

## Gioco d'azzardo lecito ad Arezzo: interviste agli esercenti di esercizi con slot machines e lotto

*Legal gambling in Arezzo: interviews with dealers who offer slot machines and lotto facilities in their stores.*

FIRENZO RANIERI<sup>1</sup>, CHIARA BONICOLINI<sup>2</sup>, VALENTINA COCCI<sup>3</sup>, DONATELLA FRULLANO<sup>4</sup>, GIULIA MENCARONI<sup>5</sup>, MARTINA SANGALLI<sup>6</sup>, PAOLO E. DIMAURO<sup>7</sup>

<sup>1</sup> Psicologo dirigente Az USL 8 Arezzo. Resp. Ce.Do.S.T.Ar., Via Fonte Veneziana 17, 52100 Arezzo, tel. 0575-255947, fax 0575-255945, e mail: cedostar@cedostar.it

<sup>2</sup> Psicologa tirocinante

<sup>3</sup> Psicologa dirigente Az USL 8 Arezzo. Resp. Gruppo GAND SerT Arezzo

<sup>4</sup> Assistente Sociale Az USL 8. Componente del Gruppo GAND SerT Arezzo

<sup>5</sup> Assistente Sociale tirocinante

<sup>6</sup> Educatore Professionale Az USL 8. Componente del Gruppo GAND SerT Arezzo

<sup>7</sup> Direttore Dipartimento Dipendenze Az. USL 8 Arezzo

### Riassunto

In questo lavoro viene presentata la ricerca-azione effettuata tra gli esercenti del Comune di Arezzo in possesso di slot machine e gioco del lotto nel proprio locale. La ricerca aveva tre obiettivi: a) mappare la distribuzione dei locali di giochi leciti nel Comune di Arezzo; b) raccogliere informazioni dagli esercenti per costruire un primo identikit del giocatore abituale e del giocatore assiduo; c) sensibilizzare verso il gioco d'azzardo patologico e portare a conoscenza degli esercenti di uno spazio di cura istituito dalla Asl 8 di Arezzo per affrontare il fenomeno. Strumento dell'indagine è un'intervista strutturata somministrata *face-to-face* ai gestori. La ricerca, promossa dal Gruppo di Lavoro Interistituzionale G.A.N.D. in collaborazione con il Cedostar (Centro Documentazione e Ricerca del Ser.T. di Arezzo), ha preso in esame gli esercizi aretini nel periodo compreso tra gennaio e maggio 2006. Nell'articolo vengono presentati i principali risultati dell'indagine.

Parole chiave: Gioco d'azzardo, Mappatura, Gestori di giochi leciti, Giocatore abituale, Giocatore assiduo.

### Abstract

*This paper presents the research study conducted among the dealers of the municipal district of Arezzo who offer slot machines and lotto facilities in their stores. The research had three main objectives: a) mapping the distribution of the stores that offer legal gambling in the municipal district of Arezzo; b) gathering data from the dealers in order to draw a preliminary profile of regular gamblers and assiduous gamblers c); raising awareness of pathological gambling and getting the dealers acquainted with the existence of a centre for the treatment of this disorder, established by the Arezzo Local Health Unit Asl 8. The study was undertaken by means of a face-to-face structured interview performed with the dealers. The research, carried out by the inter-institutional team G.A.N.D. with the collaboration of Cedostar (Documentation and Research Centre of the Public Service for Drug Dependence of Arezzo) surveyed Arezzo shops from January to May 2006. The paper sums up the main results of the study.*

Keywords: Gambling, Mapping, Owners of legal gambling facilities, Regular gambler, Assiduous gambler, Responsible gambling.

## Introduzione

Nell'ultimo decennio, i Servizi per le tossicodipendenze si sono trovati ad affrontare nuove domande di cura rispetto alle cosiddette dipendenze senza sostanze o dipendenze comportamentali come il gioco d'azzardo, lo shopping compulsivo, la dipendenza da internet, la dipendenza sessuale e quella da lavoro. La sfida dei Servizi Sanitari è consistita nell'elaborare nuove risposte che vedono la centralità degli interventi di rete sia nella risposta terapeutica che nei progetti di prevenzione e di ricerca. Il gioco d'azzardo, infatti, seppur riconosciuto come dipendenza patologica già dal 1994 da una fonte autorevole come il DSM IV (il Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders inserisce il *pathologic gambling* nella categoria dei Disturbi del Controllo degli Impulsi non Altrove classificati definendolo un comportamento persistente, ricorrente e maladattivo che compromette le attività personali, familiari o lavorative), rimane un fenomeno in bilico tra la interpretazione moralistica e quella sanitaria. Questo fatto è fonte di non poche contraddizioni e facilita atteggiamenti molto diversi nella popolazione e tra le stesse autorità pubbliche e sanitarie. L'esempio più eclatante è rappresentato dalle campagne promozionali dei giochi d'azzardo legalizzati. Queste campagne contribuiscono ad aumentare la confusione veicolando messaggi confusivi come quello che il gioco legale sia automaticamente anche sicuro, dando per certo che la legalità di un gioco sia elemento sufficiente per proteggere e la salute del giocatore e l'eventualità di futuri problemi di indebitamento (Guerreschi, 2000). In realtà in Italia, come afferma il rapporto Eurispes Italia del 2007 nella scheda dedicata al gioco d'azzardo: "... il giro di affari legato a questo mercato è uno dei più fiorenti al mondo e non sembra destinato a scomparire: i dati del 2005 e del 2006 relativi all'andamento della raccolta derivante da giochi e scommesse mostrano che nel complesso vi è

stato un incremento del 12,6% della raccolta di tutti i giochi e scommesse" (Eurispes, 2007). Questa informazione è confermata dalla attività della Guardia di Finanza, che anno dopo anno è costretta ad aumentare la propria attività di vigilanza. I videogiochi sequestrati sono passati da 7.342 nel 2004 a 7.587 nel 2005 a ben 13.809 nel 2006 (Rapporto annuale Guardia di Finanza 2006). Il fenomeno del gioco d'azzardo patologico è ancora poco conosciuto, e sempre più frequentemente si sente l'esigenza di intraprendere indagini in grado di fornire dati utili per la comprensione a livello nazionale e locale. Per tali indagini, una delle figure chiave è l'esercente, colui che gestisce locali in cui è possibile giocare a giochi leciti: egli diviene un osservatorio importante sia per la conoscenza del fenomeno nel territorio sia per l'eventuale identificazione precoce del problema, fattore fondamentale per interventi preventivi o di contenimento della patologia. Per questo motivo negli ultimi anni alcuni gruppi di ricercatori in Italia hanno condotto indagini centrate sulla figura dell'esercente. Nel 2004 Daniela Capitanucci e altri membri della Associazione AND - Azzardo e Nuove Dipendenze hanno condotto una ricerca sulla percezione dei clienti giocatori da parte degli esercenti della città di Varese (Capitanucci et al., 2007); l'Associazione di Volontariato "Il Gabbiano" di Casalmaggiore (Cremona) ha condotto una articolata indagine sul gioco d'azzardo nel Distretto in cui opera che ha previsto, oltre alla mappatura del territorio e l'osservazione diretta dell'afflusso di giocatori e delle modalità di gioco, anche interviste agli esercenti (Associazione di Volontariato Il Gabbiano, 2007). In entrambi i casi questa metodologia ha dato la possibilità di raccogliere dati e informazioni di sicuro interesse.

## Gioco e gioco problematico ad Arezzo

Sebbene sia molto difficile definire il fe-

nomeno, confrontando dati provenienti da fonti diverse è possibile cominciare a abbozzare una immagine di cosa è il gioco d'azzardo ad Arezzo, in particolare quello problematico. In questa provincia la Guardia di Finanza conduce una attività di monitoraggio continua. I controlli su videogiochi sono stati 147 di cui 37 con esito irregolare nel 2004, 184 nel 2005 di cui 72 con esito irregolare, 97 da gennaio a settembre 2006 di cui 64 con esito irregolare. Nel 2004 sono stati sequestrati 9 apparecchi, 30 nel 2005, 17 da gennaio a settembre 2006. Tra gennaio 2005 e settembre 2006 sono state complessivamente denunciate 22 persone. Il sistema di frode più comunemente rilevato è la manomissione dell'apparecchio che consente di ridurre drasticamente i dati relativi alle giocate comunicati all'Erario. Tali manipolazioni non sono artigianali, ma prodotto dell'attività di grosse organizzazioni criminali che immettono sul mercato macchine illegali (Piro, 2006).

Altro aspetto del fenomeno è l'attività clinica e di prevenzione psico - sociale. Il Dipartimento delle Dipendenze di Arezzo, partendo dalle considerazioni che vedono il gioco d'azzardo come problema di salute pubblica con un impatto sulla qualità della vita non solo del giocatore e della sua famiglia ma anche della comunità più in generale, (Volberg, 1994; Korn & Shaffer, 1999; Croce & Capitanucci, 2003; Korn et al., 2003; Capitanucci, 2004), ha proposto un modello di intervento con più livelli di integrazione: in ambito organizzativo integrazione tra un approccio clinico (apertura di uno spazio di cura per le nuove dipendenze all'interno del Ser.T. di Arezzo) e un approccio di rete al problema con la creazione di un Gruppo di Lavoro interistituzionale che coinvolge Az. USL, Enti Locali, Associazioni di Volontariato, Commercianti e Guardia di Finanza; in ambito clinico, integrazione tra figure e interventi multiprofessionali (psicologici, so-

ciali e sanitari); in ambito psicoterapico, integrazione tra setting individuale, familiare e di gruppo e tra modello intrapsichico e modello relazionale; in ambito preventivo, integrazione tra i diversi soggetti della comunità locale per una condivisione di informazioni, esperienze e strategie. Tutto questo ha portato a costruire ad Arezzo una cornice organizzativa per la clinica del gambling patologico nel 2004 (l'attività in tale settore era già stata avviata nel 2001) e alla formazione di un Gruppo di lavoro interistituzionale (Cocci & Dimauro, 2006; Cocci et al., 2007). Ad Arezzo tra il 2002 e i primi quattro mesi del 2007 ci sono stati complessivamente 51 contatti con 39 prese in carico da parte della equipe clinica (Cocci, 2007). Per quanto riguarda il lavoro di rete, il Dipartimento delle Dipendenze nel gennaio del 2005 si è fatto promotore della costituzione di un Gruppo di Lavoro interistituzionale per il Gioco d'Azzardo e le Nuove Dipendenze (GdL G.A.N.D.) che ha al suo interno rappresentanti di varie realtà territoriali<sup>1</sup> e si propone i seguenti obiettivi: favorire il confronto tra i vari soggetti coinvolti, promuovere lo studio e la prevenzione del fenomeno, sensibilizzare la comunità locale. Nel settembre 2005 il Gruppo di Lavoro Interistituzionale G.A.N.D. in collaborazione con il Cedostar (Centro Documentazione del SerT. di Arezzo) ha promosso una ricerca-azione tra gli esercenti del Comune di Arezzo allo scopo di mappare la distribuzione dei locali in possesso di giochi leciti nel Comune di Arezzo e raccogliere informazioni dagli esercenti che permettesse di costruire una sorta di primo identikit del giocatore abituale e del giocatore assiduo. La ricerca aveva anche l'obiettivo di avviare una prima sensibilizzazione verso il gioco d'azzardo patologico, e di porre a conoscenza degli esercenti dei servizi istituito dalla Az. USL per affrontare il fenomeno. In questo articolo vengono presentati i principali risultati emersi dalla indagine.

## La ricerca: obiettivi, materiali e metodo

### Obiettivi

La ricerca si è proposta di indagare la realtà aretina relativamente alla diffusione del gioco d'azzardo lecito. Più specificatamente gli obiettivi sono stati tre: a) mappare gli esercizi di giochi leciti nel Comune di Arezzo; b) ricavare un profilo del giocatore frequentatore degli esercizi suddetti sulla base delle interviste agli esercenti; c) avviare un'opera di sensibilizzazione tra gli esercenti sulle conseguenze del gioco d'azzardo patologico e di informazione circa i servizi della Az USL. Per raggiungere tale risultato i ricercatori hanno ritenuto che lo strumento più idoneo fossero interviste strutturate ad esercenti basate su un questionario appositamente costruito.

### Materiali e metodo

Delimitazione dell'ambito spazio-temporale: l'indagine è stata effettuata con gli esercenti del Comune di Arezzo che possiedono apparecchi di intrattenimento e gioco del lotto nel proprio locale. Sono stati presi in esame gli esercizi aretini in possesso di slot machine e gioco del lotto nel proprio locale nel periodo compreso tra gennaio e maggio 2006 e si è cercato di intervistare tutti gli esercenti. Per la totale realizzazione del progetto di ricerca epidemiologica è stato impiegato circa un anno.

Il campione: I dati riguardanti gli esercenti aretini che risultavano in possesso di autorizzazione per l'utilizzo di apparecchi di intrattenimento sono stati ricercati tramite contatti diretti, indicazione degli Enti partecipanti al GdL G.A.N.D. e grazie alla collaborazione dell'Ufficio Commercio del Comune di Arezzo; tali dati sono stati elaborati, producendo un elenco complessivo. Prima dell'inizio della ricerca, tutti gli esercenti sono stati contattati con una lettera redatta

congiuntamente da Confesercenti, Associazione Commercianti e ASL allegata al notiziario delle associazioni. Nel testo era data notizia della istituzione del GdL G.A.N.D., spiegata la finalità della ricerca e chiesta la collaborazione dell'imprenditore. Sebbene si fosse ipotizzato di intervistare tutti gli esercenti in elenco, questo non è stato possibile per motivi diversi così sintetizzabili: su 195 esercenti, 78 non sono stati intervistati; di questi 20 perché i titolari hanno rifiutato l'intervista, 58 per altri motivi, in particolare perché l'esercizio aveva rimosso slot machine e/o gioco del lotto, o perché, semplicemente l'esercizio inserito in elenco aveva in realtà cessato l'attività.

Il questionario: la ricerca è stata svolta tramite un questionario strutturato (standard) diviso in quattro sezioni che raccoglieva informazioni sulle caratteristiche del locale e sui suoi frequentatori; sui comportamenti di "giocatori abituali" di slot machine e lotto; sulle opinioni degli esercenti rispetto al gioco assiduo e sui comportamenti di "giocatori assidui". Il questionario era completato da commenti volontari e da due domande relative alle informazioni possedute dagli intervistati circa i servizi Asl per il gambling patologico. Nella fase iniziale della ricerca è stata creata la prima bozza dello strumento, suddividendo il questionario in tre parti: la prima riguardante le informazioni generali circa l'esercizio, la seconda inerente alle slot machine e, infine, la terza riguardante il gioco del lotto. Nella fase successiva della ricerca il questionario è stato informatizzato, correggendo la bozza originale e aggiungendo le parti inerenti i giocatori assidui e le domande conclusive. Tutte le interviste sono state raccolte da tre intervistatori, distribuite per circoscrizione, che avevano partecipato ad un breve corso di formazione e che si sono attenute a criteri predefiniti per la compilazione del questionario.

Studio di fattibilità: per valutare la fattibilità è stato disegnato uno studio pilota per valutare l'importanza degli items scelti e la

facilità nell'ottenere le risposte dagli intervistati. Durante una delle riunioni del GdL G.A.N.D. il questionario è stato sottoposto a tutti i partecipanti, chiedendo di esprimere il proprio parere riguardo alla comprensibilità di ogni item, tramite una valutazione numerica (5=molto importante, 1=poco importante). Il punteggio medio è stato di 4,7. Tutti i presenti hanno collaborato a migliorare e rendere più completo e comprensibile il questionario agli esercenti, creando la quarta stesura. La somministrazione è stata ripetuta con dieci esercenti di locali situati nel Valdarno aretino con esito sostanzialmente analogo.

**Studio di riproducibilità:** per valutare la riproducibilità, in particolare per stimare l'effetto intervistatore, è stata misurata la concordanza delle risposte dello stesso soggetto a due diversi intervistatori. Come misura della riproducibilità è stato utilizzato il test Kappa di Kohen. Il test è stato effettuato sull'intero questionario. Dieci esercenti scelti tra gestori di locali del Casentino e il Valdarno (valli limitrofe ad Arezzo) sono stati intervistati in successione da due ricercatori. Il test è risultato positivo per tutte le variabili.

## Risultati

### *La mappatura*

Il Comune di Arezzo<sup>2</sup> è stato in grado di fornire un primo elenco di esercizi del proprio territorio che possiedono giochi elettronici a disposizione dei clienti. Sebbene questo elenco non differenzi tra videogiochi e slot machine, ha permesso una prima analisi relativa alla distribuzione sul territorio comunale. Ad Arezzo al 2006 erano censiti 195 locali con giochi, mediamente uno ogni 507 abitanti. I giochi erano in tutto 646, in media 1 ogni 148 residenti. Analizzando la distribuzione per circoscrizioni non si rilevano differenze significative, seb-

bene si può notare che una circoscrizione (Fiorentina) ha un tasso di macchine per popolazione più elevato. Non sono state trovate evidenze statistiche che spieghino questo dato, sebbene si sia potuto notare come il tasso di macchine presenti sul territorio aumenti dove è presente una percentuale maggiore di giovani (fascia età 20 - 34).

Gli intervistatori hanno verificato una realtà sul territorio significativamente diversa da quella rilevabile dai dati comunali. Una prima informazione è stata la dinamicità del settore: alcuni esercizi non erano più attivi, altri avevano preferito rinunciare alle macchine. Su 195 locali, 58 (pari al 29,7%) risultavano chiusi o senza macchine. Allo stesso tempo, a ricerca ormai avviata, sono stati rilevati nuovi esercizi non in elenco che tuttavia si è preferito non inserire nel campione. Il tipo di esercizi (si fa riferimento solo ai locali i cui esercenti hanno deciso di partecipare alla indagine, 87 in tutto) è il seguente: 59 bar (67,8%), 26 tabacchi (29,9%), 1 circolo, 1 altro. Tutti i locali, tranne uno (apertura ore 14.30), aprono di mattina, con orari che variano tra le 4.30 e le 9.00. Il 62% degli esercizi concentra l'orario di apertura tra le 6.00 e le 7.00 del mattino. Il 59,8% dei locali chiude tra le 19,30 e le 20.00, mentre il 27,6% chiude a mezzanotte. Tra questi due gruppi ce n'è un terzo, composto da 11 locali, con orari differenziati tra le 21.00 e le 23.30. La tipologia dei giochi rilevata è stata la seguente: in 73 locali slot machine (83,9% del totale, con 148 slot machine, in media 2 per locale), in 35 lotto (40,2%), in 12 gioco delle carte. Presenti altre tipologie di giochi (gratta e vinci, biliardo, lotterie ecc.). In diversi esercizi (21, pari al 24,1% del campione) coesistono slot machine e lotto. Come ci si poteva aspettare, il gioco del lotto prevale nei tabacchi (è presente in tutti i 26 esercizi presi in considerazione, il 74,3% dei locali con lotto), mentre tutti i 59 bar hanno slot machine (nei bar presi in considerazione sono presenti l'80,8% delle macchine rileva-

te). Tra i frequentatori degli esercizi prevalgono gli aretini o comunque gli italiani. In solo 4 esercizi prevalgono frequentatori provenienti dall'estero (4,6% degli esercizi). In generale i giocatori provenienti dall'estero sono per la maggior parte originari dell'Est europeo.

### *L'intervista*

Dei 107 esercenti contattati, 20 (pari al 18,7%) hanno rifiutato l'intervista. I restanti 87 hanno costituito il campione a cui si riferiscono i dati di questa ricerca. Tra gli intervistati vi sono 76 proprietari dell'esercizio (87,4%) e 8 dipendenti (9,2%). In tre casi il dato non è stato rilevato (3,4%). L'intervista è stata suddivisa in quattro aree e ha indagato sui seguenti argomenti: dati sull'esercizio, sui giochi e sui suoi frequentatori (informazioni poi utilizzate per la mappatura e presentate nel paragrafo precedente); caratteristiche dei giocatori che frequentano l'esercizio (slot machine e lotto); caratteristiche generali dei "giocatori assidui" secondo il punto di vista dell'esercente e frequentanti l'esercizio del gestore intervistato; conoscenza degli esercenti dei servizi Asl.

#### *A) Esercizi con slot - machine: i giocatori abituali*

Secondo gli esercenti intervistati, nei loro locali prevalgono nettamente i giocatori di sesso maschile, che sono la maggioranza in 66 locali su 87 (75,9%). In 6 locali maschi e femmine sono all'incirca equivalenti (6,9%), in nessun locale le giocatrici sono più numerose degli uomini. Prevalgono i giocatori adulti (i più numerosi in 59 locali, pari al 67,8%), solo in un locale sono più numerosi gli anziani. I locali dove prevalgono gli adulti sono gli stessi dove troviamo una presenza femminile pari a quella degli uomini, mentre nei locali prevalentemente frequentati da giovani le ragazze sono una minoranza. In 60 locali (69%) non vi è un

giorno con maggior affluenza, e si gioca tutti i giorni allo stesso modo. In 7 locali (8%) il sabato i giocatori aumentano. Il momento preferito per il gioco è il pomeriggio nel 57,5% dei locali (50 in tutto), ma non mancano i locali in cui si gioca prevalentemente di mattina (sono 10) o nel dopocena (anche questi 10). Si gioca prevalentemente il pomeriggio (71,4%) o la sera (28,6%); nei locali in cui il sabato aumentano i giocatori, non di mattina. I giovani tendono a giocare prevalentemente nel pomeriggio e nel dopocena, e sono più numerosi il sabato; gli adulti si distribuiscono in tutte le fasce orarie e non sembrano avere un giorno particolarmente privilegiato. I giocatori di slot machine sono prevalentemente aretini (58,6%) o comunque italiani (10,3%); gli stranieri prevalgono in 9 locali (10,3%). In 36 locali (41,4%) la durata del gioco per singolo giocatore non supera i 15 minuti; in un terzo dei locali invece (29, pari al 33,3%) i giocatori rimangono nella maggior parte dei casi alla macchina dai 15 ai 60 minuti. In 6 locali (6,9%) troviamo una prevalenza di giocatori assidui che giocano di solito più di un'ora. Questi locali sono frequentati prevalentemente da adulti aretini o italiani, per un terzo assiduamente nel dopocena, e sorprendentemente, in due locali, da donne in pari numero rispetto agli uomini.

È stato chiesto ai gestori se avevano notato una associazione tra l'assunzione di bevande alcoliche e il momento del gioco. Per 31 esercenti (35,6%) questo non capita mai, per 34 (39,1%) capita qualche volta, per 7 gestori (8%) bere alcolici e giocare è frequente. Non sembra comunque ci sia una correlazione statisticamente significativa tra durata delle giocate e assunzione di alcolici tra i frequentatori dei locali presi in considerazione nella ricerca.

#### *B) Esercizi lotto: i giocatori abituali*

Secondo gli esercenti intervistati, in molti casi (21 locali pari al 24,1% del campione, ma anche al 60% dei locali in cui si gio-

ca al lotto) la frequenza nei loro locali di maschi e femmine è all'incirca equivalente; prevalgono altrimenti i giocatori di sesso femminile, la maggioranza in 11 locali su 35 (12,6%, 31,4% dei locali in cui si gioca al lotto). Solo in 3 locali gli uomini sono più numerosi delle donne. I giocatori adulti sono di gran lunga i maggiori frequentatori di questi esercizi, in 3 locali troviamo una prevalenza di anziani, mai quella di giovani. Non sembra vi sia una giornata privilegiata per il gioco, fatta eccezione in 8 locali per il sabato (9,2% dei locali, 22,8% di quelli in cui si gioca solo a lotto). Il momento preferito per il gioco è il pomeriggio in 27 locali su 35, in alcuni locali si gioca prevalentemente di mattina (sono 8) ma nessun locale si affolla nel dopocena per il gioco del lotto. I giocatori sono quasi esclusivamente aretini o italiani, in nessun locale vi è una presenza significativa di giocatori stranieri di lotto, anche se sono occasionalmente presenti. Per quanto riguarda il numero di giocate effettuate settimanalmente, possiamo dividere i 34 esercizi (manca la risposta di un esercente a questo item) in cui si gioca a lotto in tre gruppi. In un primo gruppo (13 esercizi, 38,2% dei locali con il lotto) i giocatori si limitano a un paio di giocate per settimana. In un secondo gruppo, leggermente più numeroso (17 esercizi, 50% dei locali con il lotto) le giocate settimanali sono più frequenti, mediamente 3 o 4 per settimana. Un ultimo piccolo gruppo, (4 locali pari all'11,8% dei locali in cui si gioca al lotto) infine è frequentato prevalentemente da giocatori assidui, che giocano 5 e più volte alla settimana. Le puntate oscillano mediamente tra gli 11 e i 50 Euro settimanali, ma in 2 dei locali con giocatori assidui superano di solito queste cifre.

Una nota a parte meritano i minorenni. Mentre nessun gestore di locale con slot machine dichiara che ci sono minorenni che giocano (si tratta di un comportamento vietato per legge), due locali con gioco del lotto affermano di avere minorenni tra i giocatori.

### C) *Giocatori assidui*

Sono state rivolte diverse domande ai gestori tese a indagare la presenza o meno negli esercizi di giocatori assidui o problematici. In primo luogo si è indagato con due item sul il punto di vista dei gestori di locali. Su 87 esercenti, 63, pari al 72,4%, hanno risposto SI all'item: "Ritenete che il gioco possa diventare un problema per la persona, ad es. qualcosa di cui non si può fare a meno?". Tra chi ritiene che il gioco possa diventare un problema, la maggioranza (36 esercenti, pari al 57,1%) ritiene che la caratteristica principale dei giocatori con problemi è quella di non riuscire a smettere di giocare, di non poterne fare a meno; 12 esercenti (19%) ritengono invece che questo tipo di giocatore giochi per soldi, per risolvere un problema finanziario, 8 esercenti (12,7%) che giochino in modo problematico perché è un piacere, 7 (11,1%) per sfuggire ai pensieri quotidiani o per distogliersi dai pensieri. Entrando nello specifico della esperienza lavorativa, sono state poste delle domande tese a valutare eventuali difficoltà avute da esercenti con giocatori assidui. 30 esercenti su 87 (34,5%) hanno ricevuto richieste di prestito di denaro per continuare a giocare, 8 di essi (9,2% del campione totale) frequentemente. Ancora, 40 esercenti su 87 (46%) hanno fatto presente a loro clienti che stavano esagerando con il gioco. A 14 di loro (16,1%) è capitato spesso. I clienti giocatori hanno creato problemi a 28 esercenti su 87 (32,2%), ma solo a 2 è capitato spesso. Infine, 18 esercenti, pari al 20,7% affermano di essere venuti a conoscenza di loro clienti che hanno avuto problemi legati al gioco. È interessante notare che in questi quattro item non vi è differenza significativa tra i gestori di locali con slot machine e quelli con il lotto.

L'insieme delle risposte date permette di affermare che i gestori hanno ben presente l'esistenza di un'area problematica legata al gioco, per cui è stato chiesto ai 18 esercenti che hanno risposto affermativamente alla

domanda "È a conoscenza di clienti che hanno o hanno avuto problemi legati al gioco" di provare a definirne le caratteristiche. I giocatori assidui per metà di questi esercenti sono maschi, per altri 7 (38,9%) sono di entrambi i sessi, e per 2 sono femmine. Per l'88,9% di questi esercenti si tratta di giocatori adulti, mai di anziani, solo per 2 gestori si tratta di giovani. Quasi sempre i giocatori problematici sono aretini o italiani, tranne per 2 esercenti (11,1%) che hanno riferito di essere a conoscenza di clienti di nazionalità straniera con problemi legati al gioco. I giocatori problematici pare giocare indifferentemente durante l'intera settimana (55,6%), o altrimenti privilegiano il sabato (22,2%) e il martedì (11,1%). Per il 66,7% degli esercenti essi giocano prevalentemente il pomeriggio o, curiosamente, più di mattina (16,7%) che nel dopocena (5,6%).

È stato chiesto quali fossero i problemi di cui si era a conoscenza di questi giocatori (possibili più risposte). Nel 70,6% dei casi si tratta di problemi economici, che si combinano frequentemente con problemi familiari (23,5% di soggetti con entrambi i tipi di problemi). I problemi di relazione (con la famiglia o con il partner) in ogni caso, per quanto possono sapere gli esercenti, sono frequenti (indicati da 7 esercenti, il 41,1% del sottogruppo). Scarso rilievo hanno altri tipi di problemi, come quelli con la Giustizia o di lavoro/scuola. Nessun esercente riferisce di problemi con gli amici dovuti al gioco.

#### *D) Servizi per il gambling patologico*

Due ultime domande sono state utilizzate per chiedere se gli esercenti fossero a conoscenza dei Servizi della Az USL per i giocatori problematici e per indagare circa un eventuale interesse a ricevere informazioni sull'argomento. 44 esercenti, pari al 50,6% del campione, hanno risposto che non sapevano dell'esistenza di Servizi della Az USL locale per gambler patologici. Il 60,9% (53

esercenti) hanno dichiarato di non essere interessati a maggiori informazioni sull'argomento.

### **Conclusioni**

Dall'analisi dei risultati è possibile concludere quanto segue:

- un risultato degno di approfondimento, seppur in assenza di significatività statistica, è la relazione nel territorio aretino tra maggior densità dei giochi e maggior presenza di popolazione giovane (età 20-34). Il dato è clinicamente rilevante e per certi aspetti "inquietante" visto che l'età media di insorgenza del gioco patologico si colloca per i maschi in età adolescenziale (un po' più tardivamente nelle femmine) e che uno dei fattori, riconosciuti in letteratura, facilitanti il passaggio dal gioco sociale al gioco problematico è proprio la maggior diffusione e accessibilità ai giochi;

- per quanto riguarda l'individuazione del profilo del giocatore abituale e di quello assiduo, i gestori si sono mostrati un buon "osservatorio" fornendo stime in linea con l'esperienza clinica e, più in generale, con la letteratura. Secondo la percezione dei gestori, il giocatore abituale di slot risulta prevalentemente maschio, adulto o meno spesso giovane e la durata della sua giocata non supera i 15 minuti; il giocatore abituale di lotto è prevalentemente donna, adulta o meno spesso anziana, gioca mediamente 3 o 4 volte a settimana. Nel territorio aretino è confermata anche la presenza di giocatori "assidui" il cui profilo è maschio, adulto, aretino o comunque italiano e a causa del gioco ha già sviluppato problemi familiari, relazionali ed economici tanto da ricevere il consiglio di limitare il gioco da parte dello stesso esercente a cui, peraltro, chiede prestiti di denaro per poter giocare. È facile supporre che i costi sociali e sanitari del gioco eccessivo interesseranno nei prossimi anni tutta la comunità locale;

- se la maggior parte dei gestori si sono mostrati consapevoli che il gioco d'azzardo possa per alcuni soggetti trasformarsi in un comportamento problematico di cui "non si può fare a meno", nel nostro campione sembrano emergere due diversi modi di intendere il ruolo di esercente di giochi leciti: il primo, più focalizzato sul ruolo di gestore in senso stretto, non sembra interessato a considerare altri aspetti della relazione con la clientela se non l'offerta di un prodotto commerciale; il secondo, invece, forse più consapevole degli elementi di criticità presenti in un'attività commerciale come quella dell'offerta di giochi leciti, sembra interpretare il proprio ruolo in senso più ampio mostrando sensibilità e attenzione alla clientela e alle implicazioni della propria attività e interesse a conoscere meglio i segnali di allarme di un legame con il gioco che, per alcuni clienti, potrebbe diventare problematico.

In conclusione, la ricerca sollecita delle riflessioni sul piano sia delle azioni di prevenzione primaria e secondaria sia di sensibilizzazione dell'intera comunità locale.

In un'ottica preventiva, si tratta di interrogarsi su quali interventi potrebbero risultare più efficaci per intercettare i giocatori in quella "zona grigia" (Lavanco, 2007) dove ci sono i prodromi di un comportamento patologico ma non c'è ancora la "crisi" che porta a chiedere aiuto ad un Servizio. In questo contesto, diventa evidentemente una risorsa importante il gestore (risorsa che manca per esempio nel gioco *on line*) che, oltre a confermarsi una fonte attendibile di informazioni per conoscere il fenomeno del gioco nel territorio, ha la possibilità di osservare e monitorare il gioco dei suoi clienti nel percorso che può andare dalla fase sociale a quella di costruzione della dipendenza e, quindi, all'identificazione precoce del problema e al possibile invio. Da qui l'utilità di proseguire con i gestori con azioni di collaborazione che possano articolarsi in percorsi differenziati: da un singolo in-

contro pubblico di restituzione dei risultati della ricerca all'offerta di materiale informativo da tenere nel locale ad uso e consumo dei clienti fino a brevi percorsi formativi rivolti ai gestori finalizzati al riconoscimento dei segnali precoci di disagio legati al gioco eccessivo.

In un'ottica di salute pubblica, la ricerca ci conferma anche la bontà di una clinica *integrata* alla rete territoriale. Pensare, infatti, di contrastare il gioco d'azzardo soltanto con interventi clinici vorrebbe dire avere a che fare soltanto con l'area patologica, quando ormai il gioco ha fatto danni davvero importanti. Il consolidamento della rete territoriale, che coinvolge diversi soggetti istituzionali del territorio, è invece garanzia di un approccio integrato e complesso al gioco d'azzardo e alle diverse problematiche ad esso correlate. Da qui l'importanza di progettare azioni di sensibilizzazione anche su altre figure-chiave della rete (MMG, parroci, associazioni sportive, ecc.): in continuità con quanto fatto con i gestori, in futuro si potrebbe pensare di mappare altri "nodi" della potenziale rete inviante per il miglioramento dei canali di invio e la sensibilizzazione di tutta la comunità locale sui rischi della dipendenza da gioco che si sviluppa in un'area particolare che sta tra il bisogno sano di giocare presente fin da bambini e la necessità di fuga dalla realtà verso un mondo illusorio.

## Note

<sup>1</sup> I membri del GdL G.A.N.D. sono i seguenti: Ser.T. Zona Aretina e Sezione di Epidemiologia e di Educazione alla Salute dell'Azienda Usl 8 di Arezzo, Servizio Sociale del Comune di Arezzo, Assessorato alle Politiche Sociali e Giovanili della Provincia di Arezzo, Caritas Diocesana di Arezzo-Cortona-Sansepolcro, Misericordia di Arezzo in qualità di Fondazione Antiusura, Guardia di Finanza Provinciale, Associazioni dei Commercianti. A breve l'inserimento del Difensore Civico del Comune.

<sup>2</sup> Arezzo è città capoluogo di provincia collocata nella parte meridionale della Regione Toscana. I suoi abitanti (dati anno 2006) sono complessivamente 95.853, con 48.834 femmine (52%) e 46.019 maschi (48%). Tra i residenti vi sono 7.354 stranieri (7,7%), le rappresentanze più numerose sono quelle rumena (27,2% degli stranieri), albanese (12,7%), del Bangladesh (12,2%). La distribuzione per fasce d'età è la seguente: 15.722 (16,4%) sono i residenti compresi tra 0 e 19 anni (gli adolescenti tra i 15 e i 19 anni sono 4140 pari al 4,3%); 17.605 residenti (18,4%) sono compresi tra i 20 e i 34 anni, 35.005 (36,5%) sono i residenti tra i 35 e i 59 anni, infine 27.521 persone (28,7%) sono i residenti che hanno una età da 60 anni in su. La città è suddivisa in 6 circoscrizioni, ma la maggioranza della popolazione si concentra nelle circoscrizioni cittadine (Fiorentina, Giotto, Saione: 73.333 residenti pari al 76,5%) mentre le circoscrizioni che inglobano le frazioni limitrofe (Giovi, Palazzo del Pero, Rigutino) raccolgono 22.520 residenti, pari al 23,5% della popolazione.

## Bibliografia

- 1) Associazione di Volontariato Il Gabbiano (2007). Progetto di prevenzione all'uso di sostanze e comportamenti a rischio: Progetto IN.contro - Ricerca sul gioco d'azzardo. [www.cedostar.it/documenti/ricerca\\_casalmaggiore\\_esercenti\\_giochi\\_legali\\_gambling.pdf](http://www.cedostar.it/documenti/ricerca_casalmaggiore_esercenti_giochi_legali_gambling.pdf).
- 2) Capitanucci D. (2004). Gioco d'azzardo e salute pubblica. Prospettive Sociali e Sanitarie, n. 7/2004, 4-9.
- 3) Capitanucci D., Smaniotto R., Biganzoli A., Rizzi E., Romito J., Crespi M.G. & Gobbo M (2007). A qualitative investigation into gambling points in Varese (Italy). The owners perceptions about their gambling clients. Articolo in corso di pubblicazione.
- 4) Cocci V. (2007). La presa in carico in carico del giocatore e della sua famiglia: l'esperienza del SerT zona aretina della Asl 8 di Arezzo. Relazione tenuta al Corso Regionale sul Gioco d'Azzardo tenutosi ad Arezzo nel maggio 2007. [http://www.cedostar.it/documenti/presa\\_in\\_carico\\_giocatore\\_corso\\_gambling\\_maggio\\_2007\\_cocci.pdf](http://www.cedostar.it/documenti/presa_in_carico_giocatore_corso_gambling_maggio_2007_cocci.pdf).
- 5) Cocci V., Benci S., Biagianni C., Cucinelli M. L., Frullano D., Marioli A. M., Sangalli M., Dimauro P. E. (2007). Le nuove dipendenze e la salute pubblica - L'Ambulatorio per il gioco d'azzardo del Dipartimento delle Dipendenze della A-Usl 8 di Arezzo dopo due anni di attività. Il Cesalpino, anno 6 n 16, aprile 2007, 44 - 48.
- 6) Cocci V. & Dimauro P. E. (2006). Il gioco d'azzardo patologico e le nuove dipendenze: il modello organizzativo del Dipartimento delle Dipendenze di Arezzo. Una prospettiva di salute pubblica. Personalità/Dipendenze, vol.11, fasc. I, marzo 2006.
- 7) Croce M. & Capitanucci D. (2003). Il gioco d'azzardo patologico. In La criminalità nella Martesana- Rapporto 2003. Gioco d'azzardo e territorio. Torino: Edizioni Gruppo Abele
- 8) Eurispes (2007). Rapporto Italia 2007 - Percorsi di ricerca nella società grave. <http://www.eurispes.it/>.
- 9) Guardia di Finanza (2007). Rapporto annuale Guardia di Finanza 2006. Periodico annuale di informazione tecnico-professionale della Guardia di Finanza. Anno VII - n° 1/2007
- 10) Guerreschi C. (2000). Giocati dal gioco - Quando il divertimento diventa una malattia: il gioco d'azzardo patologico. Roma: Edizioni San Paolo.
- 11) Korn D., Gibbins R. & Azmier J. (2003). Framing Public Policy Toward a Public Health Paradigm for Gambling. Journal of Gambling Studies. 2003 Summer; 19(2):235-56.
- 12) Korn D. & Shaffer H.J. (1999). Gambling and the Health of the Public: Adopting a Public Health Perspective. Journal of Gambling Studies. 1999 Winter; 15(4):289-365.
- 13) Lavanco G. (2007). Il gioco d'azzardo patologico: inquadramento generale. Relazione tenuta al Corso Regionale sul Gioco d'Azzardo tenutosi ad Arezzo nel maggio 2007. [http://www.cedostar.it/documenti/lavanco\\_inquadramento\\_generale\\_gioco\\_azzardo\\_corso\\_arezzo\\_2007.pdf](http://www.cedostar.it/documenti/lavanco_inquadramento_generale_gioco_azzardo_corso_arezzo_2007.pdf).
- 14) Piro U. (2006). Relazione in materia di gioco d'azzardo. Arezzo: documento del Nucleo Polizia Tributaria della Guardia di Finanza di Arezzo.
- 15) Volberg R.A. (1994). The Prevalence and Demographics of Pathological Gamblers: Implications for Public Health. American Journal of Public Health. 1994 Feb; 84(2):237-41.