventi atti a sensibilizzare la cittadinanza alla problematica del DGA fornendo informazioni anche sui servizi che si occupano di tale problematica e distribuendo materiale informativo:

1) Il Responsabile clinico e il Responsabile assistenziale partecipano al Tavolo di Promozione della Salute in merito alla prevenzione del DGA che vede coinvolti: Comune di Bologna, Coordinamento Scuola, Università degli Studi di Bologna, Ausl di Bologna;

- Partecipano al CTSS, Tavolo di Coordinamento Metropolitano sul Gioco d'Azzardo dove si svolge un confronto tra i diversi attori (referenti Ausl, Distretti, Comuni) per la realizzazione di azioni coordinate di prevenzione e sensibilizzazione interdistrettuali;

- Collaborazione alle attività di co-progettazione nei tavoli dei Piani di Zona distrettuali, ovvero pianificazione, realizzazione e monitoraggio dei progetti di sensibilizzazione e prevenzione provinciali e distrettuali nelle varie fasi di attività insieme alle Associazioni;

- Attiva collaborazione nella progettazione degli interventi con il privato sociale accreditato per la realizzazione di attività di prevenzione scolastica rivolta alle scuole secondarie di I grado e di II grado (studenti e docenti) e anche genitori degli alunni;

- È stata promossa l'attivazione sul territorio di gruppi psicoeducativi

per Giocatori d'Azzardo;

- È in atto la collaborazione con il Centro Antiusura per le tematiche del sovra indebitamento / amministrazione di sostegno;
- Il Responsabile clinico ed assistenziale hanno organizzato ed effettuato diverse docenze come formatori negli eventi formativi rivolti a personale degli sportelli sociali, ad operatori dei servizi SERDP, dei CSM;
- Si è conclusa la formazione ai MMG nel 2018 e si sta progettando una nuova iniziativa nel 2022-2023;
- Si sta elaborando un opuscolo informativo sul PDTA-DGA rivolto ai cittadini che fornisca informazioni in merito ai servizi di cura per tale patologia;
- Gli operatori dell'ambulatorio DGA hanno partecipato al Progetto di prevenzione, insieme al Comune di Bologna e alle associazioni AUSER e LIBERA, dal titolo: "Liberi da un Gioco", rivolto alla popolazione fragile e vulnerabile che è terminato a dicembre 2021.

#### *4.3.1. Collaborazione con i GA e le altre associazioni di giocatori e familiari di giocatori*

Sono presenti sul territorio 3 Gruppi di GA (Giocatori Anonimi) e due Gruppi GAM-ANON (Associazione di Familiari e Amici di Giocatori Anonimi) e da anni c'è un'ottima collaborazione con invii di pazienti reciprocamente e partecipazione a convegni organizzati da loro e viceversa etc.

Sono stati coinvolti nel gruppo di lavoro e nella progettualità del PDTA-DGA licenziato nel 2016.

Numerose e proficue sono le collaborazioni con le diverse Associazioni del territorio.

#### *4.3.2. Percorso DGA e Covid-19*

Il Covid-19 da marzo 2020 a giugno 2021 ha influito sulla programmazione delle attività di prevenzione e cura dei familiari e dei pazienti DGA. Dai dati forniti dall'Osservatorio Epidemiologico dell'Azienda Usl di Bologna si può rilevare un calo del 10% del numero dei pazienti rispetto al precedente anno, infatti con la chiusura delle sale gioco si è avuta una contrazione del numero di frequentatori di tali spazi, determinando conseguentemente anche una riduzione delle richieste ai servizi.

Il trattamento durante il lock-down è stato effettuato con telefonate e videochiamate che hanno permesso di mantenere la relazione con il paziente.

Agli inizi della pandemia in alcuni casi si è registrata una sintomatologia depressiva che ha tratto beneficio dall'intervento telefonico, mentre in un numero minore di casi è stato determinante l'accesso fisico al servizio e l'assunzione di terapia psicofarmacologica.

In ottobre 2021, in ottemperanza alle norme sanitarie anticovid si è assistito alla ripresa dei *trattamenti di gruppo* in presenza.

Le richieste di trattamento dopo il lock-down sono risultate inizialmente in numero minore rispetto allo stesso periodo dell'anno precedente, mentre nell'ultimo periodo del 2021 si è rilevato un incremento significativo di contatti per prime visite.

Sul piano della tipologia sembra emergere un aumento di richieste da parte di persone con patologia da gioco on-line e lotterie istantanee.

Da segnalare che l'esperienza derivata dall'attuazione degli interventi attraverso videochiamate e telefonate ha aperto riflessioni e nuove modalità di intervento di cura che in alcuni casi sono state applicate anche come nuove prassi per raggiungere alcuni pazienti che per problemi di orario-lavoro non riescono a venire presso il nostro ambulatorio.

#### 4.3.3. Percorso DGA e donne

La nostra esperienza di servizio unico cittadino in favore di utenza affetta da disturbo da gioco d'azzardo, rileva che la maggior parte degli utenti del nostro ambulatorio sono uomini, mentre il numero delle donne in carico raggiunge il 18%, ma questo numero si riferisce alle giocatrici d'azzardo patologico, in realtà le donne afferenti al nostro servizio sono molte di più perché sono *madri, mogli, sorelle, amiche*, dei nostri pazienti uomini.

Le madri spesso appartengono al genere iperprotettivo, in cui la sostituzione e il sentimento di colpa e fallimento è tale da determinare la presa in carico in trattamento individuale sia psicologico – educativo che psicofarmacologico.

Le istanze proiettive a marca narcisistica, spesso in alcune madri, sono così potenti da provocare uno stato tale di angoscia e depressione che nasce nel momento di acquisizione e consapevolezza del disturbo DGA del proprio figlio, che da sempre è stato motivo di vanto ed orgoglio per sé stessa.

Oppure sono mogli disperate, senza speranza, in cui la compromissione economica del proprio nucleo familiare conseguenza del DGA del marito, determina uno stato di prostrazione che non solo, non è da supporto al

trattamento del paziente, ma necessita di cura per sé stessa, per cui viene subito attivato un percorso terapeutico per la signora.

Oppure sono figlie, che accompagnano il padre ormai separato dalla moglie, ci raccontano di un ambiente di vita quotidiana, privo di serenità, che a volte ha anche presentato elementi di violenza psicologica perpetuata dal padre e che negli anni ha provocato insicurezze e fragilità indelebili nelle figlie.

O a volte si tratta di sorelle che provano a vicariare l'assenza dei genitori, ma si scontrano con una realtà di privazione e impotenza, ovvero entra in primo piano la propria storia di vita che impedisce di poter continuare nella proposta di aiuto al fratello, perché esse stesse sono prive di strumenti e risorse.

Ma ci sono fortunatamente anche tanti esempi di donne che entrano nel processo di cura del congiunto, ma a sostegno, facendo rete con il servizio partecipando attivamente e portando quell'elemento in più per la riuscita del percorso.

Le pazienti donne affette da DGA del nostro servizio nel 2021 sono state in numero di 11, 3 sono stati i 3 drop-out. Alcune di queste donne sono seguite da tempo dai servizi di salute mentale. Non sono più giovanissime tanto che l'età media supera di buon grado i 50 anni. I trattamenti attivati comprendono: interventi strutturati di psicoeducazione, psicoterapia individuale, psicoterapia di coppia, trattamento psicofarmacologico, inserimento in comunità residenziale per DGA, attivazione di caregiver, invio a gruppi GA e Gamanon, invio a gruppi con un conduttore professionista appartenenti sia alla rete del privato sociale che dell'Ausl di Bologna.

Alcune donne sono giunte, da sole, avvicinandosi al servizio come se fossero lì per caso, molte altre hanno da subito espresso l'idea di potercela fare da sole, a volte sono state spinte dai famigliari arrabbiati o preoccupati, ma mai accompagnate da questi.

Il colloquio del primo incontro è sembrato essere quello più importante (non c'è appello anche perché sono spesso da sole), in cui si gioca la partita più difficile e pregiudizievole dello sviluppo del futuro percorso di trattamento.

Le nostre pazienti hanno mostrato un problema di gioco d'azzardo a volte parzialmente riconosciuto, il più delle volte sottostimato e minimizzato, accompagnato da sentimenti di acredine e rabbia. Altre volte sono apparse fragili, indifese come "bambine", ma proseguendo con l'osservazione più approfondita è stato possibile accedere ad un mondo interiore molto complesso e multiproblematico ben disponibile all'aiuto e all'accoglienza.

Ci siamo chiesti quali strategie poter utilizzare nel trattamento di cura e presa in carico per evitare il drop-out, pertanto in considerazione dell'unicità e peculiarità dell'intervento nell'approccio di genere, si è valutato come necessario e inderogabile un approccio empatico e attento alla creazione di una



relazione di fiducia con la persona. Potrebbe apparire contraddittorio, all'interno del nostro operare nelle ambito delle dipendenze, seppur comportamentali, cercare proprio di favorire nella paziente un legame di attaccamento profondo che permetta alla stessa di affidarsi completamente al curante; agevolare cioè, dapprima una dipendenza in cui la paziente possa riscoprire e rielaborare con la sicurezza di un contenitore attento e protettivo, quelle parti ferite, segnate da traumi profondi, che il gioco tenta di anestetizzare, creando "una bolla" in cui il pensiero non ha più spazio.

Il trattamento allora diventa percorrere con loro una strada dove la dimensione della dipendenza da gioco rappresenta solo la punta di un iceberg che nasconde più in profondità, contesti famigliari deturpati dal dolore di una perdita, di una maternità agognata e mancata, dalla violenza anche solo psicologica perennemente respirata, dal senso di fallimento, colpa e vergogna che diventano unica chiave di lettura possibile portata nel setting psicoterapeutico.

Ecco che diventa indispensabile allora provare ad aprire nuovi scenari possibili, nuove e diverse soluzioni, alternative ad un finora, monolitico approccio col mondo e con l'altro, dove ritrovare, o a volte solo "trovare" purtroppo, quel riconoscimento di valore per sé e per ciò che ancora può essere pensabile realizzare.

La personalizzazione dell'intervento sul femminile è ascolto autentico, attento a rielaborare, a rileggere con la paziente la faticosa costruzione di un suo posto nel mondo, nel famigliare, in cui sentirsi finalmente amata, temuta, riconosciuta insomma, nel bene e nel male nella propria individualità.

Da qui, forse, si potrà riscoprire la forza, la determinazione per un sano percorso di crescita, di autonomia ed affrancamento dalla dipendenza sia essa da gioco o anche solo affettiva e relazionale.

#### **4.4. Conclusioni**

Quando parliamo di disturbo da gioco d'azzardo, il pensiero va immediatamente alla considerazione di un fenomeno sanitario complesso, che racchiude un ventaglio di determinanti e di vulnerabilità individuali che hanno le basi nella biologia, nella psicologia e nelle caratteristiche culturali e socio-ambientali. I dati descrivono un disturbo che determina, nel giocatore patologico, diversi gradi di compromissione della salute mentale e fisica, ed elevati livelli di disfunzionalità nelle relazioni familiari e sociali, importanti problemi finanziari e legali e frequenti difficoltà sul lavoro. Diverse evidenze confermano inoltre, l'associazione del disturbo da gioco d'azzardo con diversi altri disturbi psichiatrici, come i disturbi alcol-correlati e da altre

sostanze, disturbi d'ansia, dell'umore e quelli del controllo degli impulsi. Partendo da tali presupposti e dalla nostra esperienza nella dipendenza patologica da gioco d'azzardo, diventa fondamentale, per la presa in carico del paziente con tale disturbo, l'attivazione di un percorso specialistico differenziato, rispetto alle dipendenze da sostanze oltre alla necessità di un'équipe multidisciplinare dedicata.

*L'ambulatorio DGA di Bologna* ha ricevuto nel 2021 86 nuovi pazienti, 6 hanno abbandonato il percorso (drop out), ad ogni persona a cui viene confermata la diagnosi di DGA sono assegnati due operatori di riferimento che, solitamente, si occupano degli ambiti psicologico/psichiatrici e socio/educativi. Il Giocatore d'Azzardo patologico necessita, soprattutto nelle fasi iniziali del percorso terapeutico, di un'intensità di cura che prevede almeno un incontro individuale a settimana, mentre altre volte il programma è più articolato per la partecipazione anche alla terapia grupale e ai diversi incontri organizzati per i caregiver/famigliari che accompagnano la persona nel percorso intrapreso.

Spesso nella cura della dipendenza da gioco d'azzardo la possibilità di “cogliere l'attimo”, quindi recepire il bisogno nel momento in cui viene espresso, fa la differenza nell'attivazione delle risorse residue della persona e nell'aggancio terapeutico e relazionale che permette l'avvio di un percorso di recupero.

La persona con DGA alterna momenti di consapevolezza e quindi di sensibilità alle proposte terapeutiche, a momenti di distacco dalla realtà che lo portano inevitabilmente verso la compulsione ovvero all'attivazione dei comportamenti funzionali al mantenimento della dipendenza; pertanto la tempestività e il riconoscimento della richiesta di aiuto è stato fondamentale e decisivo nella nostra esperienza.

Si potrebbe ipotizzare un paragone (forse azzardato) con le finestre evolutive che caratterizzano lo sviluppo infantile, una volta mancato il “tempo giusto” la situazione si evolverà comunque, ma non nella stessa direzione. Nella persona con DGA il tempo è un fattore importante per l'andamento della patologia, nella nostra esperienza, al giocatore sono sufficienti poche ore per fare disastri economici con ricadute importanti sulla sua salute e qualità di vita e per le persone presenti nel contesto familiare.

Infine, i dati e le evidenze sul rischio suicidario del giocatore d'azzardo patologico ci rappresentano una realtà che lascia pochi dubbi sull'importanza della tempestività.

Altro fattore importante che depone a favore di un'équipe di professionisti dedicata è rappresentato dalle caratteristiche stesse dei giochi d'azzardo, caratteristiche in continua evoluzione e sempre più connesse allo sviluppo

tecnologico di forme sempre più raffinate di proposte di gioco. Gli operatori che si occupano di DGA devono necessariamente essere formati e informati su tutto ciò che il mercato dell'azzardo propone e sulle tecniche/strategie di raggiungimento del target più o meno esposto alla problematica dell'azzardo.

Il vantaggio di un *ambulatorio specificatamente dedicato* a tale problematica mette al centro il paziente e i suoi familiari, come da PDTA, ovvero va incontro ai vissuti di vergogna dei soggetti che chiedono un luogo non connotato e li libera dal timore di sentirsi additati come “tossici”. Favorisce l'attivazione di programmi trattamentali tipo: gruppi, psicoterapia familiare, supervisioni, ricerca e trattamenti, che nei SerDP provinciali non possono essere erogati perché il numero dei pazienti con DGA non è tale da giustificare i costi elevati per l'attivazione di risorse ultra specialistiche. Si sottolinea infine che il Servizio DGA deve essere visibile e presente sul territorio attraverso interventi di sensibilizzazione e prevenzione oltre che clinico-terapeutici di cura e gli *incontri mensili del Gruppo trasversale provinciale* (GLAM) sono indispensabili occasioni di confronto e formazione per uniformare gli interventi di prevenzione, diagnosi e trattamento tra i servizi pubblici, gli enti locali e il privato sociale.

## 5. Il gioco d'azzardo e le donne: un percorso di cura

di Chiara Persichella

### 5.1. Il gioco d'azzardo tra le donne

L'azzardopatia come patologia è recente, quella delle donne è ancora più sottostimata di quella degli uomini nonostante sembri aumentata negli ultimi anni. Dalla fine degli anni Novanta e per tutto il primo decennio del nuovo secolo, si è potuto assistere, in Italia, a uno smisurato incremento dell'offerta da parte dell'industria del gioco d'azzardo legale (Lenzi Grillini 2017) che ha finito necessariamente per coinvolgere percentuali di popolazione sempre maggiori, di ambo i sessi. Il giocatore d'azzardo non è solo l'uomo di mezza età con disponibilità economica, ma è ben affiancato dal popolo femminile. In Italia si stima che circa *mezzo milione di donne* possa aver sviluppato una problematicità e/o dipendenza da gioco d'azzardo, in particolare da slot machine, videopoker e Gratta & Vinci. Sembra che in media le donne si avvicinino più difficilmente e più tardi al gioco, ma diventino dipendenti più rapidamente. E quando succede subiscono anche *i pregiudizi legati al loro ruolo di genere*, come conferma Fulvia Prever, psicologa, con Henrietta Bowden-Jones, nel libro *Donne e disturbo da gioco d'azzardo, una prospettiva internazionale al femminile su trattamento e ricerca*. «Le donne che giocano d'azzardo subiscono degli stigmi sociali più grandi di quelli degli uomini. Questi, insieme al senso di colpa verso la famiglia, rendono le donne più fragili e meno inclini a chiedere una mano. A queste donne serve un luogo protetto dove confrontarsi e trovare aiuto al sicuro dallo stigma». Questo processo è ulteriormente ostacolato dalla difficoltà a riconoscere il problema, infatti solo quando le perdite economiche sono importanti emerge la gravità e consapevolezza della compromissione.

## 5.2. Le differenze tra azzardo al femminile e maschile

L'universo femminile e la sua relazione con il gioco d'azzardo sono stati a lungo inesplorati, ma un fondamentale contributo è stato quello offerto da Natasha Dow Schüll che fin dagli anni Duemila ha condotto delle indagini che hanno privilegiato anche una prospettiva di genere, ponendo l'accento su alcune peculiarità da lei incontrate durante le sue ricerche (Schüll 2002). La stessa scelta è stata fatta, più o meno nello stesso periodo in Italia, quando si è assistito, nel campo degli studi psicologici sulla dipendenza da gioco d'azzardo, a un interesse crescente per una prospettiva di genere, (Lavanco, Varveri, 2006; Guerreschi 2008; Odoardi, Albasi 2013; Prever, Locati 2017). Interesse confermato negli ultimi anni dall'aumento costante delle quote rosa coinvolte nel complesso quadro dell'azzardo, che ha messo in luce peculiarità di genere che spiegano *un'origine diversa* dello sviluppo di tale patologia, ovvero nella ludopatia femminile emergono elementi che rimandano ad aspetti propri legati al mondo e alla cultura femminile. Una donna che gioca d'azzardo è come una donna che tradisce. I pochi studi che hanno evidenziato le peculiarità del disturbo nel genere femminile rilevano differenze di genere in relazione alla tipologia di gioco preferita. Da notare che alcune *tipologie di gioco d'azzardo*, particolarmente predilette dalle donne, sembrano particolarmente inclini a favorire lo sviluppo di una dipendenza, come ad esempio le slot machines. Anche nella nostra piccola esperienza la donna sceglie tutti giochi non di strategia: slot machine, videolottery, Lotto, Gratta & Vinci&Vinci, si rifugia nel gioco per insoddisfazione e non perché è attratta da ciò che è proibito. A differenza dell'uomo, che spesso cade nella morsa del gioco d'azzardo a causa di una mancata conoscenza delle basi matematiche dei giochi d'azzardo, conducendolo ad una errata sovrastima delle probabilità di vincita, *la donna che gioca è una donna che non vuole fare calcoli* o concentrarsi sul gioco. È una signora che di solito è in una fascia di età più matura di quella che interessa gli uomini, è delusa dalla propria vita, dalla propria famiglia, dal proprio lavoro e riversa le sue frustrazioni in un'esperienza che promette spensieratezza e gioia. Un aspetto completamente nuovo della ludopatia femminile rispetto a quella maschile è *la tipologia di ruolo nella famiglia*. La donna oltre ad essere sempre più spesso una lavoratrice, è sempre moglie, mamma, ma anche casalinga. L'equilibrio di molte dinamiche domestiche gravita attorno a lei e quando viene a mancare questo perno, tutto il sistema famiglia rischia di crollare.

### 5.3. Percorso di cura presso l'ambulatorio specialistico

Il disturbo da Gioco d'Azzardo è quindi una *vera malattia psichiatrica invalidante* e non solo un fatto sociale, le donne, differentemente dagli uomini, riconoscono prima di avere un problema di dipendenza, ma a differenza degli uomini, sono poche quelle che chiedono aiuto, perché l'idea del giocatore d'azzardo è sempre ricollegata ad un uomo e non ad una donna e questo crea maggiore vergogna nella richiesta d'aiuto. Le donne purtroppo si chiudono nel silenzio e nella frustrazione con il risultato di sviluppare un circolo vizioso che sempre più le porta a sprofondare in un abisso senza via d'uscita.

A Bologna nel 2021, al di fuori dei SerDP, è stato aperto l'ambulatorio specialistico per la prevenzione, cura e la riabilitazione dei pazienti e dei familiari che presentano problemi legati al Disturbo da Gioco d'Azzardo. L'equipe è multiprofessionale composta da una psichiatra, una psicologa, un'assistente sociale, un'educatrice e un'infermiera. Il servizio accoglie pazienti e familiari residenti o domiciliati sul territorio di Bologna e funziona da coordinamento del servizio DGA presente negli altri 6 SerDP della provincia di Bologna.

Le donne che si sono rivolte al nostro servizio da gennaio a luglio sono state 11, di queste, 9 sono rimaste in trattamento, mentre 2 hanno interrotto dopo pochi colloqui il percorso intrapreso. Sono donne di una certa età, le donne giovani sono pochissime, sono signore che hanno trascorso una vita a lavorare, ad accudire figli, nipoti e che alla fine hanno cercato un momento di gratificazione tutto per loro.

L'età media supera i 55 anni, il 40% ha una comorbidità con un disturbo psichiatrico in cura al CSM, il 30% ha un compagno/marito, il 20% sono vedove, il 50 % single. Il 60% lavora, il 40% è in pensione, il 60% ha figli.

La tipologia di gioco maggiormente rappresentata è il Gratta & Vinci, seguita dalle slot machine, gioco online.

La comorbidità psicopatologica è prevalentemente per disturbo depressivo, disturbo d'ansia, disturbo schizoaffettivo, il 70% delle pazienti è in trattamento psicofarmacologico con terapia antidepressiva, ansiolitica e antipsicotica.

Delle donne che sono entrate in trattamento il 40% ha raggiunto velocemente lo stato di astinenza dal gioco d'azzardo e permane in tale stato da più di 6 mesi, il 30 % ha presentato un andamento altalenante con piccole ricadute, il 30 % non è mai riuscita ad essere astinente per più di 4/5 giorni. Ovviamente i migliori risultati, in merito alla dismissione del comportamento del gioco d'azzardo, si sono avuti quando la paziente si è fatta aiutare dalla rete familiare che ha potuto funzionare da supporto e monitoraggio degli aspetti economici.

Dai primi colloqui il dato che è subito emerso è quello della grande *solitudine*, sono prevalentemente donne che vivono da sole, poche sono le signore che hanno un compagno con il quale convivono, e sebbene alcune hanno i figli, questi sono ormai adulti con una propria famiglia, che non contempla la frequentazione regolare e l'impegno di parte del proprio tempo libero con l'anziana genitrice.

Dal racconto della loro vita si evince il totale impegno nello svolgimento del lavoro, così come del ruolo di moglie e madre a 360°, che sembra aver ostacolato la creazione e il mantenimento di una buona rete amicale e la possibilità di partecipazione alla condivisione degli affetti e delle relazioni del proprio gruppo familiare, determinandosi una povertà relazionale significativa e un grave isolamento.

L'aspetto relazionale è infatti fondamentale per combattere la ludopatia, così come il sostegno della famiglia e del partner. Infatti i risultati dei trattamenti intrapresi presso il nostro ambulatorio dagli uomini presentano una percentuale di guarigione di circa il 75%. Per gli uomini dipendenti dal gioco d'azzardo il supporto dei familiari c'è sempre, mentre le donne nella maggior parte dei casi affrontano la terapia da sole.

#### **5.4. L'accesso ai servizi**

Per quanto riguarda il *trattamento*, sappiamo che gli individui dipendenti dal gioco si recano solo in minima parte nei servizi delle dipendenze patologiche e hanno difficoltà a chiedere aiuto. Anche nella popolazione femminile questa tendenza è presente, ma fortunatamente in percentuale minore rispetto alla popolazione maschile. Possibili spiegazioni sono che le donne sperimentano con più disagio l'impatto economico del gioco, ma anche che potrebbero essere maggiormente sensibili al giudizio e ai consigli dati dai loro familiari (quando sono presenti). Inoltre, potrebbero sperimentare maggiormente sofferenza, sotto la forma di sentimenti di colpa e vergogna, in relazione alle difficoltà che incontrano nello svolgimento delle loro funzioni di accudimento. I consumi dell'azzardo delle donne sono più modesti in termini di spesa rispetto agli uomini, per cui anche in questo differiscono, infatti il pesante e schiacciante fardello del senso di colpa non molla mai funzionando da impedimento a raggiungere una rovinosa ed irreparabile caduta sul piano economico.

L'ambulatorio specialistico ha attivato un numero di cellulare dedicato a disposizione dei pazienti e dei familiari, vi rispondono gli operatori dell'equipe multidisciplinare del DGA, tutti i giorni dal lunedì al venerdì

dalle ore 9.00 alle 15.00, fornendo un supporto telefonico immediato e disponibile alle richieste e ai bisogni espressi dal paziente e dai famigliari.

I trattamenti che sono stati attuati sono: tutte le 9 pazienti hanno ricevuto un trattamento di psicoeducazione individuale tutt'ora in essere, 6 di queste pazienti hanno iniziato, in contemporanea alla psicoeducazione, una psicoterapia individuale a frequenza settimanale, 1 paziente è in trattamento di psicoterapia di coppia, 3 pazienti ricevono un trattamento di sostegno psicologico al paziente, sono stati attivati per 2 pazienti il trattamento di psicoeducazione individuale per i famigliari, 4 pazienti hanno ricevuto un interventi di prescrizione della terapia psicofarmacologica, 1 paziente ha fatto un inserimento in comunità residenziale per DGA, 1 paziente ha richiesto l'attivazione del budget di salute, 4 pazienti sono state prese in carico anche sul piano sociale per fare un percorso specifico, insieme alla nostra assistente sociale, sulla gestione e controllo del denaro.

L'accoglienza delle pazienti è stata tempestiva entro 7 giorni dalla richiesta (come da PDTA-DGA) ed è sempre stato molto curato il primo colloquio in cui le valenze empatiche servono a assicurare la paziente che si trova in un luogo sicuro e non stigmatizzante. Alcune sono apparse indifese, impotenti e sconfitte e questi sentimenti generatori di rabbia sono stati accolti e rielaborati nel contesto di cura determinando la sospensione dello stato di angoscia che affliggeva le nostre pazienti. L'intervento di cura è personalizzato sulle valenze femminili legate alla perdita del ruolo e della solitudine. Si è cercato, in un continuo concordare amicale, le migliori e possibili soluzioni rispondenti ai bisogni e alle angosce, utili ad alleviare quella condizione di non senso e disvalore che da tempo le ha cristallizzate in uno spazio in cui a prevalere è l'assenza, la trance. Tali stati di sospensione, esclusivamente femminili, sono stati spesso sottolineati anche dalle operatrici delle sale da gioco che più volte hanno soccorso le donne per svenimenti-perdita transitoria della coscienza mentre sono davanti alla slot-machine. Punto di forza della terapia diventa l'accompagnamento lungo una strada che porta a riconoscere e a curare la dipendenza dal gioco d'azzardo affrontando dolori e vissuti che per quanto alcuni appaiono collegati a episodi antichi della loro infanzia, continuano a essere fonte di sofferenza e devastazione umorale.

## **5.5. Trattamento psico-educativo**

Il trattamento che è stato erogato a tutte le donne è stato innanzitutto *un intervento psicoeducativo individuale*, con frequenza settimanale per i primi



3 mesi, successivamente l'intervento strutturato è stato svolto con frequenza di incontri quindicinali.

L'intervento psicoeducativo comprende incontri strutturati, erogati in presenza, in ambulatorio e assegnazione di compiti che vengono concordati con la paziente e che la stessa svolgerà a casa nel tentativo di evitare il sentimento di abbandono e solitudine che spesso sperimentano dopo che hanno iniziato il percorso di cura per il DGA. Il trattamento comprende una serie di indicazioni psicoeducative e strategie di self management che mirano ad ottenere e prolungare l'astensione dal gioco d'azzardo. È stato proposto di tenere un diario di automonitoraggio per disegnare la mappa del comportamento, ovvero per avere una traccia della sequenza di azioni o eventi che conducono alla ricaduta utili a fornire indicazioni all'operatore per identificare il target dell'intervento es: gestione del denaro, organizzazione del tempo libero. Queste azioni promuovono un buon aggancio della paziente, che risulta rafforzato dalla richiesta di compilazione dei test per il gioco d'azzardo (CPGI, SOGS) e dall'attribuzione del ruolo di attrice principale del percorso di cura, nel tentativo di ripristinare competenze sopite negli anni in grado di favorire un sostegno alla loro fragile e insufficiente autostima.

Oltre all'intervento psicoeducativo individuale è stato promosso per 4 pazienti l'invio ai gruppi di GA e Gamanon (per i famigliari), mentre per alcune signore l'invio è stato fatto ai gruppi condotti da un educatore professionale, esperto in tale problematica, dipendente di una cooperativa che collabora ampiamente e da molti anni con il servizio DGA dell'Azienda Usl di Bologna.

## **5.6. Trattamento psico-terapeutico**

L'intervento psicologico ha individuato nel *modello dell'integrazione* la scelta operativa più corretta insieme alla somministrazione dei test psicologici. Ovvero l'importanza di associare una psicoterapia ad orientamento psicodinamico al lavoro psicologico di ristrutturazione cognitiva visto i presupposti delle credenze, del pensiero magico, delle percezioni errate e delle false aspettative di gioco che è possibile riscontrare nelle giocatrici d'azzardo patologico. Tale strategia si completa con la somministrazione dei test:

BIS 11 – Barratt Impulsiveness Scale (Patton *et al.*; 1995): è una scala che misura l'impulsività totale e tre sue componenti: l'impulsività motoria, attentiva e da non pianificazione.

MCMI - Millon Clinical Multiaxial Inventory III (T. Millon, 1997): è uno strumento utile e relativamente veloce per la valutazione psicopatologica e i disturbi di personalità. La struttura corrisponde a quella del DSM-IV. Questo

tipo di strumenti aiuta l'operatore nella diagnosi differenziale e a valutare situazioni di comorbidità

Tutte le pazienti hanno ricevuto una valutazione psicodiagnostica e somministrazione dei test BIS 11 e Millon ad opera della psicologa e della psichiatra del servizio attraverso i 3 incontri deputati a tale valutazione e allo screening del rischio suicidario che è risultato positivo nelle nostre pazienti in percentuale del 30%.

La psicologa ha una specializzazione in psicoterapia di Gruppo Analisi mentre la psichiatra ha una formazione psicoterapeutica ad orientamento psicodinamico, pertanto il trattamento psicologico offerto è stato quello della psicoterapia ad orientamento psicodinamico che analizza e supporta la paziente nell'affrontare il quotidiano che è molto pesante e sovraccarico di valenze negative e destrutturanti.

Uno degli ostacoli più seri al trattamento dei giocatori d'azzardo patologici è rappresentato dalla difficoltà di trattenerli nel percorso di cura: è, infatti, un dato di comune riscontro che, per esempio, sia la terapia cognitivo-comportamentale che le diverse terapie farmacologiche hanno tassi di abbandono significativamente elevati. *L'approccio psicoterapeutico psicodinamico*, che attribuisce un'importanza centrale al rapporto interpersonale del paziente con il curante, al significato del comportamento autodistruttivo e apparentemente irrazionale del paziente e ai fattori che accrescono il suo senso di colpa, ci è sembrato produrre migliore esito, rispetto ad altri interventi psicologici, sui risultati del trattamento delle giocatrici patologiche.

L'approccio psicoterapeutico psicodinamico da noi utilizzato inizia dall'analisi del materiale portato in narrazione dalle pazienti in seduta e si basa su una serie di considerazioni: in molti casi la persona non ha consapevolezza del significato di ciò che dice e fa; il comportamento dell'individuo segue schemi ripetitivi, che possono essere individuati dalla narrazione della sua vita e osservati nella relazione terapeutica; questi comportamenti, sebbene possano irrigidirsi, possono modificarsi per mezzo dell'*insight* e della comprensione.

Abbiamo cercato di porre una speciale attenzione alle emozioni che le donne vivono e manifestano nel loro racconto, provando a stimolare il riconoscimento di sentimenti negativi e destrutturanti che innescano la coazione a ripetere per evitare di sentirli.

Si è cercato di analizzare ed identificare i modelli da loro utilizzati nelle azioni, nei sentimenti, nei pensieri, nelle relazioni che possono spiegare il loro comportamento di gioco e insieme trovare nuovi percorsi e modalità di comportamento quotidiano.

La narrazione delle esperienze interpersonali e delle relazioni del passato hanno messo in evidenza in diversi casi sentimenti ed esperienze di abbandono molto dolorose. Anche il clima familiare dell'infanzia descritto in alcuni racconti evidenzia disattenzione ai bisogni affettivi della bambina e in alcuni casi vera e propria aggressione con una svalutazione totale della persona.

Sono delle donne che per quanto autonome e siano riuscite ad avere una famiglia, un lavoro, degli interessi, mostrano il solito copione di vittima che si ripete autoperpetuantesi, infatti non c'è scampo, anche nella famiglia da loro stesse creata, la connotazione della propria esistenza si sviluppa attraverso l'assunzione del ruolo di vittima designata e depositaria di tutti gli agiti aggressivi che accadono nel quotidiano spingendola conseguentemente a trovare sollievo nel gioco, riscatto a questa condizione di eterna sopraffazione e svilimento delle proprie capacità e valore.

Questa immagine di *donna vittima* è emersa anche nella descrizione operata dai preposti e titolari di sale da gioco negli incontri di formazione, infatti raccontano che le donne che si aggirano da sole nella sala da gioco, spesso appaiono vestire i panni della vittima, hanno “gli occhi di una vittima”, di una persona che è lì perché ha un problema, una sofferenza importante.

Nei colloqui è stato possibile evidenziare una differenza importante tra gli uomini e le donne anche per quanto riguarda le *motivazioni sottostanti* il gioco d'azzardo. “Era un *gioco*, mi piaceva, mi isolava dai problemi personali, dai pensieri, potevo smettere in qualsiasi momento. Spendevo (alle slot machine) in cambio di *un momento mio*, solo mio, dove credevo di essere la direttrice dei giochi”. I giocatori sono propensi a cercare nel gioco alti livelli di *adrenalina*, mentre le giocatrici sembrano motivate dalla capacità del gioco di fornire una *fuga* da stati emotivi spiacevoli come la noia, lo stress, l'ansia o i sentimenti depressivi legati all'isolamento sociale. In linea con ciò, le donne dipendenti dal gioco sono colpite in misura ampiamente superiore, rispetto agli uomini, da altre psicopatologie come i disturbi d'ansia o depressione rispetto ai loro corrispettivi maschili. Inoltre, le giocatrici descrivono spesso i luoghi dove consumano il gioco come ambienti dove possono sentirsi sicure e nei confronti dei quali hanno sviluppato un *sentimento di appartenenza*. Anche le attenzioni offerte dallo staff amichevole sembrano alleviare i sentimenti di solitudine e isolamento. In questo senso, la solitudine sociale, il sentimento di non appartenere alla comunità e il bisogno di partecipare in attività ricreative socialmente accettate, come più volte espresso anche dalle nostre pazienti, sembrano confermare gli stessi trigger molto spesso identificati e descritti in letteratura come fattori di rischio per lo sviluppo di una dipendenza da gioco nelle donne.

## 5.7. Trattamento farmacologico

Il trattamento psicofarmacologico prescritto ex-novo, in seguito alla valutazione psichiatrica, ha riguardato il 40% delle donne in trattamento, oltre alle pazienti già in cura presso il Centro di salute mentale. Tre signore hanno presentato inizialmente o successivamente ai primi colloqui una sintomatologia caratterizzata da: crisi di pianto ricorrenti, sentimenti gravi di inutilità, senso di colpa e vergogna, apatia, riconducibili alla diagnosi di Disturbo Depressivo moderato-grave che ha richiesto di instaurare una terapia antidepressiva con SSRI, erogata e monitorata dal nostro servizio, con beneficio e che ha sostenuto il trattamento psicologico attivato. Un'altra paziente ha manifestato una sintomatologia a carattere neurovegetativo, agitazione e disturbi del sonno, è stata posta diagnosi di Disturbo di Ansia Generalizzato e il quadro clinico psicopatologico importante ha determinato la prescrizione e la erogazione presso il nostro servizio di un trattamento psicofarmacologico con ansiolitici e antidepressivi insieme all'intervento psicoterapeutico con risoluzione dello stato d'ansia.

## 5.8. I risultati degli interventi

Questo programma terapeutico parte dall'assunto che il giocare d'azzardo e le fantasie ad esso associate siano un modo per evitare, compensare o negare affetti intollerabili, che possono avere le loro radici nel passato o possono essere la conseguenza di un problema reale attuale, percepito dalla giocatrice d'azzardo come irrisolvibile. Non tenere conto di questo fin dall'inizio nel trattamento può rafforzare nella paziente la convinzione che questi problemi sono intollerabili e che fa bene a evitarli. La nostra esperienza in merito alla cura delle giocatrici d'azzardo appare mettere in luce come l'ascolto empatico, la considerazione della unicità della persona e delle peculiarità femminili in un trattamento di cura ambulatoriale intensivo (anche 2/3 incontri a settimana con operatori diversi) che ha avuto come guida i tempi e i bisogni dettati dalla paziente sembra essersi rivelata *una scelta efficace* nonostante la gravità del DGA e della psicopatologia in comorbidità di alcune pazienti. I trattamenti messi in campo sono stati tutti discussi nell'équipe settimanale e sottoposti successivamente alle pazienti per chiedere il loro consenso, necessario come base di partenza allo sviluppo della motivazione e della buona partecipazione predittiva dei risultati. L'obiettivo che si è voluto raggiungere è stato quello di instaurare quasi uno stato di dipendenza positivo ovvero un clima molto amicale con il servizio, in grado

di rappresentare uno spazio sicuro e di supporto alla sofferenza in cui è possibile contenere la loro iniziale incapacità di smettere il comportamento di gioco senza sentirsi giudicate. Un luogo in cui poter nel tempo riuscire ad elaborare in totale protezione *le mancanze*, lo stato di solitudine e i vissuti di inadeguatezza e perdita di identità che sembrano essere alla base del loro grande dolore. È un'operazione molto importante, che necessita di operatori esperti e sensibili, perché cerca di ridare speranza alle pazienti nelle proprie capacità, riporta le donne a dare fiducia a loro stesse e per assunto anche agli altri favorendo il dissolvimento della cappa della nullità che le ha condotte a trovare un senso, un ristoro nel gioco, ma purtroppo è *un gioco d'azzardo* per cui si è aggiunta ulteriore sofferenza e perdita, col risultato di peggiorare ulteriormente le precarietà relazionali-affettive ed economiche.

## 5.9. Conclusioni

Questo contributo raccoglie l'esperienza sul campo di un gruppo di professionisti che da poco più di anno lavorano con molto entusiasmo nell'ambulatorio specialistico dedicato esclusivamente alla cura e prevenzione del DGA di pazienti e familiari. Le riflessioni insorte sugli aspetti connessi ai percorsi terapeutici e i tentativi di dare delle risposte alle numerose domande scaturite, sono state discusse caso per caso e portate in supervisione, con l'obiettivo di analizzare, comprendere e riconoscere le motivazioni, i bisogni, per giungere ad applicare il trattamento più efficace alla dismissione del gioco d'azzardo e al raggiungimento del benessere della paziente.

Una nostra paziente ha raccontato che ha iniziato con quelli che pensava innocui Gratta & Vinci, divenuti, rapidamente, una trappola quotidiana. “Non mi accorgevo a cosa andavo incontro, poco per volta, ma inesorabilmente tutti i giorni ho iniziato a sottrarre denaro dai soldi della pensione e non potevo permettermi di andare dal dentista. Oggi a distanza di 8 mesi sono felice e da alcuni giorni ho la nuova dentiera”. Durante la rielaborazione, del materiale raccolto attraverso la narrazione e attraverso la ricerca di approfondimenti e dalla letteratura specifica, è emersa una linea che attraverso il riconoscimento: - *della solitudine, del desiderio di rivalsa, dei disturbi dell'umore a carattere depressivo, della fuga da pensieri spiacevoli, della frustrazione, del sentimento di inutilità, delle aggressioni subite, delle violenze da chi avrebbe dovuto proteggerti, della perdita di identità, del disvalore come donna, madre, figlia, moglie, della vergogna, della colpa di essere così poco voluta bene* - porta a identificare tanti profili di donna che hanno in comune la ricerca di una strada *per esserci* nel mondo. Insieme in un clima

estremamente accogliente, di fiducia è stato fatto un lavoro di lettura dei loro vissuti, dei loro bisogni per giungere alla consapevolezza del loro declinarsi nel mondo, in modo da riuscire ad esprimere autenticamente se stesse comprendendo i sentimenti di rabbia, sconfitta e inadeguatezza che tanta voce hanno nella spinta di sviluppo del gioco d'azzardo patologico. Ovviamente non va dimenticata l'importanza del potere additivo della presenza invasiva di slot machine o della ricca offerta di lotterie istantanee come i Gratta & Vinci che insieme alla cultura degli ultimi anni hanno cercato di normalizzare e pubblicizzare il gioco d'azzardo come modalità di ricchezza e di successo e conseguentemente i giocatori "patologici" e le giocatrici "patologiche" sono diventati parte della nostra quotidianità. Da più parti è stato notato che le donne dipendenti dal gioco sembrano beneficiare della partecipazione a gruppi terapeutici composti da solo donne e condotti da terapeute. Purtroppo non siamo riuscite nella nostra esperienza ad attivare un simile trattamento, ma si sta lavorando per giungere prossimamente all'apertura di un gruppo di sole donne condotto dalla psicologa e dalla psichiatra. Il programma di cura proposto caratterizzato da prestazioni psicoeducazionali, psicologiche, psichiatriche e sociali ha fondato gli interventi avendo come guida le peculiarità di genere, che al femminile vuol dire massima attenzione al clima di fiducia, un approccio empatico che attraverso la valorizzazione della donna prova ad aprire nuovi scenari possibili, nuove e diverse soluzioni. Si è personalizzato l'intervento al femminile coniugando insieme il principio base della *terapia cognitivo-comportamentale* per il gioco d'azzardo patologico, che è quello di individuare i pensieri negativi, le distorsioni cognitive, e le percezioni errate circa il gioco d'azzardo che sono responsabili della continua scommessa e il *trattamento psicoterapeutico psicodinamico* che ha presentato un'efficacia sulla riduzione del senso di colpa e la vergogna attraverso la risoluzione dei conflitti e l'individuazione dei significati. Gli obiettivi del trattamento sono stati declinati e modulati tenendo presente le risorse e le caratteristiche di resilienza delle nostre pazienti, insieme ai loro desideri, ovviamente non perdendo mai di vista il target dell'astensione totale dal gioco d'azzardo. A volte è stato importante porre come obiettivo la riduzione del danno, inteso come la riduzione parziale del comportamento di gioco in merito al denaro speso nell'azzardo, alla frequenza e al tempo dedicato al Gioco d'azzardo. Tra gli obiettivi della cura che abbiamo perseguito c'è sicuramente il miglioramento del quadro di stress psicologico che accompagna il DGA, il poter raggiungere un livello di autonomia personale sociale e delle risorse di rete delle giocatrici, affrontare e ridurre i danni economici e legali del DGA per arrivare a migliorare la qualità di vita delle pazienti.

## 6. Postfazione.

### *Stato e gioco d'azzardo: una ambiguità da ridurre*

di Ivo Colozzi

Il presente volume esce nella collana aperta dall'Ipsser presso l'editore FrancoAngeli col titolo "Etica e società". Non apparirà fuori luogo, pertanto, se con questo contributo intendo soffermarmi su un aspetto della ricerca che potrebbe essere considerato non centrale, in quanto non specificamente legato alla prospettiva di genere, ma che, ciononostante, è sicuramente di grande rilievo. Mi riferisco alla posizione dello Stato nei confronti del gioco d'azzardo che, dal punto di vista etico, non può non essere definita ambigua. Da una parte, infatti, lo Stato incentiva per motivi di lucro una attività che è oggettivamente rischiosa, nel senso che può rovinare la vita delle persone che la praticano non solo economicamente, ma anche dal punto di vista della salute mentale e da quello delle relazioni sociali, come la ricerca ha ampiamente documentato, d'altra parte la regola e si fa carico delle sue conseguenze negative predisponendo ed offrendo una serie di servizi e prestazioni ad hoc.

Per esporre le "buone" ragioni che legittimano la posizione attuale dello Stato possiamo fare riferimento al rapporto in cui sono stati presentati i risultati della ricerca del Censis sul gioco d'azzardo legale<sup>1</sup>. Nella prima pagina della versione sintetica del rapporto si trovano le seguenti parole: "troppo spesso il gioco, pratica umana antica e consueta, esito di stimoli diversificati, viene identificato con la sua versione patologica e ridotto ad impulso incontrollabile. Di conseguenza viene sottaciuto che il sistema del gioco legale è un settore economico con imprese, occupati e proventi fiscali per la collettività, un universo altamente regolato dallo Stato e gestito da concessionari, cioè gruppi imprenditoriali affidabili, verificati e capaci. E viene anche misconosciuta l'essenza della sua funzione sociale: l'essere il

---

<sup>1</sup> Rapporto Lottomatica-Censis sul gioco legale, Roma 15 novembre 2021 Cfr. <https://www.censis.it/economia/rapporto-lottomatica-censis-sul-gioco-legale>. Visualizzato il 7.06.2022

nemico più irriducibile del gioco illegale, di solito controllato dalla criminalità... Ecco perché è tempo di valutare con attenzione estrema ruolo e funzione reale del sistema del gioco legale, che è ben altro dalle rappresentazioni semplicistiche e demonizzanti che sono alla base di un'autolesionistica cultura proibizionista.”

La tesi di fondo è che il gioco è una pratica ineliminabile, per cui non ha senso proibirlo, non solo perché la gente continuerebbe a giocare e, quindi, si creerebbe un circuito illegale del gioco, ma perché il proibizionismo metterebbe in ginocchio un settore economico importante che, grazie alla regolamentazione dello Stato, si avvale di imprese affidabili, verificate e capaci che costituiscono la migliore garanzia per ridurre al minimo i rischi che il gioco comporta. A sostegno di tale tesi il Rapporto propone i dati di opinione rilevati dal Censis. Infatti, l'83,6% degli italiani è convinto che lo Stato deve regolare e gestire il gioco legale a tutela del consumatore e della collettività. Per il 66,8% il gioco legale, regolato e gestito dallo Stato, è il vero argine contro il gioco illegale gestito dalla criminalità. L'81,7% è poi convinto che sia compito dello Stato sensibilizzare e informare sui rischi di dipendenza dal gioco, lasciando però alla libera scelta individuale la decisione se giocare o meno. Per la maggioranza degli italiani la lotta al gioco illegale non si fa con soluzioni proibizioniste che penalizzano il gioco legale: infatti, per il 59,8% degli intervistati limitare il gioco legale farebbe lievitare il numero di giocatori illegali, con vantaggi per la criminalità, mentre a pensare che il divieto di giocare *tout court* ridurrebbe il numero di giocatori, con vantaggi per la salute pubblica e la collettività, è una minoranza del 28,9%. Per gli estensori del Rapporto, una ulteriore conferma alla validità della tesi sostenuta viene dai dati relativi al periodo di lockdown dovuto al Covid-19 durante il quale anche i locali dove è possibile giocare legalmente sono rimasti chiusi. Si legge nel rapporto: “... se nel 2019 il valore del gioco illegale era stimato in circa 12 miliardi di euro, nel 2020 è salito a 18 miliardi (+50%) e nel 2021 rischia di andare oltre i 20 miliardi di euro. Ulteriori segnali della crescita del gioco illegale vengono dalle operazioni di contrasto delle forze dell'ordine: tra inizio del 2020 e aprile 2021 ogni 3 giorni è stata scoperta una sala clandestina, 145 sono le inchieste condotte dalle forze dell'ordine, 1.000 le persone denunciate (493 nel 2019).” (p.12 versione sintetica)<sup>2</sup>

Sulla base di questi dati il Rapporto propone la propria soluzione del problema, che conferma la *via media* adottata dallo Stato, equidistante dai due

---

<sup>2</sup> Nel 2023 è stato pubblicato un secondo Rapporto sul gioco legale in Italia che conferma sostanzialmente le tesi sostenute nel primo Rapporto e qui sintetizzate. Cfr. [https://lottomaticagroup.com/Lottomaticagroup.com/media/library1\\_folder/News/Secondo-Rapporto-Lottomatica-Censis\\_DEF.pdf](https://lottomaticagroup.com/Lottomaticagroup.com/media/library1_folder/News/Secondo-Rapporto-Lottomatica-Censis_DEF.pdf). Visualizzato il 11/09/2024



estremi della proibizione e della sregolatezza. “Nel caso del gioco, l’autoregolazione responsabile rifugge dagli eccessi, sia da quelli della cultura del no sempre e comunque sia da quelli della sregolatezza. Piuttosto, è compito dell’azione pubblica e in generale della società garantire *empowerment* individuale e nelle tante reti sociali, mettendo sempre e comunque le persone nelle condizioni di fare le scelte responsabilmente migliori. Ecco dove si radica l’essenza del vero criterio concreto dei buoni comportamenti individuali: la capacità soggettiva, discrezionale, di scegliere comportamenti appropriati, che non sono solitamente l’incarnazione di una presunta virtù suprema, ma un compromesso molto pragmatico e funzionale tra stimoli diversi con soluzioni pratiche a beneficio del benessere soggettivo.” (p. 24 versione integrale)

Con le stesse categorie il rapporto affronta anche il problema della ludopatia, dedicando ad essa il capitolo finale, intitolato “Le forme patologiche e il loro significato”.

La prima richiesta degli estensori del Rapporto è di fare maggiore chiarezza sulla reale entità del fenomeno. Per loro, “In troppi lanciano dati allarmanti, senza avere una base solida di rilevazione, elaborazione e analisi dei dati stessi.” (p. 32 versione integrale) Senza avere i numeri reali del fenomeno a partire da una definizione scientificamente condivisa, infatti, il rischio che si corre è “la generalizzazione di uno stato patologico, che avrebbe quale effetto la banalizzazione dello stesso, attenuando la capacità di affrontarlo efficacemente.” (ibid.) Per evitare questo rischio, si propone una definizione molto precisa e rigorosa del fenomeno ludopatia, “una condizione che rinvia a specifiche modalità di manifestazione come:

- lo stimolo a giocare risorse crescenti per trovare la soddisfazione ricercata;
- reazioni irritate o stato di irrequietezza nelle situazioni in cui la voglia di giocare incontra ostacoli;
- incapacità verificata, magari più volte, di ridurre, controllare, smettere di giocare che rimanda ad una sorta di ossessione mentale sul gioco;
- coazione a giocare, anche se in presenza di perdite economiche rilevanti;
- ricorso a bugie per nascondere l’effettivo coinvolgimento nel gioco, con via via l’insorgere di problematiche nelle reti relazionali, nel lavoro o nello studio, fino alla necessità di chiedere denaro per far fronte ai danni economici dell’eccessivo ricorso al gioco.” (ibid.)

Come si vede, la definizione è effettivamente accurata, così come è corretta l’indicazione, riscontrabile in gran parte della letteratura di riferimento, che la ludopatia o GAP (gioco d’azzardo patologico) di solito si accompagna ad altri disturbi e dipendenze.

Rispetto al manifestarsi di questa forma patologica, nelle raccomandazioni finali si insiste sulla inutilità e rischiosità di campagne mediatiche “a volte di stampo eccessivamente moralistico, il cui esito sarebbe la desensibilizzazione della pubblica opinione” (p.33), specie se impostate sulla “contrapposizione senza soluzione tra *giocare e non giocare* che, oltre che ideologica e distante dalla realtà, rischia di attribuire al gioco un sapore trasgressivo pericolosamente fascinoso, mentre si ribadisce che il modo più efficace per ridurre il rischio è “creare un contesto regolato, controllato, trasparente in cui le persone possano tranquillamente giocare e sia facile effettuare verifiche ed eventuali interventi”, che è ciò che lo Stato sta già facendo, e “individuare comportamenti sentinella che consentano di cogliere in fase precoce segnali dei disturbi” attraverso un controllo personalizzato che può essere molto migliorato mediante l’utilizzo delle nuove tecnologie digitali che sarà tanto più facile applicare quanto più continuerà ad estendersi il gioco on-line o che utilizza, comunque, strumenti digitali. In queste raccomandazioni mi sembra si possa rinvenire, sottotraccia, la riproposizione della classica contrapposizione weberiana tra etica delle intenzioni ed etica della responsabilità. Come è noto, la prima si basa sull’affermazione di principi e valori assoluti ma proprio per questo rischia di non tener conto delle conseguenze delle scelte d’azione che propone. Si tratta del fenomeno, ben noto ai sociologi, degli “effetti perversi”, cioè non voluti e non previsti ma, comunque, negativi o tali da produrre esiti molto diversi da quelli voluti.<sup>3</sup> La seconda è l’etica razionale, cioè quella che commisura i mezzi rispetto ai fini, senza assumere principi assoluti e che agisce in vista del bene possibile o del male minore.<sup>4</sup>

Se accettassimo questa linea, che potremmo anche definire, dal punto di vista etico, la linea del “male minore” o del “second best”, il problema che dovremmo affrontare non sarebbe più di tipo etico, ma giuridico. Dovremmo chiederci, cioè, se il sistema di regolazione attualmente adottato nel nostro paese sia realmente il migliore concretamente possibile, cioè se riesca effettivamente a garantire al meglio che i pericoli o i rischi collegati al gioco d’azzardo siano minimizzati e che i soggetti imprenditoriali cui ne affida la gestione siano realmente “affidabili, verificati e capaci.” La risposta che si può ricavare da un’analisi anche sommaria della letteratura di riferimento è, però, tutt’altro che rassicurante. Anche se accettassimo il punto di vista di Lottomatica e Censis, cioè, non potremmo non sottolineare che la “legislazione italiana in tema di gioco d’azzardo si contraddistingue nel panorama

---

<sup>3</sup> Cfr. R. Boudon, *Effetti «Perversi» dell’azione sociale*, Feltrinelli, Milano, 1981.

<sup>4</sup> Cfr. M. Weber, *L’etica della responsabilità* (a cura di P. Volontè), La nuova Italia, Firenze, 2000.

europeo innanzitutto per l'assenza di una normativa completa, sistematica e omogenea"<sup>5</sup>; che la Corte Costituzionale ha da tempo invitato il legislatore a promulgare una legge quadro nazionale, senza ottenere una risposta; che l'attuale cornice regolativa mostra tutte le contraddizioni di un lungo e complesso processo di stratificazione legislativa che ha visto le riforme modificare prima i corollari che gli aspetti centrali, principalmente attraverso le leggi finanziarie o di stabilità; che il modello che regola il monopolio di Stato, basato sulle "concessioni", che rappresentano una sorta di delega della funzione pubblica che permette di acquisire una posizione privilegiata in un mercato dove non c'è concorrenza, è una peculiarità del sistema italiano che lo differenzia da quello più diffuso in Europa basato sulla "licenza", secondo cui le aziende autorizzate devono operare in accordo con le leggi ordinarie che riguardano il diritto privato, amministrativo e penale. Questo modello è problematico perché la "concessione" rappresenta l'esercizio di una funzione pubblica che non implica responsabilità oltre a quelle imposte dalle condizioni operative, in primis la condivisione dei proventi. I concessionari, quindi, non sono responsabili delle conseguenze del gioco sulla popolazione e i diritti dei consumatori non trovano in questo modello – che di fatto impedisce le c.d. *class action* – un'adeguata considerazione e protezione. Un ultimo fattore di criticità è rappresentato dal fatto che l'uso dei proventi del gioco da parte dello Stato non è trasparente, cioè non c'è un'informazione pubblica su come questi vengano effettivamente spesi, dal momento che il sistema di tassazione non è legato a scopi specifici.

Soffermandosi in particolare su quello che è stato scelto come l'argomento forte del Rapporto, cioè il fatto che la regolazione del gioco da parte dello Stato contrasta la diffusione del gioco illegale che, diversamente, non avrebbe limiti, Rolando e Scavarda oppongono a questa tesi i risultati della "Relazione sul fenomeno delle infiltrazioni mafiose nel gioco lecito e illecito", frutto dell'indagine promossa dalla Commissione Anti-Mafia e dalla Commissione Affari sociali della Camera, discussa e approvata in Senato il 5 ottobre 2011. L'indagine sottolinea l'abilità delle organizzazioni criminali nel penetrare il mercato legale, diventando operatori regolari. Le modalità sono molte e non mancano gli esempi, come la scoperta di dozzine di società straniere e di centinaia di siti di scommesse che offrivano un doppio canale di scommessa, legale e illegale. Il rapporto citato nota inoltre che l'introduzione delle slot-machines ha intenzionalmente offerto nuove opportunità alla criminalità organizzata, sia per la scarsa possibilità di controllo dei flussi che

---

<sup>5</sup> S. Rolando, A. Scavarda, *Il sistema italiano di regolazione del gioco d'azzardo: giustificazioni e controargomentazioni*, «FeDerSerD Informa», n.27, 2015, pp. 58-6.

per la proliferazione dei punti gioco, che a loro volta incentivano l'usura.<sup>6</sup> Lo stesso processo legislativo mostra come i confini tra il gioco legale e quello illegale siano labili: Dotti (2013) ad esempio introduce il concetto di "legalizzazione dell'economia illegale" a proposito del fatto che le slot siano state illegali ma di fatto tollerate fino al 2003, quando la legge Finanziaria le ha autorizzate, proibendo nello stesso tempo i video poker, a loro volta introdotti negli anni Novanta con l'escamotage di vincite non in denaro. Non solo dunque il mercato legale e quello illegale coesistono, ma alcuni studi hanno evidenziato come quest'ultimo sia cresciuto notevolmente negli ultimi vent'anni, nonostante la parallela espansione del mercato pubblico.<sup>7</sup>

Esistono, però, anche modi diversi di porre il problema.

---

<sup>6</sup> Va ricordato, a conferma dell'attualità del problema, che il Parlamento con delibera del 22 giugno 2021 ha istituito una Commissione parlamentare di inchiesta sul gioco illegale e sulle disfunzioni del gioco pubblico. Si tratta di un organismo monocamerale composto da 20 senatori. Tra i compiti della Commissione (art.3) vi sono quelli di accertare: a) le condizioni complessive del settore del gioco pubblico, considerato il sistema concessorio; b) l'efficacia della disciplina pubblica in relazione alla tutela dei soggetti più deboli, al contrasto della diffusione del disturbo da gioco d'azzardo (DGA); c) le dimensioni del gettito erariale e le dimensioni complessive del comparto, con particolare attenzione ai settori produttivi impegnati nella produzione, nella commercializzazione e nella gestione degli apparecchi da intrattenimento, nonché nella produzione e gestione del settore delle scommesse e delle lotterie istantanee, verificando che l'offerta corrisponda agli interessi tutelati di cui alla lettera b); d) l'efficacia dei poteri regolatori, di differente rango normativo, attribuiti ai Ministeri competenti, all'Agenzia delle dogane e dei monopoli e agli enti territoriali; l'efficacia dell'azione amministrativa anche in relazione all'esecuzione delle concessioni pubbliche, non trascurando di verificare se vi siano sovrapposizioni e antinomie nell'azione di contrasto al gioco illegale; e) l'efficacia del sistema di regolazione e di controllo con particolare riferimento al contrasto del gioco illecito e illegale e alle connessioni con altre attività illegali come il riciclaggio di denaro e l'usura; f) la presenza di imprese controllate direttamente o indirettamente da soggetti criminali e di fenomeni di illegalità e di elusione fiscale; g) l'efficacia dell'azione pubblica di prevenzione, cura e sostegno per i soggetti affetti da DGA, con particolare riferimento alle attività svolte dagli enti territoriali e dai servizi sanitari.

La Commissione può inoltre individuare gli strumenti legislativi più adatti a razionalizzare e implementare la disciplina vigente, aggiornandola inoltre alle trasformazioni del sistema, con particolare riferimento alle innovazioni tecnologiche e al gioco on line.

I lavori della Commissione sono ancora in corso.

<sup>7</sup> Non avendo competenza giuridica non spetta a me presentare una bibliografia degli studi di taglio giuridico sul gioco d'azzardo. Mi limito a segnalare tra il materiale disponibile in rete il contributo di A. Faraudello, *Il fenomeno del gioco d'azzardo: sintesi dell'evoluzione normativa in Italia*, che elenca tutti i provvedimenti assunti sul settore fino al 2020. Cfr. <https://www.diritto.it/il-fenomeno-del-gioco-dazzardo-sintesi-dellevoluzione-normativa-in-italia/> e <https://www.avvisopubblico.it/home/home/cosa-facciamo/informare/documenti-tematici/gioco-dazzardo/le-decisioni-comunitarie-e-la-legislazione-nazionale-in-materia-di-gioco-dazzardo/> aggiornato al 7 gennaio 2021. Visualizzati il 8.06.2022.

Ad es., Cosgrave e Klassen<sup>8</sup> da una prospettiva marxista correlano il crescente ingresso dello stato nel settore del gioco d'azzardo e la conseguente legittimazione dello stesso al processo di globalizzazione dell'economia in chiave neo-liberista. In questa prospettiva la legalizzazione del gioco e la moltiplicazione dei siti e dei tipi di gioco ha una duplice funzione, o può essere letta sotto un duplice profilo, uno di politica economica, l'altro più propriamente sociologico.

Dal punto di vista dell'economia politica, la globalizzazione con la conseguente riduzione della capacità degli stati di imporre la tassazione alle imprese e ai ceti più abbienti li ha resi maggiormente dipendenti dalle entrate prodotte dai giochi e questo spiega sia la legalizzazione del giocare d'azzardo, precedentemente considerato un comportamento deviante specie nei paesi di tradizione protestante, che la moltiplicazioni dei prodotti di gioco (lotterie, gratta e vinci, slot-machine, ecc.). Introduce, però, anche un cambiamento fondamentale nel significato del gioco che non può più essere definito come una "attività di tempo libero", ma come una "forma di svago produttivo" o di "lavoro non retribuito" perché il tempo e i soldi che i giocatori impiegano vengono direttamente o indirettamente utilizzati dallo Stato per aumentare le proprie entrate fiscali. Il contratto di gioco stipulato dal giocatore "liberamente", secondo gli estensori del Rapporto Censis-Lottomatica, quindi, come il contratto salariale capitalistico criticato da Marx, non si basa in realtà sullo scambio di equivalenti, ma configura una forma di sfruttamento. Inoltre, se si tienente del fatto che il gioco d'azzardo è più diffuso tra le classi povere perché i poveri sono quelli che più facilmente possono pensare che la loro unica possibilità di diventare ricchi è quella del gioco, è evidente che questo modello aumenta la regressività e, quindi, l'ingiustizia del sistema fiscale. Su questo punto gli autori concludono dicendo: "The highly regressive nature of gambling, coupled with the state-sanctioned expansion of gambling opportunities, denies the notion that government and citizens are in a relationship of trust, where governments are elected to serve the public good. The duping of citizens through the aggressive marketing of the idea of winning the lottery – against astronomical odds – replaces the trust relationship with relations of economic expediency and utilitarianism." (p. 9)<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> J. Cosgrave, T.R. Klassen, *Gioco d'azzardo contro lo Stato: lo Stato e la legittimazione del gioco d'azzardo*, «Current Sociology», settembre 2001, vol. 49(5), pp. 1-15.

<sup>9</sup> "La natura altamente regressiva del gioco d'azzardo, unita all'espansione delle opportunità di gioco sanzionate dallo stato, nega l'idea che governo e cittadini abbiano un rapporto di fiducia, in base al quale i governi vengono eletti per servire il bene pubblico. L'inganno dei cittadini attraverso il marketing aggressivo dell'idea di vincere alla lotteria – contro

Dal punto di vista più strettamente sociologico gli autori sostengono che la progressiva legalizzazione del gioco d'azzardo e la moltiplicazione dei siti e dei tipi di gioco ha rappresentato una modalità fondamentale con cui lo Stato si è prestato a realizzare quei cambiamenti relativi agli atteggiamenti sociali nei confronti dei valori del lavoro, della spesa, del risparmio e del rischio richiesti dalla nuova fase economica. In questa prospettiva, la legittimazione contemporanea del gioco d'azzardo rappresenta la continuazione del processo di superamento dei valori economici derivati dall'etica religiosa, specificamente l'etica puritana, e la liberazione dell'attività capitalistica dai suoi supporti religiosi (Weber, 1991). Weber (1991) ha sostenuto che lo spirito del capitalismo nel suo primo sviluppo ha dovuto lottare contro determinati atteggiamenti economici, tipici della tradizione. Attualmente questa lotta continua, solo che il tradizionalismo non è più rappresentato dall'atteggiamento del "lavorare per vivere"<sup>10</sup> o dall'economia di sussistenza delle società precapitalistiche, ma dagli atteggiamenti ascetici nei confronti del denaro e della spesa (duro lavoro, frugalità e risparmio) che aiutarono lo spirito capitalistico a fiorire.

I grandi jackpot della lotteria pubblicizzati sui giornali e in televisione e i sogni di vincere che questi hanno favorito possono essere interpretati come esempi del desiderio di gratificazione immediata – ricchezza immediata e la conseguente trasformazione istantanea delle condizioni di vita – in una società del consumo.

"The large-scale, impersonal forms of gambling controlled by governments and corporations represent a form of consumption, not of goods, but of money. The consumption of money is not only strictly utilitarian or instrumental, it is also symbolic. In other words, money's own commodity value as measure of all commodities is being consumed and is emblematic of money's commodification in a speculative economy. Money is consumed, not only as a means towards the consumption of other goods, but as end in itself (Simmel, 1978). In this respect, the large lottery jackpot, and the ritual media coverage of stock market activity, can be thought of as collective representations of the monetization of social relations in late capitalist societies. The term 'monetization' refers to the increasing penetration of money or money objectives into social relations. The cultural development of money

---

probabilità bassissime – sostituisce il rapporto fiduciario con rapporti di convenienza economica e utilitarismo." (traduzione mia).

<sup>10</sup> Che deve essere sostituito, secondo l'etica calvinista, dal "vivere per lavorare". Per approfondire questi aspetti, mi permetto di rimandare al mio "Religione e società capitalista: Weber e i suoi critici", in I. Colozzi (2016), pp. 51-70.

as analysed by Simmel (1978)<sup>11</sup>, where money moves from being a means to an end to becoming an end in itself, is explicit in late capitalism.” (p.6)<sup>12</sup>

Nella misura in cui fa parte di un processo di creazione-trasformazione di valori che tende a tagliare gli ultimi legami coi fondamenti religiosi del capitalismo, la legalizzazione e regolazione del gioco d’azzardo entra a far parte di quello che Weber definisce il processo di razionalizzazione tipico della modernità, anche se i valori che promuove a livello individuale sono di per sé irrazionali, come la fiducia nel caso o nella fortuna e la superstizione.

Questo processo di razionalizzazione viene considerato dagli autori “come un esempio di ciò che Habermas definisce “colonizzazione del mondo della vita”, per cui le razionalità del mondo della vita costituite dai processi dialogici attraverso i quali si raggiunge la comprensione intersoggettiva, sono colonizzate da questi processi macro-sistemic (Habermas, 1975,1984)<sup>13</sup>. Così l’irrazionalità e le credenze individualizzate che accompagnano le speranze e i sogni promossi dalle lotterie sostengono ideologicamente i processi di razionalizzazione del capitalismo e della deregolamentazione economica.” (p. 7)

Un ulteriore contributo risulta particolarmente interessante per la nostra ricerca, perché si pone esplicitamente nella prospettiva che qui ci interessa, cioè quella della valutazione etica<sup>14</sup>. Si tratta del lavoro di Nikkininen e Marionneau su *Il gioco d’azzardo e il bene comune* (2014).

Le autrici anzitutto prendono le distanze dall’approccio del “bene pubblico”, che riconducono alla prospettiva utilitarista in quanto basato sul calcolo costi benefici. In tale approccio, il gioco d’azzardo non è, ovviamente, considerato un bene pubblico in sé ma nella misura in cui diventa lo strumento per aumentare le risorse pubbliche attraverso le quali è possibile

---

<sup>11</sup> In bibliografia si troverà il riferimento all’edizione italiana

<sup>12</sup> “Le forme impersonali di gioco su larga scala controllate da governi e società rappresentano una forma di consumo, non di beni, ma di soldi. Il consumo di denaro non è solo strettamente utilitaristico o strumentale, è anche simbolico. In altre parole, il valore di merce proprio del denaro come misura di tutte le merci viene consumato ed è emblematico della mercificazione del denaro in un’economia speculativa. Il denaro si consuma, non solo come mezzo per il consumo di altri beni, ma come fine a se stesso (Simmel, 1978). A questo proposito, il grande montepremi della lotteria e la rituale copertura da parte dei media dell’attività del mercato azionario, possono essere considerate come rappresentazioni collettive della monetizzazione delle relazioni sociali nelle società tardo capitaliste. Il termine “monetizzazione” si riferisce alla crescente penetrazione del denaro o degli obiettivi monetari nelle relazioni sociali. Lo sviluppo culturale del denaro come analizzato da Simmel (1978), dove il denaro passa dall’essere un mezzo per un fine a diventare fine a se stesso, è esplicito nel tardo capitalismo.” (traduzione mia)

<sup>13</sup> In bibliografia si troverà il riferimento all’edizione italiana.

<sup>14</sup> Prospettiva che negli studi sul gioco d’azzardo sembra mancare del tutto. Cfr. J. Orford 2011.

finanziare progetti di pubblica utilità che in molti paesi comprendono programmi di welfare, servizi sanitari, sovvenzioni per le attività sportive, artistiche e di ricerca. Sarebbe nell'interesse di tutta la società, quindi, espandere continuamente la tipologia dei giochi e la quantità dei siti in cui è possibile giocare perché in questo modo l'aumento delle entrate fiscali dirette e indirette consentirà allo stato di migliorare ulteriormente e allargare i progetti e gli interventi di pubblica utilità. A questa motivazione fondamentale, l'approccio utilitarista affianca l'argomento del rispetto della libertà individuale: dal momento che il gioco è un'attività attraverso la quale molte persone si sentono realizzate o, comunque, più realizzate è giusto e doveroso che lo stato garantisca questa possibilità al maggior numero possibile di persone.

La presa di distanza da questo approccio viene giustificata dalle autrici sulla base del fatto che gli argomenti che sostengono questa visione del gioco d'azzardo non trovano supporto nei risultati di ricerca. Infatti, nonostante molte delle ricerche empiriche sul gioco d'azzardo siano commissionate dagli enti che hanno interesse a svilupparlo e a valorizzarlo, per cui si registra una quasi sistematica sottovalutazione degli aspetti problematici o di quelli che potremmo definire i costi personali e sociali dell'espansione del gioco, i dati non sembrano confermare l'idea che lo sviluppo del *gambling* si associ ad aumento delle entrate pubbliche, maggiori opportunità di lavoro ed effetti positivi sul turismo, ad es. nel caso della costruzione di un casinò. In base a molte ricerche svolte in numerosi paesi e citate nel saggio, le autrici affermano. "However, upon closer examination of these benefits it seems that the economic impacts of gambling might not be as positive as they initially appear..."(p. 6)<sup>15</sup> Aldilà dei limiti delle ricerche disponibili, il punto chiave è che, in ogni caso, fare un calcolo accurato del rapporto costi benefici è un'impresa molto problematica e praticamente impossibile da realizzare, soprattutto dal lato della contabilizzazione dei costi tra i quali dovrebbe rientrare, estremizzando, la voce "suicidi".

Anche il secondo argomento sostenuto dall'approccio utilitarista, quello secondo cui bisogna dare al maggior numero possibile di persone che vogliono farlo la possibilità di giocare, visto che il gioco crea soddisfazione ed è percepito come utile per il proprio benessere<sup>16</sup>, viene criticato dalle autrici

---

<sup>15</sup> Tuttavia, a un esame più attento di questi vantaggi, sembra che gli impatti economici del gioco d'azzardo potrebbero non essere così positivi come sembrano inizialmente. (traduzione mia)

<sup>16</sup> "Reflecting the pleasure argument, the freedom of the majority is considered more important than the potential problematic behaviour of a small minority. Gambling professor Peter Collins (2003) even compared a ban on gambling with a ban on private cars on the basis that a small minority of drivers are reckless. The argument could be summarised in terms of allowing consumers to partake freely in any activity they deem pleasant. Governments should



che vogliono dimostrarne l'ultima inconsistenza. Esso è, infatti, da una parte intrinsecamente contraddittorio, perché sostiene l'idea di minimo intervento dello stato in un ambito in cui, invece, da sempre la regolazione dello stato è particolarmente forte sia per evitare o ridurre le infiltrazioni della criminalità organizzata, sia per prevenire o riparare i danni dovuti a comportamenti patologici, dall'altra parte non considera la dimensione "protettiva" della libertà, cioè che c'è un diritto ad essere protetti dal gioco d'azzardo perché la scelta di giocare in certi casi è tutt'altro che libera, trattandosi di una vera e propria dipendenza.

In opposizione all'approccio utilitarista del bene pubblico, le autrici, sorprendentemente, propongono di valutare il fenomeno del gioco d'azzardo, in tutte le sue manifestazioni, alla luce del criterio del "bene comune". Ho scritto "sorprendentemente, perché le autrici fanno riferimento a questa categoria etica in un senso ormai desueto, che si può trovare nei documenti ispirati alla Dottrina sociale della Chiesa cattolica, ma che è molto lontano dall'uso del termine al plurale che il citatissimo saggio di Hardin (1968) e i lavori della Ostrom (1990) hanno reso comune nella letteratura di scienze politiche e sociali. Lo conferma il fatto che nella bibliografia del loro saggio l'unico riferimento esplicito al tema è un libro scritto nel 1989 da Bill Jordan, uno studioso inglese di politiche sociali. Del resto le stesse autrici riconoscono che "since the collapse of socialism Western societies have been built on the ideology of pluralism and multiculturalism. In such a framework the common good cannot be valued over individualism, even though the provision of gambling is a recognised source of a variety of predominantly *social* problems and resultant *social* costs.." (p. 4)<sup>17</sup>

Nonostante ciò, l'etica sociale non si può basare unicamente sulla scelta individuale. "Even in the context of emphasised individual self-interest and

---

not limit this freedom unless there is a danger to others or to one's health (see also Collins, 2010)." (p. 8)

"Riflettendo l'argomento del piacere, la libertà della maggioranza è considerata più importante del potenziale comportamento problematico di una piccola minoranza. L'esperto di gioco d'azzardo Peter Collins (2003) ha persino paragonato una proibizione del gioco d'azzardo con una proibizione delle auto private sulla base del fatto che una piccola minoranza di conducenti è sconsigliata. L'argomento potrebbe essere riassunto nei termini di consentire ai consumatori di partecipare liberamente a qualsiasi attività che ritengono piacevole. I governi non dovrebbero limitare questa libertà a meno che non vi sia un pericolo per gli altri o per la propria salute (vedi anche Collins, 2010)." (traduzione mia)

<sup>17</sup> "dal crollo del socialismo le società occidentali sono state costruite sull'ideologia del pluralismo e del multiculturalismo. In questo contesto il bene comune non può essere valutato al di sopra dell'individualismo, anche se l'offerta del gioco d'azzardo è la fonte riconosciuta di una serie di problemi prevalentemente *sociali* e dei costi *sociali* che ne conseguono." (traduzione mia).

personal responsibility, the idea that modern citizens are either unwilling or unable to choose anything that does not meet their personal preferences is not sustainable. In the words of Jordan (1989: 10), ‘clearly no society made up of such individuals could be sustained, or has ever existed. Concern for others, and even apparent self-sacrifice, are features of everyday life, and must be part of any account of the good society’. In other words, societies should promote the good of all their citizens, rather than putting the wellbeing of a certain group before that of others (Jordan, 1989), as in the case of gambling.” (p. 5)<sup>18</sup>

Il modello del bene comune, nella loro definizione, è insieme accettabile e responsabile nella misura in cui non trascura il benessere di nessun gruppo sociale, compreso quello dei giocatori problematici. perché possa essere accettato in un contesto socio-culturale così sfavorevole, però, deve trovare dei rinforzi che lo giustifichino anche su una base empirica, oltre che etica. Le autrici hanno trovato questo rinforzo nel “modello o teoria del consumo totale”.

Il modello del consumo totale (MTC) nasce da studi sulla distribuzione del consumo di alcol e postula una forte associazione tra il consumo totale e la prevalenza del consumo eccessivo/dannoso in una popolazione. Tale modello è stato applicato al gioco d’azzardo per la prima volta da Lund (2008) che ne ha confermato la validità anche in questo ambito, arrivando a suggerire di ridurre il numero di giocatori problematici attraverso azioni concrete, come la rimozione delle slot machine dai luoghi pubblici e dalle attività commerciali come bar e tabaccherie che non hanno come finalità principale il gioco d’azzardo. Recentemente Rossow (2019) ha realizzato uno studio finalizzato a rivedere la letteratura relativa alla validità empirica del MTC per quanto riguarda il comportamento di gioco e il gioco problematico e, sulla base della revisione della letteratura, di discutere le implicazioni politiche del MTC. Le sue ricerche hanno identificato un totale di 12 studi empirici che hanno esaminato il modello di consumo totale o fornito dati rilevanti. Tutti questi studi, tranne uno, hanno trovato supporto empirico per il MTC, cioè che esiste un’associazione positiva tra la media del gioco d’azzardo nella popolazione e la prevalenza del gioco d’azzardo eccessivo o

---

<sup>18</sup> “Anche nel contesto dell’enfaticizzato egoismo individuale e della responsabilità personale, l’idea che i cittadini moderni non siano disposti o non siano capaci di scegliere qualcosa che non soddisfi le loro preferenze personali non è sostenibile. Nelle parole di Jordan (1989: 10), “chiaramente nessuna società composta da tali individui potrebbe essere sostenuta, o è mai esistita. La preoccupazione per gli altri, e anche l’apparente sacrificio di sé, sono caratteristiche della vita quotidiana e devono essere parte di ogni descrizione della buona società’. In altre parole, le società dovrebbero promuovere il bene di tutti i loro cittadini, piuttosto che mettere il benessere di un certo gruppo prima di quello di altri (Jordan, 1989), come nel caso del gioco d’azzardo.” (traduzione mia)

problematico. Tale associazione è stata riscontrata sia con dati trasversali che con dati longitudinali. La conclusione che ne trae Rossow è che c'è una letteratura piccola ma abbastanza consistente che fornisce supporto empirico al modello di consumo totale. Un'importante implicazione politica di tale conferma è che è probabile che gli interventi che hanno successo nel ridurre il gioco d'azzardo in generale riducano anche l'incidenza del gioco problematico.

Pur riconoscendo la necessità di realizzare nuove ricerche che possano dare ancor più consistenza al modello del consumo totale, anche Nikkinen e Marionneau propongono una forte limitazione delle opportunità di gioco: “As Michael Cantinotti and Robert Ladouceur (2008) suggest, the negative effects of gambling can only be effectively counteracted by reducing the supply and not by focusing on the existing levels of harm. It follows from this that a gambling policy can only be in line with the common good if it is based on reducing total consumption rather than maximising economic gain.” (p. 14)<sup>19</sup>.

Ci sembra una indicazione assolutamente condivisibile.

---

<sup>19</sup> “Come suggeriscono Michael Cantinotti e Robert Ladouceur (2008), gli effetti negativi del gioco d'azzardo possono essere contrastati efficacemente solo riducendo l'offerta e non concentrandosi sui livelli di danno esistenti. Ne consegue che una politica del gioco d'azzardo può essere in linea con il bene comune solo se si basa sulla riduzione dei consumi totali piuttosto che sulla massimizzazione del guadagno economico.” (traduzione mia)

## 8. Raccolta bibliografica sul gioco d'azzardo al femminile

di Sara Sbaragli

### Riferimenti bibliografici sul profilo delle giocatrici d'azzardo<sup>1</sup>

- Agati M.D. (2017), *Gambling Disorders in Women: An international female perspective on treatment and research*, «Cambio», 7(14): 235-246.
- Althaus J., Zendle D., Bowden-Jones H. (2021), “Gambling and gaming addictions in women”, in el-Guebaly N., Carrà G., Galanter M., Baldacchino A.M. (a cura di), *Textbook of Addiction Treatment: International Perspectives*, Springer, Berlin, 943-953.
- Andronicos M., Beauchamp G., DiMambro M., Robert M., Besson J., Séguin M. (2015), *Do male and female gamblers have the same burden of adversity over their life course?*, «Int Gambl Stud», 15(2): 224-38.
- Assouly J. (2020), “Gambling and women don’t mix”: *Female Gamblers and the American Dream in Film*, «Angles. New Perspectives on the Anglophone World», (11).
- Bastiani L., Fea M., Potente R., Luppi C., Lucchini F., Molinaro S. (2015), *National Helpline for Problem Gambling: A Profile of Its Users’ Characteristics*, «Journal of Addiction», Article ID 659731, 9 pp.
- Bellio G. (2021), *Donne e Disturbo da Gioco d’Azzardo*, «ALEA Bullettin», IX 1/2021: 41-43.
- Bowden-Jones H., Prever F. (a cura di) (2017), *Gambling disorders in women: an international female perspective on treatment and research*, Routledge, New York.
- Bowden-Jones H., Prever F. (a cura di) (2021), *Donne e disturbo da gioco d’azzardo. Una prospettiva internazionale al femminile su trattamento e ricerca*, Edizioni d’Este, Milano.

---

<sup>1</sup> L’ordine della bibliografia ragionata segue il criterio alfabetico, inoltre i riferimenti bibliografici sono stati selezionati per rilevanza teorica e empirica fra i volumi pubblicati dal 2013 in poi, considerando che il DSM-V è stato pubblicato nello stesso anno cambiando l’approccio interpretativo del gambling disorder. Inoltre, non sono state prese in considerazione le ricerche sul gioco al femminile nelle minori di età e quelle sulla dimensione criminologica e vittimologica del gioco d’azzardo di genere poiché si ritiene che necessitino di una specifica attenzione.

- Brandt L., Wöhr A. (2017), "Factors influencing treatment-seeking behavior in female pathological gamblers: A comparison of treatment centers in Austria and Germany", in Bowden-Jones H., Prever F. (a cura di), *Gambling disorders in women: an international female perspective on treatment and research*, *Gambling Disorders in Women*, Routledge, New York, pp. 99-111.
- Canale N., Rubaltelli E., Calcagni A., Vieno A., Giovannoni M., Devos G., Billieux J. (2022), *The effects of induced sadness, stress sensitivity, negative urgency, and gender in laboratory gambling*, «International Gambling Studies», 22(3): 365-389.
- Capitanucci D., Bellio G. (2014), *Overdose da gioco d'azzardo: analisi di profili e nodi critici*, «Psicologia di Comunità», 1: 47-58.
- Carneiro E., Tavares H., Sanches M., Pinsky I., Caetano R., Zaleski M., Laranjeira R. (2020), *Gender differences in gambling exposure and at-risk gambling behavior*, «Journal of Gambling Studies», 36: 445-457.
- Cavataio M. (2016), "Il profilo socio-demografico dei giocatori d'azzardo italiani: un'analisi basata su dati di sondaggio. L'importanza dell'approccio pragmatico della gambling social responsibility", in La Rosa F. (a cura di), *Il gioco d'azzardo in Italia. Contributi per un approccio interdisciplinare*, FrancoAngeli, Milano.
- Choi J., Kim K. (2021), *The relationship between impulsiveness, self-esteem, irrational gambling belief and problem gambling moderating effects of gender*, «International Journal of Environmental Research and Public Health», 18(10): 5180.
- Cipolla C. (a cura di) (2014), *Le implicazioni sociali del gioco d'azzardo. Il caso dell'Emilia Romagna*, FrancoAngeli, Milano.
- Colozzi I., Landuzzi C., Panebianco D. (a cura di) (2017), *Se mi togliete il gioco divento matto*, FrancoAngeli, Milano.
- Croce M., Acuna Rolfi C. (2013), "Quando l'azzardo è il rifugio. Mondi e identità parallele nella sala corse", in Lucchini A., Pistuddi A. (a cura di), *Il gioco d'azzardo tra normativa e cura*, CE.R.CO Edizioni, Milano.
- Croce M., Sbaragli S. (2021), "Quando il giocatore diventa autore di reato: note su criminologia e gambling", in Corti M., Monzani E. (a cura di), *Gioco d'azzardo e giocatori tra rete territoriale e sviluppo scientifico*, FrancoAngeli, Milano.
- Croce M., Fiasco M., Sbaragli S. (2022), *Criminogenesi, vittimizzazione familiare e criminalità organizzata nel gioco d'azzardo*, «Sicurezza e Scienze sociali», a. IX, n. 1: 74-90.
- Cudo A., Dobosz M., Griffiths M.D., Kuss D.J. (2024), *The relationship between early maladaptive schemas, depression, anxiety and problematic video gaming among female and male gamers*, «International Journal of Mental Health and Addiction», 22(1), 47-74.
- D'Agati M. (2017), *Gambling Disorders in Women: An international female perspective on treatment and research*, «Cambio», 7(14): 235-246.
- Danioni F., Ranieri S., Villani D. (2020), *The role of personal values in gambling: A preliminary study with Italian adolescents*, «The Journal of Genetic Psychology», 181(6): 413-426.
- Díaz A., García J., Pérez L. (2023), *Gender differences in the propensity to start gambling*, «Journal of Gambling Studies», 39(4): 1799-1814.

- Díez D., Aragay N., Soms M., Prat G., Casas M. (2014), *Male and female pathological gamblers: bet in a different way and show different mental disorders*, «Span J Psychol», 17: E101.
- Dowling N.A. (2013), “The cognitive-behavioral treatment of female problem gambling”, in Richard D., Blaszczynski A., Nower L. (a cura di), *The Wiley-Blackwell handbook of disordered gambling*, Wiley-Blackwell, Chichester.
- Dowling N.A., Oldenhof E. (2017), “Gender differences in risk and protective factors for problem gambling”, in Bowden-Jones H., Prever F. (a cura di), *Gambling disorders in women: an international female perspective*, Routledge, London.
- du Preez K.P., Landon J., Maunchline L., Thurlow R. (2021), *A critical analysis of interventions for women harmed by others’ gambling*, «Critical Gambling Studies», 2(1): 1-12.
- Estévez A., Macía L., Macía P. (2023), *Looking at sex differences in gambling disorder: the predictive role of the early abandonment schema, gambling motives and alexithymia in depression*, «Journal of Gambling Studies», 39(4): 1815-1832.
- Estévez A., Macía L., Aonso-Diego G., Herrero M. (2024), *Early maladaptive schemas and perceived impact of COVID-19: the moderating role of sex and gambling*, «Current Psychology», 43(19): 17985-18000.
- Galetti C., Angelo D.L., Tavares H. (2023), *Betting onset, sex and gambling trajectories: Exploring subgroups of Gambling Disorder*, «Journal of Behavioral Addictions», 12.
- Gartner C., Bickl A., Härtl S., Loy J.K., Häffner L. (2022), *Differences in problem and pathological gambling: A narrative review considering sex and gender*, «Journal of behavioral addictions».
- Gavriel-Fried B., Vana N., Mestre-Bach G., Granero R., Fernández-Aranda F., Jiménez-Murcia S. (2024), *Differences in gambling disorder recovery capital toolkits in mothers versus childless women*, «American Journal of Orthopsychiatry», 94(2): 113.
- Gherghel A., Woodhouse D., Ramchandani G., Fielding-Lloyd B. (2024), *A systematic review of gambling amongst elite athletes with a focus on females*, «Journal of Gambling Issues».
- Girone N., Limosani I., Ciliberti C., Turco M., Longo L., Colletti M.A., ... & Dell’Osso B. (2024), *Gender differences in Gambling Disorder: results from an Italian multicentric study*, «Clinical Neuropsychiatry», 21(4): 313.
- Gonzalez-Ortega I., Echebura E., Corral P., Polo-López R., Alberich S. (2013), *Predictors of pathological gambling severity taking gender differences into account*, «European Addiction Research», 19(3):146-54.
- González-Ortega I., Echeburúa E., de Corral P., Polo-López R. (2015), “Pathological gambling: Clinical gender differences”, *Psychopathology in women: Incorporating gender perspective into descriptive psychopathology*, 713-726.
- Granero R., Fernández-Aranda F., Mestre-Bach G., Steward T., García-Caro B., Prever F., Jiménez-Murcia S., Gavriel-Fried B., Del Pino-Gutiérrez A., Moragas L., Aymam N., GoMez-Pena M., Mena-Moreno T., Mart N-Romera V., Mencho J.M., Jiménez-Murcia S. (2018), *Clustering of treatment-seeking women with gambling disorder*, «Journal of Behavioral Addictions», 7(3): 770-780.

- Hagen B., Kalishuk R.G., Currie C., Solowoniuk J., Nixon G. (2013), *A big hole with the wind blowing through it: aboriginal women's experiences of trauma and problem gambling*, «Int Gambl Stud», 13(3): 356-70.
- Håkansson A., Widinghoff C. (2020), *Gender differences in problem gamblers in an online gambling setting*, «Psychology research and behavior management», August, 681-691.
- Hing N., Russell A., Tolchard B., Nower L. (2016), *Risk factors for gambling problems: An analysis by gender*», «Journal of gambling studies», 32: 511-534.
- Holdsworth L., Hing N., Breen H. (2013), *“Exploring women's problem gambling: A review of the literature”*, «International Gambling Studies», 12(2): 199-213.
- Jauregui P., Estevez A., Macía L., López-González H. (2020), *Gambling motives: association with addictive disorders and negative and positive mood in youth*, «Addictive Behaviors», 110: 106482.
- Kairouz S., Monson E., Robillard C. (2017), *“Gender comparative analysis of gambling patterns in Canada”*, in Bowden-Jones H., Prever F. (a cura di), *Gambling disorders in women: an international female perspective*, Routledge, London.
- Kairouz S., Sowad A.S.M., Lambo L., Le Mesurier J., Nadeau J. (2023), *Mapping the conceptualization of gender in Gambling Literature: A scoping review*, «Critical Gambling Studies», 4(1): 1-11.
- Kajić-Selak A. (2023), *Individual characteristics as correlates and predictors of adolescent gambling*, «Zdravstveni glasnik», 9(1): 61-73.
- Kape C., Hamelin N., Abraham C. (2024), *Sports gambling intention comparison between males and females in the United States*, «Journal of Gambling Studies», 40(2): 937-955.
- Karter E. (2013), *Women and Problem Gambling: Therapeutic Insights Into Understanding Addiction and Treatment*, Routledge, New York.
- Kim H.S., Hodgins D.C., Bellringer M., Abbott M. (2016), *Gender differences among helpline callers: prospective study of gambling and psychosocial outcomes*, «J Gambl Stud», 32(2): 605-23.
- Lacatena A.P., Monopoli P., Vincenza A. (2016), *Donne e gioco d'azzardo*, «Studi Zancan», 5: 37-46.
- Lara-Huallipe M.L., Granero R., Fernández-Aranda F., Gomez-Pena M., Moragas L., del Pino-Gutierrez A., ... & Jiménez-Murcia S. (2022), *Clustering treatment outcomes in women with gambling disorder*, «Journal of gambling studies», 38(4): 1469-1491.
- Ledgerwood D.M., Wiedemann A.A., Moore J., Arfken C.L. (2015), *Clinical characteristics and treatment readiness of male and female problem gamblers calling a state gambling helpline*, «Addict Res Theory», 20(2): 162-71.
- Lee B.N., Grubbs J.B. (2023), *Problem gambling within sexual and gender minorities: A systematic review*, «Addictive Behaviors», 144: 107742.
- Lelonek-Kuleta B. (2022), *Gambling in retirement. Perspectives of problem and non-problem female gamblers in terms of awareness of risk and consequences*, «Alcoholism and Drug Addiction/Alkoholizm i Narkomania», 35(3): 229-244.
- Lelonek-Kuleta B. (2022), *Gambling motivation model for older women addicted and not addicted to gambling—a qualitative study*, «Aging & Mental Health», 26(3): 639-649.

- Lenzi Grillini F. (2016), *Un'etnografia del gioco d'azzardo*, «Antropologia pubblica», 2(1): 89-102.
- Lucas I., Granero R., Fernández-Aranda F., Solé-Morata N., Demetrovics Z., Baenas I., ... & Jiménez-Murcia S. (2023), *Gambling disorder duration and cognitive behavioural therapy outcome considering gambling preference and sex*, «Journal of Psychiatric Research», 158: 341-349.
- Lucchini F., Molinaro S. (2020), *Socio-economic status and problem gambling: An analysis of the Italian case*, «Salute e Società», XIX, 3: 149-164.
- Macía L., Estévez A., Jáuregui P. (2023), *Gambling: Exploring the role of gambling motives, attachment and addictive behaviours among adolescents and young women*, «Journal of Gambling Studies», 39(1): 183-201.
- Macía L., Jauregui P., Estevez A. (2023), *Emotional dependence as a predictor of emotional symptoms and substance abuse in individuals with gambling disorder: differential analysis by sex*, «Public Health», 223: 24-32.
- Matheson F.I., Dastoori P., Hahmann T., Woodhall-Melnik J., Guilcher S.J., Hamilton-Wright S. (2022), *Prevalence of problem gambling among women using shelter and drop-in services*, «International Journal of Mental Health and Addiction», 20(4): 2436-2447.
- McCarthy S., Thomas S., Randle M., Bestman A., Pitt H., Cowlshaw S., Daube M. (2018), *Women's gambling behaviour, product preferences, and perceptions of product harm: differences by age and gambling risk status*, *Harm Reduct J*, 15(22): 1-12.
- McCarthy S., Thomas S.L., Bellringer M.E., Cassidy R. (2019), "Women and gambling-related harm: a narrative literature review and implications for research, policy, and practice", *Harm reduction journal*, 16: 1-11.
- McCarthy S., Thomas S. L., Pitt H., Bellringer M.E. (2021), *You don't really see the dangers of it at the time. Risk perceptions and behaviours of older female gamblers*, «Social Science & Medicine», 272: 113674.
- McCarthy S., Thomas S., Marko S., Pitt H., Randle M., Cowlshaw S. (2022), *Women's perceptions of strategies to address the normalisation of gambling and gambling-related harm*, «Australian and New Zealand Journal of Public Health», 46(6): 821-828.
- McCarthy S., Thomas S., Pitt H., Marko S., Randle M., Cowlshaw S., ... & Daube M. (2023), *Young women's engagement with gambling: A critical qualitative inquiry of risk conceptualisations and motivations to gamble*, «Health Promotion Journal of Australia», 34(1): 129-137.
- McCarthy S., Pitt H., Bellringer M.E., Thomas S.L. (2023), *Strategies to prevent and reduce gambling harm in Australian women*, «Drugs: Education, Prevention and Policy», 30(2): 204-214.
- McCormack A., Shorter G., Griffiths M. (2014), *An empirical study of gender differences in online gambling*, «J Gambl Stud», 30(1): 71-88.
- Macía L., Estévez A., Jáuregui P. (2023), *Gambling: Exploring the role of gambling motives, attachment and addictive behaviours among adolescents and young women*, «Journal of gambling studies», 39(1): 183-201.
- Man P.K. (2024), *Gambling disorder gender analysis: social strain, gender norms, and self-control as risk factors*, «Frontiers in Sociology», 9: 1436066.



- Merkouris S.S., Thomas A.C., Shandley K.A., Rodda S.N., Oldenhof E., Dowling N.A. (2016), *An update on gender differences in the characteristics associated with problem gambling: a systematic review*, «Curr Addict Rep», 3(3): 254-67.
- Mora-Salgueiro J., García-Estela A., Hogg B., Angarita-Osorio N., Amann B.L., Carlbring P., ... & Colom F. (2021), *The prevalence and clinical and sociodemographic factors of problem online gambling: A systematic review*, «Journal of Gambling Studies», 37(3): 899-926.
- Nistri G. (2018), *Antropologia e disturbo da gioco d'azzardo. Premesse per una prospettiva di genere*, «Antropologia pubblica», 4(2): 143-154.
- Nordmyr J., Forsman A.K., Wahlbeck K., Björkqvist K., Österman K. (2014), *Associations between problem gambling, socio-demographics, mental health factors and gambling type: sex differences among Finnish gamblers*, «Int Gambl Stud», 14(1): 39-52.
- Odoardi S., Albasi C. (2013), *Donne e gioco d'azzardo: uno sguardo d'insieme sul fenomeno*, «Recenti Progressi in Medicina», 104(12): 631-636.
- Palmer du Preez K., Thurlow R., Bellringer M. (2021), *Women in gambling studies: a poststructural analysis*, «Addiction Research & Theory», 29(4): 327-337.
- Pattinson J., Parke A. (2017), *The experience of high-frequency gambling behavior of older adult females in the United Kingdom: an interpretative phenomenological analysis*, «J Women Aging», 29(3): 243-53.
- Pavarin R.M. (2015), “Giovani, consumi problematici e dipendenze con e senza sostanze: i risultati di una ricerca multicentrica”, in Pavarin R., Corbetta D. (a cura di), *Dipendenze con e senza sostanze: teoria, ricerca e modelli di intervento*, Franco Angeli, Milano.
- Pavarin R.M. (2016), *Gioco problematico: evidenze empiriche e riflessioni per la prevenzione*, «PRISMA. Economia, Società, Lavoro», 3: 16-40.
- Pavarin R.M., Biolcati R. (2015), *Women between normality and dependence: a study of problematic consumption and dependence in women aged 30–50 years*, «J Subst Use», 20(2): 143-50.
- Pavarin R., Fioritti A., Marani S., Gambini D., Turino E., Piazza A. (2018), *Who are the subjects with gambling-related problems requiring treatment? A study in northern Italy*, «J Clin Med.», 7(80): 1-8.
- Prever F. (2014), “Il gioco al femminile”, in Bellio G., Croce M. (a cura di), *Manuale sul gioco d'azzardo. Diagnosi, valutazione e trattamenti*, FrancoAngeli, Milano.
- Prever F. (2018), “Specificità della ricerca e del trattamento nel DGA femminile”, in Casciani O., De Luca O. (a cura di), *Teoria e pratica del trattamento psicologico e psicoterapeutico nel Disturbo da Gioco d'Azzardo in una prospettiva multidisciplinare*, Publiedit, Roma.
- Prever F., Blyker G., Brandt L. (a cura di) (2022), *Behavioral addiction in women: an international female prospective on treatment and research*, Routledge, London.
- Prever F., Locati V. (2017), “Female gambling in Italy. A specific Clinical Experience in Gambling Disorders”, in Bowden-Jones H., Prever F. (a cura di), *Problem gambling in Women. An International Female Perspective on Treatment and Research*, Routledge, New York.
- Prever F., Minci M., Brandt L., (2018), *New Cross-cultural Input on Female Gambling Disorder Treatment in Italy* - ICBA Colonia 2018.

- Rak J. (2021), *Pocket Queens: Poker, Women, Stories*, «Critical Gambling Studies», DOI: <https://doi.org/10.29173/cgs100>.
- Rash C.J., Petry N.M. (2017), *Gambling disorder impacts homeless to affluent women in the US*, «Gambling Disorders in Women», 52-62.
- Riley B.J., Larsen A., Battersby M., Harvey P. (2017), *Problem gambling among female prisoners: lifetime prevalence, help-seeking behaviour and association with incarceration*, «International Gambling Studies», 17(3): 401-411.
- Sbaragli S. (2018), *La carriera del giocatore d'azzardo. Dalle indagini internazionali al caso italiano* [tesi dottorale], Unibo, disponibile al sito: <https://amsdottorato.unibo.it/8547/> (ultimo accesso: dicembre 2024).
- Sbaragli S. (2023), *Women & gambling: A case study on their relational system aspects (family&friends and care services) and criminological aspects*, «Journal of Behavioral Addictions»: 12.
- Scalese M., Bastiani L., Salvadori S., Gori M., Lewis I., Jarre P., Molinaro S. (2016), *Association of Problem Gambling with Type of Gambling Among Italian General Population*, «J Gambl Stud», 32(3): 1017-26.
- Smith D., Battersby M., Harvey P. (2015), *Does gender moderate the subjective measurement and structural paths in behavioural and cognitive aspects of gambling disorder in treatment seeking adults?*, «Addictive Behaviors», 48: 12-8.
- Stanmyre J.F., Mills D.J., Anthony W.L., Noweret L. (2021), *Mindfulness Profiles Among Gamblers: Exploring Differences in Gambling Behaviors, Motivations, Cognitions, and Mental Health*, «Mindfulness»: 1-12.
- Stuart G., Hing N., Russell A.M. (2023), *Interactive Effects of Problem-Gambling Severity, Gender and Alcohol Consumption on Electronic Gaming Machine Behaviour*, «International Journal of Mental Health and Addiction», 21(6): 4179-4198.
- Sundqvist K., Rosendahl I. (2019), *Problem gambling and psychiatric comorbidity-risk and temporal Sequencing among women and men: Results from the Swelogs case-control study*, «Journal of gambling studies», 35: 757-771.
- Svensson J. (2017), "Gambling and gender in Sweden", in Bowden-Jones H., Prever F. (a cura di), *Gambling disorders in women: an international female perspective*, Routledge, London.
- Tani F., Ponti L., Ghinassi S. (2021), *Gambling behaviors in adolescent male and female regular and non-regular gamblers: A study of Central Italian adolescents*, «Journal of Gambling Studies», 37(3): 747-763.
- Turowski T., Bischof G., Brosowski T., Hayer T., Bischof A., Meyer C., ... & Rumpf H.J. (2023), *Gender and Age in Gambling Participation, Gambling Onset, and Problematic Gambling in a General Population Sample: Empirical Findings from Germany*, «International Journal of Mental Health and Addiction», 21(4): 2682-2705.
- Venne D., Mazar A., Volberg R. (2020), *Gender and gambling behaviors: A comprehensive analysis of (dis) similarities*, «International Journal of Mental Health and Addiction», 18: 1181-1195.
- Wang Y.S. (2018), *Addiction by design: Using netnography for user experiences in female online gambling game*, «International Journal of Human-Computer Interaction», 34(8): 774-785.

- Wardle H. (2015), *Female gambling behaviour: a case study of realist description* [Ph.D. thesis], University of Glasgow, disponibile al sito: <http://theses.gla.ac.uk/6117/> (ultimo accesso: dicembre 2024).
- Wardle H. (2017), “The ‘re-feminisation’ of gambling: social, cultural and historical insights into female gambling behaviour in Great Britain”, in Bowden-Jones H., Prever F. (a cura di), *Gambling disorders in women: an international female perspective*, Routledge, London.

## *Appendice documentale*

### *La griglia di intervista semi-strutturata*

#### **Dati socio-anagrafici e posizione di lavoro**

Sesso:

Età:

Stato civile:

Residenza:

Titolo di studio:

Posizione lavorativa:

Patologie fisiche:

#### **La relazione con il gioco d'azzardo**

- 1) Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?
- 2) A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?
- 3) In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?
- 4) Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?
- 5) Quanto investe/iva in ogni giocata?  
- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?
- 6) Gioca/va da sola oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?
- 7) Quali sono le motivazioni che l'hanno spinto a giocare d'azzardo?
- 8) Nella sua esperienza, quali sono gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

- 9) Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?
- 10) Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina...)?  
- Lei fuma?
- 11) Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?
- 12) Ha avuto altri problemi con altri tipi di dipendenza?  
1. Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?
- 13) Cosa avresti voluto sapere, prima, sul gioco, che non avresti mai immaginato?

### **Il sistema delle relazioni e gioco d'azzardo**

- 14) Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?  
- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?
- 15) Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?  
- E lo stipendio con il gioco?
- 16) Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?
- 17) Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?
- 18) I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatrice?  
- Come hanno reagito?

### **La relazione con i servizi di recupero**

- 19) Quando si è resa conto che il gioco d'azzardo era diventato per lei un problema?
- 20) Quale motivazione è legata al desiderio di smettere?
- 21) Ha tentato una volta o più di smettere di giocare?
- 22) Come ha preso contatto con la struttura di recupero?  
- Qualcuno le ha suggerito di farlo?

23) Quale terapia sta seguendo (terapia psico-individuale, terapia familiare, partecipa ad associazioni di auto mutuo aiuto, terapia farmacologica)?

24) Pensa che ci siano delle mancanze nei servizi?

- Se sì, quali?

### *Stralci di intervista*

#### **Intervista telefonica n. 1**

Sesso: femminile

Età: 55 anni

Residenza: Bologna

Stato civile: coniugata

Titolo di studio: terza media

Posizione lavorativa: casalinga

Patologie: pressione alta

**D.** Quando ha iniziato a giocare e qual è il tipo di gioco che praticava frequentemente?

**R.** Ho incominciato a giocare intorno ai 37 anni, quindi da grande, ho quasi sempre solo giocato a Bingo.

**D.** Ha giocato solo a Bingo, ha proprio iniziato con il Bingo?

**R.** Ho provato a giocare alle slot machine ma non me lo potevo permettere si trovano ovunque, perché hanno una modalità talmente veloce e ci vogliono talmente tanti soldi che non potevo permettermelo.

**D.** Come è successo che ha iniziato a giocare, come è successo?

**R.** È stata una collega che ha organizzato questa serata al Bingo dove io non ero mai andata non conoscevo neanche la modalità, doveva essere una uscita divertente, e fatalità combaciava proprio con un mio momento familiare un po' disgregato perché iniziavano i miei problemi sentimentali con mio marito. Quindi quello che doveva essere un innocente passatempo si è trasformato in qualcosa di diverso.

**D.** Quindi la prima volta è andata insieme alle sue colleghe, e poi come è andata avanti la cosa?

**R.** E poi dopo ne hanno organizzata un'altra, fatalità quella sera la prima volta che ho giocato "ho vinto" maledizione a quella volta che ho vinto. A quei tempi lavoravo e quella sera vinsi una cifra che poteva essere due stipendi, quindi l'illusione dei soldi facili del portare a casa soldi senza faticare, senza sudare, ma è una illusione. Però è stato forse lì che è scattato qualcosa di strano in me perché io non avevo mai giocato a niente, io ero quella che in casa teneva i conti, la formichina che teneva da conto tutto che portava avanti la famiglia, e lì si è rotto qualcosa.

**D.** Quindi l'ambiente in cui si recava per giocare era esclusivamente il Bingo?

**R.** Sì. Anche troppo frequentato per i miei gusti perché poi io quando ho cominciato a giocare seriamente, diciamo quando ha cominciato ad essere una dipendenza, poi tutta quella gente mi dava anche fastidio dico la verità, perché non era per me un momento di aggregazione, di uscita felice, io avevo bisogno di andare a giocare e tutta quella gente mi dava anche fastidio.

**D.** Dopo ha iniziato a andare da sola?

**R.** Sì. Dopo la strada l'ho trovata da sola.

**D.** Con quale frequenza settimanale?

**R.** Tutte le volte che potevo. Più o meno due sere la settimana e anche due o tre volte di pomeriggio, oltretutto ci passavo davanti andando e tornando dal lavoro, e quindi mi fermavo molto spesso.

**D.** Quanto investiva più o meno in ogni giocata?

**R.** Io mi portavo quella che dichiaravo essere la cifra da giocare, e poi se li finivo facevo bancomat perché all'interno si poteva fare anche bancomat, alla fine non so potevano essere 100 euro per volta.

**D.** Secondo lei a quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Non l'ho mai quantificata, comunque tanto, troppo in tutti i termini, finanziari, morali.

**D.** Quindi lei giocava da sola e preferiva la condivisione durante il gioco oppure no?

**R.** No, assolutamente.

**D.** Quali sono secondo lei le motivazioni che l'hanno spinta a giocare?

**R.** Ma, la motivazione secondo me non c'è, io nel momento in cui avrei potuto dare il meglio di me, non so' per quale motivo ho scelto di dare il peggio.

**D.** Gioca ancora?

**R.** No. Sono quasi sette anni che non gioco più.

**D.** In base alla sua esperienza quali sono gli stati d'animo le emozioni che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita, e l'astinenza?

**R.** Allora prima del gioco e durante il gioco l'adrenalina la carica del doverci andare, quindi io giocavo già quando mi preparavo per andarci, anche durante il giorno mentre pensavo ci vado stasera, la mia testa già stava giocando, mentre giocavo sempre adrenalina perché la speranza di vincere ma poi anche se non vincevo l'importante per me era essere lì, dopo il gioco, chiaramente quasi sempre perdevi, perché sono più le volte che si perde di quelle che si vince, quindi la delusione, e tutte le volte che me la sono presa con me stessa, i pugni che davo sul volante tornando a casa dandomi della stupida.

**D.** Quando ha deciso di smettere?

**R.** Quando ho deciso di smettere credo sia stata la giornata più bella della mia vita nonostante fosse la più brutta perché avevo toccato il fondo più profondo e quindi ho deciso di chiedere aiuto.

**D.** Come si sentiva?

**R.** Mi sentivo malissimo, ma avevo capito che era ora di chiedere aiuto, cosa che forse in tutto il mio periodo di gioco ho sempre pensato di farcela da sola ma da sola non riuscivo.

**D.** C'è un momento in cui ha capito che era dipendente dal gioco?

**R.** Ma, me ne sono accorta quando a casa un giorno mi dissero che era ora di fare basta.

**D.** Quindi a casa lo sapevano?

**R.** Sì, oltre che lo sapevano si vedeva anche dall'estratto conto della banca, non è difficile capire che uno gioca se guardi i conti, lì ho capito che stava diventando una schiavitù, quel giorno giurai che non ci sarei mai più andata, e invece ho continuato ad andarci, ma lì poi iniziano le menzogne, perché poi ho cominciato a andare di nascosto, ho cominciato a non fare vedere i soldi che giocavo, quindi sono diventata bugiarda, disonesta, tutta una serie di comportamenti che non credevo mi appartenessero ma a quanto pare erano i miei perché ho fatto delle cose brutte, meschine. Nei confronti di tutti, nei miei, di chi avevo vicino perché poi alla fine ho fatto male a me stessa ho anche agli altri.

**D.** Se esistono quali sono le credenze dei giocatori sulla attività di gioco, per esempio, per facilitare la vincita c'è qualche azione che i giocatori mettono in atto per facilitare la vincita, o meglio che i giocatori pensano che si possano mettere in atto (tipo giocare in determinati giorni, determinati numeri...)?

**R.** Io avevo quello che credevo fosse il mio portafortuna, o toccare magari la foto dei figli pensando che portasse bene, scegliere una cartella con un numero piuttosto che un altro.

**D.** Che oggetto era il suo portafortuna?

**R.** Ma la foto dei miei figli la toccavo spesso, l'avevo nel portafoglio cercavo di mettere la mano nella borsa.

**D.** Diceva che sceglieva le cartelle?

**R.** Sì, se potevo scegliere una cartella che aveva un numero di codice che mi ispirava quel giorno lì, o scegliere il tavolo perché sono numerati, non so se il giorno prima a un tavolo avevo vinto magari mi risiedevo lì il giorno dopo, ma non cambiava niente.

**D.** Lei fuma, e mentre giocava faceva uso di altre sostanze esempio fumo alcool o altre sostanze?

**R.** No, fumavo, c'era la sala fumatori, si poteva giocare fumando.

**D.** Come definisce il gioco d'azzardo?



**R.** Una schiavitù.

**D.** Lo ritiene una dipendenza?

**R.** Assolutamente sì.

**D.** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza, anche comportamentali tipo shopping compulsivo?

**R.** No.

**D:** Cosa avresti voluto sapere, prima, sul gioco, che non avresti mai immaginato?

**R:** Avrei voluto sapere che è una dipendenza cronica da cui è difficilissimo uscirne.

**D.** Nella situazione di gioco quali sono le regole che si instaurano tra giocatori?

**R.** Forse il silenzio mentre si gioca, qualcuno tentava anche di socializzare ma io non volevo socializzare con nessuno.

**D.** Come riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

**R.** Non è facile, anche perché per giocare ho sottratto tempo anche al lavoro, ho chiesto magari ore di permesso, mezza giornata di ferie dove fingevo di essere al lavoro poi non ero là ma ero a giocare, non ero lì con la testa perché non avevo la testa libera.

**D.** Quindi a volte ha saltato anche il lavoro?

**R.** Magari mi fermavo quando tornavo dal lavoro, oppure smontavo un'ora prima chiedevo un'ora di permesso, mi fermavo giocavo per un'ora poi andavo a casa, per non farmi vedere, tanto poi a casa risultava avevo lavorato fino a quell'ora.

**D.** Come conciliava lo stipendio con il gioco?

**R.** Lo stipendio finiva sul conto di casa e poi magari ero capace che facevo la cresta sulla spesa per riuscire ad avere qualcosa per me, non mi compravo più niente non andavo più dalla parrucchiera, ho trascurato me ma ho trascurato anche tante altre cose, non sono stata più una brava mamma, non sono stata più una brava moglie, ho trascurato tanto a vederlo dopo.

**D.** Adesso è riuscita a rimediare?

**R.** Sì, quando ho smesso ho dovuto fare anche delle ammende per prima cosa con i miei figli, ho raccontato cosa ho fatto e ho raccontato anche che stavo cominciando a smettere, è stato comunque molto apprezzato.

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco, le è capitato di dovere chiedere prestiti a famigliari amici?

**R.** Famigliari no amici sì.

**D.** È riuscita a restituire?

**R.** Sì.

**D.** Nella sua famiglia di origine ci sono stati casi di gioco?

**R.** No, ho avuto un fratello tossico dipendente.

**D.** I suoi famigliari come sono venuti a conoscenza della sua attività di gioco?

**R.** Mio fratello e mia madre non c'erano già più, mio padre è mancato poco dopo, e mio marito sapeva che giocavo, i figli no perché erano inconsapevoli, anche se io dicevo stasera vado al bingo erano bambini e quindi inconsapevoli.

**D.** Lei lo ha detto subito a suo marito?

**R.** Sì, all'inizio l'ho detto, ripeto sembrava una cosa innocente un divertimento quindi uscivo per andare a divertirmi con le colleghe ma poi non è più stato un divertimento.

**D.** A livello familiare questa cosa ha creato dei problemi?

**R.** Sì, ha influito, nonostante ci fossero già altri problemi, questo è stato un carico ulteriore.

**D.** Come ha reagito suo marito quando ha saputo della sua dipendenza?

**R.** Non l'ha presa certo bene, però probabilmente era impotente anche nell'aiuto.

## **Intervista telefonica n. 2**

Sesso: femminile

Età: 46

Residenza: Bologna

Stato civile: divorziata

Titolo di studio: laurea

Posizione lavorativa: dirigenziale

Patologie fisiche: nessuna

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** La prima volta è stato cinque o sei anni fa, e stata una cosa per provare, nel senso che mia madre comprava i Gratta & Vinci e ho provato anche io.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Giocavo esclusivamente al Gratta & Vinci, era il mio gioco principale, non era un momento particolare della mia vita, poi ho continuato perché dalla prima volta che ho preso un Gratta & Vinci a quando ho cominciato a giocare compulsivamente, ho fatto qualche anno, nel senso che in quegli anni lì più che altro esploravo ogni tanto giocavo ma era un discorso di divertimento a livello sociale, invece nel luglio del 2016 è successo che la mia socia ha scoperto di avere un tumore maligno e da quel momento lei si è completamente o quasi completamente disinteressata della società, motivo per cui io sfogavo nel gioco queste paure associate al disinteressamento della socia e al fatto di avere una responsabilità maggiore all'interno della società che avvertivo come pesantezza più che altro, e da un certo punto di vista vedevo nel gioco una modalità di riuscire a trovare una entrata che potesse andare a sostituire cioè a rendermi la vita più facile. Adesso non gioco più, ho smesso a gennaio 2019.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Diciamo che per lavoro vado in cinque sei comuni diversi e in ogni comune in cui andavo avevo la mia tabaccheria o le mie due tabaccherie di riferimento. O bar o tabaccherie insomma dove vendevano i Gratta & Vinci. Saltuariamente giocavo al superenalotto, ma basta, al superenalotto in maniera molto residuale perché non è che ci credevo tanto, invece nel Gratta & Vinci ci credevo tanto.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Inizialmente era due tre volte la settimana e poi nel 2018 tutti i giorni più volte al giorno.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

**R.** Diciamo che il minimo potevano essere circa 30€, il massimo sono arrivata a spendere 300/400€ alla volta. Per spendere questa cifra a volte prendevo dei Gratta & Vinci molto piccoli e quindi ci stavo tantissimo tempo, della serie anche 3 ore al giorno. Altre volte invece ci stavo 10 minuti un quarto d'ora quindi era molto variabile in base a quello che dovevo fare dopo. C'erano volte che prendevo un paio di Gratta & Vinci da 5€, poi magari in uno dei due c'era qualche vincita e allora ne prendevo degli altri, a volte invece ne prendevo due o tre da 20€ e anche lì bisognava vedere perché prendendone due o tre qualche volta c'era una piccola vincita per cui dopo tornavo a investire quello che avevo vinto e così via.

**D.** A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Non so stimare.

**D.** Gioca/va da sola oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** Giocavo sempre da sola.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinta a giocare d'azzardo?

**R.** Il fatto che pensavo che se riuscivo a trovare una strategia di gioco sarei riuscita comunque a vincere dei soldi.

**D.** Nella sua esperienza, quali sono gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Il momento prima del gioco è un momento di attesa, di trepidazione, di desiderio, durante il gioco è un momento in cui la testa si perde completamente si guarda solo a quello che si sta facendo a vedere se si è vinto o meno e ci si esclude completamente dal mondo, e dopo c'è un senso o di estrema gioia se si è vinto qualcosa o di profonda angoscia nel caso non si sia vinto niente, soprattutto dopo aver perso certe cifre ovviamente i sensi di colpa verso se stessi verso la famiglia e quant'altro. La astinenza è stata caratterizzata da momenti che il serbatoio chiama craving? Praticamente si faceva sentire temporaneamente, il fatto che passavo vicino a una di quelle tabaccherie in cui giocavo sentivo la voglia la spinta di entrare, e durante la giornata comunque ci pensavo. Inizialmente ero molto convinta molto determinata a smettere e quindi ci pensavo con timore con orrore perché la cosa mi faceva stare veramente molto male, e poi dopo ho trovato la via di riuscire a evitare di passare davanti a questi posti e

quindi via via mi è passata questa sensazione di pensare intensamente al fatto di potere andare a giocare, piano piano si è stemperata la cosa.

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** No, io credevo nelle serie numeriche, quindi nel fatto che dopo due o tre biglietti sarei riuscita a trovare la vincita più grossa, a seconda della tipologia del Gratta & Vinci ci sarebbe stata una frequenza di vincita con maggiori o minori premi, io guardavo molto a quello non tanto a delle frequenze popolari.

**D.** Mentre giocava faceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina...)?

- Lei fuma?

**R.** Io non fumo, si sono dipendente dal cibo, ma questa cosa è nata molto prima quando ero bambina, una fame nervosa che adesso si esplica prevalentemente la sera e comunque sia che nelle diverse fasi della mia vita mi ha sempre accompagnato, diciamo che era il modo in cui sfogavo tutta una serie di emozioni negative e un senso di insicurezza in me stessa, tutta una serie di cose. Poi dopo è stato il gioco, adesso non penso più al gioco come una dipendenza anche se in realtà quello che ci dicono al sert in cui credo profondamente è che una dipendenza si impara a gestire ma non la si supera nel senso che si mantiene sempre vicino a sé stessi quel senso che ci porta a giocare.

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** Non è tanto il fatto del gioco, quello si può smettere, io non gioco dal 2019, ma è la sensazione legata al gioco che non si riesce a superare, non si riesce ad eliminare dalla propria vita come se non fosse mai successo.

**D.** Ha avuto altri problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** Nel periodo di dipendenza dal gioco la dipendenza da cibo è diminuita.

**D.** Cosa avresti voluto sapere, prima, sul gioco, che non avresti mai immaginato?

**R.** Cosa significa veramente.

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Stiamo parlando di una attività che esplica in tabaccheria o nei bar, diciamo che ci sono delle regole non scritte ma che i giocatori conoscono molto bene relativamente al fatto che non si deve rompere le scatole a chi sta giocando, bisogna lasciarlo stare nel suo status mentale emotivo, si tenta di avere rispetto gli uni degli altri nel momento in cui bisogna andare a chiedere un Gratta & Vinci bisogna andare a riscuotere una vincita, perché purtroppo la emotività che è associata al gioco porterebbe anche al fatto di essere magari delle volte di impeto emotivo che si rischierebbe anche di andare involontariamente a mancare di rispetto agli altri pensando di arrivare prima di loro a prendere qualcosa e via dicendo.

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Riuscivo bene, molto bene, perché arrivavo la mattina una mezzora quaranta minuti prima di andare a lavorare poi magari facevo un'ora di pausa pranzo di cui 40 minuti a giocare, e poi quando finivo di lavorare molto spesso tornavo a casa e dovevo fare altro ma a volte ritornavo a giocare per la terza volta, ma sempre in momenti in cui non avrei dovuto fare nulla di particolare. Lo stipendio con il gioco lo conciliavo nel senso che fortunatamente non guadagnavo pochissimo di conseguenza avendo una bimba di cui occuparmi ma non avendo ma non altro, non facevo mai vacanza durante l'anno e miei soldi nel gioco, ma diciamo che a parte un paio di prestiti il tutto non è durato abbastanza da creare dei problemi finanziari. Ho speso circa 10.000€, ho chiesto qualche prestito a finanziarie.

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** No.

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** Devo dire proprio gioco di azzardo no, mia mamma comprava qualche Gratta & Vinci ma da quanto mi risulta non era malata, quello in cui mi riconosco è di aver preso da mia madre perché lei ha una emotività comunque compulsiva in molti suoi atteggiamenti.

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatrice?

- Come hanno reagito?

**R.** Si sono venuti a conoscenza nel momento in cui tre mesi dopo avere smesso li ho messi al corrente. Direi che l'hanno presa bene perché sono persone che capiscono le debolezze altrui e quindi sono stati molto comprensivi nei miei confronti. La prima persona a cui l'ho detto è stata mia figlia, più o meno il giorno stesso in cui ho deciso di smettere o forse il giorno dopo, lei ha avuto una partecipazione totale alla mia emotività al dolore che provavo in quel momento, sono stata molto fortunata da quel punto di vista. Invece il mio compagno mi ha lasciato, non il mio ex marito, ero divorziata già da tempo, stavo con una persona con cui pensavo di andare a convivere avevamo già progettato la data in cui avrei dovuto andare a vivere da lui, per onestà mi ha detto che non se la sentiva di rimanere con me perché era una cosa che lui sentiva di non sapere gestire, era più forte di lui e ha preso la sua strada. Il gioco lo definisco totalmente legato alla, anche se poi quando veniamo a conoscenza di come vengono emessi questi biglietti, di quale frequenza di vincita c'è, di quali probabilità ci sono, diciamo di tutto il meccanismo che c'è in piedi, di casuale c'è ben poco. Il sistema di emissione dei Gratta & Vinci viene affidato a dei calcolatori che devono produrre un certo numero di biglietti vincenti, in genere la stragrande maggioranza dei biglietti vincenti non fanno recuperare il costo dei biglietti, quindi in realtà questa vincita è un po' una farsa, considerando poi che nel tempo anche la tassazione dei biglietti è andata aumentando. Penso che ci sia un modo di giocare sociale, come quello che facevo i primi due anni in cui prendevo biglietto ogni mese o due così tanto per tentare la fortuna ma era comunque un passatempo come poteva essere un altro, in quel senso io penso che possa essere un gioco sociale. Poi c'era la maniera

che lo facevo io che era una malattia, una patologia. Ci si può fermare anche al gioco sociale, dipende sempre quale è l'universo della persona che gioca.

### **Intervista telefonica n. 3**

Sesso: femminile

Età: 62

Residenza: Bologna

Stato civile: vedova

Titolo di studio: terza media inferiore

Posizione lavorativa: insieme alla mia famiglia e mio marito abbiamo gestito un bar per 17 anni, poi l'abbiamo venduto e ho iniziato a fare un po' di pulizie in nero.

Patologie fisiche: soffro di emicrania aura, tiroide.

**D:** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R:** La prima volta che ho fatto una giocata poteva essere il '97-'98. Gestendo il bar vennero fuori i primi video-poker, avevamo la sala giochi perché avevamo un bar molto grande e ci installarono queste macchinette da gioco. Ho iniziato forse per curiosità, era un passatempo. Adesso non gioco più da quattro anni. Inizialmente era un gioco senza patologia compulsiva, la patologia compulsiva l'ho cercata io con le mie mani nel 2008. In quell'anno lo sono diventata cercando proprio uno sfogo con le macchinette. Avevo avuto una forte delusione, mi ero sentita una donna che non valeva niente, con i figli non si può parlare di certe cose, avevo bisogno di sbattere la testa da qualche parte. Se iniziavo a bere le mie figlie se ne sarebbero accorte, a drogarmi preciso e sapevo che c'erano queste macchinette perché avevo visto tanta gente e ho cercato lì il mio sfogo per il dolore che avevo dentro. Non era uno svago ma proprio uno sfogare il mio dolore che non potevo sfogare in altre maniere.

**D:** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R:** Io sono compulsiva con le slot-machines.

**D:** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R:** All'inizio giocavo nel mio bar ma dopo l'avevo venduto e sono stata tanti anni senza mettere una lira dentro queste slot. Insomma, io dopo che sono rimasta vedova mi sono innamorata di un uomo, dopo due anni siamo andati a convivere, solo che dopo otto anni c'è stata un'altra delusione perché anche lui se ne è andato. Io purtroppo ero innamoratissima di questo uomo e da lì ho ricominciato a giocare in quello che era stato il mio bar. Sono tornata a giocare lì dentro. C'era una sorta di ritorno al passato, era stata la mia casa per tanti anni....

**D:** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R:** Io all'inizio quando ero in crisi andavo, una volta al gioco e stavo lì un'oretta. Poi la cosa mi ha preso parecchio e ci ho fatto anche delle notti intere sopra le slot. Anzi giorno e notte anche di seguito.

**D:** Quanto investe/iva in ogni giocata?

**R:** Purtroppo c'ho investito parecchio perché noi giocatori compulsivi riusciamo a trovare il denaro per giocare un po' da tutte le parti. Io ho un fratello che ha molta disponibilità economica e quindi ho sfruttato il fratello con delle gran bugie.

**D:** A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R:** Non me lo sono mai chiesto. Io so solo che c'ho perso anche duemila euro in un giorno o in una notte.

**D:** Gioca/va da sola oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R:** Io ho sempre giocato nello stesso posto, in quello che era stato il mio bar. Quindi io avevo allora tutti gli amici lì dentro che erano giocatori come me. Io giocavo da sola nella mia macchinetta perché era la mia però se c'era qualcuno vicino a me non mi dava fastidio. Per me erano amici, persone che avevo conosciuto lì dentro. dunque io ho venduto il bar nel 2001 e ho ricominciato a giocare nel 2008 quindi per tutti quegli anni io il bar non l'avevo più frequentato e i vecchi clienti non c'erano neanche più. Erano persone che avevo conosciuto lì dentro a questa stanza adibita a sala giochi. Quindi non mi dava fastidio e facevamo anche delle scommesse assieme... quando uno finiva i soldi ci si metteva d'accordo, c'era quello che li aveva e caso mai se la macchinetta entrava in bonus ci si divideva la vincita.

**D:** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinto a continuare giocare d'azzardo?

**R:** Dopo perché mi piaceva tantissimo. A me piaceva proprio, io quando ero lì stavo bene. Purtroppo la mia vita è stata piena di dolori, di problemi anche abbastanza grossi, di delusioni e io quando entravo lì dentro... e tanto ogni giocatore ha le sue macchinette preferite...eravamo io e lei e io per le ore che stavo lì chiudevo fuori tutti i problemi, i pensieri che facevano parte della mia vita quotidiana...anche se me ne creavo degli altri, però avevo bisogno di quello sfogo, che la mia testa fosse libera da tutti gli altri problemi.

**D:** Nella sua esperienza, quali sono gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R:** Prima del gioco, hai proprio la frenesia di andare a giocare... anche se stai lavorando, che poi io quando facevo le pulizie venivo pagata giorno per giorno, hai la frenesia di finire e di andare a mettere quel poco che ti viene dato dentro la macchinetta perché speravi anche di raddoppiarlo. Durante il gioco, dunque, sei lì che aspetti il punteggio massimo... non so come spiegarmi, è una cosa che ti prende... e quando esci se hai vinto sei bella euforica e pensi già dove immettere di nuovo questi soldi che hai vinto; sennò esci con una gran amarezza in bocca perché hai perso dei soldi e devi cercare di recuperarne degli altri per vedere se puoi recuperare quello che hai perso ma la cosa non va mai così. Invece, quando si smette di giocare si sta meglio. Le mie figlie nel contempo erano già diventate grandi, si erano fidanzate quindi spesso uscivano e io a volte mi trovavo da sola in casa e se mi veniva la voglia di giocare ero capace di alzarmi anche se ero già a letto alle 11 di notte, prendere su andare nella sala giochi, queste cose qui adesso non ci sono più, adesso sono più serena, più tranquilla. Adesso ho sempre i soldi per andare a fare la spesa, cosa che a volte prima non avevi neanche. Non ho più quell'adrenalina che scorre nelle vene ma si sta molto meglio.

**D:** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R:** Queste cose non le so proprio. Però, stando sempre a quello che dice lo stato, che la macchinetta dovrebbe pagare il 75%, tu pensi che se ci metti dentro 2.000 euro almeno qualcosa ti possa tornare, però non è la regola. Perciò anche lì secondo me le macchinette non erano di certo regolari, almeno dove andavo io. Io so solo che c'ho sempre rimesso soldi.

**D:** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina...)?

- Lei fuma?

**R:** Io fumo e mentre giocavo prendevo caffè e sigarette. Io non bevo.

**D:** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R:** È una domanda che non mi sono mai posta comunque è un "abbaglio", un "sogno". È solo un sogno perché la realtà è molto diversa.

**D:** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?

**R:** No. O meglio, scusi la risposta sciocca ma adesso ho la dipendenza di guardare le telenovelas turche. Sono sempre attaccata al cellulare a guardare "Il sultan" in lingua spagnola e sto anche imparando lo spagnolo... parla dell'impero ottomano, è storia, non sono cavolate.

**D:** Cosa avresti voluto sapere, prima, sul gioco, che non avresti mai immaginato?

**R:** Non so cosa rispondere.

**D:** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R:** Ci dovrebbero essere però non vengono rispettate a meno che tu non abbia proprio quel gruppetto tuo fidato che vi aiutano. perché dopo per quello che riguarda me io avevo proprio delle persone che tutt'ora mi chiamano per sentire come sto, se ho bisogno, perché anche loro ne sono usciti. Come ci aiutavamo prima con il gioco ci stiamo aiutando anche adesso. Però poi ci sono tante persone che ti guardano, ti badano, quanto metti, quanto non metti...poi quando smetti si mettono loro...è beh fa parte del gioco non ti puoi neanche arrabbiare perché è così, sono le regole.

**D:** Quali sono queste regole che andrebbero rispettate?

**R:** Ci vorrebbe un po' di rispetto. Se tu vedi che una persona mette così tanti soldi in una macchinetta magari evita di andarci subito dopo. Ma è una regola del tavolo perché se non ci va lui ci va un altro quindi che regola è.

**D:** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R:** La mattina partivo un'ora prima e mi fermavo a giocare, poi andavo a lavorare. Poi una gran frenesia di finire di lavorare per fermarmi ancora...tante volte non andavo neanche a casa a mangiare, rimanevo nel bar a giocare, poi quando era orario andavo a lavorare e poi quando uscivo mi riferivo a giocare. I soldi invece li chiedevo a mio fratello come le ho detto.



**D:** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R:** No, ho fatto un finanziamento ma per tutt'altra cosa.

**D:** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R:** No, nessuno.

**D:** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatrice?

- Come hanno reagito?

**R:** Mio fratello non lo sa perché se dovesse sapere una cosa del genere mi ammazza. Perché mio fratello mi aiutava ma non mi dava 100/200 euro, mio fratello arrivava anche con 3.000-4.000 euro perché noi giocatori ci inventiamo tante di quelle bugie...poi sapendo il tipo di vita che avevo avuto io mio fratello è sempre stato generoso e io ne ho sempre approfittato. Le mie figlie invece avevano già dei sospetti, loro avevano già iniziato a lavorare e ogni tanto chiedevo dei soldi anche a loro...per riuscire a pagare le bollette, l'affitto. Poi mia figlia mi intercettò una lettera dell'Inps nel quale vide che io percepivo la reversibilità di mio marito che sono 500 euro, andò in banca a parlare con il direttore e ha capito...e ha reagito male, me ne ha dette di tutti i colori. Tanto purtroppo se uno non conosce qual è il problema non ti capisce, dice che sei una schifosa, che sei qua, che sei là, che sei una viziosa... Io nel frattempo avevo chiesto aiuto anche al sergente perché avevo visto che avevo toccato il fondo. Poi le mie figlie mi hanno detto che di problemi ne avevano già abbastanza dei loro, perché una era andata a convivere, anche l'altra è uscita di casa quindi io sono rimasta da sola.

#### **Intervista telefonica n. 4**

Sesso: femminile

Età: 42

Residenza: Bologna

Stato civile: convivente

Titolo di studio: diploma di scuola superiore

Posizione lavorativa: impiegata direttiva

Patologie fisiche: emicrania

**D:** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R:** Ho giocato per la prima volta a 4 anni di età. Me lo ricordo perché i miei genitori hanno divorziato che io ero praticamente piccolissima e questo papà perennemente assente con mille promesse "ti vengo a trovare" poi queste promesse venivano sempre vanificate e in uno di questi weekend dove io attendevo con ansia l'arrivo di questo papà lui non si è presentato. E quindi mia mamma per distogliermi da questa angoscia mi ha portato a fare una passeggiata e siamo passate davanti a tipo un punto lotto dove lei è entrata dentro per giocare il lotto, io ero lì e mi ricordo che sul bancone c'era una palla di vetro con bigliettini con premi e si potevano vincere anche soldi. Ho pescato un bigliettino e ho vinto ma una cifra grande perché mia mamma

mi ricordo rimase scioccata. Poi 12 anni fa ho iniziato a giocare in modo assiduo però non era ancora in modo compulsivo. La compulsione è nata dopo che è arrivato mio figlio. perché volevo disperatamente cambiare lavoro, non avevo nessun contributo perché mi ero licenziata io, quindi nella mia testa mi sono detta gioco, vinco e ho una somma di denaro da parte e non devo più rendere conto a nessuno. Tutta una macchinazione diabolica nella. La mia testa che mi ha portato a fare un sacco di debiti e a spendere tutti i soldi che in casa avevamo da parte. Ho prosciugato ogni risorsa. Il meccanismo diabolico è stato che all'inizio ho anche vinto qualche cifra quindi quella cosa lì mi ha dato poi la molla per continuare "be allora posso farcela". Non ti rendi conto che anche se ne vinci 1000 ne hai persi 5000 per giocare. Quindi prima è stato tutto un provare a vincere e poi provare a tappare i buchi che stavo facendo. Ora non gioco più da 4 anni.

**D:** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R:** Io giocavo al Gratta & Vinci.

**D:** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R:** Due tre tabaccai vicino al lavoro, quindi prima di andare a lavorare, nella pausa pranzo, dopo il lavoro... etc...

**D:** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R:** Giornaliera, più volte al giorno. Ovviamente, durante il weekend l'attività cessava perché era dedicato alla famiglia perché non potevo farmi scoprire.

**D:** Quanto investe/iva in ogni giocata?

**R:** Investivo tutti i soldi che avevo. Ho prosciugato tutti i debiti di casa e ho fatto tutta una serie di debiti, finanziarie, carta revolving nel giro di due anni io mi sono indebitata che lì sto ancora pagando oggi.

**D:** A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R:** I conti precisi non li ho mai fatti perché mi risulta inquantificabile però suppergiù 50 60 mila euro in due anni li ho polverizzati.

**D:** Quindi lei ha giocato due anni e poi ora sono 4 anni che non gioca più?

**R:** Esatto, poi m sono ritrovata che buchi da coprire erano diventati talmente grandi e le risorse non c'erano più...non potevo più fare finanziamenti perché ne avevo 3 o 4, i soldi da parte non c'erano più, l'unica persona che mi ha prestato soldi è stata mia madre e non me ne avrebbe più dati perché non potevo più giustificare perché glieli stavo chiedendo, a quel punto lì ho richiamato mia mamma chiedendo aiuto (soldi), lì ha capito qualcosa e mi ha messo con le spalle al muro "io soldi non te li do se hai un problema tu adesso vai a casa e ne parli con il tuo compagno". A quel punto ho chiesto aiuto ed è stato lui che ha fatto le telefonate, mi ha aiutata...Ho fatto due anni di Sert con educatrice, psicologa e dopo i primi tre mesi di sert loro mi hanno indirizzata verso l'associazione di auto-mutuo-aiuto. Però anche lì raccontandomi un po' una mezza verità perché probabilmente anch'io non avevo capito che problema realmente avessi...c'ho messo un po' per realizzare questa cosa del gioco come "malattia". Ci devi convivere e devi imparare a controllare quelle che sono le

tue emozioni, perché probabilmente è anche una malattia emozionale. Io sono stata aiutata comunque perché di fronte ad una situazione drammatica anche dal punto di vista economico, ma anche proprio mio (ho riguardato foto di quel periodo e non ridevo mai), non dormivo, avevo attacchi di panico, senso di colpa, stato d'ansia che negli anni piano piano è diminuito. Oggi io spero di non giocare mai più. "Si può controllare" ci si può convivere ma quel pensiero "purtroppo non passa". Ho dovuto cambiare quello che era il mio *modus operandi* giornaliero. Esempio io per mesi prendevo le sigarette al distributore automatico fuori per non farmi venire la tentazione di prendere un Gratta & Vinci. Oppure, abbiamo fatto una gita fuori porta, ci siamo fermati a prendere un caffè, ovviamente dietro la cassa c'era la parte tabacchi e monopoli e io mi sono dovuta allontanare.

**D:** Gioca/va da sola oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R:** Mi piaceva giocare da sola.

**D:** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinta a giocare d'azzardo?

**R:** All'inizio perché volevo cambiare la mia vita, la mia situazione lavorativa...più tardi è stato un problema di dover coprire i debiti che mi stavo creando intorno.

**D:** Nella sua esperienza, quali sono gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R:** Nel mio caso, e dico così perché negli anni ho capito che ognuno ha un suo modo, prima di giocare è una cosa irrefrenabile tipo "sto morendo di fame e devo mangiare". Poi mentre giocavo in un primo momento c'era assolutamente l'euforia, l'adrenalina...però nel mentre a me prendevano un sacco di sensi di colpa "ma chissà cosa penserebbe se Mi vedesse il mio compagno in questo momento...chissà cosa penserebbe di me". Poi se vincevi eri contento mentre se perdevi uscivi demoralizzato, arrabbiato, intrattabile, sempre nervosa. Poi ovviamente dai sempre la colpa a qualcos'altro. Negli anni ho dovuto cambiare tutto: la pausa pranzo non più fuori ma a casa perché così non ero in tentazione, dopo devi imparare a cambiare e non solo dire "non devo giocare più" ma aiutarti mettendoti nelle condizioni di non giocare più. Ho cambiato proprio vita.

**D:** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R:** Non lo so credo che ognuno abbia il suo. Io spesso e volentieri giocavo "quel" Gratta & Vinci lì perché la mia convinzione era che quello era il Gratta & Vinci dove si poteva vincere. Oppure, per esempio, mia mamma alle slot machine gioca solo ai due stessi giochi.

**D:** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina...)?

- Lei fuma?

**R:** Fumo.

**D:** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R:** Il gioco è una "maledizione".

**D:** Ha avuto altri problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R:** No. A parte il fumo che anche quella è una bella dipendenza no.

**D:** Cosa avresti voluto sapere, prima, sul gioco, che non avresti mai immaginato?

**R:** Cosa avrebbe veramente comportato nella mia vita.

**D:** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R:** No guardi, io non ho mai giocato con qualcuno o in compagnia quindi non lo so.

**D:** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R:** Ho un lavoro talmente di responsabilità che non potevo mancare mai quindi prima del lavoro, in pausa pranzo e dopo il lavoro. Ho continuato a fare le cose necessarie, dovute e di dovere che però nella testa pesavano tanto perché pensavo al gioco...“mi rubavano tempo al gioco”.

**D:** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R:** Ho prosciugato tutti i debiti di casa e ho fatto tutta una serie di debiti, finanziarie, carta revolving nel giro di due anni io mi sono indebitata che li sto ancora pagando oggi.

**D:** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R:** Nella mia famiglia di origine sono tutti dei giocatori: giocano d'azzardo i miei genitori, i miei nonni dalla parte materna. Mia nonna non ha mai giocato a niente fino a sessant'anni appunto perché spostata con un giocatore che si giocava tutto anche terreni, hanno divorziato, ognuno di loro si è rifatto una propria vita, è andata in pensione giovanissima e forse i primi anni si è annoiata troppo e ha iniziato a giocare anche lei alle macchinette. Oggi ha 83 anni e sono 15 anni che non fa altro che giocare ogni soldo che ha. Negli anni ho cercato di farle capire che non poteva continuare così e poi...12 anni fa invece ho iniziato a giocare anche io in modo più assiduo. Anche i miei parenti hanno avuto questi problemi di compulsività però diciamo che mio padre oltre al gioco beve e non è mai stato un problema né l'uno né l'altro perché nel caso del bere il giorno dopo sei sobrio e nel caso del gioco mio padre è uno che ha guadagnato sempre tantissimi soldi quindi non ha avuto problemi. Mia madre invece ha perso anche parecchi soldi però anche lì diciamo che col fatto che è da sola a non dover rendere conto a nessuno è bene da un lato, male dall'altro perché se non hai poi nessuno che ti sostiene o che ti sgrida anche forse hai qualche motivo in meno rispetto ad altri di smettere. E forse lei non mi dice più niente da quando sa della mia malattia però io sono convinta che lei gioca ancora. All'inizio mi chiamava anche mentre era in sala giochi però io sentivo il rumore della macchinetta che gira e ci pensavo anche io...da quella volta non mi ha più detto niente che riguarda il gioco.

**D:** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatrice?

- Come hanno reagito?

**R:** Mia mamma l'ha scoperto come le ho detto prima. Lo sapeva che ogni tanto poteva capitare che prendessi un Gratta & Vinci ma non pensava che potesse essere un problema così grande proprio perché qualche anno prima avevo cercato di dissuadere mia nonna dal giocare. Mentre, il mio compagno l'ha scoperto la sera che sono tornata a casa, dopo aver visto e chiesto soldi a mia mamma, e mi ha molto sostenuto in questo percorso di recupero.

## **Intervista telefonica n. 5**

Sesso: femminile

Età: 36

Residenza: Bologna

Stato civile: coniugata

Titolo di studio: scuola media

Posizione lavorativa: casalinga

Patologie: nessuna

**D:** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R:** Ho iniziato a giocare circa 15 anni fa al bingo e alle slot. La prima volta è successo che sono andata in una sala bingo, pensavo che si vincessero il cesto di Natale, e invece erano soldi e da lì è arrivata la compulsività, per cercare di vincere sempre di più. Sono andata con mio marito e in questa serata abbiamo vinto. Ora non gioco più, ho giocato per sei anni...mio marito un giorno mi ha messo davanti a una macchinetta e da quel giorno ho iniziato io a giocare solo alle slot.

- Quindi giocava anche suo marito?

Si.

**D:** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R:** Alle slot negli ultimi anni alle slot, non alternavo più bingo-slot perché giocavo solamente alle slot con mio marito.

**D:** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R:** In una sala bingo di Rimini che ha sia il bingo che la sala slot, andavo solo lì, e dopo andavo solo alle slot, non andavamo sempre insieme. Io andavo principalmente la mattina quando il bambino era all'asilo. Mio marito andava più che altro il fine settimana, perché durante la settimana lavorava. Era un gioco compulsivo per entrambi.

**D:** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R:** Durante il fine settimana il gioco aumentava perché stavamo più ore tutti e due, giocavamo sette giorni su sette, ho giocato in regime compulsivo sei anni, ho smesso dal 2015, ho avuto una ricaduta dopo due anni, adesso è dal 2019 che non gioco.

- Vi aiutavate a vicenda in questa attività di gioco?

Si. A volte ci facevamo un po' i dispetti, tipo tu sei andato oggi io vado domani. Era un po' una tragedia.

- È ancora coniugata con suo marito?  
Sì.

**D:** Quanto investe/iva in ogni giocata? A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R:** Dipende da quanti soldi avevo, finché non finivo non mi fermavo, credo che complessivamente abbiamo giocato 50.000€.

**D:** Gioca/va da sola oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R:** Preferivo giocare da sola, eravamo io e la mia macchinetta. Non volevo accanto neanche mio marito.

**D:** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinto a giocare d'azzardo?

**R:** Non so ancora adesso sinceramente, forse perché avevo tanti problemi con mio figlio, gli è stata diagnosticata una disabilità quindi penso che andavo a rifugiarmi per quello per non pensarci per non stare sempre con la testa lì secondo me. Poi non lo so perché non ho fatto un percorso con la psicologa.

**D:** Nella sua esperienza, quali sono gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R:** Quando dovevo andare a giocare era una cosa strana perché non volevo ma era come se dovevo andarci per stare bene in quel momento, dopo mi sentivo malissimo perché comunque sia arrivavo a casa che non potevo comprare il latte per mio figlio, non potevo comprare il pane, era una distruzione allucinante. Mentre, durante il gioco mi sentivo bene, stavo bene.

**D:** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R:** No. A volte sembrava di vincere ma non era vero perché comunque me li rigiocavo.

**D:** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina...)? Lei fuma?

**R:** No. solamente sigarette.

**D:** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R:** Il gioco è un "disastro", una "malattia bruttissima" dove non si può uscire, mentalmente non se ne esce più perché comunque sia la mente ci pensa sempre. Io ci penso ancora, ho degli incubi. Però mi trattengo. Ma non passa, ho imparato a controllarmi.

**D:** Ha avuto altri problemi con altri tipi di dipendenza? Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R:** No.

**D:** Cosa avresti voluto sapere, prima, sul gioco, che non avresti mai immaginato?

**R:** Avrei voluto sapere prima che da questa cosa non si esce più, per tutta la vita, forse non avrei neanche iniziato, io sono una persona che ha paura dell'alcool della dipendenza, della droga, perché il gioco d'azzardo è una dipendenza bruttissima forse anche peggio delle altre dipendenze.

**D:** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R:** Quella macchinetta è mia e non si tocca, non devi starmi vicino, non devi starmi dietro, erano queste le regole.

**D:** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro? E lo stipendio con il gioco?

**R:** Non lavoravo ero casalinga ma riesco a gestire i miei impegni così: prendevo gli appuntamenti la mattina più tardi possibile così appena lasciavo il bambino andavo a giocare, non lavorando li gestivo più o meno così, in estate facevo la stagione non ci pensavo e lavoravo, invece d'inverno era difficile perché ero sempre e soltanto vicino alla macchinetta tutto il tempo.

**D:** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R:** No, mai. Io e mio marito chiedevamo soldi ai nostri genitori, fortunatamente un po' la testa mi accompagnava e riuscivo comunque sia a tenere i soldi per la spesa, poi chiedevo magari un po' di soldi a mia mamma, quelli che mi dava lei andavo subito a fare la spesa.

**D:** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R:** Sì. Tutti nella mia famiglia giocano. Alcuni anche in maniera compulsiva. Mio padre era un giocatore, faceva le bische, giocava a carte era abbastanza compulsivo, mia mamma giocava al lotto, gioca ancora adesso. secondo me c'è una relazione

**D:** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatrice?

- Come hanno reagito?

**R:** Sì, lo hanno saputo tutti perché io dopo che sono entrata nei giocatori anonimi non mi vergognavo e l'ho detto a tutti. Loro sono stati contenti che ho detto le cose, non mi hanno detto niente, non mi hanno giudicato.

- Contemporaneamente ha iniziato il percorso anche il suo compagno?

Sì.

## **Intervista in presenza n. 6**

Sesso: femminile

Età: 54 anni

Residenza: Bologna

Stato civile: coniugata

Titolo di studio: Licenza media

Posizione lavorativa: disoccupata, prima facevo la macellaia

Patologie fisiche: Ho sofferto di depressione inoltre nel 2005 sono stata operata ad una mano e al seno. Alla mano mi sono operata perché facendo la macellaia da tutta la vita, muovevo le dita solo a scatti; mentre al seno ho fatto un intervento perché la tiroide mi aveva creato un nodulo.

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Io ho iniziato nel maggio 2005... Fino a quando ho avuto problemi di soldi perché dovevo pagare il mutuo per l'acquisto dell'appartamento, non ho mai pensato al gioco, anzi ero una gran risparmiatrice. Invece, una volta pagato il mutuo mi sono ritrovata con qualche soldo in più, inoltre facevo l'orario continuato al lavoro dalle 7.00 alle 14.00 e avevo preso l'abitudine di fermarmi, prima di rientrare a casa, in un posto nel tragitto dal lavoro verso casa in cui avevano il bar ma anche il negozio in cui poter fare la spesa. Perciò io andavo a fare la spesa poi passavo al bar e prendevo il caffè e le sigarette. Comunque al bar mi piaceva molto fermarmi prima di rientrare a casa dal lavoro e dover accudire mia madre che è invalida al 100%. In questo bar c'era una sola macchinetta e un giorno ho visto un uomo che giocava e aveva vinto e allora io ho voluto provare per curiosità. Ho provato, facendomi insegnare dal gestore del locale, e con 1 euro ho vinto 2 euro e ho pensato che non aveva senso ritirarli ma li ho investiti in un'altra partita... Da quel momento per molti mesi la mia attività di gioco è andata avanti così, giocando 1-2 euro per volta, e non era una fissazione. Fino a che un giorno con 1 euro ho vinto 100 euro e da quell'episodio ho iniziato a pensare di giocare più spesso, sono cambiata... fino ad arrivare al 2015 in cui sono snaturata, non ero più io a controllare il gioco ma era il gioco che controllava me. Adesso non gioco più. Sinteticamente, ho giocato dal 2005 al 2006 e l'ultimo mese è stato il più critico, in cui, magari in casa, quando ancora c'erano entrambi i miei genitori, se dimenticavano 5-10 euro, li prendevo per andare a giocare. E lo facevo con lo scopo di giocare, di vincere e di restituirli. Poi ho avuto una ricaduta nel 2015, ho giocato solo una ventina di giorni ma che però sono stati devastanti perché gli anni che sono stata senza giocare è come se non li avessi mai vissuti. Cioè avevo accantonato il gioco ma con esso non avevo mai chiuso. La ricaduta è stata associata ad un periodo di fatica e stress in quanto io ho la mamma disabile al 100% e, dopo la morte di mio padre, io mi sono fatta carico di lei rimanendo anche a casa dal lavoro, piuttosto che pagare una badante, ma non ero pronta per sopportare questa situazione. Fra il dispiacere per la morte di mio padre, la fatica dell'accudimento di mia mamma, che peraltro aveva un carattere difficile, una mattina che avevo litigato con mia mamma, che aveva 2 euro nel portafoglio, invece che prendere il caffè in casa ho deciso di andare al bar vicino casa, dove c'erano delle macchinette, per distrarmi un po'. Ho giocato i 2 euro e ne ho vinti 20... così ho ricominciato a giocare e non riuscivo più a smettere. Mi sono curata una volta uscita dall'ultima struttura in cui ero in carica per gioco d'azzardo ho giocato ancora un paio di partite... a quel punto mio marito mi ha chiesto di scegliere fra lui e il gioco. Allora sono andata al gruppo di auto-mutuo-aiuto e ho smesso di giocare definitivamente.

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Io giocavo solo alle slot machine.



**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Come detto poco fa, mi recavo nel bar collocato nel tragitto dal posto di lavoro a casa.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Io giocavo tutti i giorni.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Se avevo 100 euro li giocavo; se ne avevo 200 li giocavo. Giocavo i soldi che avevo in tasca. In totale, per fortuna, non mi sono danneggiata più di tanto. Dal 2005 che ho iniziato al giugno 2006 avrò perso massimo 3.000 euro, diciamo che non ho contribuito alle spese di casa. Nella ricaduta del 2015, invece, ho fatto meno danni... ho venduto un po' di oro e ho ritirato qualche soldo dal conto corrente. A quel punto, ho avvisato subito mio marito del fatto che avevo ricominciato a giocare e abbiamo fatto le firme congiunte nel conto perché io avevo paura di giocare tutti i risparmi.

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** Il gioco delle slot machine non è fatto per la condivisione e se qualcuno guarda o dice qualcosa dà fastidio al giocatore che diventa suscettibile. Eravamo solo io e la macchinetta.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinta a giocare d'azzardo?

**R.** Il motivo per cui ho iniziato è stata la curiosità, poi giocavo per vincere e, alla fine, il gioco era diventato un'ossessione data dalla voglia di vincere ma proprio anche dalla voglia di giocare. Lo stato di trasporto che si prova di fronte ad una macchinetta mette una tale adrenalina, specialmente se si vince, che porta a giocare tutti i soldi che si hanno. Il gioco porta a giocare. Quindi, non si gioca con l'idea di una vincita che possa cambiare l'esistenza ma è l'opposto, si gioca quando si hanno i soldi in tasca per giocare.

**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Prima di iniziare a giocare si prova contentezza perché sai che stai andando di fronte alla macchinetta con la possibilità di vincita e inoltre si ha voglia di giocare, ma poi, mentre si gioca, si cambia... in caso di vincita si è euforici mentre in caso di perdita si diventa nervosi e non si vede l'ora di rimediare subito i soldi per poter continuare il giocare. E se i soldi non si hanno si arriva a casa depressi, nervosi, anzi, a volte si attacca per primi...cioè cambiano anche le relazioni in casa. Addirittura mi rendevo conto che dopo aver giocato, se guidavo avevo la vista alterata cioè nella mia mente visualizzavo ancora la macchinetta, stavo ancora giocando, tant'è che qualche volta stavo quasi per finire nel fosso. La strada la facevo perché la conoscevo a memoria, però a volte mi sono trovata vicino al fosso. E quando arrivavo a casa pensavo solo a rimediare i soldi per giocare il giorno dopo e a cosa dover dire il giorno successivo per non farmi scoprire.

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina...)?

- Lei fuma?

**R.** Sono fumatrice ma non ho mai fatto uso di alcol o droghe.

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** Il gioco d'azzardo è rovina. Io non ho mai provato né l'alcol né la droga, ma credo che sia una dipendenza uguale anzi una dipendenza molto grave. Solo che molti dicono che il gioco è un vizio...

**D.** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** No. Non lo so.

**D:** Cosa avresti voluto sapere, prima, sul gioco, che non avresti mai immaginato?

**R:** Avrei voluto sapere che il gioco è una brutta bestia, che quando ti entra nella testa è difficilissimo smettere, con tanto sforzo.

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Basta non invadere lo spazio altrui. Oppure se un giocatore si alza per andare al bagno o a ritirare i soldi nessuno deve andare a giocare nella sua macchinetta fino al momento in cui se ne va via. Un altro esempio, se uno sta giocando gli altri devono stare dietro e stare zitti e si fa la fila per mettersi alla macchinetta a giocare. Se qualcuno non rispetta queste regole si diventa cattivi cioè arroganti ed anche violenti.

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** L'unica cosa che si dice è che quando una macchinetta vince bisogna cambiarla perché per un po' di tempo incasserà solo prima di far vincere ancora soldi. Nella pratica io giocavo sempre alla stessa macchinetta e magari 10-20 o anche 100 euro le vincevo...

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** All'associazione di auto mutuo aiuto ho sentito che qualche giocatore se rimaneva senza soldi non andava neanche più a lavorare... Io per fortuna non sono mai mancata al lavoro per il gioco, al massimo se mi chiedevano di fare dello straordinario non lo facevo o facevo solo un'ora per andare a giocare prima possibile, però le mie ore di lavoro le ho sempre fatte... anche perché mi servivano i soldi per andare a giocare...

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** Non ho mai chiesto prestiti ma, come le ho detto, andavo a ritirare i soldi dal mio conto in banca e basta.

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** Nessuno. Cioè io vengo dalla campagna e, quando ancora non c'era la televisione, d'inverno si usava ritrovarsi e giocare a briscola e a maraffone. Ma non si faceva abitudinariamente e, inoltre, non si giocava a soldi ma al massimo si scommetteva una bevuta o qualche cosa da mangiare come le caramelle. Inoltre, per Natale si giocava a tombola.

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** È capitato che di solito io con 50-60 euro, massimo 100 euro, facevo una settimana...facevo benzina, prendevo le sigarette, il caffè e facevo la spesa...Mentre, successivamente, facevo molti prelievi con il bancomat per giocare. E, siccome mio marito quando mi arrivava lo stipendio prendeva l'assegno e andava in banca a cambiarlo, è capitato che un giorno ha chiesto l'estratto conto e ha visto che avevo fatto molti prelievi. Non mi bastavano più 250-300 euro a settimana. I primi tempi, quando mio marito mi chiedeva cosa facevo con quei soldi, io trovavo delle scuse. Inizialmente lui credeva a quello che gli dicevo. Però poi, io dopo il lavoro rimanevo molto tempo al bar a giocare dicendo con mio marito che facevo degli straordinari al lavoro; mentre lui, andando a ritirare il mio stipendio tramite assegno in banca, si è reso conto che gli straordinari non erano pagati. In quel momento mio marito ha capito che c'era qualcosa che non andava. Così un giorno ha deciso di seguirmi all'uscita dal lavoro e ha visto la mia macchina parcheggiata davanti al bar, lui è entrato e mi ha visto mentre giocavo... Io poi gli ho raccontato tutto ma a quel punto, dopo un anno che giocavo, ero già andata in depressione perché mi rendevo conto che non riuscivo più a smettere di giocare. Comunque della mia attività di gioco sono al corrente solo mio marito e mia mamma. Mia mamma lo sa perché io e mio marito gliel'abbiamo detto. La prima reazione di mia mamma è stata quella di mettersi a piangere mentre mio marito era sollevato dall'idea di aver capito cosa mi faceva stare male. Anche perché mancando dei soldi mio marito all'inizio pensava che io avessi un altro e lo pensava anche mia mamma che dormiva nella camera vicino alla nostra e qualche volta ci ha sentito parlare della questione dei soldi che mancavano. Mia mamma addirittura era arrivata a pensare che quest'uomo mi ricattasse per non dire niente a mio marito.

## **Intervista in presenza n. 7**

Sesso: femminile

Età: 39 anni

Residenza: Bologna

Stato civile: nubile

Titolo di studio: Diploma di scuola media superiore - Tecnico dei servizi turistici

Posizione lavorativa: tirocinio formativo, nella lavanderia di una casa di riposo per anziani

Patologie fisiche: depressione

**D.** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R.** Ho iniziato a giocare sei anni fa e gioco ancora saltuariamente (2-3 volte al mese). Io ho iniziato perché si vede che il ludico mi attirava, aveva quel che di brillante ai miei occhi. Poi io sono in carico ai servizi sociali e quando sono entrata ad abitare in questa struttura protetta, l'operatore siccome io spendevo troppo per mio figlio...spesso invece che comprare solo una cosa per mio figlio glie ne compravo tre o quattro.. da lì mi hanno tolto i soldi, non li tenevo più io ma li tenevano loro e non mi davano più di tre euro al giorno.... e allora ho iniziato a pensare di prendere il Gratta & Vinci... chissà che non mi porti fortuna...così posso anche comprare qualcosa che voglio...io ho incolpato l'operatore perché mi ha tolto la mia disponibilità e dandomi solo 3 euro al giorno li ho impiegati nel ludico...e la prima volta che ho comprato un Gratta & Vinci ho vinto oltre 500 euro con un Gratta & Vinci da 2 euro...poi ho anche perso abbastanza... però ho anche vinto altre volte, con un biglietto da 2 euro 200 euro, con uno da 1 euro 70 euro...

**D.** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R.** Solo al Gratta & Vinci.

**D.** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R.** Andavo nelle tabaccherie o edicole vicino casa o anche dall'altra parte della città... perché io non ho la macchina e mi muovo con il tram.

**D.** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R.** Dipendeva dalla disponibilità finanziaria... perché da quando ho iniziato a giocare più di tre euro per giocare non avevo perché io sono in un gruppo appartamento in una struttura e più di tre euro al giorno non mi davano. Se avevo risparmiato qualche soldo andavo a giocare massimo tre volte a settimana.

**D.** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R.** Io compravo il Gratta & Vinci da uno o due euro di solito, qualche volta da tre euro e poi ne ho comprato pochissimi, quasi mai, da cinque euro. Poi se vincevo non è detto che io quei soldi li rigiocassi... Magari una parte della vincita la giocavo e con l'altra andavo a comprare qualcosa per mio figlio. Non so cosa dire...Forse sarò arrivata a perdere in 5 anni 1.000 o 2.000 euro, però non una cifra esorbitante.

**D.** Gioca/va da solo/a oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R.** Da sola, ovviamente.

**D.** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinta a giocare d'azzardo?

**R.** Per vedere se vincevo qualcosa di sostanzioso più dei tre euro che mi dava l'operatore come disponibilità giornaliera... per riuscire a vincere e comprare un altro biglietto per raddoppiare la vincita o anche solo per comprare qualcosa per mio figlio.

**D.** Nella sua esperienza, quali sono le emozioni/gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R.** Adesso non provo nessuna emozione... anche questo mese ho comprato due biglietti e non mi attira più giocare... ho giocato proprio così tanto per fare, per vedere se potevo vincere qualcosa... anche una piccola somma ma non mi attira più per niente, infatti io sono stata senza giocare anche per tanti mesi. Prima lo stato d'animo dipendeva dalla giornata però non mi ha mai dato quella emozione proprio da giocatore. Se perdevi magari questo influiva sul mio stato d'animo... più che arrabbiata pensavo ma guarda che stupida che ho buttato via la mia paga... perché ci sono state delle volte che ho buttato via la mia paga di 120 euro dilazionata in 2-3 giorni... mi è dispiaciuto perché guadagnare è faticoso.

**D.** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina..)?

- Lei fuma?

**R.** Io non ho mai fatto uso di sostanze e non fumo neanche.

**D.** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R.** Il gioco d'azzardo è una dipendenza che rovina le famiglie. Per fortuna nel mio caso non è stata una malattia molto forte forse perché ho avuto la fortuna di non avere molta disponibilità economica da investire nel ludico.

**D.** Ha avuto problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R.** No.

**D:** Cosa avresti voluto sapere, prima, sul gioco, che non avresti mai immaginato?

**R:** Che il gioco d'azzardo rovina le persone e tutto ciò che hanno.

**D.** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R.** Non lo so perché io ho giocato solo con il Gratta & Vinci.

**D.** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R.** Non lo so, io non sono scaramantica. Il gioco non arricchisce. Il gioco è una mafia, cioè lo Stato, perché è tutto un business che mangia a discapito della gente.

**D.** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R.** Io giocavo quando uscivo dal lavoro o anche in diversi momenti della giornata. Mi riusciva meglio andare ai tabacchi vicino al lavoro...e poi facevo uno o due giocate comprando un paio di biglietti da 1 o due euro... e se perdevi uscivo subito dal tabacchi se invece vincevo magari ne compravo un altro ma non rimanevo molto.

**D.** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R.** Ripeto, ho sempre usato i miei tre euro di disponibilità giornaliera e rigiocato parte delle vincite. Però non ho mai combinato disastri e non ho mai dovuto chiedere prestiti o finanziarie anche perché tanto non me li sarei potuta permettere.

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** Sì. I miei nonni sono quarant'anni che giocano con lotto. Poi, la mia nonna che ha ottant'anni ed è ancora arzilla va al bingo una volta a settimana. I miei nonni sono proprio dipendenti dal gioco perché giocano da quarant'anni... Mia zia, invece, ogni tanto compra anche lei dei Gratta & Vinci, gioca al lotto. Sì... può darsi che ci sia una relazione fra questi casi di gioco d'azzardo in famiglia....

**D.** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatore?

- Come hanno reagito?

**R.** Glie l'ho detto io... ma ancora prima sono andata stupidamente nei loro portafogli quando ero all'apice della malattia, prendendo sempre piccole cifre al massimo venti euro... però li ho presi... Mia mamma era molto dispiaciuta, poi ha deciso di aiutarmi e mi ha incentivato ad andare a farmi aiutare, infatti adesso sto seguendo il corso di un gruppo di auto-mutuo-aiuto a Bologna. I miei nonni mi hanno rimproverato. Mio figlio, invece, che ha undici anni è arrabbiato nei miei confronti, è rimasto deluso dalla mamma e mia giudica molto, mi dice "te sei la mamma che gioca...che compra il Gratta & Vinci"!

## **Intervista telefonica n. 8**

Sesso: femminile

Età: 59 anni

Stato civile: nubile

Residenza: Bologna

Titolo di studio: maturità

Posizione lavorativa: impiegata

Patologie fisiche: autoimmuni

**D:** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R:** Ho iniziato a giocare tre o quattro anni fa, ho poi iniziato il mio percorso un anno fa ma non ho ancora smesso, è però diminuito, tanto è che dopo che ho iniziato il percorso non frequento più sale da gioco.

**D:** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R:** Giocavo a VLT, Roulette, andavo anche al casino, giocavo alla roulette in forma elettronica.

**D:** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R:** Dunque giocavo a VLT e Casinò. Ultimamente avevo una sala vicino a casa, era abbastanza riservato rispetto ad altri posti, quindi andavo sempre lì. Ho iniziato quando il mio compagno giocava, guardando mi sono fatta prendere dal gioco, poi lui ha smesso perché si è indebitato e si è giocato tutto, ha dovuto fare un finanziamento per pagare i debiti di gioco. dunque io andavo con lui a giocare, mi piaceva e ogni tanto arrivavano delle vincite, nel mentre avevo una situazione familiare

difficile, mia mamma ha avuto un tracollo, è diventata invalida e tutto sulle mie spalle, mio fratello non mi ha aiutato in niente, tutta una serie di cose, sono andata in esaurimento, un po' in depressione, e lì ho cominciato molto di più a giocare.

**D:** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R:** Andavo tre o quattro volte la settimana, se vincevo potevo restare anche tre o quattro ore, se perdevo restavo circa un'ora. Andavo di pomeriggio o la sera. Adesso gioco il 10 e 8 alle tabaccherie o il lotto. Al Gratta & Vinci gioco poco, mi piacciono quei giochi dove estraggono numeri a intermittenza, ma non voglio più mettere piede in VLT e Casinò.

**D:** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R:** Non ho perso poco però per fortuna qualche risparmio ancora c'è. La mia perdita complessiva ammonta più o meno a 35.000€.

**D:** Gioca/va da sola oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R:** Andavo e vado sempre da sola.

**D:** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinta a giocare d'azzardo?

**R:** Io vedo che quando sono più sotto pressione o con umore triste, per evadere vado lì penso solo al gioco, mi dà adrenalina.

**D:** Nella sua esperienza, quali sono gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R:** Prima c'è la speranza l'adrenalina di poter vincere e quindi uscire con più soldi di quando si entra e fare previsioni tipo potrei spendere qualcosa magari per le vacanze, che poi non è così quando sono lì c'è la adrenalina del gioco, di vedere quando si realizzano le vincite, ecco quando vinco faccio fatica a venire via. Ero anche nervosa e questo ha influenzato anche il rapporto con il mio compagno, non capivo perché mi ha mentito per tanto tempo.

**D:** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R:** Io no, ma credo che tanti di quelli che vanno hanno le loro postazioni, dove quella macchinetta per loro rende di più.

**D:** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina...)?

- Lei fuma.

**R:** Ho smesso di fumare cinque anni fa, non ho avuto problemi con altre dipendenze.

**D:** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R:** Per me il gioco è stata una via di fuga, però devo dire una devastazione, ritengo che il gioco sia una forte dipendenza, non avrei mai pensato, ho smesso di fumare da sola, ma il gioco è diverso è da un anno che ci lavoro e ci sono ancora dietro. Spero che si possa fare ritorno, ma in realtà credo che sia difficilissimo.

**D:** Ha avuto altri problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R:** No.

**D:** Cosa avresti voluto sapere, prima, sul gioco, che non avresti mai immaginato?

**R:** Avrei voluto sapere se c'erano delle modalità per vincere, se c'erano possibilità per restarne fuori, per non venire proprio a contatto, perché se avessi pensato che sarebbe diventata così una dipendenza avrei evitato, perché alla fine ho perso molto dei miei risparmi e sono arrabbiata per questo con me stessa. Ha inficiato oltre alla dimensione economica anche quella emotiva, è una spirale, e poi un senso di vergogna rispetto agli amici.

**D:** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R:** Ognuno ha la sua postazione, non ci si parla, se uno va al bancomat o si assenta per andare in bagno lascia qualcosa sulla sua macchinetta in segno di prenotazione, non si può usare quella macchinetta.

**D:** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R:** Ho un lavoro che mi permette di essere anche libera, faccio i turni, lo stipendio lo conciliavo malissimo perché andava via tutto così, quindi andavo a intaccare i risparmi. Ho anche chiesto dei finanziamenti che poi ho restituito, però adesso ho una cessione del quinto in atto che ho preferito fare per chiudere le altre che avevo fatto.

**D:** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R:** Sì come ho detto ho dovuto chiedere finanziamenti.

**D:** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R:** No.

**D:** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatrice?

- Come hanno reagito?

**R:** No, i miei familiari non sono a conoscenza di questa cosa.

## **Intervista in presenza n. 9**

Sesso: femminile

Età: 67 anni

Stato civile: separata

Residenza: Bologna

Titolo di studio: terza media

Posizione lavorativa: commessa

Patologie fisiche: il ballo di san vito/aneurisma



**D:** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R:** Ho iniziato a giocare cinque anni fa. Io gioco solo al Gratta & Vinci. Ho iniziato perché l'ho visto, erano appena venuti fuori e da lì ho cominciato. Ancora qualche volta gioco.

**D:** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R:** Ci sono diverse tipologie di Gratta & Vinci, gioco a quello che trovo.

**D:** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R:** Giocavo al tabacchi, dove mi capitava, non avevo un tabaccaio fisso.

**D:** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R:** Giocavo quando avevo i soldi, quando avevo dei soldi lì spendevo lì. Andavo due o tre volte a settimana.

**D:** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R:** Se io avevo 100€ li spendevo. Andavo o pomeriggio o mattina. I soldi me li sono sempre guadagnati, nessuno mi ha regalato niente. Giocavo i miei risparmi.

**D:** Gioca/va da sola oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco.

**R:** Sì, giocavo da sola. Forse ho giocato sui 3000 €.

**D:** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinto a giocare d'azzardo?

**R:** I momenti di crisi, un po' di depressione, solitudine meno, perché io sto bene anche da sola, io ho il mio cane e sono contenta.

**D:** Nella sua esperienza, quali sono gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R:** Se hai problemi economici pensi di aiutarti. Quando entravo non provavo euforia, forse speranza, poi quando perdevo tutto mi sarei sparata. Quando uscivo ero molto nervosa.

**D:** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R:** Per esempio io ho il 17 che è un numero che mi piace, qualche volta mi è capitato di vincere, non grosse cifre però qualcosa ho vinto, la vincita compensava un po' le spese.

**D:** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina...)?

- Lei fuma?

**R:** Sì, fumo ma non ho avuto problemi con altre dipendenze.

**D:** Cos'è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R:** Non ho idea, per me non è gioco di azzardo, provare la fortuna con un Gratta & Vinci non è un gioco di azzardo, quello è chi va al Casinò, quelle cose lì.

**D:** Ha avuto altri problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R:** No. Io ho sempre lavorato, poi quando sono andata in pensione ho cominciato a fare lavori da badante.

**D:** Cosa avresti voluto sapere, prima, sul gioco, che non avresti mai immaginato?

**R:** Non saprei.

**D:** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R:** Non saprei.

**D:** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R:** Non facevo un calcolo, se avevo 50€ in più li spendevo lì.

**D:** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R:** No, mai.

**D:** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R:** No.

**D:** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatrice?

- Come hanno reagito?

**R:** Mio figlio ha 41 anni, è venuto a conoscenza della mia attività, lo ha sempre saputo ma non l'ha presa bene. Con il mio ex marito avevamo un bar, lui spesso giocava alle macchinette. Non ci sono comunque creati problemi in famiglia perché eravamo praticamente già separati, non andavamo più d'accordo, lui mi ha sposato solo perché aspettavo suo figlio, basta, non mi ha mai voluto bene, non mi ha mai amato, non era geloso, faceva il cretino con tutte.

## **Intervista telefonica n. 10**

Sesso: femminile

Età: 78

Stato civile: vedova

Residenza: Bologna

Titolo di studio: quinta elementare

Posizione lavorativa: facevo pulizie

Patologie fisiche: bypass gastrico, tiroide

**D:** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R:** Il gioco è entrato dentro di me perché io vedevo che giocavano al Gratta & Vinci e allora ho iniziato a prenderne uno anche io...poi ho iniziato a vincere ma li prendevo da poco. Solo qualche volta ho giocato al Superenalotto. Il mio problema vero

era il Gratta & Vinci perché vedevo subito la vincita... è stato questo il mio problema, che io volevo vedere subito se avevo vinto o perso. Poi quando inizi a vincere 500 euro, poi ne spendi 700, poi ne ho vinto anche 1000 e li giocavo tutti... poi andavo a chiedere i soldi anche alle mie sorelle. Era come una questione di vita però andavo a letto la sera con il mal di stomaco perché avevo fatto cose non giuste. Ma il giorno dopo continuavo. Quando prendevo la pensione andavano subito al bar e portavo subito i soldi perché quelli del bar mi facevano credito. Solo che io dopo mi sono trovata che dovevo dare soldi a più persone comprese le mie sorelle... e quella volta appena arrivata la pensione ho dato i soldi al bar e mi sono trovata che non avevo i soldi da arrivare a fine del mese. Li ho sentito che ho toccato il fondo completamente. E andai a chiedere i soldi al figlio di mia sorella ma non contenta me li sono giocati. A quel punto una delle mie sorelle è venuta in casa mia, ha visto che avevo il frigo vuoto.

**D:** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R:** Solo "Gratta & Vinci" e qualche volta "Superenalotto".

**D:** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R:** Al bar-tabacchi vicino casa prendevo il caffè e un Gratta e Vinci e poi magari un altro e è iniziata così.

**D:** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R:** Tutti i giorni al pomeriggio e se andavo al bar anche la sera.

**D:** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R:** Dipende, se li vincevo li rigiocavo comunque sui 100 euro a volta. Di solito ne prendevo 4-5 da 20 euro, a volte vincevo e allora ne prendevo altri. Nella mia vita nel giro di 20 anni la perdita complessiva è stata di circa 5.000 euro. Ho iniziato nel 2001 che giocavo poco, poi è morto mio marito, e poi ho continuato per 20 anni.

**D:** Gioca/va da sola oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R:** Da solo.

**D:** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinto a giocare d'azzardo?

**R:** Pensavo di fare un botto da 2 milioni perché qualcuno ce l'ha fatta. E allora pensavo che prima o poi ce l'avrei fatta anche io. Personalmente ho conosciuto persone che hanno vinto migliaia di euro ma non milioni. Leggevo i giornali e pensavo "possibile che la fortuna non venga anche da me".

**D:** Nella sua esperienza, quali sono gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R:** Euforia prima e durante e dopo il senso di colpa (fin da avere il mal di stomaco). Quando finivo mi sentivo una vigliacca perché i soldi li buttavo via in quel modo. Il senso di colpa l'ho sempre avuto ma non riuscivo a fermarmi.

**D:** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R:** Non saprei. A volte, per scaramanzia, vedevo un altro tabacchi che non era quello vicino casa e entravo pensando magari vado dentro a questo diverso e vinco.

**D:** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina...)?

- Lei fuma?

**R:** Ho fumato fino a 40 anni fa. Ora non fumo.

**D:** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R:** Il gioco è il "diavolo in persona". Si è una dipendenza però si può guarire ma bisogna toccare il fondo. Quando la persona toccherà il fondo e capisce che deve riemergere sennò è finita allora capirà e smette. È il cervello che entra in questo ordine di idee.... A me è successo così... e poi bisogna essere aiutata dalle persone giuste.

**D:** Ha avuto altri problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R:** No. Io bevevo un po' di vino e non da essere alcolista, però un giorno mi avevano portato del vino così buono che io l'ho bevuto, mi ha fatto male ma molto male allo stomaco che da allora mi dà fastidio anche l'odore. Non riesco più a bere vino.

**D:** Cosa avresti voluto sapere, prima, sul gioco, che non avresti mai immaginato?

**R:** Del gioco avrei voluto sapere prima che può diventare una dipendenza da rendere la gente come pazzi cioè come uno che prende droga e non ne può fare più a meno. Diventa una cosa necessaria. Vorrei aver saputo che il gioco prende così tanto che ti sembra che risolva tutti i tuoi problemi, invece li crea perché perdi... spero sempre che la prossima giocata sia vincitrice e che ti faccia fare una vita migliore. Mi sono trovata che non facevo neanche la colazione o non avevo i soldi per fare un regalo ai miei nipotini. E di lì sono iniziati i sensi di colpa molto forti perché ho visto che invece di diventare più ricca diventavo sempre più povera.

**D:** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R:** Da quello che vedevo ognuno gioca per i fatti suoi senza guardare l'altro e la regola è "non dire se hai vinto"... nessuno lo dice.

**D:** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R:** Io facevo delle pulizie, facevo 4 ore tutte le mattine...poi in pausa giocavo. poi al pomeriggio facevo anche molto volontariato ai centri sociali e quella era una cosa che mi teneva lontano dal gioco. In sintesi quelli che prendevo in più della pensione i giocavo.

**D:** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R:** Finanziarie no. Ho chiesto prestiti a mio nipote e basta e gli dissi di non dirlo alla sorella, noi siamo tante. E l'ultimo debito dell'anno scorso, avevo 700 euro di debito

al bar e l'ho pagato con la tredicesima e sono rimasta senza debiti. Anzi sto risparmiando perché ho messo su i denti.

**D:** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R:** No. Però ho una sorella che aveva preso il vizio di bere e ha smesso da 12 anni andando al sert e un fratello che è morto di cirrosi giovane.

**D:** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatrice?

- Come hanno reagito?

**R:** Io ai parenti non l'ho detto... l'ho detto alle mie sorelle e a mio figlio di mia iniziativa. Mio figlio mi ha detto che mi avrebbe preso la pensione, avrebbe pagato tutto e poi mi avrebbe dato quel poco poco di più per le mie cose. E io promisi che le cose sarebbero andate così perché quando l'hanno saputo loro io ero già arrivata alla fine del tunnel ero andata a fondo e sapevo che se non lottavo non mi rialzavo più. Mio figlio mi ha sgridato molto e però non mi ha mai giudicato.

### **Intervista telefonica n. 11**

Sesso: femminile

Età: 64 anni

Stato civile: coniugata

Residenza: Bologna

Titolo di studio: Diploma di scuola superiore

Posizione lavorativa: impiegata

Patologie fisiche: nessuna

**D:** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R:** Circa due anni fa ho iniziato a giocare nel periodo del lockdown ho iniziato a giocare sul cellulare ai giochi di carte e poi mi sono rivolta ai servizi circa un anno dopo aver iniziato. Giocavo a briscola, sette e mezzo e burraco. Adesso non gioco più.

**D:** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R:** Al gioco delle carte "Sette e mezzo".

**D:** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R:** A casa con il cellulare o ipad.

**D:** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R:** 4-5giorni a settimana e stavo collegata a volte anche 2-3 ore. Quando mi collegavo era prevalentemente nel pomeriggio ma anche la sera.

**D:** Quanto investe/iva in ogni giocata? A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R:** Li dipende. poteva essere 30-40-100 euro. Complessivamente, avrò perso circa 10.000 euro.

**D:** Gioca/va da sola oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R:** Giocavo da sola col mio cellulare.

**D:** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinto a giocare d'azzardo?

**R:** Primo per la possibilità di vincere qualcosa. E forse durante il lockdown anche il fatto di dover stare sempre in casa può aver inciso sulla noia e il gioco ha iniziato ad appassionarmi. Le prime volte mi sono collegata proprio con l'intento di vincere dei soldi. Dopo era un piacere, una cosa che mi rilassava, lo vedevo come un bel passatempo anche se costoso.

**D:** Nella sua esperienza, quali sono gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R:** Prima la voglia di iniziare il gioco, un'attesa piacevole; durante il gioco ero completamente assuefatta e assente da tutto, non pensavo ad altre cose; a fine partita invece di solito provavo delusione e dispiacere anche perché sono più le volte che perdi che quelle che vinci. L'astinenza dal gioco fa sentire una mancanza, come se fosse una cosa tutta tua e quindi che ti tiene compagnia: viene a mancare una compagnia.

**D:** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R:** Non ne so niente.

**D:** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina...)?

- Lei fuma?

**R:** Non fumo e ho un bere sociale, normale.

**D:** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R:** Il gioco è una "bella tentazione". Lo ritengo una dipendenza secondo me però non è cronica.

**D:** Ha avuto altri problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R:** No.

**D:** Cosa avresti voluto sapere, prima, sul gioco, che non avresti mai immaginato?

**R:** Che fosse proprio una malattia.

**D:** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R:** Non lo so perché giocavo in maniera solitaria, sicuramente sarà di solidarietà, penso.

**D:** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R:** Non avevo tempo né ci pensavo cioè ho iniziato con il lockdown poi quando ho ricominciato a lavorare uscivo dal lavoro e giocavo. Lo stipendio invece non bastava mai...poi io in casa nascondevo tutto...cioè non riuscivo ad avere più soldi extra.

**D:** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R:** No, non ho fatto finanziarie. Ma ho chiesto prestiti a mia figlia più volte perché erano piccole cifre.

**D:** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R:** No.

**D:** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatrice?

- Come hanno reagito?

**R:** Io sono sposata e ho due figlie. Loro sono venuti a sapere del mio problema, inizialmente si sono arrabbiati poi hanno cercato di capire. L'hanno scoperto proprio perché i soldi non bastavano dopo mi hanno messo le spalle contro al muro e non potevo più nascondere. Cioè mio marito mentre giocavo con il telefono non se ne accorgeva. Tutti mi hanno aiutata nel percorso di recupero.

## **Intervista in presenza n. 12**

Sesso: femminile

Età: 56 anni

Stato civile: nubile

Residenza: Bologna

Titolo di studio: maturità

Posizione lavorativa: dipendente

Patologie fisiche: depressione

**D:** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R:** Con il "Gratta & Vinci" appena sono usciti. Ho visto che il tabaccaio li aveva, ne ho preso uno e ho vinto subito e così dopo ho cominciato a prenderli con frequenza. All'inizio andavo al tabaccaio a prendere le sigarette. Gioco ancora qualche volta, cerco di trattenermi però faccio fatica. Quindi sono circa 15 anni che gioco.

**D:** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R:** Solo "Gratta & Vinci" un po' tutti.

**D:** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R:** Nel tabacchi vicino casa.

**D:** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco.

**R:** Tutti i giorni perché vado dal tabaccaio a prendere le sigarette e ho sempre questa tentazione di comprare il Gratta & Vinci e la maggior parte delle volte lo faccio.

**D:** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R:** 20 euro circa ogni volta che giocavo. Io una volta ho vinto anche 10.000 euro, ho pagato 2.500 euro di bollette, poi ne ho regalati 500 alle mie amiche e il resto l'ho rigiocato. La perdita complessiva penso che sia sui 5.000-6.000.

**D:** Giocava da sola oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R:** Da sola.

**D:** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinta a giocare d'azzardo?

**R:** Non lo so forse l'adrenalina che mi dava il gioco.

**D:** Nella sua esperienza, quali sono gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R:** Prima ero contenta, durante ero contenta e quando non vinco vado in depressione...mi metto a letto e non faccio niente. Non prendo neanche gocce calmanti perché non ho niente al bisogno. Ho solo la terapia per dormire la sera e un antidepressivo.

**D:** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R:** Io niente e non lo so.

**D:** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina...)?

- Lei fuma?

**R:** Sì, sono fumatrice.

**D:** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R:** Il gioco è "divertimento". Sì, la ritengo una dipendenza: è una cosa che ti riempie un po' la vita, nel mio caso era un diversivo.

**D:** Ha avuto altri problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R:** No.

**D:** Cosa avresti voluto sapere, prima, sul gioco, che non avresti mai immaginato?

**R:** Avrei voluto sapere che il gioco porta a questa distruzione perché prima sei contento, hai i soldi in mano e dici "vabè provo ne compro uno...poi non vinci e ne prendi un altro... allora lì diventa un problema". perché se io ne comprassi uno solo non sarebbe niente. Il problema è che una volta che non vinco ne compro subito un altro se ho i soldi e quindi quella è la mia dipendenza. Se ne comprassi solo uno non ci sarebbe problema... perché io li vedo che ce ne sono tanti che fanno così. E poi ho sempre pochi soldi perché se ne avessi di più ne spenderei di più.

**D:** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?



- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R:** No.

**D:** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R:** Prima di andare a lavorare andavo dal tabaccaio e ne compravo uno, poi andavo in servizio alle 9 e lavoravo. Lo stipendio invece andava via... Prima pagavo tutto quello che dovevo pagare bollette etc....e poi quello che rimaneva lo giocavo.

**D:** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R:** No.

**D.** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R.** Nessuno.

**D:** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatrice?

- Come hanno reagito?

**R:** Non ho figli e ho avuto un compagno e quando ho avuto lui non ho giocato per due anni. Lui l'ha saputo, abbiamo litigato, lui mi ha messo le mani al collo e io l'ho mandato via di casa.

### **Intervista telefonica n. 13**

Sesso: femminile

Età: 71anni

Stato civile: divorziata

Residenza: Bologna

Titolo di studio: maturità

Posizione lavorativa: pensionata

Patologie fisiche: artrite reumatoide

**D:** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R:** Ho iniziato a giocare un anno fa in un periodo in cui mi sentivo particolarmente sola. Ero dal tabaccaio per prendere le sigarette, ho visto altre persone che prendevano il Gratta & Vinci e un giorno l'ho preso anche io. Gioco ancora qualche volta però dopo che sono venuta dalla dottoressa non ho più giocato per niente (quindi non gioco da una settimana). Al tabacchi ci vado ancora ma non prendo più niente.

**D:** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R:** Solo al Gratta & Vinci.

**D:** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R:** Dipende da dove mi trovavo e andavo in un tabacchi. Qualche volta il tabaccaio vicino casa, qualche volta quello vicino dove andavo a fare la spesa.

**D:** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R:** Considerando che un pacchetto di sigarette mi dura due giorni, mi recavo al tabacchi ogni due giorni. Adesso prendo più di un pacchetto di sigarette così evito di andarci.

**D:** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R:** Dipende, comunque 20 o 30 euro. Complessivamente non lo so quantificare perché ho anche avuto delle vincite che poi ho reinvestito in gioco. Più o meno prendevo 3-4 Gratta & Vinci da 5 euro, sempre la stessa tipologia.

**D:** Gioca/va da sola oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R:** Mi ricavo da sola.

**D:** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinta a giocare d'azzardo?

**R:** Dopo che si sono sposati i miei figli sono rimasta da sola e li sono andata diciamo un po' giù di testa. Giocavo per passare il tempo. Ma oggi è stata una giornata fortunata perché mi hanno chiamata dall'associazione volontari per cui adesso avrò le giornate impegnate.

**D:** Nella sua esperienza, quali sono gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R:** Prima c'è la speranza e poi c'è la delusione... E durante si pensa di poter vincere ma non è così.

**D:** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R:** Io sono sfidata per natura quindi non glielo so dire.

**D:** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina...)?

- Lei fuma?

**R:** Sono astemia.

**D:** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritene l'azzardo una "dipendenza"?

**R:** Secondo me è un po' per passare il tempo, ma siccome adesso penso di utilizzare un po' più di testa adesso... credo che sia un'azione che adesso non possa più avvenire. Secondo me è una dipendenza però utilizzando un po' più di testa si può contenere per evitare. In sostanza quando lavoravo ero impegnatissima, poi stando sempre da sola la testa sbarella... soffro di solitudine... adesso ho capito come funziona e cerco di contenermi.

**D:** Ha avuto altri problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R:** No.

**D:** Cosa avresti voluto sapere, prima, sul gioco, che non avresti mai immaginato?

**R:** Non avrei mai immaginato di poter cadere in questa “trappola”. Non mi passava neanche per l’anticamera del cervello quindi non c’è qualcosa di più che avrei voluto sapere.

**D:** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R:** No io sono una solitaria.

**D:** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R:** Quando andavo dal tabaccaio compravo il Gratta & Vinci quindi poteva succedere prima, durante o dopo il lavoro. Per esempio quando uscivo durante la pausa pranzo per andare a prendere le sigarette allora prendevo anche il Gratta & Vinci però era una cosa sporadica, un Gratta & Vinci e via... Io non ho mai avuto problemi con i soldi, giocavo i risparmi. Cioè prima pagavo tutto (le bollette, tutte quelle cose lì... poi se ci poteva stare prendevo i Gratta & Vinci), ma non era così frequente da dire mi sono sputtanata tutto lo stipendio.

**D:** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R:** Assolutamente no.

**D:** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d’azzardo? Casi di gioco problematico?

**R:** No.

**D:** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatrice?

- Come hanno reagito?

**R:** Io sono divorziata da vent’anni e ho due figli ormai sposati. Con il mio ex non abbiamo comunicazione. I miei figli invece lo hanno saputo perché sono stati interpellati quando sono venuta a un colloquio al sert con la dottoressa. Però la loro reazione è stata “e allora noi cosa ci possiamo fare”? Quindi loro hanno la loro famiglia e non hanno di certo intenzione di stare dietro a me con questo problema. Loro non mi aiutano in questo percorso di recupero ma sono al di fuori di tutto. La risposta è appunto stata “cosa ci possiamo fare noi?”.

## **Intervista in presenza n. 14**

Sesso: femminile

Età: 59 anni

Stato civile: nubile

Residenza: Bologna

Titolo di studio: maturità

Posizione lavorativa: impiegata

Patologie fisiche: patologie autoimmuni, lupus, artrite reumatoide che influiscono sulle articolazioni.

**D:** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R:** Ho iniziato 4 anni fa e ho iniziato il mio percorso di rimessa dal gioco un anno fa ma non ho ancora smesso, ho solo diminuito l'attività di gioco: almeno non frequento più sale da gioco.

**D:** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R:** Giocavo a VLT, roulette (andavo anche al casinò) ma la roulette c'è anche nella macchinetta ed è più comodo perché è ovunque. Quando andavo al casinò giocavo solo alla roulette magari sempre elettronica, mi piacerebbe anche al tavolo ma il budget è quello che è, mi potrei permettere di giocare 5 minuti non di più ma se non viene la vincita è finita lì.

**D:** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R:** Quando giocavo di più andavo ad una sala giochi che era vicino a casa e poi era abbastanza riservato rispetto ad altri posti perciò andavo lì. Poi ho iniziato poiché il mio compagno giocava alla vlt e mi sono fatta prendere guardando. Adesso questo compagno, che non abita qua, però non sa del mio problema con il gioco. Lui ha smesso per forza perché fa fatica ad arrivare a fine mesi e ha avuto il finanziamento per pagare questi debiti. Così ho iniziato, poi ogni tanto realizzavo delle vincite che mi davano lo stimolo per continuare. Poi tutta una situazione familiare che non era soddisfacente, nel senso che ho avuto dei grossi problemi, mia mamma ha avuto un tracollo ed è diventata invalida, mio fratello non mi ha aiutata in niente e sono andata un po' in depressione e lì ho cominciato un po' di più a giocare.

**D:** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R:** Tre quattro volte a settimana. Se vincevo rimanevo dentro anche due tre ore... se perdevo un'oretta perché non potevo continuare a ritirare al bancomat. Di solito andavo pomeriggio-sera. Adesso gioco l'otto e il dieci e l'otto alle tabaccherie e una volta a settimana magari prendo un Gratta & Vinci. Però non voglio più mettere piede in vlt e casinò.

**D:** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R:** Ho cambiato giochi e quindi anche le cifre investite.

**D:** Gioca/va da sola oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R:** Inizialmente accompagnavo il mio compagno poi per me il gioco era una cosa riservata quindi mi recavo da sola.

**D:** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinta a giocare d'azzardo?

**R:** Io vedo che quando sono più sotto pressione o con umore triste proprio per evadere io vado a giocare, mi dà adrenalina e non penso a niente.

**D:** Nella sua esperienza, quali sono gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R:** Prima c'è la speranza, l'adrenalina di poter vincere e quindi di uscire con un budget diverso con quello con cui si entra; quando si gioca c'è l'adrenalina di vedere

il risultato del gioco e dopo se vinco faccio fatica a venire via perché c'è sempre la speranza con quel budget di cambiare le cose. Se perdo c'è la depressione della perdita ed ero anche nervosa.

**D:** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R:** Io non ne avevo. Però credo che quelli che vanno credono che alcune postazioni o macchinette rendano di più, fanno i loro calcoli...io cambiavo...

**D:** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina...)?

- Lei fuma?

**R:** Non fumo, ho smesso.

**D:** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R:** Il gioco è per me "una via di fuga" e "una devastazione". Il gioco è assolutamente una dipendenza forte, non avrei mai pensato...Ho smesso di fumare da sola e non ho mai fatto la fatica sto facendo per smettere di giocare che è un anno che ci sono ancora dietro. Realmente spero che ci potrà essere controllo sul gioco ma anche che abbandonarlo sia difficilissimo.

**D:** Ha avuto altri problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R:** No. Cioè bevo qualcosina ma normalmente.

**D:** Cosa avresti voluto sapere, prima, sul gioco, che non avresti mai immaginato?

**R:** Se c'erano delle modalità per realizzare delle vincite, se c'era qualche possibilità per restarne fuori, per non venirne proprio a contatto perché se avessi pensato che sarebbe diventata una dipendenza così devastante perché alla fine ho perso molti dei miei risparmi e sono arrabbiata con me per questo. La dipendenza ha intaccato la parte economica ma anche quella emotiva perché non ho sedato i miei nervosismi e i miei stress ed è un'aspirale perché poi il mio nervosismo si ritorce nuovamente sul gioco. E poi provo un senso di vergogna verso gli amici a cui non ho il coraggio di dire questa cosa. Per esempio, io penso di avere bisogno di un controllo sui soldi e avendo amici cari mi potrebbero aiutare ma non ho coraggio di dirglielo e chiederlielo.

**D:** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R:** Ognuno ha la sua postazione, non ci si parla, se uno si alza per andare al bancomat lascia sulla macchinetta un qualcosa come per dire questa è prenotata e non si può usare.

**D:** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R:** Io ho un lavoro che faccio i turni quindi prima o dopo i turni andavo a giocare. Lo stipendio lo conciliavo malissimo perché ho intaccato i risparmi. Ho anche

chiesto delle finanziarie che dopo ho restituito. In totale penso di aver perso abbastanza tipo 35-40.000 euro.

**D:** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R:** Come le ho detto ho speso i risparmi in più ho chiesto prestiti.

**D:** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R:** No.

**D:** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatrice?

- Come hanno reagito?

**R:** No, nessuno dei miei familiari è mai venuto a sapere di questo problema.

### **Intervista telefonica n. 15**

Sesso: femminile

Età: 62 anni

Stato civile: sposata

Residenza: Bologna

Titolo di studio: maturità

Posizione lavorativa: segretaria d'azienda

Patologie fisiche: soffre di una malattia cronica ai bronchi perché è stata anche molto fumatrice.

**D:** Quando ha iniziato a giocare? Gioca ancora?

**R:** La prima volta siamo intorno al 2006 e io gioco al Gratta & Vinci e al Dieci e Lotto. È successo perché era un periodo che avevo pochissimi soldi, ho fatto una vincita e un viaggio e allora ho pensato di integrare lo stipendio con i soldi delle vincite. Poi io mi ero fissata nel cercare di capire un po' gli algoritmi cioè come vengono stampati i Gratta & Vinci per capire se ci sono dei biglietti vincenti. Ho giocato dal 2006 fino ad oggi e gioco ancora.

**D:** A quale/i tipo di gioco d'azzardo si dedica/va più frequentemente?

**R:** Solo Gratta & Vinci e al Dieci e Lotto.

**D:** In quali ambienti o contesti di gioco si reca/va per giocare?

**R:** Io lavoravo in centro per cui frequentavo un po' tutte le tabaccherie del centro nei momenti di pausa lavoro. Mi recavo anche prima e dopo il turno di lavoro.

**D:** Con quale frequenza settimanale si dedica/va al gioco?

**R:** 2-3 volte a settimana.

**D:** Quanto investe/iva in ogni giocata?

- A quanto ammonta la perdita complessiva che il gioco ha comportato?

**R:** Dipende dai soldi disponibili e dalla voglia. Non c'è un budget fisso.

**D:** Gioca/va da sola oppure preferisce/va la condivisione durante le attività di gioco?

**R:** Mi recavo anche con amici. A parte il Gratta & Vinci che giocavo da sola, per quanto riguarda il Dieci e l'otto abbiamo anche una compagnia.

**D:** Quali sono le motivazioni che l'hanno spinto a giocare d'azzardo?

**R:** Inizialmente era sicuramente lo stress da lavoro e non avevo rapporti soddisfacenti anche familiari, nel senso che con mio marito dal 2004 mi è venuto un esaurimento da ricovero, ho avuto problemi proprio di coppia. Per cui il gioco per me era una specie di sfogo, di distrazione, di stacco dai problemi e dalle sofferenze della vita.

**D:** Nella sua esperienza, quali sono gli stati d'animo che caratterizzano i momenti prima del gioco, durante, a fine partita e l'astinenza?

**R:** Un po' il gioco diventa un automatismo, prima inizi con due tre euro e poi alzi le puntate.

Allora io sono una persona abitudinaria. Quando ho iniziato, e ci sono state molte perdite, lì c'era anche ansia (mi devo rifare, devo compensare...). Durante il gioco provavo speranza e euforia.

**D:** Se esistono, quali sono le credenze dei giocatori sulle attività di gioco (per esempio, per facilitare la vincita)?

**R:** Scaramantiche no. Ma io sul Gratta & Vinci avevo sempre la mia idea di studiarlo. Ma non c'è niente di magico e con la terapia ho preso la consapevolezza che non si vince mai. Poi quando ci sono persone come me che vincono spesso, lì rigioco.

**D:** Mentre gioca/va fa/ceva uso di sostanze psicoattive (alcol, cocaina...)?

- Lei fuma?

**R:** Sono stata molto fumatrice. Ora fumo ikos con un forte miglioramento rispetto alla mia patologia.

**D:** Cosa è, per lei, il gioco d'azzardo? Ritiene l'azzardo una "dipendenza"?

**R:** Il gioco è una forte dipendenza.

**D:** Ha avuto altri problemi con altri tipi di dipendenza?

- Quale viene prima? Quale legame crede esserci fra queste?

**R:** Da giovane ho fumato marijuana ma solo qualche volta.

Non ho avuto problemi con altre dipendenze a parte il fumo.

**D:** Cosa avresti voluto sapere, prima, sul gioco, che non avresti mai immaginato?

**R:** Prima avrei avuto piacere che ci fosse più informazione rispetto a questo problema, perché adesso se ne parla molto ma prima non era così anzi lo Stato ha sempre incentivato il gioco emettendo questi biglietti. Non sono state cose (così come il fumo) sufficientemente informate.

**D:** Nelle situazioni di gioco, quali sono le regole che si instaurano fra i giocatori?

- Quali sono le eventuali conseguenze per chi non rispetta le regole?

**R:** Non lo so.

**D:** Se lavora/va, come riesce/riusciva a conciliare il gioco con il lavoro?

- E lo stipendio con il gioco?

**R:** Quando il gioco era diventato abbastanza pressante ho fatto fatica a conciliare il gioco con il lavoro, anche perché mi dovevo nascondere...speravo che non mi vedesse né mio figlio né qualcuno del lavoro... Anche se io non ho mai avuto problemi nel senso che ho sempre lavorato e non sono stata assenteista per via del gioco, assolutamente. È stato sempre abbastanza gestibile perché presumo di essere abbastanza intelligente.

**D:** Come ha sostenuto le spese di gioco? Le è capitato di dover chiedere finanziarie, prestiti a familiari o amici di fronte alle perdite di gioco?

**R:** Sì, purtroppo nel tempo ho perso dei soldi. Diciamo che dal 2006 ad oggi ho perso 15.000 euro circa. Se io spendevo molto mi privavo di vestiti, chiedevo qualche soldo extra mio marito oppure ho fatto il finanziamento con la banca nel momento più acuto.

**D:** Nella sua famiglia di origine (nonni, padre, madre, fratelli, zii) o nella sua parentela ci sono stati casi di gioco d'azzardo? Casi di gioco problematico?

**R:** Mio padre giocava al bar a carte, comunque giocava per soldi. Più che altre a 4 anni mi faceva giocare a carte per allenarlo, quindi giocavo anche io.

**D:** I suoi familiari come sono venuti a conoscenza della sua attività di giocatrice?

- Come hanno reagito?

**R:** Io ho un marito che è consapevole di tutto, io in casa sono trasparente. Poi ho un marito che vive in Cile e sto per diventare nonna. I miei familiari hanno saputo della mia attività di gioco attraverso il fatto che io ne ho parlato. Di certo non hanno reagito con felicità ma mi hanno sostenuto nel mio percorso di recupero.

## **La dipendenza e il ruolo di Giocatori Anonimi**

Il gioco d'azzardo è esaltazione, compulsione cieca e totalizzante. È un muro che si erge tra il giocatore e il resto del mondo e come ogni dipendenza si impone sulla vita sostituendosi ad essa. Per chi vive la dipendenza dal gioco d'azzardo, nulla è esaltante come il giro di una roulette o la manopola di una slot-machine o una corsa di cavalli. Il gioco è sempre il centro di tutto. La dipendenza dal gioco d'azzardo, lo dice la scienza, è una malattia dichiarata, certificata e come tale va trattata. Tutte le dipendenze non spuntano dal nulla, si sviluppano dove si annidano fragilità personali, indifferenza e disagio sociale. Dati recenti sul gioco d'azzardo problematico, ci dicono che nel nostro paese il fenomeno è in continua espansione e che l'età media delle persone coinvolte sta diminuendo progressivamente. Nella popolazione dei giocatori è ampiamente accettata l'idea che situazioni quali, le difficoltà economiche o il vivere momenti particolari (divorzio, lutto, licenziamento), siano un ottimo motivo e giustifichino il ricorso al gioco. Il gioco d'azzardo è un cancro sociale per la sua capacità di infiltrarsi nel tessuto sociale, di portare ad una disperata deriva in grado di stravolgere la quotidianità della vita e i rapporti affettivi (famiglia, amicizie). Il giocatore nel tentativo di alienare il dolore e la sofferenza, annulla sé stesso



e tutto ciò che lo circonda. Il coraggio di guardare fino in fondo quel dolore e quella sofferenza è il primo passo verso un percorso nel quale l'amore fa la differenza ed è la chiave del cambiamento. Dalla dipendenza non si guarisce ma la si può controllare, riscoprendo valori umani e spirituali si può riempire il vuoto che la rinuncia al gioco eventualmente provoca. È da qui, attraverso la richiesta di aiuto e il bisogno di una mano tesa che l'Associazione Giocatori Anonimi dice "NOI CI SIAMO".

Jim W, l'uomo che ha fondato Giocatori Anonimi nacque nel Sud California nel 1912.

Fin dall'adolescenza a causa di una situazione familiare complicata, condusse una vita devastata dall'alcool e dal gioco. Tuttavia grazie alla moglie Sybil e a Sam, l'amico del cuore (anch'egli giocatore), dopo anni di sofferenza e disperazione trascorsi completamente fuori controllo, il 13 Settembre 1957 insieme ad altri cinque giocatori, Jim condusse la prima riunione presentando il programma di recupero dell'Associazione.

Giocatori Anonimi, è la storia di un uomo che si è riappropriato della sua vita con l'aiuto di altre persone a lui simili. Oggi l'Associazione è rappresentata in tutto il mondo e sono decine di migliaia i giocatori ricondotti ad una vita felice e normale. Il programma di recupero dei dodici passi, il potere superiore, il confronto, la preghiera della serenità, la condivisione e l'abbraccio con altre persone che vivono gli stessi problemi e che si sostengono a vicenda, sono le basi di un cammino che seppur con paure, contraddizioni e fatica, può portare ad essere uomini liberi. Tutti coloro che richiedono l'aiuto di Giocatori Anonimi, devono avere soltanto un requisito: il desiderio di smettere di giocare. Per far parte dell'Associazione non è necessario appartenere ad alcuno credo religioso. Uno dei principi fondamentali è la consapevolezza che persone con gli stessi problemi, possono essere di aiuto e di esempio l'uno per l'altro. Oltre a questo, l'aiuto di Giocatori Anonimi è efficace solo se richiesto ed accettato senza forzature di qualsiasi tipo. Lo strumento principale con il quale l'Associazione mette in pratica il proprio programma, sono le riunioni di gruppo. Le donne e gli uomini si riuniscono settimanalmente in strutture di servizio o Parrocchie, ogni gruppo ha dei propri servitori che lo rappresentano e nelle riunioni i partecipanti hanno libertà di parola per testimoniare ed esprimere tutti i problemi personali. Parallelamente a G.A. vi è un'altra Associazione che comprende familiari ed amici dei giocatori, denominata GAM-ANON che a loro volta tengono regolari riunioni. Le due Associazioni seppur collegate, sono completamente autonome ed indipendenti. Il 18 Dicembre 1999 a Milano si tenne la prima riunione di G.A. nella nostra nazione, a seguire si formarono altri gruppi e il 06 Giugno 2000 fu resa ufficiale la nascita di Giocatori Anonimi ITALIA che ad oggi è presente su tutto il territorio con 117 gruppi. In Emilia Romagna attualmente si contano 13 gruppi di G.A.

Nel corso degli anni nella nostra regione i rapporti fra l'Associazione e le Istituzioni Locali (Regione, Comuni, Università, Scuole), si sono concretamente rafforzati ed estesi grazie alla creazione di dinamiche collaborative. In particolare una di queste, nata nel 2013 e denominata "Protocollo di collaborazione", sottoscritta tra Regione Emilia Romagna e Giocatori Anonimi, consente che si possano intraprendere percorsi comuni tra l'Associazione e i SERT nei confronti di giocatori che richiedono il sostegno di entrambi. In conseguenza dei vari protocolli sono in essere collaborazioni anche con le Università e le scuole superiori della Regione. Tali dinamiche hanno scopi di studio, di prevenzione ed approfondimento della malattia. Vi sono

inoltre numerosi tavoli di lavoro con i Comuni, volti a promuovere eventi e iniziative comprensive di incontri, spettacoli teatrali e conferenze sul territorio. Nel complesso la Regione Emilia Romagna è molto attenta a questa problematica, esiste un'ampia e specifica normativa rivolta al contrasto e alla prevenzione del gioco d'azzardo patologico sul territorio che tuttavia deve tener conto del continuo evolversi di questo fenomeno che cambia in tempi rapidi. La nostra Regione in particolare, è al secondo posto, preceduta solo dall'Abruzzo, dove si gioca maggiormente. Di pari passo alle Istituzioni l'Associazione G.A. attraverso i propri rappresentanti, si rende disponibile ad ogni manifestazione volta alla sensibilizzazione della ludopatia, nella tutela di specifiche regole, rivolte in particolare al totale rispetto dell'anonimato, che rappresenta la base essenziale di tutto il programma per il recupero di ogni singolo giocatore. I dati come già accennato in precedenza, sono decisamente preoccupanti in quanto la richiesta di aiuto a strutture specializzate o Associazioni è aumentata notevolmente, soprattutto nelle fasce di età 15-21 anni e dai 62-70 anni, con tipologie differenti (aumento di giocatori online e lotterie), in relazione all'età. Purtroppo la pandemia ha drasticamente colpito il normale svolgersi delle attività, per cui paradossalmente seppur aumentate le richieste di aiuto, ha fatto sì che diminuissero le frequenze dei membri agli incontri nei gruppi (peraltro rimasti chiusi nel periodo di lock-down), annullando di conseguenza gli ingressi di nuovi giocatori bisognosi di aiuto. Malgrado ciò, con caparbia ed impegno da parte di tutti, la situazione sta evolvendosi positivamente. Attualmente nella nostra Regione abbiamo una frequenza di circa 150 persone distribuite nei tredici gruppi. Tanto si è fatto ma tanto ancora si può e si deve fare per circoscrivere il più possibile il dilagare della dipendenza da gioco d'azzardo compulsivo. Giocatori Anonimi è presente, pronta e disponibile ad aiutare chiunque ne chieda il sostegno, senza chiedere nulla in cambio, con l'unica certezza di voler trasmettere un messaggio di speranza a chi è oppresso dalla ludopatia.



## Bibliografia di riferimento

- AA.VV. (2011), *Ma a che gioco giochiamo? Il gioco d'azzardo da problema sociale e di dipendenza, a interessi economici, politici e criminali*, Edizioni A Mente Libera, Reggio Emilia.
- Aonso-Diego G., Macía L., Montero M., Estévez A. (2024), *Cluster analysis based on gambling variables and mental health in a clinical population of gamblers*, «Addictive Behaviors»: 108092.
- Aasved M.J. (2003), *The Sociology of Gambling*, Charles C. Thomas Publisher, Springfield.
- Afifi T.O., Brownridge D.A., MacMillan H., Sareen, J. (2010), *The relationship of gambling to intimate partner violence and child maltreatment in a nationally representative sample*, «Journal of Psychiatric Research», 44: 331-337.
- Afifi T.O., Enns M.W., Cox B.J., Asmundson G.J.G., Stein M.B., Sareen J. (2008), *Population attributable fractions of psychiatric disorders and suicidal ideation and attempts associated with adverse childhood events in the general population*, «American Journal of Public Health», 98: 946-952.
- Alheit P., Dausien B. (2007), *En el curso de la vida. Educación, formación, biografía y género*, Xàtiva (Valencia), Instituto Paulo Freire de España/ CREC.
- Althaus J., Zendle D., Bowden-Jones H. (2021), *Gambling and gaming addictions in women*, «Textbook of Addiction Treatment: International Perspectives»: 943-953.
- Alvarez-Moya *et al.* (2010), *Subtyping study of a pathological gamblers sample*, «Canadian Journal Psychiatry», 55(8): 498-506.
- APA – American Psychiatric Association (2013), *Diagnostic and statistical manual of mental disorders*, 5<sup>th</sup> edition, APA, Arlington, VA, disponibile al sito: <https://www.avvisopubblico.it/home/home/cosa-facciamo/informare/documenti-tematici/gioco-dazzardo/prima-indagine-epidemiologica-dellistituto-superiore-di-sanita-sul-gioco-dazzardo-ottobre-2018/> (ultimo accesso: dicembre 2024).
- Arlacchi P. (1992), *Men of Dishonor: Inside the Sicilian Mafia: An Account of Antonino Calderone*, William Morrow and Company, New York.
- Atkinson R. (2002), *L'intervista narrativa*, Cortina, Milano.
- Baño M., Mestre-Bach G., Granero R., Fernández-Aranda F., Gómez-Peña M., Moragas L., ... Jiménez-Murcia S. (2021), *Women and gambling disorder: Assessing dropouts and relapses in cognitive behavioral group therapy*, «Addictive Behaviors», 123: 107085.
- Barbaranelli C., Vecchione M., Fida R., Podio-Guidugli S. (2013), *Estimating the prevalence of adult problem gambling in Italy with SOGS and PGSI*, «Journal of Gambling Issues», 28: 1-24.

- Barnes G.M., Welte J.W., Tidwell M., Hoffman J.H. (2013), *Effects of neighborhood disadvantage on problem gambling and alcohol abuse*, «Journal of Behavioral Addictions», 2(2): 82-89.
- Bastiani L., Gori M., Colasante E., Siciliano V., Capitanucci D., Jarre P., Molinaro S. (2013), *Complex factors and behaviors in the gambling population of Italy*, «Journal of Gambling Studies», 29(1): 1-13.
- Bauer M.W., Gaskell G. (a cura di) (2000), *Qualitative researching with text, image and sound: a practical handbook for social research*, Sage Publications, London, UK.
- Beckert J., Lutter M. (2012), *Why the Poor Play the Lottery: Sociological Approaches to Explaining Class-based Lottery Play*, «Sociology», 47(6): 1152-1170.
- Bellio G., Fiorin A., (2015) *Il modello di valutazione diagnostica dell'ambulatorio per il gioco d'azzardo problematico di Castelfranco Veneto*, Technical paper n°5 dipartimento per le dipendenze Az. Ulss 8, Castelfranco Veneto.
- Bellio G., Fiorin A. (2009), *Caratteristiche sociodemografiche, cliniche e differenze di genere in giocatori d'azzardo patologici in trattamento ambulatoriale*, «Giornale Italiano di Psicopatologia», 15: 39-47.
- Bellringer M., Pearson J., du Preez K.P., Wilson D., Koziol-McLain J., Garrett N., Abbott M. (2017), *Family violence in a sample of treatment-seeking gamblers: the effect of having dependent children*, «Asian J of Gambling Issues and Public Health» (7): 8.
- Berry R., Fraehlich C., Toderian S. (2002), *Women's experiences of gambling and problem Gambling*, Ontario Problem Gambling Research Centre: Winnipeg.
- Bhattacharya S. (2003, 11 Agosto), *Parkinson's drugs linked to heavy gambling*, «New Scientist», disponibile al sito: <http://www.newscientist.com/news/news.jsp?id=ns99994044> (ultimo accesso: dicembre 2024).
- Biagioli R. (2015), *I significati pedagogici della scrittura e del racconto di sé*, Li-guori, Napoli.
- Bichi R. (2007), *La conduzione delle interviste nella ricerca sociale*, Carocci, Roma.
- Binetti P. (a cura di) (2012), *A che gioco giochiamo? Gioco e giocatori d'azzardo*, «L'Arco di Giano», n. 74.
- Black D.W., Coryell W., Crowe R., McCormick B., Shaw M., Allen J. (2015), *Suicide Ideations, Suicide Attempts, and Completed Suicide in Persons with Pathological Gambling and Their First-Degree Relatives*, «Suicide and Life-Threatening Behavior», 45(6): 700-709.
- Bland R.C., Newman S.C., Orn H., Stebelsky G. (1993), *Epidemiology of pathological gambling in Edmonton*, «The Canadian Journal of Psychiatry/La Revue canadienne de psychiatrie», 38: 108-112.
- Blaszczynski A., Nower L., (2002) *A pathways model of problem and pathological gambling*, «British Journal of Addiction», 97 (5), 487-499.
- Blaszczynski A. (2000), *Pathways to pathological gamblers: identifying typologies, e-gambling*, «The electronic Journal of Gambling Issues», 23: 81-110.
- Blaszczynski A., McConaghy N., Frankova A. (1989), *Crime, antisocial personality and pathological gambling*, «Journal of Gambling Behavior», 5(2): 137-152.
- Blaszczynski A.P., Walker M., Sharpe L., Nower L. (2008), *Withdrawal and tolerance phenomenon in problem gambling*, «International Gambling studies», 8: 179-192.

- Boni D., Pelloni L., Rivela E., Bignamini E. (2011), *Uno sguardo alle donne che...giocano d'azzardo*, «Dal dire al fare», 20(3): 21-30.
- Bonica L., Cardano M. (a cura di) (2008), *Punti di svolta. Analisi del mutamento biografico*, il Mulino, Bologna.
- Bodor D., Ricijaš N., Filipčić I. (2021), *Treatment of gambling disorder: review of evidence-based aspects for best practice*, «Current opinion in psychiatry», 34(5): 508-513.
- Boughton R. (2003), *A feminist slant on counselling the female gambler: Key issues and tasks*, «The Journal of Gambling Issues», 8, July 21, 2004, disponibile al sito: <http://www.camh.net/egambling/issue8/clinic/boughton/index.html> (ultimo accesso: dicembre 2024).
- Bouju G., Grall-Bronnec M., Landreat-Guillou M., Venisse J.L. (2011), «Pathological gambling: risk factors», *Encephale*, 37(4): 322-331.
- Bowden-Jones H., Prever F. (a cura di) (2021), *Donne e disturbo da gioco d'azzardo. Una prospettiva internazionale al femminile su trattamento e ricerca*, Edizioni dEste.
- Brasfield H., Shorey R., Febres J., Strong D., Stuart G.L. (2011), *Hazardous gambling among women court-mandated to batterer intervention programs*, «American Journal on Addictions», 20: 176-177.
- Breen R., Zimmerman M. (2002), *Rapid onset of pathological gambling in machine gamblers*, «Journal of Gambling Studies», 18, 31-44, August 15, 2004, disponibile al sito: [http://www.ncalg.org/library/pdf/Machines\\_and\\_rapid\\_addiction.pdf](http://www.ncalg.org/library/pdf/Machines_and_rapid_addiction.pdf) (ultimo accesso: dicembre 2024).
- Bristow L.A., Afifi T.O., Salmon S., Katz L.Y. (2022), *Risky gambling behaviors: Associations with mental health and a history of adverse childhood experiences (ACEs)*, «Journal of gambling studies», 38(3): 699-716.
- Brodeur M., Audette-Chapdelaine S., Savard A.C., Kairouz S. (2021), *Gambling and the COVID-19 pandemic: A scoping review*, «Progress in Neuro-Psychopharmacology and Biological Psychiatry», 111: 110389.
- Brown R. (1987), *Pathological gambling and associated patterns of crime: Comparisons with alcohol and other drug addictions*, «Journal of Gambling Behavior», 3(2): 98-114.
- Browne M., Langham E., Rawat V., Greer N., Li E., Rose J., Bryden G. (2016), *Assessing gambling-related harm in Victoria: A public health perspective*, Victorian Responsible Gambling Foundation.
- Busà L., La Rocca B. (a cura di) (2011), *I giochi delle mafie. Gli interessi delle organizzazioni criminali nel mercato del gioco*, Audizioni CNEL, in collaborazione con Confesercenti e TEMI (Centro studi e ricerche sulla legalità e sulla criminalità economica), maggio 2011.
- Calado F., Griffiths M.D. (2016), *Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000-2015)*, «Journal of Behavioral Addictions», 5(4): 1-22.
- Camera dei deputati (2016), *Dati sulla raccolta da gioco d'azzardo in Italia nel 2015*.
- Campbell F., Lester D. (1999), *The impact of gambling opportunities on compulsive gambling*, «Journal of Social Psychology», 139(1): 126-127.

- Cancrini L. (1998), "Tossicomani e giocatori: a proposito di temerari", *Ecologia della mente*, I, Il Pensiero Scientifico.
- Capelli M., Capitanucci D., Prestipino A., Mangili R., Cheli F. (2004), *La comorbilità con il gambling in soggetti eroinomani. Scopi, metodologia, analisi descrittiva e principali risultati di una ricerca multicentrica*, «Bollettino delle farmacotossicodipendenze», 3(4): 19-25.
- Capitanucci D. (2005), *Il gioco d'azzardo nel territorio*, «Prospettive sociali e sanitarie», 1: 12-18.
- Capitanucci D. (2010a) (a cura di), "Gruppi d'azzardo", *Atti del simposio Residenziale per conduttori di gruppi per giocatori d'azzardo e loro familiari*, Varese.
- Capitanucci D. (2010b), "Figli d'azzardo. Gioco d'azzardo patologico e trascuratezza dei figli: un tema di cui occuparsi", in Picone F. (a cura di), *Il gioco d'azzardo patologico. Prospettive teoriche ed esperienze cliniche*, Carocci, Roma.
- Capitanucci D. (2012), *Strategie di prevenzione del gioco d'azzardo patologico tra gli adolescenti in Italia. L'utilizzo di strumenti evidence-based per distinguere tra promozione e prevenzione*, «The Italian Journal on Addiction», 2: 39-147.
- Capitanucci D. (a cura di) (2013), *L'inquadramento clinico del giocatore d'azzardo patologico*, ATTI del 2° Simposio residenziale Vinci (FI).
- Capitanucci D., Ladouceur R. (2003), *Analisi, trattamento e prevenzione del gioco d'azzardo eccessivo*, «Personalità/Dipendenze», 9(2): 151-166.
- Catalano A., Milani L., Franco M., Buscema F., Giommarinia I., Sodano B., ... & Ricceri F. (2024), *The impact of COVID-19 pandemic on gambling: A systematic review*, «Addictive Behaviors», 108037.
- Centre for Addiction & Mental Health (CAMH) (1998), *Choosing to change: A client-centred approach to alcohol and medication use by older adults* Toronto, Ontario, Canada: Author.
- Centre for Innovative Justice (2017), *Compulsion, convergence or crime? Criminal justice system contact as a form of gambling harm*, RMIT University.
- Ciccarelli M., Cosenza M., Nigro G., D'Olimpio F. (2022), *Does craving increase gambling severity? The role of attentional bias*, «Journal of Affective Disorders», 317: 403-408.
- Cipolla (a cura di) (2008), *La normalità di una droga. Hashish e marijuana nelle società occidentali*, FrancoAngeli, Milano.
- Cipolla C. (1988), *Teoria della metodologia sociologica*, FrancoAngeli, Milano.
- Cipolla C. (1997), *Epistemologia della tolleranza*, vol. 5, FrancoAngeli, Milano.
- Cipolla C. (a cura di) (1998), *Il ciclo metodologico della ricerca sociale*, FrancoAngeli, Milano.
- Cipolla, C., De Lillo A., Ruspini E. (a cura di) (2012), *Il sociologo, le sirene e gli avatar*, FrancoAngeli, Milano.
- Cipriani R. (1996), "La metodologia delle storie di vita", in Cipolla C., de Lillo A. (a cura di), *Il sociologo e le sirene. La sfida dei metodi qualitativi*, FrancoAngeli, Milano.
- Cipriani R. (2013), "Nuove prospettive per l'analisi qualitativa", in Cipriani R., Cipolla C., Losacco G. (a cura di), *La ricerca qualitativa fra tecniche tradizionali ed e-methods*, FrancoAngeli, Milano.
- Cipriani R. (a cura di) (2010), *Narrative-Based Medicine: una critica*, «Salute e Società», IX, 2: 1-240.

- CNR (2010), *L'Italia che gioca. Uno studio su chi gioca per gioco e chi viene "giocato" dal gioco*, disponibile al sito: <http://www.andinrete.it/portale/documenti/pdf/IFC-CNR%20giovani%202009.pdf> (ultimo accesso: dicembre 2024).
- CNR Istituto di fisiologia clinica, *Ricerca ESPAD®ITALIA 2013 – Il gioco ed il gioco problematico nei giovanissimi*, disponibile al sito: [http://www.ama.coop/userdata/news/allegati/dati\\_cnr1.pdf](http://www.ama.coop/userdata/news/allegati/dati_cnr1.pdf) (ultimo accesso: dicembre 2024).
- CNR Istituto di fisiologia clinica, *Ricerca ISPAD®2013-2014 – La diffusione del gioco in Italia*, disponibile al sito: [http://www.ama.coop/userdata/news/allegati/dati\\_cnr1.pdf](http://www.ama.coop/userdata/news/allegati/dati_cnr1.pdf) (ultimo accesso: dicembre 2024).
- Colozzi I. (2017), "Il contributo della sociologia allo studio del gioco d'azzardo", in Colozzi I., Landuzzi C. (a cura di), *Se mi togliete il gioco divento matto*, FrancoAngeli, Milano.
- Colozzi I., Landuzzi C., Panebianco D. (a cura di) (2017), *Se mi togliete il gioco divento matto*, FrancoAngeli, Milano.
- Conte G., Ciciarelli C., Di Cesare A., Chiappini S., Testa R., Martinotti G., Janiri L., Pascucci M. (2012), *Prima del trattamento per il gioco d'azzardo patologico: le caratteristiche di personalità influenzano l'accesso ai servizi?*, «Italian Journal on Addiction», 2: 3-4.
- Corbetta P. (1999), *Metodologia e tecniche della ricerca sociale*, il Mulino, Bologna.
- Cremonini F. (1998), "Il ciclo metodologico dell'informazione scientifica", in Cipolla C. (a cura di), *op. cit.*, pp. 63-89.
- Crestani F. (2023), *Depression, Pathological Gambling, and Eating Disorder Challenges*. In: European Conference on Information Retrieval. Cham: Springer Nature Switzerland, 2023: 585-592.
- Crisp B.R., Thomas S.A., Jackson A.C., Smith S., Borrell J., Ho W.Y., Holt T., Thomason N. (2004), *Not the same: A comparison of female and male clients seeking treatment from problem gambling counselling services*, «Journal of Gambling Studies», 20(3): 283-299.
- Croce M. (2001), "Gioco d'azzardo e psicopatologia: la difficile inclusione", in Lavanco G. (a cura di), *Psicologia del gioco d'azzardo*, McGraw-Hill, Milano.
- Croce M. (2004), "Gioco d'azzardo e tossicodipendenza. Prospettive teoriche ed operative", *Appunti Sparsi. Alcolismo, tossicodipendenza, emarginazione e.....*, XIV(2): 9-13.
- Croce M., Acuna Rolfi C. (2013), "Quando l'azzardo è il rifugio. Mondi e identità parallele nella sala corse" in Lucchini A., Pistuddi A. (a cura di), *Il gioco d'azzardo tra normativa e cura*, CE.R.CO Edizioni, Milano.
- Croce M., Lavanco G., Varveri L. (2001), *Aspetti psicologici e sociali del gioco d'azzardo*, «Aggiornamenti sociali», 6: 504-517.
- Croce M., Rascazzo F. (2013), *Gioco d'azzardo, giovani e famiglie*, Giunti Editore.
- Croce M., Sbaragli S. (2021), "Quando il giocatore diventa autore di reato: note su criminologia e gambling", in Corti M., Monzani E. (a cura di), *Gioco d'azzardo e giocatori tra rete territoriale e sviluppo scientifico*, FrancoAngeli, Milano.
- Croce M., Fiasco M., Sbaragli S. (2022), *Criminogenesi, vittimizzazione familiare e criminalità organizzata nel gioco d'azzardo*, «Sicurezza e Scienze sociali», a. IX, n. 1, pp. 74-79.



- Cudo A., Dobosz M., Griffiths M.D., Kuss D.J. (2024), *The relationship between early maladaptive schemas, depression, anxiety and problematic video gaming among female and male gamers*, «International Journal of Mental Health and Addiction», 22(1): 47-74.
- Cunningham-Williams R.M., Abdallah A.B., Callahan C., Cottler L. (2007), “*Problem gambling and violence among community recruited female substance abusers*”, «Psychology of Addictive Behaviors», 21: 239-243.
- Currie J. (2003, July), *Manufacturing addiction: The over-prescription of benzodiazepines and sleeping pills to women in Canada*, August 8, 2004, disponibile al sito: [http://www.bccewh.bc.ca/policy\\_briefs/Benzo\\_Brief/benzobriefv3.pdf](http://www.bccewh.bc.ca/policy_briefs/Benzo_Brief/benzobriefv3.pdf) (ultimo accesso: dicembre 2024).
- Custer R.L. (1982), “*Pathological gambling*”, in Whitfield A. (a cura di), *Patients with Alcoholism and Other Drug Problems*, Year Book Publ., New York.
- Custer R.L. (1984), *Profile of the Pathological Gambler*, «Journal of Clinical Psychiatric», 45: 35-38.
- D’Agati M. (2017), *Gambling Disorders in Women: An international female perspective on treatment and research*, «Cambio», 7(14): 235-246.
- Darbyshire P., Oster C., Carrig H. (2001), *The experience of pervasive loss: Children and young people living in a family where parental gambling is a problem*, «Journal of Gambling Studies», 17: 23-45.
- De Metrio D. (1996), *Raccontarsi. L’autobiografia come cura di sé*, Cortina, Milano.
- Decreto del Ministro della salute del 7 dicembre 2017 ha ripartito il Fondo per il gioco d’azzardo patologico per l’anno 2017.
- Decreto-legge n. 158 (c.d. Decreto Balduzzi) convertito, con modificazioni, nella Legge 8 novembre 2012, n. 189, Decreto del Ministro della salute del 6 ottobre 2016 ha ripartito il Fondo per il gioco d’azzardo patologico (di cui all’articolo 1, comma 946, della legge 28 dicembre 2015, n. 208).
- Dekker S. (1997), *Commercial gaming: The unfair deal*, July 14, 2004, disponibile al sito: <http://members.westnet.com.au/prohealth/gaming.htm>.
- Desai R.A., Desai M.M., Potenza M.N. (2007), *Gambling, health, and age: data from the National Epidemiologic Survey on Alcohol and Related Conditions*, «Psychology of Addictive Behaviors», 21(4): 43-440.
- Desai R.A., Potenza M.N. (2008), *Gender differences in the associations between past-year gambling problems and psychiatric disorders*, «Soc Psychiat Epidemiol», (43): 173-183.
- Díaz A., García J., Pérez L. (2023), *Gender differences in the propensity to start gambling*, «Journal of Gambling Studies», 39(4): 1799-1814.
- Di Bella E., Gandullia, L., Leporatti, L. (2015), *The Impact of Gambling on Government Budget: A European Comparison with a Focus on Italy*, «International Economics», 68(2): 187-212.
- Di Maria R., Provenzano C., Tona G. (2014), *Amministrazione Giudiziaria delle Imprese Sottratte al Circuito Mafioso ovvero ‘l’altro volto’ di mercato concorrenza e regole: alcune considerazioni sulla natura, sull’evoluzione e sul valore (costituzionale) delle ‘employment rules’*, «Forum dei Quaderni Costituzionali», giugno.
- Dickerson M.G. (1993), *La Dipendenza da Gioco*, Gruppo Abele, Torino.

- Dixey R. (1987), *It's a great feeling when you win: Women and bingo*, «Leisure Studies», 6: 199-214.
- Dowling N., Jackson A.C., Thomas S.A., Frydenberg E. (2010), *Children at risk of developing problem gambling*, «Melbourne, Gambling Research Australia», <https://www.gam-blingresearch.org.au/publications/children-risk-developing-problem-gambling>.
- Dowling N.A., Cowlshaw S., Jackson A.C., Merkouris S.S., Francis K.L., Christensen D.R. (2015), *Prevalence of psychiatric comorbidity in treatment-seeking problem gamblers: a systematic review and meta-analysis*, «Aust N Z J Psychiatry», 49(6): 519-539.
- Dowling N.A., Ewin C., Youssef G.J., Merkouris S.S., Suomi A., Thomas S.A., Jackson A.C. (2018), *Problem gambling and family violence: Findings from a population-representative study*, «J Behav Addict», 7(3): 806-813.
- Dowling N.A., Jackson A.C., Suomi A., Lavis T., Thomas S.A., Patford J., Harvey P., Battersby M., Koziol-McLain J., Abbott M., Bellringer M.E. (2014), *Problem gambling and family violence: Prevalence and patterns in treatment-seekers*, «Addictive Behaviors», 39(12): 1713-1717.
- Dowling N.A., Suomi A., Jackson A., Lavis T., Patford J., Cockman S., Thomas S., Bellringer M., Koziol-McLain J., Battersby M., Harvey P., Abbott M. (2016), *Problem Gambling and Intimate Partner Violence: A Systematic Review and Meta-Analysis*, «Trauma Violence Abuse», 17(1): 43-61.
- Dowling N.A., Suomi A.C., Lavis T. (2016), *Problem gambling family impacts: development of the problem gambling family scale*, «Journal of gambling studies», 32 (3): 935-955.
- Echeburua E., Gonzalez-Ortega I., de Corral P., Polo-Lopez R. (2011a), *Clinical gender differences among adult pathological gamblers seeking treatment*, «Journal of Gambling Studies», 27: 215-227.
- el-Guebaly N., Patten S.B., Currie S., Williams J.V., Beck C.A., Maxwell C.J., Wang J.L. (2006), *Epidemiological associations between gambling behavior, substance use & mood and anxiety disorders*, «J Gambl Stud», 22(3): 275-87.
- EMCDDA (2010), *Annual Report: The state of the drugs problem in Europe*, Lisbona.
- Emerson M.O., Laundergan J.C. (1996), *Gambling and problem gambling among adult Minnesotans: changes 1990 to 1994*, «Journal of Gambling Studies», 2(3): 291-304.
- ESPAD-Italia@2013 *Un gioco...da ragazzi?*, al link: [https://www.epid.ifc.cnr.it/wp-content/uploads/2016/10/images\\_downloads\\_Questionari\\_ESPAD\\_2013\\_Italia\\_DEF.pdf](https://www.epid.ifc.cnr.it/wp-content/uploads/2016/10/images_downloads_Questionari_ESPAD_2013_Italia_DEF.pdf) (ultimo accesso: dicembre 2024).
- Estévez A., Macía L., Macía P. (2023), *Looking at sex differences in gambling disorder: the predictive role of the early abandonment schema, gambling motives and alexithymia in depression*, «Journal of Gambling Studies», 39(4): 1815-1832.
- Estévez A., Macía L., Aonso-Diego G., Herrero M. (2024), *Early maladaptive schemas and perceived impact of COVID-19: the moderating role of sex and gambling*, «Current Psychology», 43(19): 17985-18000.
- Eurispes (2005), *Giochi, scommesse e lotterie: "italiani d'azzardo". Prospettive economiche e occupazionali dell'introduzione del gioco d'azzardo in Italia*, disponibile al sito internet: <http://www.eurispes.eu/content/rapporto-italia-2005> (ultimo accesso: dicembre 2024).

- Eurispes (2009), "L'Italia in gioco", *Rapporto di ricerca*.
- Eurispes (2011), *Rapporto Italia 2011*, disponibile al sito internet: <http://eurispes.eu/content/rapporto-italia-2011> (ultimo accesso: dicembre 2024).
- Farstad S.M., von Ranson K.M. (2021), *Binge eating and problem gambling are prospectively associated with common and distinct deficits in emotion regulation among community women*, «Canadian Journal of Behavioural Science/Revue canadienne des sciences du comportement», 53(1): 36.
- Fisher S. (1999), *A prevalence study of gambling and problem gambling in British Adolescents*, «Addiction Research», 7(6): 509-538.
- Feigelman W., Gorman B.S., Lesieur H. (2006), *Examining the relationship between at risk gambling and suicidality in a national representative sample of young adults*, «Suicide & Life-Threatening Behavior», 36: 396-408.
- Fielding N., Thomas H. (2008), "Qualitative Interviewing", in Gilbert N. (a cura di), *Researching Social Life*, Sage, Thousand Oaks, pp. 123-144.
- Francis K.L., Dowling N.A., Jackson A.C., Christensen D.R., Wardle H. (2014), *Gambling Motives: Application of the Reasons for Gambling Questionnaire in an Australian Population Survey*, «Journal of Gambling Studies»: 1-17.
- Fraser J. (2003), "Background notes: Gambling and older adults", in Frisch G., Fraser J., Govoni R. (a cura di), *The development of the Windsor Problem Gambling Screen for older adults*, Windsor, Ontario, Canada: University of Windsor Problem Gambling Research Group.
- Frish G., Govoni R., Johnson D. (2001), *A community effort: Ideas to action. Understanding and preventing problem gambling in seniors*, Windsor, Ontario, Canada: University of Windsor Problem Gambling Research Group.
- Gabe J., Monaghan L. (2013), *Key Concepts in Medical Sociology*, SAGE Publications Ltd., London.
- Gainsbury S., Hing N., Suhonen N. (2014), *Professional help-seeking for gambling problems: Awareness, barriers and motivators for treatment*, «Journal of Gambling Studies», 30(2): 503-519.
- Galetti C., Angelo D.L., Tavares H. (2023), *Betting onset, sex and gambling trajectories: Exploring subgroups of Gambling Disorder*, «Journal of Behavioral Addictions»: 12.
- Gambetta D. (1993), *The Sicilian Mafia: The Business of Private Protection*, Harvard University Press, Cambridge, MA.
- GAPS Emilia Romagna (2020) – L'azzardo nella regione Emilia Romagna. Rapporto di Ricerca sulla diffusione del gioco d'azzardo nella Regione Emilia Romagna attraverso lo studio GAPS – Gambling Adult Population Survey, al link: [https://www.ipsser.it/wp-content/uploads/2021/12/GAPS\\_ER\\_2020\\_DEF.pdf](https://www.ipsser.it/wp-content/uploads/2021/12/GAPS_ER_2020_DEF.pdf) (ultimo accesso: dicembre 2024).
- Gartner C., Bickl A., Härtl S., Loy J.K., Häffner L. (2022), *Differences in problem and pathological gambling: A narrative review considering sex and gender*, «Journal of behavioral addictions».
- Girone N., Limosani I., Ciliberti C., Turco M., Longo L., Colletti M.A., ... & Dell'Osso B. (2024), *Gender differences in Gambling Disorder: results from an Italian multicentric study*, «Clinical Neuropsychiatry», 21(4): 313.
- Giudicini P., Castrignanò M. (1997), *L'utilizzo del dato qualitativo nella ricerca sociale*, FrancoAngeli, Milano.

- González-Monteagudo J. (a cura di) (2011), *Les Histoires de vie en Espagne. Entre formation, identité et mémoire*, L'Harmattan, Paris.
- Gosker E. (2000), *Marketing of gambling to the elderly*, «Elder Law Journal», 7: 185-216.
- Granero R., Penelo E., Martínez-Gimenez R., Alvarez-Moya E., Gomez-Peña M., Aymami M.N., Bueno B., Fernandez-Aranda F., Jimenez-Murcia S. (2009), *Sex differences among treatment seeking adult pathologic gamblers*, «Comprehensive Psychiatry», 50: 173-180.
- Granero R., Fernández-Aranda F., Mestre-Bach G., Steward T., García-Caro B., Prever F., Jiménez-Murcia S., Gavriel-Fried B., Del Pino-Gutiérrez A., Moragas L., Aymam N., Gomez-Pena M., Mena-Moreno T., Mart N-Romera V., Mencho J.M., Jiménez-Murcia S. (2018), «*Clustering of treatment-seeking women with gambling disorder*», *Journal of Behavioral Addictions*, 7(3): 770-780.
- Grant J.E., Kim S.W. (2002), *Gender differences in pathological gamblers seeking medication treatment*, «Comprehensive Psychiatry», 43(1): 56-62.
- Grant J.E., Kim S.W. (2005), *Quality of life in kleptomania and pathological gambling*, «Comprehensive Psychiatry», 46: 34-37.
- Grant J.E., Potenza M.N. (2010), *Il gioco d'azzardo patologico. Una guida clinica al trattamento*, Springer, New York.
- Grant K. (2002, January 31), *GBA: Beyond the red queen syndrome*, disponibile al sito: [http://www.swc-cfc.gc.ca/resources/gba-020131-kg\\_e.html](http://www.swc-cfc.gc.ca/resources/gba-020131-kg_e.html) (ultimo accesso: dicembre 2024).
- Griffiths M. (2004, 14 Maggio), *Linking electronic gambling machines' structural characteristics to the development of gambling problems*, Presentation sponsored by the International Centre for Youth Gambling Problems and High-risk Behaviours/Institut National de Santé Publique du Québec. Montreal, QC, Canada: McGill University.
- Griffiths M.D. (2010), «Problem gambling in Europe: what do we know?», *Casino & Gaming International*, 6(2): 81-84.
- Griffiths M.D., Wood R.T., Parke J. (2009), *Social responsibility tools in online gambling: A survey of attitudes and behavior among Internet gamblers*, «Cyberpsychology & Behavior», 12: 413-21.
- Guedes A., Bott S., Garcia-Moreno C., Colombini M. (2016), *Bridging the gaps: A global review of intersections of violence against women and violence against children*, «Global Health Action», 9(1): 1-15.
- Guerreschi C. (2008), *L'azzardo si veste di rosa. Storie di donne, storie di gioco, storie di rinascita*, FrancoAngeli, Milano.
- Håkansson A., & Widinghoff C. (2020), *Gender differences in problem gamblers in an online gambling setting*, «Psychology research and behavior management», 681-691.
- Hannah P., Samantha L.T., Amy B., Mike D., Jeffrey D. (2017), *Factors that influence children's gambling attitudes and consumption intentions: lessons for gambling harm prevention research, policies and advocacy strategies*, «Harm reduction journal», 14 (1): 11.
- Harding J. (1986), «Mood-modifiers and elderly women in Canada: The medicalization of poverty», in McDonnell K. (a cura di), *Adverse effects: Women and the pharmaceutical industry*, Toronto, Ontario, Canada: Women's Press.

- Heater J., Patton D. (2006), *Gender differences in problem gambling behavior from help-line callers*, «Journal of gambling Issues», 16.
- Himelhoch Seth S. (2016), *Twelve-Month Prevalence of DSM-5 Gambling Disorder and Associated Gambling Behaviors Among Those Receiving Methadone Maintenance*, «J Gambl Stud», 32:1-10.
- Hing N., Nuske E., Breen H. (2017), “A review of research into problem gambling amongst Australian women”, in Bowden-Jones H., Prever F. (a cura di), *Gambling disorder in women: An international female perspective on treatment and research* (pp. 235-246), Taylor & Francis, Milton Park.
- Hing N., O’Mullan C., Nuske E., Breen H., Mainey L., Taylor A., ... & Jackson A. (2022), *Gambling-related intimate partner violence against women: A grounded theory model of individual and relationship determinants*, «Journal of interpersonal violence», 37(19-20): NP18639–NP18665.
- Hing N., O’Mullan C., Mainey L., Nuske E., Breen H. (2023a), *Intimate partner violence linked to gambling: cohort and period effects on the past experiences of older women*, «BMC women’s health», 23(1): 165.
- Hing N., Mainey L., O’Mullan C., Nuske E., Greer, N., Thomas, A., Breen, H. (2023b), *Seeking solace in gambling: The cycle of gambling and intimate partner violence against women who gamble*, «Journal of gambling studies», 39(2): 795-812.
- Hing N., O’Mullan C., Nuske E., Breen H., Mainey L., Taylor A., ... & Rawat V. (2024), *The relationship between gambling and intimate partner violence against women* (No. 21), Australia’s National Research Organisation for Women’s Safety.
- Hodgins D.C., Mansley C., Thygesen K. (2006), *Risk factors for suicide ideation and attempts among pathological gamblers*, «American Journal on Addictions», 15: 303-310.
- Hodgins D.C., Stea J.N., Grant J.E. (2011), *Gambling disorders*, «The Lancet», 378(9806): 1874-1884.
- Huggett S.B., Winiger E.A., Palmer R.H., Hewitt J.K., Corley R.P., Stallings M.C. (2021), *The structure and subtypes of gambling activities: Genetic, psychiatric and behavioral etiologies of gambling frequency*, «Addictive behaviors», 113: 106662.
- Huțul A., Holman A.C. (2023), *Problem Gambling, Depression, Anxiety and Associated Demographics: Findings and Ethical Implications*, «Journal of Intercultural Management and Ethics», 6(3): 71-81.
- Ibáñez A., Blanco C., Moreryra P., Sáiz-Ruiz J. (2003), *Gender differences in pathological gambling*, «Journal of Clinical Psychiatry», 64(3): 295-301.
- Iori M. (2011), “Le abitudini di gioco degli italiani. Risultati della ricerca nazionale 2011 – CoNaGGa CNCA”, in AA.VV., *Ma a che gioco giochiamo? Il gioco d’azzardo da problema sociale e di dipendenza, a interessi economici, politici e criminali*, Edizioni A Mente Libera, Reggio Emilia.
- IPSAD®2013-2014, Italian Population Survey on Alcohol and Other Drugs, al link: [https://www.epid.ifc.cnr.it/wp-content/uploads/2016/11/images\\_downloads\\_Questionari\\_questiIPSAD2013.pdf](https://www.epid.ifc.cnr.it/wp-content/uploads/2016/11/images_downloads_Questionari_questiIPSAD2013.pdf) (ultimo accesso: dicembre 2024).
- Istituto Superiore di Sanità (2017), *La prevenzione*, <http://www.iss.it> (ultimo accesso: dicembre 2024).

- Ivone R. (2002), "L'Evidence-Based Medicine: cos'è e come si applica", in Cipolla C., Giarelli G., Altieri L. (a cura di), *Valutare la qualità in sanità. Approcci, metodologie e strumenti*, FrancoAngeli, Milano.
- Jackson A.C., Dowling N., Thomas S.A., Holt T.A. (2008), *Treatment careers in problem gambling: Factors associated with first treatment and treatment re-entry*, «Addiction research theory», 16(6): 618-632.
- Jacques C., Ladouceur R., Ferland F. (2000), *Impact of availability on gambling: a longitudinal study*, «Canadian Journal of Psychiatry», 45(9): 810-5.
- Järvinen-Tassopoulos J. (2016), *Problem gambling and drinking among Finnish women*, «Nordic Studies on Alcohol and Drugs», 33(1): 27-42.
- Jimenez-Murcia S., Stinchfield R., Fernández-Aranda F., Santamaría J.J., Penelo E., Granero R., ... & Menchón J.M. (2011), *Are online pathological gamblers different from non-online pathological gamblers on demographics, gambling problem severity, psychopathology and personality characteristics?*, «International Gambling Studies», 11(3): 325-337.
- Johannessen D.A., Overå S., Arnevik E.A. (2024), *The role of contextual factors in avenues to recover from gambling disorder: a scoping review*, «Frontiers in Psychology», 15: 1247152.
- Josso M.-Ch. (1991), *Cheminer vers soi. Lausana (Svizzera), L'Age d'Homme*.
- Kairouz S., Sowad A.S.M., Lambo L., Le Mesurier J., Nadeau J. (2023), *Mapping the conceptualization of gender in Gambling Literature: A scoping review*, «Critical Gambling Studies», 4(1): 1-11.
- Kausch O., Rugle L., Rowland D.Y. (2006), *Lifetime histories of trauma among pathological gamblers*, «The American Journal on Addictions», 15: 35-43.
- Korman L. M., Collins J., Dutton D., Dhayananthan B., LittmanSharp N., Skinner W. (2008), *Problem gambling and intimate partner violence*, «Journal of Gambling Studies», 24: 13-23.
- Korn D. (2002), *Examining gambling issues from a public health perspective*, «The Journal of Gambling Issues», 4, July 8, 2004, disponibile al sito: <http://www.camh.net/egambling/issue4/feature/index.html> (ultimo accesso: dicembre 2024).
- Korn D., Shaffer H. (2000), *Gambling expansion in Canada: An emerging public health issue*, July 8, 2004, disponibile al sito: [http://www.cpha.ca/english/policy/pstatem/gambling/pp2000\\_e.pdf](http://www.cpha.ca/english/policy/pstatem/gambling/pp2000_e.pdf) (ultimo accesso: dicembre 2024).
- Kourgiantakis T., Saint-Jacques M.-C., Tremblay J. (2013), *Problem gambling and families: A systematic review*, «Journal of Social Work Practice in the Addictions», 13(4): 353-372.
- Krishnan, M., Orford, J. (2002), *Gambling and the family from the stress-coping-support perspective*, «International Gambling Studies», 2: 61-83.
- La Barbera D., Matinella A. (2010), "Comorbidità, fattori predittivi, caratteristiche di personalità e distorsioni cognitive nei giocatori patologici", in Picone F. (a cura di), *Il gioco d'azzardo patologico*, Carocci, Roma.
- La Rosa F. (2016), *Il gioco d'azzardo in Italia. Contributi per un approccio interdisciplinare*, FrancoAngeli, Milano.
- Ladd G.T., Petry N.M. (2002), *Gender differences among pathological gamblers seeking treatment*, «Experimental and Clinical Psychopharmacology», 10(3): 302-309.

- Ladouceur R., Boisvert J.M., Pepin M., Loranger M., Dumont M. (1994), *Social cost of pathological gambling*, «Journal of Gambling Studies», 10(4): 399-409.
- Laini C. (2015), *Mi gioco la vita: profilo del giocatore d'azzardo patologico*, <http://www.psicologi-italia.it/psicologia/malattie-mentali/1516/gioco-d-azzardo.html> (ultimo accesso: dicembre 2024).
- Landuzzi C. (2017), “Essere catturati dal gioco: l’analisi dei questionari e delle interviste, in Colozzi I., Landuzzi C. (a cura di), *Se mi togliete il gioco divento matto*, FrancoAngeli, Milano.
- Landuzzi C. (2017), “Il gioco d’azzardo come fenomeno sociale”, in Colozzi I., Landuzzi C. (a cura di), *Se mi togliete il gioco divento matto*, FrancoAngeli, Milano.
- Langewisch M. (2003), “Qualitative analysis of older problem gamblers”, in Frisch G., Fraser J., Govoni R. (a cura di), *The development of the Windsor Problem Gambling Screen for older adults* (pp. 70-77), Windsor, Ontario, Canada: University of Windsor Problem Gambling Research Group.
- Lara-Huallipe M.L., Granero R., Fernández-Aranda F., Gomez-Pena M., Moragas L., del Pino-Gutierrez A., ... Jiménez-Murcia S. (2022), *Clustering treatment outcomes in women with gambling disorder*, «Journal of gambling studies», 38(4): 1469-1491.
- Lavano G., Vaveri L. (2010), “Aspetti psicosociali del gioco d’azzardo”, in Picone F. (a cura di), *Il gioco d'azzardo patologico*, Carocci, Roma.
- Lavis T.J., Harvey P.W., Battersby M.W., Smith D.P. (2015), *Problem gambling, familial violence and alcohol misuse: Exploring the triad for treatment-seekers. Violence Against Women*, «International Gambling Studies», 15(2): 273-284.
- Ledgerwood D.M., Petry N.M. (2010), *Subtyping pathological gamblers based on impulsivity, depression, and anxiety*, «Psychology of Addictive Behaviors», 24(4): 680-688.
- Lee A., Flack M., Caudwell K.M. (2024), *Excite, or Take Flight? Exploring the Relationship between Difficulties with Emotion Regulation, Outcome Expectancies, and Problem Gambling*, «Journal of Gambling Studies»: 1-13.
- Leino T., TorSheIM T., Griffiths M.D., PALLeSeN S. (2023), *The relationship between substance use disorder and gambling disorder: A nationwide longitudinal health registry study*, «Scandinavian Journal of Public Health», 51(1): 28-34.
- Lelonek-Kuleta B. (2022a), *Gambling in retirement. Perspectives of problem and non-problem female gamblers in terms of awareness of risk and consequences*, «Alcoholism and Drug Addiction/Alkoholizm i Narkomania», 35(3): 229-244.
- Lelonek-Kuleta B. (2022b), *Gambling motivation model for older women addicted and not addicted to gambling—a qualitative study*, «Aging & Mental Health», 26(3): 639-649.
- Lesieur H.R. (1984), *The chase: career of the compulsive gambler*, Schenkman Publishing Co, Cambridge.
- Lesieur H.R., Blume S.B. (1987), *The South Oaks Gambling Screen (SOGS): a new instrument for the identification of pathological gamblers*, «American Journal of Psychiatry», 144(9): 1184-8.
- Li J. (2007), *Women's ways of gambling and gender-specific research*, «Sociol Inq», 77(4): 626-36.
- Lichtner M. (2008), *Esperienze vissute e costruzione del sapere. Le storie di vita nella ricerca sociale*, FrancoAngeli, Milano.

- Livingstone C. (2005), *Desire and the consumption of danger: Electronic gaming machines and the commodification of interiority*, «Addiction Research & Theory», 13(6): 523-534.
- Lloyd J., Doll H., Hawton K., Dutton W.H., Geddes J.R., Goodwin G.M., Rogers R.D. (2010), *How psychological symptoms relate to different motivations for gambling: An online study of internet gamblers*, «Biological Psychiatry», 68(8): 733-740.
- Lombi L. (2014), “Integrazione metodologica”, in Memoli R. (a cura di), *Intersezioni fra discipline*, FrancoAngeli, Milano.
- Lorenz V.C., Shuttlesworth D.E. (1983), *The impact of pathological gambling on the spouse of the gambler*, «Journal of Community Psychology», 11: 67-76.
- Lorenz V.C., Yaffee R.A. (1986), *Pathological gambling: psychosomatic, emotional, and marital difficulties as reported by the gambler*, «Journal of Gambling Behavior», 2: 40-49.
- Lorenz V.C., Yaffee R.A. (1988), *Pathological gambling: psychosomatic, emotional and marital difficulties as reported by the spouse*, «Journal of Gambling Behavior», 4: 13-26.
- Lorenz V.C., Yaffee R.A. (1989), *Pathological gamblers and their spouses: problems in interaction*, «Journal of Gambling Behavior», 5(2): 113-126.
- Lu C., Bharmal A., Suchowersky O. (2006), *Gambling and Parkinson disease*, «Archives of neurology», 63(2): 298-298.
- Lucas I., Granero R., Fernández-Aranda F., Solé-Morata N., Demetrovics Z., Baenas I., ... & Jiménez-Murcia S. (2023), *Gambling disorder duration and cognitive behavioural therapy outcome considering gambling preference and sex*, «Journal of Psychiatric Research», 158: 341-349.
- Lucchini F. (2020), *Il gioco d'azzardo problematico*, FrancoAngeli, Milano.
- Macía L., Estévez A., Jáuregui P. (2023a), *Gambling: Exploring the role of gambling motives, attachment and addictive behaviours among adolescents and young women*, «Journal of gambling studies», 39(1): 183-201.
- Macía L., Jáuregui P., Estevez A. (2023b), *Emotional dependence as a predictor of emotional symptoms and substance abuse in individuals with gambling disorder: differential analysis by sex*, «Public Health», 223: 24-32.
- Mantovani E., Martini A., Tamburin S. (2023), *Pharmacological and non-pharmacological treatments for impulsive-compulsive behaviors in Parkinson's disease*, «The Cochrane Database of Systematic Reviews», 6.
- Marini L., Lopane G., Sermi S., Mohamed S., Sambati L., Persichella C., Contin M. (2021), “*Disturbo del controllo degli impulsi nei pazienti con malattia di Parkinson e agonisti dopaminergici: studio dei possibili fattori di rischio farmacocinetici e psicologici*”, nella sezione Poster X Congresso Nazionale Ferderserd 3, 4, 5 Novembre 2021 a Milano.
- Markham F., Doran B., Young M. (2016), *The relationship between electronic gaming machine accessibility and police-recorded domestic violence: A spatio-temporal analysis of 654 postcodes in Victoria, Australia, 2005–2014*, «Social Science & Medicine», 162: 106-114.
- Marionneau V., Järvinen-Tassopoulos J. (2022), *Treatment and help services for gambling during COVID-19: Experiences of gamblers and their concerned significant others*, «Nordic Studies on Alcohol and Drugs», 39(1): 10-24.



- Martins S.S., Tavares H., Sabbatini D., Galetti A.M., Gentil V. (2004), *Pathological gambling, gender and risk-taking behaviors*, «Addictive Behaviors», 29: 1231-1235.
- Matheson F.I., Dastoori P., Hahmann T., Woodhall-Melnik J., Guilcher S. J., Hamilton-Wright S. (2022), *Prevalence of problem gambling among women using shelter and drop-in services*, «International Journal of Mental Health and Addiction», 20(4): 2436-2447.
- Matteucci N., Vieira Lima S. (2016), “Women and happiness”, in Luigino B., Porta P.L., *Handbook of Research Methods and Applications in Happiness and Quality of Life*, Edward Elgar Publishing.
- McCarthy S., Thomas S., Randle M., Bestman A., Pitt H., ... & Cowlshaw S. (2018), *Women's gambling behaviour, product preferences, and perceptions of product harm: differences by age and gambling risk status*, «Harm Reduct J», 15(22): 1-12.
- McCarthy S., Thomas S.L., Bellringer M.E., Cassidy R. (2019), *Women and gambling-related harm: a narrative literature review and implications for research, policy, and practice*, «Harm reduction journal», 16: 1-11.
- McCarthy S., Thomas S.L., Pitt H., Bellringer M.E. (2021), *You don't really see the dangers of it at the time. Risk perceptions and behaviours of older female gamblers*, «Social Science & Medicine», 272: 113674.
- McCarthy S., Thomas S., Pitt H., Marko S., Randle M., Cowlshaw S., ... & Daube M. (2023), *Young women's engagement with gambling: A critical qualitative inquiry of risk conceptualisations and motivations to gamble*, «Health Promotion Journal of Australia», 34(1): 129-137.
- McCormack A., Shorter G.W., Griffiths M.D. (2014), *An empirical study of gender differences in online gambling*, «Journal of Gambling Studies», 30(1): 71-88.
- McGrath D.S., Barrett S.P. (2009), *The comorbidity of tobacco smoking and gambling: a review of the literature*, «Drug Alcohol Rev.», 28(6): 676-81.
- McIntyre R.S., McElroy S.L., Konarski J.Z., Soczynska J.K., Wilkins K., Kennedy S.H. (2007), *Problem gambling in bipolar disorder: results from the Canadian Community Health Survey*, «Biological Psychiatry», 61: 223-24.
- Mestre-Bach G., Granero R., Fernandez-Aranda F., Potenza M.N., Jimenez-Murcia S. (2023), *Obsessive-compulsive, harm-avoidance and persistence tendencies in patients with gambling, gaming, compulsive sexual behavior and compulsive buying-shopping disorders/concerns*, «Addictive Behaviors», 139: 107591.
- Miles M., Rothschild J., Åkesson G., Håkansson A. (2023), *Nationwide, Multioperator Self-Exclusion and Psychiatric Comorbidity in Patients with Gambling Disorder: A Retrospective Chart Review Study from a Regional Treatment Unit*, «Journal of Addiction», 2023(1): 5532259.
- Millon T., Zennaro A., Ferracuti S., Lang M., Ezio Sanavio E. (2008), “Millon Clinical Multiaxial Inventory-III manual” (2nd ed.), Giunti Editore, Firenze.
- Minichiello V., Aroni R., Timewell E., Alexander L. (1990), *In-Depth Interviewing: Researching People*, Longman Cheshire, Hong Kong.
- Ministero della Salute (2015), *Linee di azione per garantire le prestazioni di prevenzione, cura e riabilitazione rivolte alle persone affette da gioco d'azzardo patologico (GAP)*.

- Moccia A.M. (2015), *Gioco d'azzardo, Droga e riciclaggio. I mali d'Italia*, Falco Editore, Cosenza.
- Mok W., Hraba, J. (1991), "Age and gambling behaviour: A declining and shifting pattern of participation", *Journal of Gambling Studies*, 7: 313-335.
- Monson E., Villotti P., Hack B. (2023), *Trauma and gambling: A scoping review of qualitative research*, «Critical Gambling Studies», 4(1): 12-26.
- Moreira D., Dias P., Azeredo A., Rodrigues A., Leite Â. (2024), *A systematic review on intervention treatment in pathological gambling*, «International Journal of Environmental Research and Public Health», 21(3): 346.
- Morrison L., Wilson D. (2015), *A family affair: Indigenous women's gambling journey*, «International Journal of Mental Health and Addiction», 13(4): 435-446.
- Muelleman R.L., DenOtter T., Wadman M.C., Tran T.P., Anderson J. (2002), *Problem gambling in the partner of the emergency department patient as a risk factor for intimate partner violence*, «Journal of Emergency Medicine», 23: 307-312.
- Munro B., Cox-Bishop M., McVey W., Munro G., Reay V., Powell S., Sutton K. (2003), *Seniors who gamble: A Summary of the literature 2003*, July 9, 2004, disponibile al sito: [http://www.abgaminginstitute.ualberta.ca/documents/research/munro\\_seniors.pdf](http://www.abgaminginstitute.ualberta.ca/documents/research/munro_seniors.pdf) (ultimo accesso: dicembre 2024).
- Neufeld K., Burke J. (1999, Aprile), *Seniors and gambling in British Columbia: The Canadian approach*, July 8, 2004, disponibile al sito: [http://www.rgco.org/articles/Seniors\\_and\\_gambling\\_in\\_British\\_Columbia\\_the\\_Canadian\\_approach.pdf](http://www.rgco.org/articles/Seniors_and_gambling_in_British_Columbia_the_Canadian_approach.pdf) (ultimo accesso: dicembre 2024).
- Newman S.C., Thompson A.H. (2003), *A population-based study of the association between pathological gambling and attempted suicide*, «Suicide and Life-Threatening Behavior», 33: 880-887.
- Nicaso A., Lamothe L. (1995), *The Global Mafia. The New Order of Organized Crime*, Macmillan, Toronto Canada.
- O'Mullan C., Hing N., Mainey L., Nuske E., Breen H. (2021), *Understanding the determinants of gambling-related intimate partner violence: perspectives from women who gamble*, «Violence Against Women»: 10778012211051399.
- Oliviera M.P., Silveira D.X., Silva M.T. (2008), *Pathological gambling and its consequences for public health*, «Rev Saude Publica», 42(3): 542-549.
- Orford J., Templeton L., Velleman R., Copello A. (2005), *Family members of relatives with alcohol, drug and gambling problems: A set of standardized questionnaires for assessing stress, coping and strain*, «Addiction», 100: 1611-1624.
- Orford J., Wardle H., Griffiths M., Sproston K., Erens B. (2009), *The Role of Social Factors in Gambling: Evidence from the 2007 British Gambling Prevalence Survey*, University of Birmingham, Gambling Commission.
- Pagano A., Le T., Fong T., Reid R., Delucchi K., Guydish J. (2023), *Gambling, tobacco use, and health among individuals in substance use disorder treatment*, «The American Journal on Addictions», 32(6): 563-573.
- Palmer du Preez K., Thurlow R., Bellringer M. (2020), *Women in gambling studies: A poststructural analysis*, «Addiction Research & Theory», 29(4): 1-11.
- Parolari E. (2013), *Il giocatore d'azzardo*, «Tredimensioni», 10: 71-78.
- Pastwa-Wojciechowska B. (2011), *The relationship of pathological gambling to criminality behavior in a sample of Polish male offenders*, «Medical Science Monitor», 17(11): CR669-CR675.

- Pattinson J., Parke A. (2017), *The experience of high-frequency gambling behavior of older adult females in the United Kingdom: an interpretative phenomenological analysis*, «J Women Aging», 29(3): 243-53.
- Patrizi P., Bussu A. (2005), *Giocare d'azzardo. Significati sociali e ragioni soggettive*, «Psicologia & Giustizia», VI(2): 1-22.
- Pavarin R.M., Marani S., Turino E., Limonta N., Sanchini S., Colaninno M. (2012), *Stima della prevalenza di soggetti con gioco d'azzardo patologico nell'area metropolitana di Bologna e analisi del sommerso*, «Italian Journal on Addiction», 2(3-4): 98-102.
- Pavarin R.M. (2015), "Giovani, consumi problematici e dipendenze con e senza sostanze: i risultati di una ricerca multicentrica", in Pavarin R., Corbetta D. (a cura di), *Dipendenze con e senza sostanze: teoria, ricerca e modelli di intervento*, FrancoAngeli, Milano.
- Pavarin R.M. (2016), *Gioco problematico: evidenze empiriche e riflessioni per la prevenzione*, «Gioco problematico: evidenze empiriche e riflessioni per la prevenzione», 3(3): 16-40.
- Petry N.M. (2005), *Pathological gambling: etiology, comorbidity, and treatments*, American Psychological Association, Washington, DC.
- Petry N.M., Armentano C. (1999), *Prevalence, assessment, and treatment of pathological gambling: a review*, «American Psychiatric Association», 50(8): 1021-27.
- Potenza M.N. (2001), *The neurobiology of pathological gambling*, «Seminars in Clinical Neuropsychiatry», 6: 217-226.
- Potenza M.N., Steinberg M.A., McLaughlin S.D., Rounsaville B.J., O'Malley S.S. (2000), *Illegal behaviors in problem gambling: analysis of data from a gambling helpline*, «J Am Acad Psychiatry Law», 28: 389-403.
- Potenza M.N., Steinberg M.A., McLaughlin S.D., Wu R., Rounsaville B.J., O'Malley S.S. (2001), *Gender-related differences in the characteristics of problem gamblers using a gambling helpline*, «American Journal of Psychiatry», 158(9): 1500-1505.
- Potenza M.N., Xian H., Shah K., Scherrer J.F., Eisen S.A. (2005), *Shared Genetic Contributions to Pathological Gambling and Major Depression in Men*, «Arch Gen Psychiatry», 62(9): 1015-1021.
- Poto D. (a cura di) (2012), *AZZARDOPOLI. Il Paese del gioco d'azzardo. Quando il gioco si fa duro...le mafie iniziano a giocare*, Libera. Associazione, nomi e numeri contro le mafie, Roma, 9 gennaio 2012.
- Prever F., Blyker G., Brandt L. (a cura di) (2022), *Behavioral addiction in women: an international female prospective on treatment and research*, Routledge.
- Productivity Commission (1999), *Australia's gambling industries: final report*, Government Press, Canberra.
- Punch F. (2005), *Introduction to Social Research: Quantitative and Qualitative Approaches*, «Forum Qualitative Sozialforschung/Forum: Qualitative Social Research», 7(2), Art. 4, <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0114-fqs060249> (ultimo accesso: dicembre 2024).
- Raylu N., Oei T.P. (2004), *Role of culture in gambling and problem gambling*, «Clinical psychology review», 23(8): 1087-1114.

- Raylu N., Oei T.P. (2009), *Factors associated with the severity of gambling problems in a community gambling treatment agency*, «International Journal of Mental Health and Addiction», 7: 124-137.
- Regione Emilia Romagna (2016a), *Gioco d'azzardo: rischi e cura*, disponibile al sito: <http://salute.regione.emiliaromagna.it/dipendenze-patologiche/giocodazzardo> (ultimo accesso: dicembre 2024).
- Regione Emilia Romagna (2016b), *Legge Regionale 28 Ottobre 2016, n.18, Testo unico per la promozione della legalità e per la valorizzazione della cittadinanza e dell'economia responsabili*.
- Reith G., Dobbie F. (2011), *Beginning gambling: The role of social networks and environment*, «Addiction Research & Theory», 19(6): 483-493.
- Reuter P. (1983), *Disorganized Crime: The Economics of the Visible Hand*, MIT Press, Cambridge, MA.
- Rigliano P. Croce M. (2001), “Giochi d'azzardo e tossicodipendenza” in Croce M., Zerbetto R. (a cura di), *Il gioco & l'azzardo*, FrancoAngeli, Milano.
- Ronzitti S., Lutri V., Smith N., Clerici M., Bowden-Jones H. (2016), *Gender Differences in Treatment-Seeking British Pathological Gamblers*, «Journal of Behavioral Addictions», 5(2), 231-238, disponibile al sito: [https://www.salute.gov.it/portale/salute/pl\\_5.jsp?id=60&area=Disturbi\\_psichici](https://www.salute.gov.it/portale/salute/pl_5.jsp?id=60&area=Disturbi_psichici) (ultimo accesso: dicembre 2024).
- Rosa M. et al. (2013), *Pathological Gambling in Parkinson's Disease: Subthalamic Oscillations During Economics Decisions*, «Movement Disorders», 28(12): 1644-1652.
- Rosenthal R.J. (1987), “The Psychodynamics of Pathological Gambling: A Review of the Literature”, in Galski T., Charles C., *The Handbook of Pathological Gambling*, Thomas, Springfield.
- Rosenthal R.J., Lesieur H.R. (1992), *Self-reported withdrawal symptoms and pathological gambling*, «American Journal on Addictions», 1: 150-154.
- Rothman E.F., Johnson R.M., Hemenway D. (2006), *Gun possession among Massachusetts batterer intervention program enrollees*, «Evaluation Review», 30: 283-295.
- Russell A.M., Browne M., Hing N., Visintin T., Begg S., Rawat V., Rockloff M. (2022), *Stressful life events precede gambling problems, and continued gambling problems exacerbate stressful life events; A life course calendar study*, «Journal of Gambling Studies», 38(4): 1405-1430.
- Sankaranarayanan A., Ramanathan P., Mathew R., Wilding H., Castle D. (2024), *Disordered gambling among people with psychotic disorders: a systematic review*, «Schizophrenia», 10(1): 4.
- Sarti S., Triventi M. (2012), *Il gioco d'azzardo: l'iniquità di una tassa volontaria. La relazione tra posizione socio-economica e propensione al gioco*, «Stato e mercato», 96: 503-534.
- Sassen M., Kraus L., Buhringer G. (2011), *Differences in pathological gambling prevalence estimates: facts or artifacts?*, «International journal of methods in psychiatric research», 20(4): 83-99.
- Saugeres L., Thomas A., Moore S., Bates G. (2012), *Gamblers tell their stories: Life patterns of gambling*, Department of Justice.

- Savolainen I., Vuorinen I., Sirola A., Oksanen A. (2022), *Gambling and gaming during COVID-19: The role of mental health and social motives in gambling and gaming problems*, «Comprehensive Psychiatry», 117: 152331.
- Sbaragli S. (2023), *Women & gambling: A case study on their relational system aspects (family&friends and care services) and criminological aspects*, «Journal of Behavioral Addictions»: 12.
- Schluter P.J., Abbott M.W., Bellringer M.E. (2008), *Problem gambling related to intimate partner violence: Findings from the Pacific Islands families study*, «International Gambling Studies», 8: 49-61.
- Schluter P.J., Bellringer M., Abbott M. (2007), *Maternal gambling associated with families' food, shelter, and safety needs: Findings from the Pacific Islands Families Study*, «Journal of Gambling Issues», 19: 87-90.
- Schüll N.D. (2012b), *Gambled away: Video poker and self-suspension*, «Anthropology Now», 4(2): 1-13.
- Sciarrone R. (2009), *Campo teorico e generi sociologici del fenomeno mafioso*, «Rassegna italiana di sociologia», 2.
- Sciarrone R. (2011), «Mafia, relazioni e affari nell'area grigia» in AA.VV., *Alleanze nell'ombra. Mafie ed economie locali in Sicilia e nel Mezzogiorno*, Fondazione RES, Roma.
- Secondulfo D. (a cura di) (2009), *Il mondo delle medicine alternative. Immagini, percorsi, pazienti*, FrancoAngeli, Milano.
- Séguin M., Boyer R., Lesage A., McGirr A., Suissa A., Tousignant M., Turecki G. (2010), *Suicide and gambling: Psychopathology and treatment-seeking*, «Psychology of Addictive Behaviors», 24(3): 541.
- Shaffer H., LaBrie R., LaPlante D., Kidman R. (2002), *The Iowa department of public health problem gambling treatment services: Four years of evidence*, July 9, 2004, disponibile al sito: <http://www.hms.harvard.edu/doa/html/publications/iowa.pdf> (ultimo accesso: dicembre 2024).
- Sherin K.M., Sinacore J.M., Li X.Q., Zitter R.E., Shakil A. (1998), *Hits: a short domestic violence screening tool for use in a family practice setting*, «Fam Med», 30(07): 508-512.
- Sirianni G. (2012), *Il gioco pubblico dal monopolio fiscale alla regolamentazione, nella crisi dello Stato sociale*, «Diritto pubblico», 18(3): 801-836.
- Slutske W.S., Piasecki T.M., Deutsch A.R., Statham D.J., Martin N.G. (2015), *Tel-escoping and gender differences in the time course of disordered gambling: evidence from a general population sample*, «Addiction», 110(1): 144-151.
- Somma A., Krueger R.F., Markon K.E., Gialdi G., Di Leva N., Falcone E., ... Fossati A. (2023), *Are problem buying and problem gambling addictive, impulsive, or compulsive in nature? A network analysis and latent dimension analysis study in Italian community-dwelling adults*, «Psychiatry research», 321: 115100.
- Spazzapan B., Lenassi P. (2001), «Il gioco d'azzardo patologico in soggetti con abuso di alcolici», in Croce M., Zerbetto R., (a cura di), *Il gioco & l'azzardo*, FrancoAngeli, Milano.
- Stanmyre J.F., Mills D.J., Anthony W.L., Nower L. (2022), *Mindfulness Profiles Among Gamblers: Exploring Differences in Gambling Behaviors, Motivations, Cognitions, and Mental Health*, «Mindfulness», 13(4): 1-12.

- Starke Rosecrans J., Charnley McKinley J. (1951), *Minnesota multiphasic personality inventory; manual, revised*.
- Stea J.N., Hodgins D.C. (2011), *A critical review of treatment approaches for gambling disorders*, «Current Drug Abuse Review», 4(2): 67-80.
- Stuhldreher W.L., Stuhldreher T.J., Forrest Kimberly Y.-Z. (2007), *Gambling as an Emerging Health Problem on Campus*, «Journal of American College Health», 56(1): 75-88.
- Suomi A., Jackson A.C., Dowling N.A., Lavis T., Patford J., Thomas S.A., Cockman, S. (2013), *Problem gambling and family violence: Family member reports of prevalence, family impacts and family coping*, «Asian Journal of Gambling Issues and Public Health», 3: 13.
- Suomi A., Dowling N.A., Thomas S., Abbott M., Bellringer M., Battersby M., Koziol-McLain J., Lavis T., Jackson A.C. (2019), *Patterns of Family and Intimate Partner Violence in Problem Gamblers*, «J Gambl Stud», 35(2): 465-484.
- Suurvali H., Hodgins D.C., Cunningham J.A. (2010), *Motivators for resolving or seeking help for gambling problems: A review of the empirical literature*, «Journal of Gambling Studies», 26(1): 1-33.
- Svensson J. (2017), “Gambling and gender in Sweden”, in Bowden-Jones H., Prever F. (a cura di), *Gambling disorders in women: An international female perspective on treatment and research* (pp. 153-161), Routledge.
- Tavares H., Zilberman M.L., Beites F.J., Gentil V. (2001), *Gender differences in gambling progression*, «J. Gambl. Stud.», 17: 151-159.
- Tedeschi E. (2011), *Il giaguaro e la tigre. Narrazioni, interazioni, culture*, Altrimedia Edizioni, Matera.
- Thomas A.C., Sullivan G.B., Allen F.C.L. (2009), *A theoretical model of EGM problem gambling: More than a cognitive escape*, «International Journal of Mental Health and Addiction», 7(1): 97-107.
- Thompson P. (2000), *The voice of the past. Oral History (3rd ed.)*, Oxford University Press, Oxford.
- Toce-Gerstein M., Gerstein D.R., Volberg R.A. (2003), “A hierarchy of gambling disorders in the community”, «Addiction», 98: 1661-1672.
- Tulloch C., Browne M., Hing N., Rockloff M., Hilbrecht M. (2021), *How gambling harms the wellbeing of family and others: a review*, «International Gambling Studies»: 1-19.
- Turner N.E., Preston D.L., Saunders C., McAvoy S., Jain U. (2009), *The Relationship of problem gambling to criminal behaviour in a sample of Canadian male federal offenders*, «Journal of Gambling Studies», 25(2): 153-169.
- Varese F. (2012), *How Mafia Takes Advantage of Globalization. The Russian Mafia in Italy*, «British Journal of Criminology», 52(3), pp. 235-253.
- Vezzadini S. (2012), *Per una sociologia della vittima*, FrancoAngeli, Milano.
- Vezzadini S. (2014), “Giocatori, vittime e gioco d’azzardo”, in Cipolla C. (a cura di), *Le implicazioni sociali del gioco d’azzardo. Il caso dell’Emilia-Romagna*, FrancoAngeli, Milano.
- Volberg R. (2003a), *Has there been a “feminization” of gambling and problem gambling in the United States?*, «The Journal of Gambling Issues», 8, July 10, 2004, disponibile al sito: <http://www.camh.net/egambling/issue8/feature/index.html> (ultimo accesso: dicembre 2024).

- Volberg R. (2003b), "Paying the piper: gambling and problem gambling in America", in Reith G. (a cura di), *Gambling: Who wins? Who loses*, Amherst, NY: Prometheus Book.
- Volberg R. (2004), *Fifteen years of problem gambling prevalence research: What do we know? Where do we go?*, «The Journal of Gambling Issues», 10, August 4, 2004, disponibile al sito: [http://www.camh.net/egambling/issue10/ejgi\\_10\\_volberg.html](http://www.camh.net/egambling/issue10/ejgi_10_volberg.html) (ultimo accesso: dicembre 2024).
- Wang Y. S. (2018), *Addiction by design: using netnography for user experiences in female online gambling game*, «International Journal of Human-Computer Interaction», 34(8): 774-785.
- Wengraf T. (2001), *Qualitative research interviewing*, Sage, London.
- Wenzel H.G., Dahl A.A. (2009), *Female pathological gamblers-A critical review of the clinical findings*, «Int J Ment Health Ad.», 7(1): 190-202.
- Wheeler S.A., Round D.K., Wilson J.K. (2010), *The relationship between crime and electronic gaming expenditure: Evidence from Victoria, Australia*, «Journal of Quantitative Criminology», 27(3): 315-338.
- Wong I.L.K. et al. (2010), *Internet gambling: A school-based survey among Macau students*, «Social Behavior and Personality», 38: 365-372.
- Yakovenko I., Hodgins D.C. (2018), *A scoping review of co-morbidity in individuals with disordered gambling*, «International Gambling Studies», 18(1): 143-172.
- Yücel M., Whittle S., Youssef G.J., Kashyap H., Simmons J.G., Schwartz O., et al. (2005), *The influence of sex, temperament, risk-taking and mental health on the emergence of gambling: A longitudinal study of young people*, «Int Gambl Stud», 15(1): 108-23.
- Zapata M.A., Torres de G.Y., Montoya L.P. (2011), *Risk of pathological gambling associated factors and mental disorders in youth from Medellin – Colombia*, «Adicciones», 23: 17-25.
- Zavattiero C. (2010), *Lo stato bisca*, Ponte alle Grazie, Milano.
- Zilli A. (2022), "Donne che curano: il lavoro delle caregivers in Italia" in Fili V. (a cura di), *Quale sostenibilità per la longevità? Ragionando degli effetti dell'invecchiamento della popolazione sulla società, sul mercato del lavoro e sul welfare*, ADAPT University Press, Udine, pp. 121-134.

---

*Etica e Società*  
Fondazione IPSSER - diretta da I.Colozzi

---

*Ultimi volumi pubblicati:*

FIorenzo FACCHINI, CARLA LANDUZZI (a cura di), *Adolescenza e disforia di genere*.  
Aspetti giuridici, medici e socioantropologici (disponibile anche in e-book).



# Vi aspettiamo su:

**[www.francoangeli.it](http://www.francoangeli.it)**

per scaricare (gratuitamente) i cataloghi delle nostre pubblicazioni

DIVISI PER ARGOMENTI E CENTINAIA DI VOCI: PER FACILITARE  
LE VOSTRE RICERCHE.



**Management, finanza,  
marketing, operations, HR**

**Psicologia e psicoterapia:  
teorie e tecniche**

**Didattica, scienze  
della formazione**

**Economia,  
economia aziendale**

**Sociologia**

**Antropologia**

**Comunicazione e media**

**Medicina, sanità**



**Architettura, design,  
territorio**

**Informatica, ingegneria  
Scienze**

**Filosofia, letteratura,  
linguistica, storia**

**Politica, diritto**

**Psicologia, benessere,  
autoaiuto**

**Efficacia personale**

**Politiche  
e servizi sociali**



## FrancoAngeli

La passione per le conoscenze

Copyright © 2025 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835182207

# Questo LIBRO



ti è piaciuto?

**Comunicaci il tuo giudizio su:**

[www.francoangeli.it/opinione](http://www.francoangeli.it/opinione)



**VUOI RICEVERE GLI AGGIORNAMENTI  
SULLE NOSTRE NOVITÀ  
NELLE AREE CHE TI INTERESSANO?**



ISCRIVITI ALLE NOSTRE NEWSLETTER

SEGUICI SU:



**FrancoAngeli**

La passione per le conoscenze

Copyright © 2025 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy. ISBN 9788835182207

**a strong international commitment**

The **FrancoAngeli**, **FrancoAngeli Journals** and **FrancoAngeli Series** websites now offer a completely dual language interface, in Italian and English.

*Ensuring international visibility and discoverability for our authors is of crucial importance to us.*



# “Appena vinco smetto!”

Da tempo la Fondazione IPSSER ha avviato approfondimenti e ricerche sulle tematiche relative al gioco d'azzardo.

La ricerca, confluita nel volume “*Se mi togliete il gioco divento matto*” di Ivo Colozzi, Carla Landuzzi e Daria Panebianco (FrancoAngeli 2017), aveva già evidenziato, tra l'altro, una propensione al gioco d'azzardo, ancora sotto traccia e sfuggente alle rilevazioni dei dati, da parte delle donne. Tale propensione presenta, nelle donne, caratteristiche non totalmente equiparabili e sovrapponibili ai percorsi degli uomini. Da tale ipotesi si è avviato lo studio e la raccolta di esperienze confluite nel presente volume.

Oltre all'approccio biomedico con cui, in linea di massima, viene analizzato il fenomeno del gioco d'azzardo, è opportuno prendere in considerazione la dimensione sociale delle giocatrici, come pure il ruolo decisivo delle reti sociali e la dominanza dei fattori sociali come condizionanti la propensione all'azzardo delle donne.

La riduzione della prospettiva sociologica può portare a indebolire l'identificazione dei fattori sociali in grado di favorire il benessere delle donne e proteggerle dai comportamenti di dipendenza. Diversità di genere che non riguarda solo la frequenza al gioco, ma anche la tipicità dell'approccio e, forse, anche, può risentire gli echi delle istanze di emancipazione femminile.

La prima parte presenta una rassegna dei quadri teorici e delle ricerche sociologiche sul gioco d'azzardo al femminile. La seconda, basata su interviste semi-strutturate somministrate a giocatrici di Bologna e Provincia, propone un profilo delle stesse e l'analisi delle loro “carriere di gioco”.

La terza parte analizza le risposte al problema del gioco d'azzardo al femminile offerte sul territorio bolognese dai servizi pubblici e dalle organizzazioni non profit.

Nella parte conclusiva, il volume presenta una analisi dal punto di vista etico delle “complicate” relazioni tra Stato e gioco d'azzardo.

**Ivo Colozzi**, già professore ordinario di Sociologia Generale, è attualmente professore Alma Mater dell'Università degli studi di Bologna. Tra i suoi lavori più recenti segnaliamo: “The methodological Rules of the Critical realist Relational Sociology: same examples”, in E. Halas (ed.), *Methodology of Reational Sociology, Approaches and Analyses*, Palgrave MacMillan, Cham 2023, pp. 147-170.

**Carla Landuzzi**, già docente dell'Università degli studi di Bologna, è direttore della Fondazione IPSSER. Svolge studi e ricerche sulle tematiche relative al gioco d'azzardo e sulle ricadute sociali e comportamentali della Technology Addiction, come pure sulle problematiche relative all'inclusione sociale delle persone fragili.

**Sara Sbaragli** è assegnista di ricerca in sociologia (Horizon Europe) presso il Dipartimento di Ingegneria Civile Edile e Ambientale dell'Università di Napoli Federico II, Ph.D. e progettista sociale.