

YEAR BOOK 2016

Rischi da Giocare



COORDINAMENTO NAZIONALE
COMUNITÀ DI ACCOGLIENZA

YEAR BOOK 2016

Rischi da Giocare



COORDINAMENTO NAZIONALE
COMUNITÀ DI ACCOGLIENZA

A cura di

Nadia Angelucci e Riccardo Poli



Rischi da giocare è un progetto finanziato dal Ministero del lavoro e politiche sociali con i fondi della legge 383/2000 Art. 12, c. 3 lett. f) anno finanziario 2014

CC BY 2016 Comunità Edizioni, Roma

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dai principi della licenza Creative Commons.

È possibile distribuire, modificare, creare opere derivate da questo originale, anche a scopi commerciali, a condizione che venga riconosciuta la paternità dell'opera all'autore.

Finito di Stampare presso Tipografia Menegazzo, Guamo (Lu), Giugno 2016

Impaginazione e grafica: ArtEventBook Comunicazione

INDICE

Presentazione	5
Introduzione	7
Capitolo 1	
Giochi, giocatori e industria del gioco. Un cambiamento radicale	11
Capitolo 2	
Giochi d'azzardo: differenze, cifre e rischi specifici	17
Capitolo 3	
I dati sul gioco d'azzardo in Italia	26
Capitolo 4	
Uno sguardo alla letteratura scientifica dedicata al gioco d'azzardo	45
Capitolo 5	
La legislazione europea	55
Capitolo 6	
Regioni e gioco d'azzardo: le leggi e i loro contenuti	69
Capitolo 7	
Interventi di prevenzione e cura del gioco d'azzardo nel CNCA. Una mappatura	78
Capitolo 8	
Esperienze innovative nel campo della prevenzione nei gruppi del CNCA	106
Capitolo 9	
Visioni d'azzardo. I film e i video come strumenti strategici per interventi formativi e informativi sull'azzardo	142
Capitolo 10	
Il ruolo della valutazione nei progetti di prevenzione del Gioco d'Azzardo Patologico	152

ALLEGATI	159
Il gioco d'azzardo in Europa: percorso politico e principali documenti dell'Unione Europea	160
Principali ONG e network europei impegnati in azioni di contrasto al gioco d'azzardo problematico e patologico	199
Riepilogo delle norme regionali vigenti al 1 aprile 2016	212
Rassegna bibliografica	213
Visioni d'azzardo. Una filmografia di base	218
Vademecum. Giocatori d'azzardo patologici e servizi bancari	261
Campagna "Mettiamoci in gioco"	277
Elenco Gruppi CNCA	279

PRESENTAZIONE

Don Armando Zappolini¹

Con oltre 80 miliardi di euro di fatturato annuo il gioco d'azzardo ha avuto, negli ultimi anni, uno sviluppo smisurato e pericoloso nel nostro paese. Sotto i nostri occhi questo fenomeno si è moltiplicato in maniera pervasiva declinandosi in molti modi differenti che hanno letteralmente inondato il mercato - slot machine, videolottery, scommesse, lotterie - allargando a dismisura la platea dei giocatori, coinvolgendo settori della popolazione tra i più fragili. L'uso della pubblicità ha incrementato questo fenomeno coinvolgendo fasce di popolazione sempre più ampie e giovani, accrescendo così il numero di giocatori patologici o ad alto rischio di dipendenza e aumentando quindi i costi sanitari, sociali, relazionali e legali del gioco d'azzardo. Le inchieste della Magistratura, di cui abbiamo ormai notizia quasi quotidianamente, hanno messo in evidenza come questo fenomeno sia sempre più oggetto di interesse delle infiltrazioni delle grandi organizzazioni criminali e che esiste un legame molto stretto tra il gioco d'azzardo e l'usura. D'altra parte esistono delle lobby che operano pressioni molto forti sulla politica e i proventi provenienti dalla tassazione del gioco rappresentano una tentazione per i vari governi che si sono succeduti.

Il nostro Coordinamento, che vive e lavora sui territori, si è trovato a dover fronteggiare una situazione di nuove dipendenze, con numeri sempre crescenti di richieste, dovendo allo stesso tempo analizzare e riflettere su un fenomeno e dare risposte adeguate alle tante domande di aiuto che arrivavano. Il CNCA già dal 2012 ha dato vita, insieme ad altre organizzazioni, alla Campagna nazionale contro i rischi del gioco d'azzardo "Metiamoci in gioco", con l'obiettivo di porre un freno, da parte dello Stato, al modello di "liberalizzazione controllata" del gioco d'azzardo in Italia e di chiedere una moratoria rispetto all'immissione di nuovi giochi. L'esperienza ci ha fatto comprendere quanto sia indispensabile restituire un potere decisionale alle comunità locali su questi temi e, proprio in ragione della pericolosità di questo fenomeno, come sia opportuno introdurre specifici divieti alla pubblicità del gioco d'az-

1 Presidente CNCA – Coordinamento Nazionale Comunità di Accoglienza.

zardo e inserire il gioco d'azzardo patologico all'interno dei Livelli Essenziali di Assistenza previsti per i servizi sanitari. Il lavoro svolto negli ultimi quattro anni dalla Campagna, oltre a raggiungere alcuni dei risultati auspicati, ci ha ispirato nell'impostazione di questo progetto e ci ha avvicinato ancora di più a chi è rimasto vittima dell'azzardo e ai nostri operatori che si confrontano giornalmente con queste problematiche.

L'incontro quotidiano con persone che soffrono di ludopatia, i percorsi di riabilitazione che abbiamo accompagnato e la soddisfazione di aver assistito alla rinascita di molti sono la prima motivazione del nostro lavoro; a partire da queste esperienze abbiamo deciso di costruire la proposta progettuale di "Rischi da giocare", perché esperienze così dolorose non si ripetano più o perché si sappia intervenire prima per non doverlo fare dopo.

Così nasce "Rischi da giocare", un progetto finanziato dal Ministero del lavoro e politiche sociali, a valere sui fondi della legge 383/2000, che ha promosso un'indagine nazionale sul gioco d'azzardo problematico e le strategie di prevenzione attivate a livello locale dai gruppi associati alle Federazioni regionali del CNCA.

Il frutto di questo lavoro, realizzato insieme ad esperti del settore, viene presentato in questo volume e vuole offrire dentro e fuori dalla nostra Federazione, strumenti utili ed efficaci ad affrontare questa nuova emergenza sociale. Siamo partiti dai dati e dalla legislazione fino ad arrivare a raccontare le nostre esperienze nel campo della prevenzione del gioco d'azzardo, proponendo anche strumenti innovativi d'intervento e raccomandazioni per gli operatori e per chi si occupa di progettazione.

Con questo lavoro speriamo di essere riusciti, almeno in parte, a colmare un vuoto conoscitivo culturale che è alla base di questo fenomeno.

INTRODUZIONE

Riccardo De Facci¹

Il CNCA nasce nei primi anni '80 da un'istanza di risposta forte e condivisa di gruppi di cittadini, religiosi e laici, associazioni e cooperative impegnati a contrastare una diffusione "epidemica" nelle periferie urbane della tossicodipendenza da eroina. Erano gli anni in cui si stimavano in Italia almeno 300.000 tossicodipendenti da eroina, con almeno 1.000 morti ogni anno per overdose.

La società italiana era estremamente divisa sul giudizio e sui modelli d'intervento da seguire per fronteggiare questi fenomeni. Si ondeggiava tra un approccio sanzionatorio e moralizzante del criminale/tossicodipendente/spacciatore, da punire e obbligare a curarsi, ad un approccio più salvifico/sanitario del malato, da curare in contesti specifici.

Nei modelli di presa in carico e cura verso le dipendenze quindi si era portati a posizionarsi tra due fronti, anche ideologicamente in conflitto tra loro; tra la "tolleranza zero a qualsiasi droga e consumo", per cui qualsiasi azione era valida di fronte al mostro droga (non pochi furono i casi di coercizione, violenza e ricovero coatto per tossicodipendenti in strutture rigide e a controllo durissimo), e un tentativo di ascolto e accoglienza con approcci terapeutici professionalmente gestiti (soprattutto nelle comunità di cui il CNCA è la maggior espressione) che fecero nascere centinaia di strutture, nelle quali un lavoro pedagogico relazionale diventava percorso di reinserimento e cura da una difficile dipendenza da eroina.

Questi approcci antagonisti di società e di risposta alla tossicodipendenza hanno poi trovato nel DPR 309/90 la sua espressione diretta con un dibattito ideologico mai risolto.

Il fenomeno del gioco d'azzardo esploso negli ultimi anni nella sua drammaticità ed i problemi ad esso connessi, dalla possibile dipendenza e/o alla gestione dei temi delle crisi familiari, dei rischi connessi di indebitamento, usura e coinvolgimento della criminalità, ci ha fatto ripiombare in questa estremizzazione degli approcci, tra totale cancellazione di tutti gli strumenti,

¹ Vicepresidente del Cnca, con delega alle dipendenze.

le opportunità e le possibilità di gioco d'azzardo (No slot e divieto di qualsiasi gioco) ad approcci più centrati sulla possibilità di educazione al “gioco responsabile” ed alla regolazione dei tempi, dei luoghi e delle modalità di accesso ai giochi, nonché della presa in carico di chi questa capacità la perde. Una Federazione così ampia e diffusa come la nostra, ed ancor più per la sua vicinanza ai territori ed ai fenomeni delle dipendenze, non poteva quindi non occuparsi di questo tema e non poteva farlo senza schierarsi per un approccio bilanciato, volto alla promozione di saperi, competenze e, ove necessario, cure specialistiche.

Certo diventava difficile mantenere l'orientamento a noi più caro come CNCA, cioè quello del lavorare su più livelli rispetto a fenomeni complessi, in una logica di promozione di responsabilità e saperi diffusi:

- a. per costruire leggi più restrittive e contenere la diffusione dei giochi;
- b. per incrementare le competenze dei territori e dei gestori delle sale scommesse;
- c. per far crescere responsabilità specifiche nei confronti delle fasce più deboli (giovani, donne ed anziani);
- d. per costruire percorsi specifici di prevenzione e cura, consapevoli di quanto questo tema presenti criticità e complessità non facilmente risolvibili.

Nello specifico sottolineiamo la difficoltà di un lavoro sul tema “gioco responsabile” che apre riflessioni e problemi difficilmente risolvibili tra Stato biscazziere e fragilità personali, tra diffusione capillare delle opportunità di gioco e pressione sociale, tra ingenti risorse investite in pubblicità e attrattività insita nel gioco.

Il lavoro che qui presentiamo vuole essere una prima presa di posizione del Cnca per aprire confronti, riflessioni e prospettive future verso fenomeni difficili e diversificati (dal Gratta e Vinci, alle *Slot*, dal *Videopoker* alle *Video-lottery*, dal Lotto alla schedina, ecc.) sapendo che proprio in questi giorni lo Stato italiano riconosce nei Livelli Essenziali di Assistenza (LEA) un diritto alla cura pubblica anche per le varie forme di dipendenza da gioco d'azzardo e di cui molti dei nostri gruppi si occuperanno.

Questa pubblicazione nasce dal progetto “Rischi da giocare”, finanziato al CNCA dal Ministero del lavoro e politiche sociali a valere sui fondi della legge 383/2000 anno finanziario 2014, che ha preso avvio nel settembre 2015 con una durata di 12 mesi.

Il progetto ha avuto come finalità il contrasto del gioco d'azzardo e si è proposto di diminuire il numero di persone esposte al rischio di sviluppare

comportamenti problematici e patologici. Per questo ci si è dati l'obiettivo di accrescere e diffondere la cultura della prevenzione e della promozione della salute, attraverso un mix di strategie (comunicative e di sensibilizzazione, d'intervento psicosociale e di sviluppo di comunità) articolate su base territoriale nelle Federazioni regionali del CNCA.

Lo Year Book che qui presentiamo (il quarto dopo l'edizione del 2012 pubblicata per il trentennale, quello sulle Reti di famiglie del 2014, quello sull'Agricoltura sociale del 2015) contiene una serie di materiali, elaborati da esperti e con la partecipazione del CNR (Consiglio Nazionale delle Ricerche), frutto di un'indagine nazionale sul gioco d'azzardo. Il volume, che ha appunto come suo fulcro centrale una ricerca sui gruppi del CNCA, presenta dei contributi ad ampio raggio che articolano un ragionamento complessivo sul fenomeno in questione fornendo dati, informazioni, materiali e strumenti in grado di supportare interventi di prevenzione e implementazione di progetti in questo settore.

Il primo capitolo è un excursus culturale sulle trasformazioni che hanno interessato il gioco d'azzardo negli ultimi 25 anni mentre il secondo offre al lettore un utile spaccato dei differenti giochi disponibili sul mercato mettendo in evidenza le differenze, le cifre e i rischi specifici. Segue poi un capitolo dedicato ai dati statistici nazionali che ci offre un quadro generale del fenomeno nel nostro paese, della sua diffusione nella popolazione e in particolare tra i giovani (con una fotografia puntuale dei tempi, dei luoghi e dei tipi di gioco più diffusi tra gli studenti di 15-19 anni), delle differenze a livello regionale, della relazione tra dati epidemiologici e presenza di interventi da parte di associati al CNCA.

Il capitolo sulla letteratura scientifica dedicata al gioco d'azzardo analizza gli studi e le ricerche in materia di prevenzione del gioco d'azzardo riportando quelli che ne monitorano i cambiamenti, le tendenze e le evoluzioni, le caratteristiche dei giocatori e i fattori di rischio associati allo sviluppo di comportamenti problematici e alle conseguenze che ne derivano.

Seguono poi i capitoli dedicati alla legislazione europea, nazionale e regionale italiana, in cui viene analizzato come il fenomeno è affrontato dai differenti Stati Membri e in complesso da Parlamento e Commissione europea; nel leggere la situazione a livello nazionale italiano si sono esaminate nel dettaglio le leggi regionali e i differenti approcci normativi al fenomeno.

Il capitolo 7 è tutto centrato sulla ricerca condotta sui 40 gruppi del CNCA che hanno dichiarato di operare nell'ambito del gioco d'azzardo. La ricerca è stata focalizzata sugli interventi e i servizi proposti, sulla tipologia di utenza, sulla esperienza professionale degli operatori così come sulla strategia di

prevenzione e sulle fonti di finanziamento.

Il capitolo successivo mostra concretamente otto esperienze di lavoro del CNCA in questo ambito.

Il Capitolo 9 analizza e aiuta a riflettere su materiale audiovisivo come film e video e li propone come strumenti strategici per interventi formativi e informativi sull'azzardo.

Il volume si conclude con un'analisi del ruolo della valutazione nei progetti di prevenzione del Gioco d'Azzardo Patologico.

Tra gli Allegati troviamo materiale consistente dedicato ad approfondimenti, tabelle, strumenti di lavoro e una ricca ed utile rassegna bibliografica sui principali studi in questo campo.

Tutto il lavoro è stato realizzato con passione e competenza dagli autori, che approfitto per ringraziare, con la speranza che possa divenire uno strumento utile per chi voglia approfondire questa tema e accompagnarci in questa nuova sfida che stiamo affrontando.

CAPITOLO 1

GIOCHI, GIOCATORI E INDUSTRIA DEL GIOCO.

UN CAMBIAMENTO RADICALE

a cura di Mauro Croce¹

Cambiano i giochi

È il 1999. Appare per la prima volta la voce “gioco d’azzardo” nello *Year Book* 1998/99 del CNCA (Coordinamento Nazionale Comunità di Accoglienza). Una scelta lungimirante si direbbe oggi, ma allora certamente coraggiosa se non addirittura bizzarra. Altri erano i temi che interessavano, che preoccupavano. Altre le emergenze. Parlare di gioco d’azzardo rischiava di risultare un esercizio tra lo snobistico e l’effimero. Eppure erano sempre più evidenti i primi “effetti collaterali” della nuova “linea italiana” nei confronti del gioco d’azzardo che proprio negli anni ‘90 ha trovato il suo punto di svolta. Punto di svolta che innescherà una radicale trasformazione. Certo, anche prima era possibile scommettere legalmente, acquistare un biglietto della lotteria, passare una serata al casinò. Ma era un evento confinato in luoghi e tempi specifici e circoscritti. Nel legislatore, infatti, era presente la consapevolezza e la preoccupazione per i problemi di ordine e salute pubblica che potevano derivare dal gioco d’azzardo e centrale era l’attenzione a contenerne gli sviluppi. Preoccupazione che sarà presto archiviata di fronte all’*eldorado* dato dalla facile prospettiva di trovare nell’aumento e nella capillarizzazione dell’offerta di gioco la possibilità di rimpinguare le casse dell’erario. La storia successiva è nota. Uno *tsunami* ininterrotto e crescente di possibilità, tentazioni, offerte, modalità diversificate per luoghi, per fasce sociali. Una moltiplicazione delle possibilità di incontro con il gioco che, come era intuitivamente comprensibile e dimostrato da numerosi studi, non solo porterà, come auspicato da parte dell’imprenditoria del gioco d’azzardo, all’aumento dei clienti ma anche all’aumento di casi di problematicità e di dipendenza con costi sociali ed individuali crescenti. Un grande *business* per il privato e - fatta salva la quota dell’erario che sostanzialmente non rappre-

¹ Psicologo, psicoterapeuta e criminologo, socio fondatore di Alea, lavora alla ASL VCO, insegna alla SUPSI di Lugano.

senterà un aumento proporzionale al volume di gioco - un grande costo per le comunità locali, la sanità, le famiglie, l'economia, i servizi. Un'offerta di gioco che sostanzialmente agirà su tre assi: attrattività dei giochi in relazione a target diversi (giovani, anziani, donne), accessibilità degli stessi (ampliando i luoghi e le possibilità di incontro), addittività. I giochi infatti, similmente alle sostanze, non solo possono presentare caratteristiche diverse tra loro, ma anche essere diversamente appetibili da parte dei soggetti in ordine all'età, agli interessi, alla classe sociale, al genere, alla presenza di aree problematiche, e presentare caratteristiche diverse di rischio in grado di favorire o meno lo sviluppo o meno di compulsività².

Tabella 1. Giocare IERI e OGGI

IERI	OGGI
Sociali: si giocava con altri ed il gioco rispondeva anche a bisogni di socializzazione. Il gioco spesso era a “somma zero”: ovvero il denaro perso da un giocatore era guadagnato da un altro.	Solitari: i giochi postmoderni si caratterizzano per essere esercitati da una persona contro un’organizzazione, una macchina, uno schermo, un algoritmo
Alta soglia di accesso: era necessaria una predeterminazione del soggetto al partecipare a determinati giochi ed era richiesto di superare determinate soglie (simboliche, psicologiche, fisiche).	Bassa soglia di accesso: è possibile incontrare il gioco in luoghi diversi e non deputati al gioco. Le nuove tecnologie inoltre (pc, smartphone, tv intereattiva etc) offrono la possibilità di giocare da casa propria, dal posto di lavoro etc.
Rituale: il giocare faceva parte di un rito collettivo e spesso era limitato e circoscritto a determinate occasioni (es. la tombola a Natale, la Lotteria di Capodanno, etc.)	Consumo: il gioco perde il suo valore e il suo rituale e viene ‘consumato’ in occasioni diverse autonomamente ‘scelte’ dal soggetto o proposte dal ‘mercato’.
Lentezza: molti giochi d’azzardo avevano la caratteristica di essere lenti.	Velocità: la maggior parte dei nuovi giochi è molto veloce e non permette momenti di pausa.

2 Meyer G, Fiebig M, Häfeli J e Mörsen C (2011). *Development of an assessment tool to evaluate the risk potential of different gambling types*. International Gambling Studies.Vol. 11, No. 2, p. 228.

Sospensione: il gioco era disciplinato nei luoghi e negli orari. Spesso prevedeva anche momenti di sospensione.	Continuità: con determinati giochi (es. <i>internet</i>) è possibile giocare ininterrottamente ed a qualsiasi ora.
Complessità: molti giochi d'azzardo presentavano elementi di complessità e di <i>Agon</i>	Semplicità: i giochi moderni sono sempre più semplici e caratterizzati dalla prevalenza dell' <i>Alea</i> .
Contestualizzazione: i giochi (si pensi a molti giochi di carte) erano legati a tradizioni del territorio e le regole venivano spesso tramandate tra generazioni.	Globalizzazione: i giochi sono sempre più uguali e sono appiattite le differenze locali e culturali. È possibile trovare giochi simili in contesti sociali, linguistici e politici tra loro estremamente diversi.
Riscossione non immediata: la riscossione della vincita talvolta richiedeva tempo interrompendo eventuale compulsività	Riscossione immediata: la riscossione è immediata e talvolta virtuale. Ciò favorisce la possibilità di continuare a giocare e di dimenticare la 'dimensione' del denaro.
Manualità: la variabile umana nel toccare gli elementi del gioco era centrale. Si pensi allo smazzare le carte, al lanciare i dadi, al sorteggiare.	Tecnologia: si gioca contro una macchina, un sito. L'attività fisica spesso corrisponde e si limita al 'cliccare'.
Visibilità: era necessario, ad esempio, registrarsi per entrare in determinati Casinò.	Invisibilità: il giocatore è sempre più anonimo (es. nel gioco <i>online</i> non visibile alla collettività ed ai controlli).

Cambiano i giocatori

La realtà che si presenta oggi poco ha a che fare con la stereotipata rappresentazione che vede il gioco quale fenomeno circoscritto in ambiti ben precisi, abitati da "viziosi, avventurosi, scellerati e decadenti". Soggetti lontani dalle esistenze e dalle preoccupazioni problemi delle persone comuni. È invece una realtà per molti aspetti molto più "normale". Sempre più il gioco interessa, attrae e coinvolge strati della popolazione più svantaggiata finendo per essere un amplificatore di situazioni di disagio, solitudine, sofferenza, povertà. E la spirale del gioco porta a percepire la vita "normale" come sempre più problematica e svalutante. Richiama i debiti, le incomprensioni della famiglia, il lavoro che si trascura, i problemi che si rimandano e che si amplificano. Il senso di colpa e di fallimento vengono negati, razionalizzati o

giustificati dal pensiero di potersi rifare e poterne uscire “da vincitore” come se fosse una sorta di riscatto ed i fallimenti, le perdite, la caduta di dignità trovano una giustificazione nel periodo sfortunato. Ma non ci troviamo più di fronte agli eroi tragici, descritti da tanta letteratura, che cercano nel gioco l'eccitazione, la sfida, l'esibizione, la prova della loro abilità o forse il senso della loro presenza in questo mondo. Dostojevski non abita più qui. Non abita negli algoritmi delle *Videolottery*. Ora potrebbe trovare solo ripetizioni ipnotiche dove tutto diventa emozione/possibilità/ripetizione/presente (Gottshalk, 2009). Potrebbe trovare giochi che portano alla perdita di ogni legame con l'esterno - con il reale, con il proprio sé - producendo un effetto di disorientamento, perdita del senso del tempo e della realtà. Tutto per rendere persone più vulnerabili e disinibite al consumo ed alla celebrazione eterna del presente: del tutto possibile. Uno studio di Wood e Griffiths (2007) evidenzia come, per la maggior parte dei giocatori intervistati, il gioco svolgesse una funzione di fuga dalla realtà o da emozioni negative attraverso una modificazione “dell'umore o dello stato di coscienza”; e come il giocare servisse loro per “riempire un vuoto”, all'interno di un circolo vizioso del quale si dichiarano consapevoli. Fermare il tempo, accelerare al massimo o silenziare le emozioni sembrano essere i principali effetti richiesti. Una forma di autismo provvisorio, di dissociazione. Lo stesso denaro - centrale nella mitologia del giocatore e di chi li ha descritti - non sembra più essere il fine ed il movente quanto il mezzo per entrare in una dimensione di dissociazione dal mondo e forse anche da sé: dai propri bisogni, dai propri incubi, dai propri traumi. Il mezzo che consente di “restare in gioco”. Chi bene conosce la letteratura sul gioco d'azzardo potrà facilmente ricordare come già Bergler avesse intuito negli anni 50 come il giocatore non giocasse per vincere (Bergler, 1957). Bergler tuttavia interpretava, in una chiave psicoanalitica, il bisogno masochistico di perdere quale effetto di un inconscio bisogno punizione. I “nuovi giocatori”, quelli che incontriamo al bar dietro l'angolo, quelli chiusi in una sala giochi o captati dal proprio schermo del *computer*, quelli che si presentano ai servizi appaiono invece abitati da altri bisogni, da altre paure.

L'industria del gioco

Ma come spiegare da parte dell'industria del gioco la propria estraneità ai crescenti fenomeni di patologia, ai costi sociali, alle sofferenze familiari? Come incrementare i propri fatturati aumentando la propria platea di clienti ed allo stesso tempo dimostrare che lo sviluppo di problematicità sia

indipendente dall'offerta, dalla disponibilità, dalla tipologia di giochi? Si tratterà di dimostrare che esiste una patologia, un gene, una disregolazione, una specificità cui certi soggetti sarebbero affetti ed altri no. Si tratterà di promuovere e sostenere studi, "studiosi", pubblicazioni, convegni che lo dimostrino. Ecco allora come l'industria del gioco investa, come evidenza Scott Vrecko in un articolo pubblicato da "Economy and Society", verso tipi di ricerca che dimostrino come le conseguenze negative connesse al gioco non siano in relazione con problematiche di tipo sociale, con la caduta dei legami sociali, con il senso di fragilità, con l'offerta di gioco, quanto con variabili neurobiologiche. Sappiamo che la prevalenza e l'incidenza dei celiaci in una determinata comunità sono indipendenti dal numero di panettieri i quali, a quanto ci è dato sapere, non sponsorizzano ricerche al fine di dimostrare la loro estraneità alla diffusione della patologia. Possiamo dire altrettanto per l'industria dell'azzardo? Si veda in proposito la notizia riferita dalla agenzia *Jamma* il 16 luglio 2008 che riporta le tesi dell'associazione *ASTRO* a seguito dei risultati di una ricerca dell'università di Harvard: "la dipendenza non è causata dalla pratica del giocare". È chiaro! Il fatto che vi siano eroinomani non è in relazione con l'uso di eroina. Tuttavia il modello prevalente di ricerca appare sempre più centrato sulle caratteristiche individuali e possibilmente sugli aspetti neurobiologici. Basti osservare come, dall'analisi di 13 anni di pubblicazioni del *Journal of Gambling Studies* (Svizzera 97) su 204 articoli esaminati ben 155 (76%) rispondessero ai criteri di Conrad P. Schneider (1980): postulato causale di ordine organico, genetico, neurologico, psicologico e/o biologico. Solo 49 (su 204) erano gli studi che non sposavano il modello medico: 15 trattavano i fattori demografici ed epidemiologici, 17 gli aspetti politici, 10 agli aspetti sociologici del fenomeno e solo 7 le conseguenze sociali ed economiche. È quindi evidente come la ricerca, l'interpretazione, lo stanziamento di fondi, la rappresentazione sociale del *gambler*, il tipo di risposta sociale al fenomeno e terapeutica agli individui, tenda a mettere in secondo piano, a non considerare, le dinamiche sociali, le relazioni, l'offerta di gioco, il modello di sviluppo. Questo per evitare che il modello economico e l'etica liberista possa essere messa in crisi nei suoi fondamenti e l'imprenditoria del gioco possa essere oggetto di attacchi o accuse da parte di chi la potrebbe ritenere responsabile di contribuire a creare problemi di sanità pubblica. In un mondo costruito e giustificato intorno al modello di consumo, di libera impresa, di libertà individuale e sul principio organizzatore ed etico della libertà del consumatore bisogna dimostrare di essere capaci di esercitare tale libertà in maniera responsabile dominando i propri impulsi irrazionali e dimostrando capacità

di autocontrollo (Reith, 2007). Ecco allora l'invito a giocare responsabilmente. Giocare responsabilmente: equivalente ad ubriacarsi con moderazione o darsi ad eccessi calcolati. Vero è che il giocatore ha la sua responsabilità. Ma è l'unico? L'industria ed il regolatore pubblico non hanno responsabilità? E se davvero i giocatori giocassero responsabilmente? Se la campagna di "responsabilizzazione del giocatore" avesse successo? A questa domanda risponde Tracy Schrans, presidentessa del *Focal Research Consultants Ltd.* La quale dimostra come si "chiuderebbe per mancanza di introiti". Ed allora, giocate responsabilmente?

BIBLIOGRAFIA

Bergler E (1957). *The Psychology of Gambling*. Hill and Wang, New York.

Croce M. (2012°). *Evolución de la situación político-legislativa y económica del juego de azar en Italia* in Blanca D, Croce M, Petri S (eds), *Tratado sobre el juego patológico. Aspectos sociales, enfoques psicológicos, tratamientos*. Lugar Editorial, Buenos Aires: 216-222.

Croce M (2012c). *La tripla A dei giochi. Attractiveness, Accessibility, Addictivity. Il diverso potenziale di rischio nei giochi: quali elementi, quali riflessioni, quali politiche*. Personalità Dipendenze. Mucchi Editore, Modena, vol. 18, n. 45 (1-2 2012), pp. 7-23.

Croce M (2012b). *Le cas de l'Italie comme paradigme de la globalisation du jeu d'hasard de masse* in (a cura di) Venisse JL, Grall-Bronnec M, *Les addictions sans drogu : prévenir et traiter. Un défi sociétal*. ENSAIEV Masson, Issy-les-Moulineaux: 72-83.

Dow Schüll N (2015). *Architetture dell'azzardo. Progettare il gioco, costruire la dipendenza*. Luca Sossella Editore, Bologna.

Gottshalk S (2009). *Hypermodern Consumption and Megalomania: Superlatives in commercials*. Journal of Consumer Culture, 2009 9: 307.

Meyer G, Fiebig M, Häfeli J, Mörsen C (2011). *Development of an assessment tool to evaluate the risk potential of different gambling types*. International Gambling Studies, Vol. 11, No. 2.

Reith G (2007). *Gambling and the contradictions of consumption. A genealogy of the "pathological" subject*. American Behavioral Scientist, 51, 33-55.

Suissa AM (1997). *Le jeu compulsif. Vérités et mensonges*. Editions Fides, Montreal.

Vrecko S (2008). *Capital ventures into biology: Biosocial dynamics in the industry and science of gambling*. Economy and Society, February: 50-67.

Wood R, Griffiths M (2007). *A quantitative investigation of problem gambling as an escape-based coping strategy*. Psychology and Psychotherapy: Theory, research and practice, 80:107-125.

CAPITOLO 2

GIOCHI D'AZZARDO: DIFFERENZE, CIFRE E RISCHI SPECIFICI

a cura di Matteo Iori¹

Se è vero che l'uomo gioca da sempre, tant'è che abbiamo tracce di gioco d'azzardo già nel 3500 avanti Cristo quando gli Egizi giocavano con gli astragali, è anche vero che negli ultimi vent'anni è aumentata in modo esponenziale l'offerta di nuovi giochi d'azzardo e la loro diversificazione. Purtroppo in Italia c'è pochissima conoscenza dei singoli giochi d'azzardo e dei rispettivi rischi specifici per i giocatori; cercheremo di analizzarne le differenze e mettere in luce alcune caratteristiche di rischio specifico.

Innanzitutto quante e quali sono le macro categorie dei giochi d'azzardo? I Monopoli di Stato, all'interno del loro Report annuale ("Libroblu" aprile 2015), li dividono in 6 categorie: apparecchi, bingo, lotto e lotterie, giochi numerici a totalizzatore, giochi a base sportiva e ippica, giochi *on line*; per ognuna di queste categorie segnalerò quelli che a mio avviso sono i rischi principali e per dare qualche ulteriore stimolo di riflessione confronterò i singoli giochi con quelle che sono state le richieste di aiuto da parte dei 775 giocatori patologici seguiti dal 2000 al 2013 dall'Associazione Onlus "Centro sociale Papa Giovanni XXIII" di Reggio Emilia.

Prima di partire nell'elencazione dei singoli giochi è comunque utile analizzare un primo dato: sulle 775 persone seguite dall'Associazione Onlus "Centro sociale Papa Giovanni XXIII" solo il 21% segnalava una dipendenza da un solo gioco, ben il 33% segnalava una dipendenza da due giochi e il restante 46% la segnalava su tre o più giochi. Già questo dato è significativo per dimostrare quanto possa essere limitante individuare un unico gioco come pericoloso e occorra piuttosto ragionare su una *forma mentis* legata al gioco con vinti in denaro e capace di spostarsi da un gioco all'altro.

¹ Presidente dell'Associazione Onlus "Centro Sociale Papa Giovanni XXIII" di Reggio Emilia, Presidente del CONAGGA (Coordinamento Nazionale Gruppi per Giocatori d'Azzardo), membro del Consiglio Nazionale del CNCA rappresentante del Cnca nell'Osservatorio nazionale per il contrasto della diffusione del gioco d'azzardo e il fenomeno della dipendenza grave istituito presso il Ministero della Salute.

1) Apparecchi

Nel gruppo degli apparecchi troviamo essenzialmente tre tipologie di giochi individuati da un articolo specifico del comma 110 del Testo Unico per le leggi di pubblica sicurezza (TULPS). In questo articolo al comma 6a sono elencate le macchine conosciute come *News slot*, o *slot machine*, o *awp*; al comma 6b quelle conosciute come *VLT* o *videolottery* e al comma 7 quelle che non hanno come premio una vincita in denaro e/o sono senza premio o permettono di vincere oggetti attraverso l'accumulo di punti erogati dalla macchina sotto forma di biglietti (*ticket redemption*).

Nell'area degli apparecchi il fatturato maggiore viene dalle *slot machine* che raccolgono 25.382 milioni di euro, contro i 21.388 milioni di euro raccolti dalle *VLT*; ma questo dato potrebbe fuorviare il lettore in quanto è necessario sottolineare che mentre le *slot machine* attive sono circa 380mila in Italia, le *VLT* sono solo 50mila e questo dimostra quanto queste "poche" macchine raccolgano quasi quanto le *slot* e di conseguenza quanto siano complessivamente più costose.

Una riflessione interessante si può fare sugli apparecchi così come riporta la ricerca del CNR Ipsad 2010/2011 che riferisce che solo il 6,7% di chi ha giocato almeno una volta nell'ultimo anno ha giocato agli apparecchi; se incrociamo questo dato con quello economico dei Monopoli di Stato che dimostrano che nel 2014 sono stati giocati quasi 47 miliardi di euro occorre interrogarsi su quanto quel 6,7% di giocatori abbia speso su quelle macchine.

Rispetto alle criticità delle singole macchine esistono studi che sottolineano rischi specifici per le *slot machine*, molto diffuse sul territorio nazionale, e rischi specifici per le *VLT*, chiuse all'interno di apposite sale per soli giocatori. Alcuni studi² dimostrano come a parità di numero di apparecchi installati, la suddivisione di essi in più locali, quindi ad esempio in tanti bar e tabacchi, permettendo una maggior copertura del territorio porti ad un significativo aumento fino al doppio della spesa e del numero di giocatori classificati come patologici.

Altri studi³ hanno invece rilevato un effetto protettivo rispetto alle variabili

2 O'Neil e Whetton (2004). *Inquiry into the management of electronic gaming numbers* in Economic Issues No.9, The South Australian Centre for Economic Studies; Marshall e altri (2004). *Gaming machine accessibility and use in suburban Canberra: A detailed analysis of the Tuggeranong Valley* Australian National University and the ACT Gambling and Racing Commission, Canberra, Australia.

3 *The Effect of Mere Presence on Electronic Gaming Machine Gambling* in Journal of Gambling Issues (2011), 27 - Institute for Health and Social Science Research, Central Queensland University, Bundaberg, Queensland, Australia.

quantità di denaro e tempo di gioco dato dalla presenza di un pubblico non giocatore che osservi il comportamento del soggetto; questo dimostrerebbe che giocare in un bar, e non in una sala per soli giocatori, ha un effetto protettivo importante; inoltre un altro studio⁴ ha riscontrato che giocare nascosti alla vista porti più facilmente ad un comportamento eccessivo e alla perdita di controllo sulla propria attività rispetto ad una sistemazione più visibile.

Slot machine e *videolottery* hanno anche altre differenze particolarmente importanti, come il Costo Orario Medio di partecipazione al gioco (COM): la cifra che viene mediamente persa in un'ora di gioco alle *slot* o alle *VLT*. Il COM è dato dal prezzo della partita per il numero delle partite giocabili in un'ora, a cui va sottratta la percentuale che torna al giocatore in vincite. È vero che il *payout* delle *VLT* è ben più alto di quello delle *slot* (85% contro 74% nel 2015) ma a uguale durata della partita (mediamente 6 secondi) corrisponde un costo molto più alto per giocare: nelle *slot* si gioca 1 euro, mentre nelle *VLT* si giocano mediamente 5 euro (si può giocare fino a 10 euro a partita). Ciò fa delle *VLT* delle macchine molto più pericolose. Di seguito qualche dato che aiuti a comprendere meglio: considerando la quantità di denaro perso dai giocatori nel 2014 (soldi inseriti negli apparecchi meno soldi restituiti in *payout*) i Monopoli di Stato ci dicono che alle *Slot* sono stati persi 6.230 milioni di euro e alle *VLT* 2.779 milioni di euro; dividendo queste somme per il numero di apparecchi in Italia che per i Monopoli sono 380.000 *slot* e 50.000 *VLT*, vediamo che i soldi definitivamente persi dai giocatori in una singola *slot* sono stati 16.394 euro, mentre i soldi persi in ogni *Videolottery* sono pari a 55.580 euro.

Considerando che ad una *slot* si spende 1 euro per una partita che dura mediamente 6 secondi e che ha un *payout* del 70%, e che una *VLT* nella quale il costo medio di una partita è di 5 euro per una durata di secondi analoga ed un *payout* del 85%, nelle *slot* è sensato stimare una perdita media che si aggira sui 150 euro all'ora sui €600 inseriti nella macchina, mentre nelle *VLT* è sensato ipotizzare una perdita media di €450 per un'ora di gioco sui €3.000 introdotti.

Dal nostro punto di vista rispetto a quella che è la patologia questi giochi specifici hanno ciò che noi chiamiamo il pericolo della "restituzione forzata". Nel giocatore si insinua il pensiero che la giocata precedente influenzi la giocata successiva e che la restituzione delle vincite in percentuali predeterminate sia un meccanismo intrinseco del gioco che in qualche modo diviene

4 Laudouneur e altri (2005). *Impact of the format, arrangement, and availability of electronic gaming machines outside casinos on gambling*, International Gambling Studies, 5.

controllabile. Il giocatore pensa che la *slot* debba pagare, non si sa esattamente quando ma “deve”, e per questo si costruisce l’aspettativa certa di vincita. Se in alcuni casi ha senso, come nelle *slot* che sono costruite su un ciclo di restituzione forzata che si aggira sulle 28.000 partite, nel caso delle VLT, che invece hanno un ciclo di restituzione forzata su 5milioni di partite, l’aspettativa che la macchina debba restituire per forza l’85% di quanto è stato inserito è ovviamente ben poco sensata. Rispetto ai rischi di patologie sui 775 giocatori seguiti in questi anni dalla Papa Giovanni XXIII, il 59,5% dichiarava di avere come dipendenza primaria *slot* o VLT.

2) Bingo

Il Bingo viene tendenzialmente percepito come una specie di tombola, tant’è che nella sua presentazione istituzionale fatta il 3 aprile 2002 dall’ex ministro Vincenzo Scotti, in qualità di fondatore di “Formula bingo”, davanti alla VI Commissione Finanze e Tesoro, fu detto che il bingo è un gioco con “forti somiglianze con la tombola che si gioca in una sala opportunamente attrezzata con sofisticati macchinari informatici resa accogliente dalla presenza di molti servizi per la famiglia e tali da renderla un centro di incontro e di socializzazione”. Per capire quanto questo gioco sia realmente somigliante alla tombola e favorente la socializzazione basta entrare in una sala bingo. Mentre l’estrazione dei numeri della tombola avviene con una tempistica che permette agevolmente a tutte le persone di seguire il gioco, la velocità delle estrazioni del Bingo (trasmesse a video e contemporaneamente lette con altoparlanti) è di gran lunga maggiore. Per la tombola le estrazioni sono mediamente di 10-12 numeri al minuto, mentre per il Bingo il numero delle estrazioni al minuto raddoppia. Questo susseguirsi frenetico di numeri e l’impossibilità di prestare attenzione ad altro che non sia la propria cartella da controllare, non permette certo una grande socializzazione...

Un’altra criticità legata a questo gioco è riferita ad alcune sale appositamente pensate per accogliere famiglie e poter “parcheggiare i figli” mentre i genitori giocano. Ci sono sale Bingo con luoghi denominati “Bingofamily” o “Bingolandia”, all’interno dei quali i bimbi vengo custoditi da personale di sala mentre i genitori tentano la fortuna nei saloni adiacenti. Sarebbe interessante verificare come e se viene rispettato il decreto del Ministero dell’Economia e delle Finanze del 18 gennaio 2007 numero 25016 che all’articolo 3 specifica che ai soggetti di minore età non solo è vietata la permanenza nelle aree in cui si gioca il Bingo, ma è vietato persino l’ingresso; di conseguenza, a meno che non sia un diverso ingresso, i bimbi difficilmente potrebbero raggiungere Bingolandia.

Ennesima criticità delle sale Bingo è legata al fatto che all'interno di questi luoghi frequentemente non si trova solo il Bingo ma tanto altro e sono come dei veri piccoli casinò con tanto di *slot machine*, *videolottery*, possibilità di scommesse, possibilità di acquisto di Gratta e Vinci, ed altro ancora. La grande offerta di giochi e la possibilità di tenere aperto fino a tarda notte, fa di questi posti dei luoghi ad altro rischio di frequentazioni patologiche.

Le ultime due criticità dipendono dalla scelta commerciale più o meno "aggressiva" del gestore. Una è legata alla possibilità che alcuni gestori offrono ai clienti, stando sul "filo di rasoio" della legge, di acquistare cartelle multiple che vengono controllate direttamente dal banco; il che diventa per un giocatore problematico un ulteriore motivo di perdita di controllo. Un'altra è legata alla scelta di alcuni gestori di fare importanti e frequenti edizioni speciali del Bingo con premi molto alti fino a 20-25.000 euro, eventualità ovviamente molto attrattiva per eventuali giocatori con un problema di dipendenza.

Nonostante queste criticità, e nonostante sia anche importante segnalare che non tutti i concessionari attuano misure di gioco così aggressive, da un punto di vista di dipendenza su 775 giocatori patologici seguiti dal "Centro sociale Papa Giovanni XXIII" solo lo 0,5% ha dichiarato di avere un problema di dipendenza primaria dal Bingo.

3) Lotto

Il lotto è il gioco più antico d'Italia. Istituito nel nostro paese nel 1576 nel tempo si è differenziato ed è aumentata sia la frequenza che la velocità: con la versione elettronica del lotto (10 e lotto), abbiamo un'estrazione ogni 5 minuti. La criticità maggiore del lotto è quella dell'"inseguimento del numero ritardatario". Questi numeri vengono diffusi sui massimi quotidiani italiani, su televisioni e appositi siti web che stimolano a credere che un numero ritardatario abbia una maggiore probabilità di uscita, quando la probabilità di uscita di un numero al lotto è sempre una su 90, ad ogni estrazione.

Per capire meglio quanto possa diventare oneroso l'inseguimento del numero ritardatario facciamo il seguente esempio: se puntiamo 10 euro e scegliamo un numero da "inseguire" nelle tre estrazioni settimanali, ci troveremo a puntare sempre di più dovendo puntare i 10 euro e recuperare quanto è stato perso nelle giocate precedenti. In concreto in un solo mese dovrà investire 780 euro nella speranza che il numero esca, in due mesi 3.000 euro.

Per quanto riguarda il lotto esistono inoltre giornali con decine di pagine che illustrano, attraverso molteplici teoremi (dall'astrologia, alla statistica sulle estrazioni precedenti, all'interpretazione dei sogni) quali saranno i nu-

meri destinati a uscire nelle prossime estrazioni. Allo stesso modo esistono parecchi maghi e veggenti che dietro piccoli pagamenti potranno fornire al giocatore la “chiara visione” dei numeri che usciranno; certo è strano che questi veggenti non siano tutti milionari per le vincite realizzate... Rispetto alla nostra esperienza il 7,7% dei giocatori patologici seguiti dal nostro Centro erano dipendenti dal lotto.

4) Gratta e Vinci

Un'altra tipologia di giochi sono quelli che la legge definisce “lotterie istantanee”, più noti come Gratta e Vinci. Nel 2014 vi erano oltre 50 tipologie di Gratta e Vinci, con prezzi che andavano da 1 a 20 euro. Le principali criticità legate ai Gratta e Vinci sono relative alla percezione erronea che spesso viene appositamente promossa. Una prima percezione erronea è data dal ritenere che la grande vincita possa essere a portata di mano. Questo viene sviluppato dai messaggi dei *mass media* che sottolineano e diffondono le grandi vincite realizzate senza mai sottolineare il numero di giocatori che, nello stesso giorno, ha perso. Se la possibilità di realizzare grandi vincite è enormemente ridotta, i messaggi in cui si sottolinea che una vincita è accaduta sono piuttosto frequenti. Questo accade per un semplicissimo motivo: nel solo 2014 in Italia sono stati venduti 1.902.937.618 tagliandi di Gratta e Vinci, pari a 60,3 biglietti per ogni secondo di ogni giorno e di ogni notte dell'anno, corrispondenti ad un totale di 5,2 milioni di Gratta e Vinci venduti in Italia ogni giorno. Con cifre simili, ovviamente, qualcuno ogni tanto vince cifre importanti e questo viene diffuso su tutti i *mass media* dando la percezione di una probabilità maggiore di quanto non sia. La reale possibilità di vincere il grande *jackpot* è ben diversa da quella percepita, per esemplificare: il Gratta e Vinci “Il miliardario” da 5 euro è il più venduto in Italia; il biglietto misura 15,3 cm e la possibilità di prendere uno dei 5 biglietti con il jackpot di 500mila euro sui 30milioni di biglietti stampati, è di 1 su 6 milioni. Per dare meglio l'idea di quanto sia remota (lo 0,0000167% di possibilità), sapendo che un biglietto misura 15,3 centimetri, significherebbe avere una fila ininterrotta di biglietti lunga 918 km (15,3 cm X 6milioni) che partendo da Milano arriverebbe fino a Potenza. E significherebbe dire: “scegli un biglietto su quella fila lunghissima e grattalo. Quella è la tua possibilità di trovare il biglietto vincente! 1 su 6 milioni”.

Un'altra percezione erronea che capita sovente è quella di ritenere di avere vinto anche nel caso in cui con “una vincita” si sia solo recuperato il denaro impiegato nell'acquisto del tagliando. In pratica se il giocatore acquista un Gratta e Vinci da 5 euro, gratta e trova “hai vinto” mentalmente avrà un rin-

forzo positivo anche se la cifra vinta sarà pari ai 5 euro che aveva investito. Questo rinforzo che lo porterà a ritenersi fortunato, lo porterà anche a dare il Gratta e Vinci vincente al tabacchino chiedendole un altro e ovviamente moltiplicando le sue possibilità di perdere anche quei 5 euro.

Una terza caratteristica critica per le percezioni erranee dei giocatori è riferita al cosiddetto meccanismo psicologico del “near miss” in italiano conosciuto come il fenomeno del “quasi vinto”. Questo accade quando il giocatore trova dei numeri, o delle combinazioni, molto vicine a quelle che gli avrebbero consentito vincite importanti. Anche se in pratica il giocatore ha perso, ha una sorta di rinforzo positivo; ad esempio nel caso in cui il grande premio venga vinto con il numero 35 e il giocatore trovi nel suo biglietto il numero 34 o il 36, pur non avendo vinto riterrà di avere mancato per pochissimo la vincita e tenderà a riprodurre di nuovo il gioco.

Da quanto emerge dalla ricerca “pensieri magici”, del Centro Sociale Papa Giovanni XXIII di Reggio Emilia, in oltre il 40% dei biglietti sono stampati numeri vicinissimi a quelli vincenti il grande jackpot e questa non sembra essere una pura coincidenza...

Dal punto di vista dell'esperienza del Centro Sociale Papa Giovanni XXIII dal 2000 al 2013 solo il 5% dei giocatori si sono rivolti a noi manifestando questa come dipendenza primaria

5) Giochi a totalizzatore nazionale

I giochi a totalizzatore nazionale sono il Superenalotto, l'*Eurojackpot*, il *Winforlife*. Sono chiamati a totalizzatore perché l'eventuale vincita viene divisa fra tutti coloro che hanno vinto in quello stesso concorso e il montepremi è proporzionale al numero dei giocatori che partecipa.

La principale criticità per questi giochi è che sono coloro che maggiormente promuovono, grazie a pressanti pubblicità, l'idea che la vita possa improvvisamente cambiare mediante una grande vincita. Anni di pubblicità hanno instillato il pensiero che la vita possa essere “spensierata”, “leggera” e si possa diventare “turisti per sempre” grazie a queste forme di gioco.

Il Centro Sociale Papa Giovanni XXIII non ha avuto pazienti con questo tipo di gioco primario.

6) Giochi a base sportiva o ippica

La principale criticità di questi giochi è data dal fatto che il risultato è determinato da una serie di fattori, casualità compresa, ma in questa tipologia di giochi viene sempre rinforzato il messaggio della nozione di abilità, che può essere accresciuta attraverso riviste specializzate, analisi e conoscenza del-

lo sport specifico. Questo porta alcuni giocatori a ritenersi particolarmente abili e a sopravvalutare le loro possibilità di vincita; mentre altri giocatori sono influenzati dalla quota della posta scommessa e dalla ricerca della vincita: ritenuta improbabile ma economicamente molto più vantaggiosa. Queste due diverse modalità di gioco attraggono persone diverse ma entrambe con rischi di patologia non trascurabili. Tant'è che nelle persone accolte dal Centro Sociale Papa Giovanni XXIII, dal 2000 e 2013, il 15% dei giocatori patologici chiedeva aiuto espressamente per un problema di dipendenza da scommesse ippiche e sportive.

7) Giochi online

Un'ultima tipologia di giochi sono i giochi *online*, cioè giochi di abilità, giochi di carte a quota fissa, *poker cash*, scala 40, scopa, briscola, *chemin de fer*, *roulette*, *blackjack*, dadi ed altro ancora. Sono giochi legalizzati solo dal 2011 che sono in forte espansione in quanto fruibili attraverso *computer* e *smartphone* od ogni ora del giorno e della notte. Vista l'offerta con questi giochi è possibile giocare come se si fosse in un vero e proprio casino, fra l'altro in totale isolamento e senza nessun controllo relazionale.

Questi giochi offrono anche la possibilità di giocare con sessioni multiple il che significa che il giocatore siede virtualmente su più tavoli nello stesso momento; di conseguenza aumenta i rischi e diminuisce la sua possibilità reale di controllo.

Nell'esperienza del Centro Sociale Papa Giovanni XXIII il 7% dei giocatori patologici aveva chiesto aiuto in modo specifico per i giochi online.

Tabella 1. Giochi d'azzardo per tipologia, fatturato, pay out, entrate erariali e diffusione territoriale

Tipologia di gioco	Percentuale sul fatturato complessivo	Milioni di euro spesi	Milioni di euro restituiti in vincite	Milioni di euro all'Erario	Milioni di euro per la filiera industriale	Quantità e diffusione dei giochi
Slot machine	30,2	25.382	18.942	3.224	3.216	380mila slot in 96mila esercizi
Videolottery (VTL)	25,4	21.388	18.195	1.069	2.124	50mila vlt in 4588 esercizi
Giochi on line	13,8	11.584	11.219	74	72	107 concessioni (complessive)
Lotterie	11,2	9.441	6.833	1.462	1.146	1 concessionario, in 65.303 rivendite
Lotto	7,9	6.629	4.473	1.114	1.042	1 concessionario, in 33.926 rivendite
Scommesse sportive	5,1	4.250	3.437	170	643	296 concessioni (anche ippiche), in 6446 esercizi
Bingo	1,9	1.624	1.044	190	390	222 concessionari, 218 sale in Italia
Totalizzatore	1,4	1.188	506	549	133	1 concessionario, in 39.141 rivendite
Scommesse virtuali	1,4	1.148	963	1	37	107 concessioni (complessive)
Giochi on line a torneo	0,9	734	655	26	22	107 concessioni (complessive)
Scommesse ippiche	0,8	682	484	32	166	296 concessioni (anche sportive), in 5817 esercizi

CAPITOLO 3

I DATI SUL GIOCO D'AZZARDO IN ITALIA

a cura di Elisa Benedetti, Sabrina Molinaro, Roberta Potente, Marco Scalese, Valeria Siciliano, Claudia Luppi, Luca Bastiani ¹

Diffusione del gioco d'azzardo e del gioco d'azzardo problematico nella popolazione generale e nei giovani

Il gioco d'azzardo nella popolazione generale

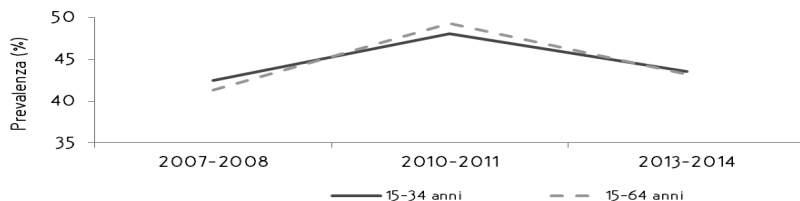
Facendo riferimento all'ultimo studio campionario IPSAD®2013-2014² su stili di vita e comportamenti a rischio, compreso il gioco d'azzardo, si rileva che in Italia quasi 17 milioni di 15-64enni (equivalente ad una prevalenza del 42,9%) ha giocato d'azzardo almeno una volta e di questi oltre 5,5 milioni sono giovani adulti di 15-34 anni (pari al 42,7%).

L'ultima rilevazione ha evidenziato una diminuzione della diffusione del gioco d'azzardo, sia nella popolazione di 15-64 anni sia tra i giovani adulti, allineandosi ai valori rilevati nello studio condotto nel biennio 2007-2008, anno in cui è stata inserita la sezione specifica sul gioco d'azzardo.

1 Ricercatori IFC-CNR Istituto di Fisiologia Clinica, Consiglio Nazionale delle Ricerche, Pisa

2 Studio *Italian Population Survey on Alcohol and other Drugs* condotto dall'Istituto di Fisiologia Clinica del Consiglio Nazionale delle Ricerche (IFC-CNR) e ripetuto negli anni 2001-2002, 2003-2004, 2005-2006, 2007-2008, 2010-2011 e 2013-2014. L'indagine consiste nella somministrazione di un questionario postale anonimo ad un campione rappresentativo della popolazione generale di età compresa tra i 15 e i 64 anni, estratto in maniera casuale dalle liste anagrafiche dei comuni selezionati nell'ambito del disegno campionario. Il disegno dello studio è stato strutturato in stretto accordo con le linee guida fornite dall'*Osservatorio Europeo per le Droghe e le Tossicodipendenze (OEDT-EMCDDA)* di Lisbona così da poter anche di soddisfare il debito informativo del Paese relativamente al primo dei cinque indicatori epidemiologici chiave proposti dal Consiglio d'Europa.

Grafico 1. Andamento temporale del gioco d'azzardo nella popolazione 15-34 anni e 15-64 anni (tassi standardizzati)

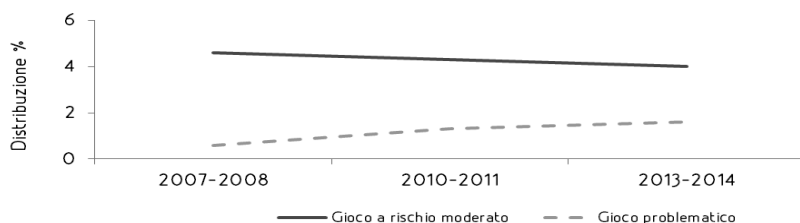


IPSAD®

Il gioco d'azzardo problematico nella popolazione generale

La sezione dedicata al gioco d'azzardo include il test *CPGI - Canadian Problem Gambling Index* (Ferris & Wynne, 2001a; b), adattato e validato a livello nazionale (Colasante et al., 2013): si tratta di un test di *screening* utilizzato per rilevare il grado di problematicità del comportamento di gioco. L'autocompilazione del test ha evidenziato che poco meno del 15% dei giocatori 15-64enni ha un comportamento di gioco definibile "a basso rischio", il 4% è "a rischio moderato" e l'1,6% "problematico", mostrando nel complesso degli ultimi due profili una percentuale superiore tra i giocatori di genere maschile (6% contro 4% delle donne). Il confronto negli anni della percentuale di giocatori fa registrare nell'ultimo studio un lieve incremento dei soggetti con profilo di gioco problematico (Bastiani et al., 2013; Bastiani et al., 2015).

Grafico 2. Distribuzione percentuale dei profili di gioco a rischio moderato e problematico tra i giocatori di 15-64 anni



IPSAD®

Il gioco d'azzardo tra gli studenti italiani: la fotografia del 2015

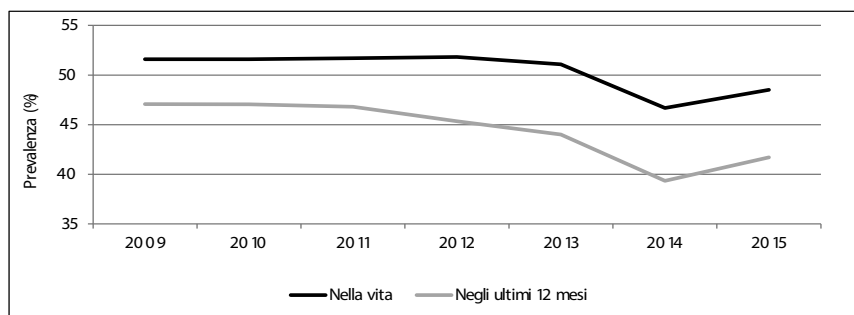
La diffusione del gioco d'azzardo tra i giovani italiani

Facciamo riferimento allo studio campionario *ESPAD@Italia* che, grazie all'inserimento di una sezione specifica sul gioco d'azzardo nel 2008, permette di studiare e monitorare le caratteristiche e gli andamenti del comportamento di gioco tra i più giovani.

Lo studio, che si inserisce nell'omonimo progetto europeo *ESPAD - European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs* (condotto a livello europeo ogni quattro anni), è realizzato dall'Istituto di Fisiologia Clinica del Consiglio Nazionale delle Ricerche (IFC-CNR) fin dal 1999 su un campione rappresentativo di studenti delle scuole secondarie di secondo grado, pubbliche e parificate, presenti sul territorio nazionale, coinvolgendo non solo i 15-16enni, come avviene nell'ambito del progetto europeo, bensì tutti gli studenti dai 15 ai 19 anni, frequentanti le classi dalla prima alla quinta superiore.

Lo studio italiano realizzato nel 2015, ha evidenziato che poco meno della metà degli studenti di 15-19 anni (48,5%, pari a circa 1,2 milioni studenti) ha giocato d'azzardo almeno una volta nella vita e che il 41,7% (poco più di 1 milione) l'ha fatto nell'anno antecedente la rilevazione. Per questi ultimi si evidenzia un decremento delle prevalenze dal 47% del triennio 2009-2011 al 45% del 2012 fino al 44% del 2013 e al 39% del 2014 per tornare ad aumentare nell'ultima rilevazione.

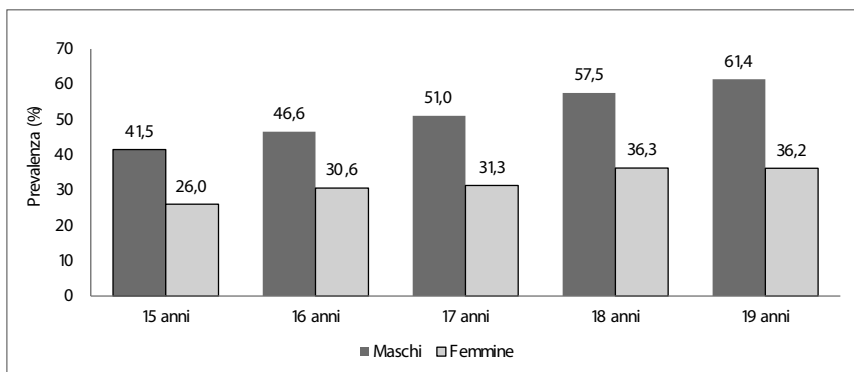
Grafico 3. Stime di prevalenza degli studenti che hanno giocato d'azzardo nella vita e nell'ultimo anno. Anni 2009-2015



ESPAD@Italia

Sono i ragazzi di genere maschile ad essere maggiormente attratti dal gioco d'azzardo (51,5% degli studenti vs 32% delle studentesse), con prevalenze che crescono in corrispondenza dell'età: sono soprattutto i maggiorenni a giocare scommettendo soldi anche se nell'anno, nonostante la legge italiana lo vieti, hanno giocato d'azzardo oltre un terzo dei minorenni (37,7%; maggiorenni: 47,7%).

Grafico 4. Prevalenza degli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno per genere ed età. Anno 2015



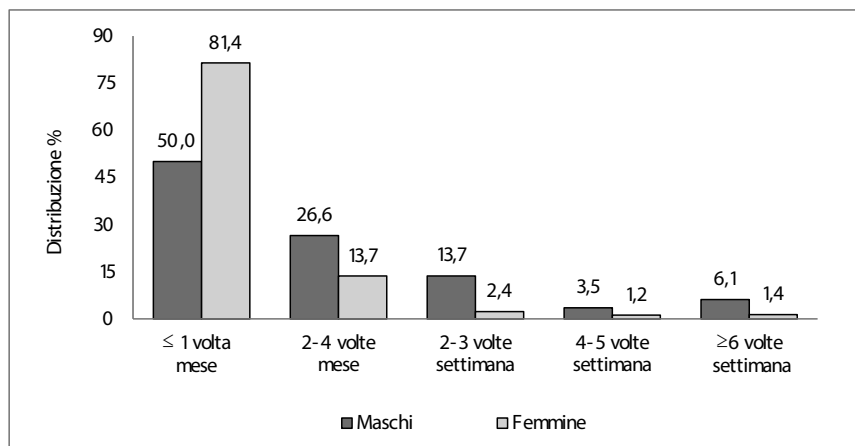
ESPAD®Italia 2015

Frequenza di gioco

Se la maggior parte degli studenti ha giocato d'azzardo al massimo una volta al mese (62%), quasi il 22% lo ha fatto da 2 a 4 volte al mese. Sono invece il 12% coloro che hanno giocato più assiduamente, da 2 a 5 volte alla settimana, e oltre il 4% ha giocato 6 o più volte.

Rispetto al genere, come risulta evidente dal grafico riportato di seguito, sono i maschi ad avere una frequenza di gioco maggiore rispetto alle coetanee.

Grafico 5. Distribuzione percentuale della frequenza di gioco annua tra gli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'anno per genere. Anno 2015

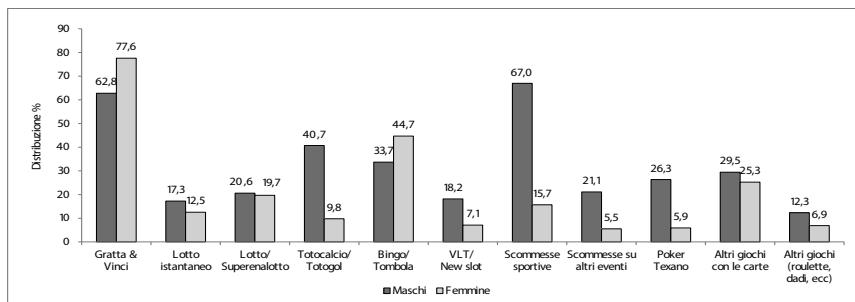


ESPAD®Italia 2015

Tipi di giochi, luoghi e quantità di denaro investito

Gli studenti che hanno giocato durante l'anno hanno preferito principalmente i Gratta e Vinci (69%), disponibili in un'ampia gamma di prezzi e di tipo di vincita, reperibili nei posti più comuni e frequentati anche dai ragazzi, come bar, autogrill, supermercati, ma anche venduti attraverso distributori automatici installati, ad esempio, presso i centri commerciali. Sono il 47% gli studenti di 15-19 anni che hanno puntato soldi sull'esito di eventi sportivi, il 38% ha giocato a Bingo/Tombola e il 29% a Totocalcio/Totogol. Il 28% degli studenti-giocatori ha scommesso giocando a carte, 1 ogni 5 ha giocato a Lotto/Superenalotto, il 18% a Poker Texano e il 14% alle New Slot/VLT. Tra le studentesse i giochi preferiti sono quelli non strategici, come Gratta e Vinci e Bingo/Tombola, mentre i ragazzi, oltre a quelli praticati dalle coetanee, hanno scommesso soldi su eventi sportivi e su altri eventi, hanno giocato a Totocalcio/Totogol e a Poker texano.

Grafico 6. Distribuzione percentuale dei giochi praticati dagli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'anno per genere. Anno 2015

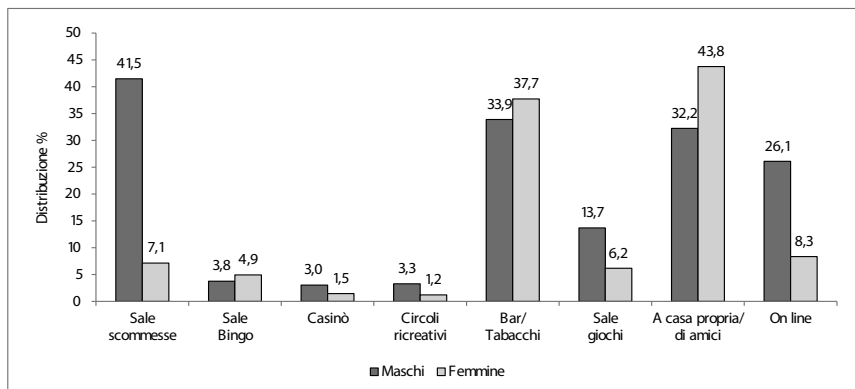


ESPAD@Italia 2015

In generale, i contesti di gioco maggiormente frequentati sono stati, coerentemente con le tipologie di gioco praticate, bar/tabaccherie (35%) e sale scommesse (28%), ma anche a casa propria o di amici (37%) e via web (19%).

Se le ragazze hanno giocato quasi esclusivamente presso abitazioni private (a casa propria o di amici) e/o presso bar/tabacchi, per i ragazzi i contesti di gioco preferiti sono stati, oltre a quelli frequentati dalle coetanee, anche le sale scommesse e il web.

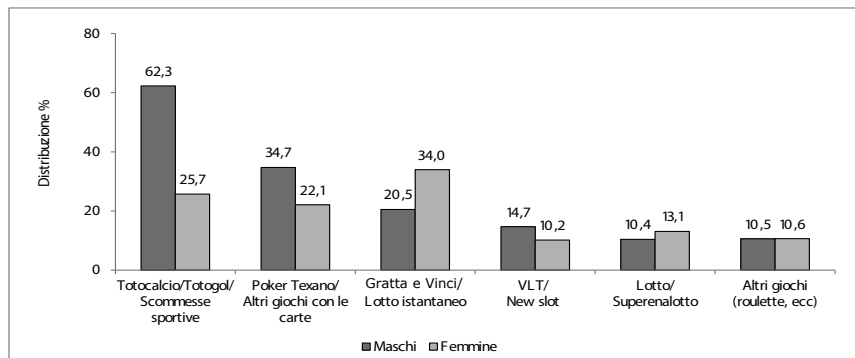
Grafico 7. Distribuzione percentuale dei contesti di gioco frequentati dagli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'anno per genere. Anno 2015



ESPAD@Italia 2015

Rispetto al gioco on-line, sono Totocalcio/Scommesse sportive ad essere stati maggiormente praticati (56%), in particolare dai maschi, seguiti da Poker Texano (33%) e Gratta e Vinci/Lotto istantaneo (23%). Le ragazze hanno giocato on-line in particolar modo ai Gratta e Vinci e a Lotto istantaneo, mentre i ragazzi, oltre a Totocalcio/scommesse sportive, hanno preferito il Poker texano.

Grafico 8. Distribuzione percentuale dei giochi praticati dagli studenti che hanno giocato d'azzardo on line nell'anno per genere. Anno 2015

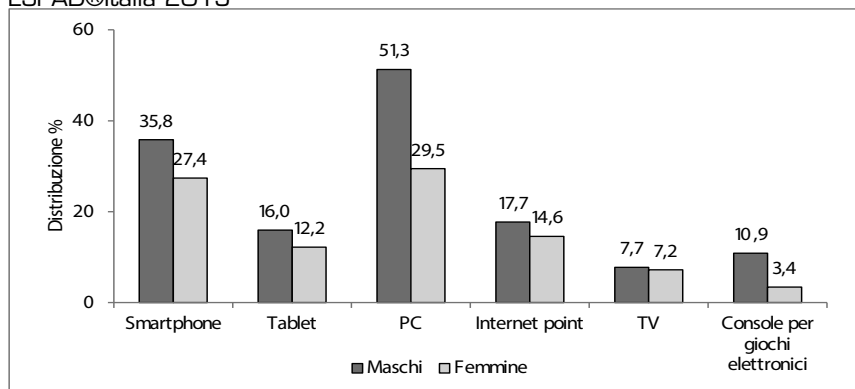


ESPAD@Italia 2015

Il computer è lo strumento privilegiato per giocare on line (47%), sia dai maschi che dalle femmine, seguito dallo *smartphone*.

Grafico 9. Distribuzione percentuale degli strumenti utilizzati dagli studenti che hanno giocato d'azzardo on line nell'anno secondo il genere. Anno 2015

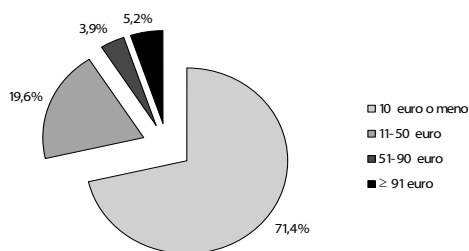
ESPAD@Italia 2015



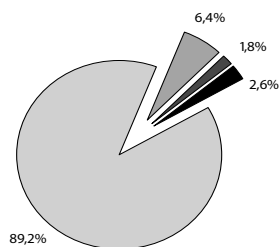
La spesa sostenuta nel mese antecedente lo svolgimento dello studio è stata inferiore ai 10 euro per il 76% dei giocatori, mentre per l'8% è stata di oltre 50 euro. Rispetto al genere, si rilevano alcune differenze: tra i maschi oltre il 9% ha speso oltre 50 euro e il 20% tra gli 11 e i 50 euro, mentre tra le femmine le percentuali sono state rispettivamente del 4% e 6%.

Grafico 10. Spesa sostenuta nell'ultimo mese dagli studenti che hanno giocato d'azzardo secondo il genere. Anno 2015

a) Maschi



b) Femmine



ESPAD@Italia 2015

Differenze a livello regionale

Nelle regione Abruzzo e in quelle meridionali gli studenti che hanno giocato d'azzardo durante l'anno fanno registrare le prevalenze superiori alla media nazionale, mentre quelli delle regioni settentrionali, ad eccezione della Lombardia, evidenziano valori inferiori. Per tutte le altre regioni si registrano prevalenze in media con quella nazionale.

Tabella 1. Stime di prevalenza degli studenti italiani che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno. Anno 2015



ESPAD@Italia 2015

Profili di gioco

Lo studio *ESPAD@Italia* include anche un test di screening specifico sul gioco, il test *SOGS-RA* (*South Oaks Gambling Screen-Revised for Adolescents*) (Winters et al., 1993; Poulin, 2002), validato a livello nazionale (Colasante et al., 2014), che permette di classificare il comportamento di gioco sulla base del grado potenziale di problematicità³. La somministrazione del test

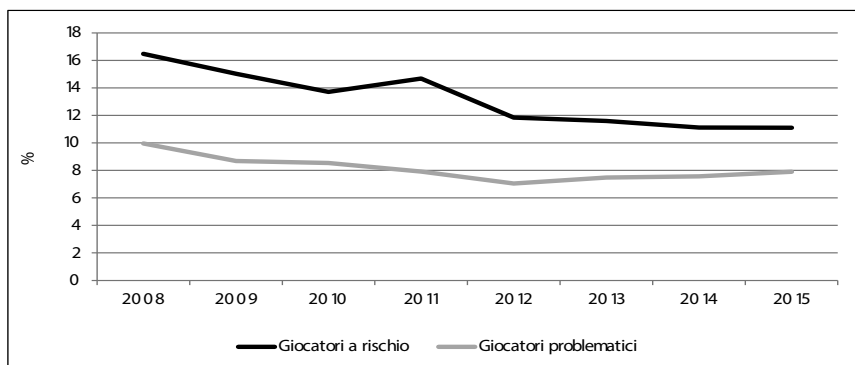
³ Lo screening *SOGS-RA* (*South Oaks Gambling Screen-Revised for Adolescents*) è uno strumento adattato alla popolazione giovanile da Winters e colleghi (1993; 1995). Questo strumento deriva da una più ampia versione utilizzata per la valutazione della problematicità del gioco d'azzardo nella popolazione adulta (*SOGS- South Oaks Gambling Screen* - Lesieur & Blume, 1987). Come per altri test di screening che indagano la severità legata al gioco d'azzardo [*Lie/Bet Questionnaire* (Johnson & Hamer, 1998); *CPGI* – *Canadian Problem Gambling Index Short Form* (Ferris et al., 2001)], il *SOGS-RA* definisce le domande (items) basandosi sui criteri diagnostici definiti dal *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders – DSM* [per una descrizione dei criteri DSM si rimanda al *Riquadro 1*. "Gioco d'azzardo patologico: criteri diagnostici, test e screening", Capitolo 2 del presente volume].

Nello studio di validazione, Winters evidenzia un'alta correlazione tra il punteggio del *SOGS-RA* e lo score determinato dai criteri diagnostici del *DSM*. Il soggetto classificato mediante il *SOGS-RA* come "giocatore a rischio" avrà totalizzato un punteggio compreso tra 2 e 3, che corrisponde al soddisfacimento di almeno 2 criteri diagnostici del *DSM*, mentre il "giocatore problematico" avrà ottenuto punteggi superiori, corrispondenti ad almeno 5 criteri diagnostici positivi.

tra gli studenti ha rilevato che l'11% di chi ha giocato d'azzardo nell'ultimo anno ha un comportamento definibile "a rischio" e circa l'8% "problematico", senza alcuna variazione rispetto alla rilevazione precedente.

Nel corso degli anni, le percentuali di giocatori a rischio mostrano un progressivo decremento (dal 17% del 2008 si passa al 15% nel 2011, a quasi il 12% nel 2013), mentre quelle riferite ai giocatori problematici, pur diminuendo fino al 2012 (nel 2008 la percentuale era del 10% mentre nel 2012 il 7%), si mantengono stabili nell'ultimo triennio.

Grafico 11. Distribuzione percentuale dei profili di gioco a rischio e problematico tra gli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'anno. Anni 2008-2015



ESPAD@Italia

Come evidenziato per gli studenti che hanno giocato durante l'anno, le regioni con le percentuali di giocatori a rischio superiori alla media nazionale sono quelle meridionali (Calabria, Abruzzo, Campania, Molise, Basilicata e Puglia con valori compresi tra 12% e 14%). Rispetto ai giocatori con un profilo di gioco definibile problematico, è nelle regioni Umbria, Sardegna e in quelle meridionali (Puglia, Calabria, Abruzzo, Molise e Campania) che si registrano valori superiori alla media nazionale (con un *range* di valori compresi tra quasi il 9% ed il 12%).

Tabella 2. Distribuzione percentuale degli studenti italiani che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno e che hanno un profilo di gioco definibile a rischio e problematico. Anno 2015

a) Gioco a rischio

b) Gioco problematico

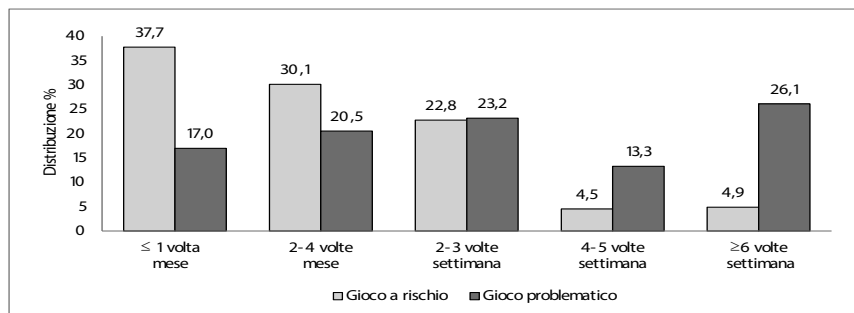


ESPAD®Italia 2015

Distinzione tra i diversi profili di giocatori

Innanzitutto per la frequenza di gioco, che si intensifica in corrispondenza della gravità del comportamento di gioco rilevata attraverso la somministrazione del test di screening *SOGS-RA*.

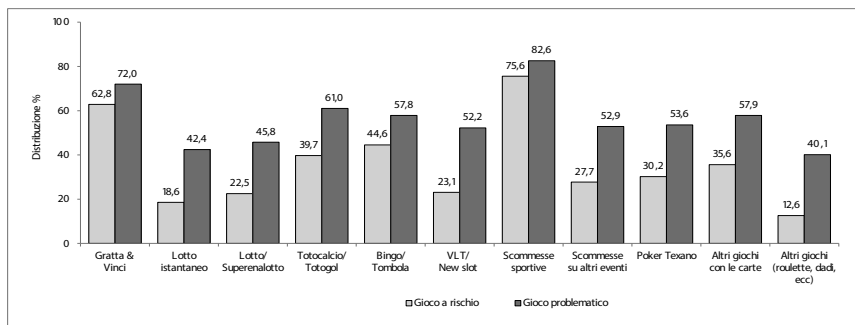
Grafico 12. Distribuzione percentuale della frequenza di gioco annua tra gli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo secondo il profilo di gioco. Anno 2015



ESPAD®Italia 2015

I profili di gioco si differenziano anche rispetto alle tipologie di gioco praticate: i giocatori problematici preferiscono scommettere su eventi sportivi e altri tipi di eventi, giocare a Totocalcio, a carte, a Poker texano e al Lotto/ Superenalotto.

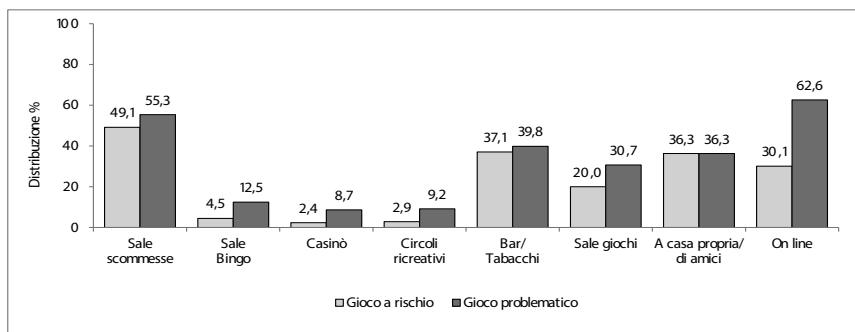
Grafico 13. Distribuzione percentuale dei giochi praticati dagli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo il profilo di gioco. Anno 2015



ESPAD@Italia 2015

Di conseguenza anche i contesti di gioco differiscono secondo il profilo di gioco: i giovani giocatori problematici preferiscono frequentare sale scommesse, sale giochi, Bingo e casinò, ma anche giocare *online*.

Grafico 14. Distribuzione percentuale dei contesti di gioco frequentati dagli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno secondo il profilo di gioco. Anno 2015

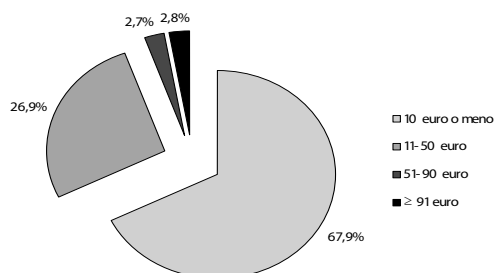


ESPAD@Italia 2015

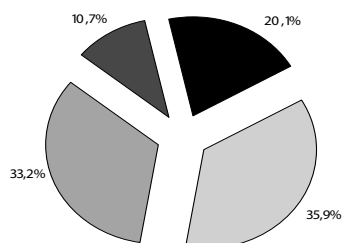
Altro aspetto che contraddistingue i giocatori definibili problematici è la spesa sostenuta: tra questi, nel mese precedente lo svolgimento dello studio, poco meno di 1 ogni 3 ha speso oltre 50 euro, cifra spesa da quasi il 6% dei giocatori a rischio.

Grafico 15. Spesa sostenuta nell'ultimo mese dagli studenti che hanno giocato d'azzardo secondo il profilo di gioco. Anno 2014

a) Gioco a rischio



b) Gioco problematico



ESPAD®Italia 2015

Gli studenti giocatori che al test per rilevare il grado di problematicità associato al comportamento di gioco (Test *SOGS-RA*) sono definibili “a rischio” e “problematici” mostrano, rispetto ai non problematici, una associazione positiva⁴ con l’aver intrapreso altri comportamenti a rischio, quali aver fatto *binge drinking* (bere 5 o più unità alcoliche in un tempo ristretto) nel mese antecedente lo studio, aver consumato nell’ultimo anno almeno una sostanza illegale e/o essere un “frequent user” di cannabis (20 o più volte nell’ultimo mese). L’associazione positiva è riscontrata anche rispetto ad altri tipi di

4 Al fine di individuare le caratteristiche associate ai giocatori sia a rischio sia problematici, sono stati utilizzati dei modelli statistici di regressione logistica che stimano le misure di associazione *Odds Ratio-OR* (o “Rapporto tra Odds”) con alcune variabili presenti nel questionario. Le misure di associazione sono state aggiustate per genere ed età e riportate in tabella come *ORadj* (IC= intervallo di confidenza 95%). Se l’OR assume un valore superiore ad 1 è possibile affermare che la variabile in esame risulta associata in maniera positiva con il comportamento di riferimento; se l’OR risulta negativo la variabile in esame è associata negativamente al fenomeno in studio. Sono stati applicati due modelli per approfondire il profilo dei giocatori problematici e a rischio, in entrambi i casi il comportamento considerato come riferimento è il gioco non problematico. La significatività statistica è stata stabilita per un valore di $p \leq .05$.

comportamento a rischio, come l'aver rubato oggetti di valore superiore a 10 euro e aver venduto oggetti rubati, aver danneggiato beni pubblici di proposito, aver avuto rapporti sessuali non protetti, aver speso oltre 50 euro a settimana senza il controllo dei genitori, frequentare amici che giocano d'azzardo e aver perso 3 o più giorni di scuola senza motivazione nell'ultimo mese o, ancora, trascorrere più di 2 ore in un giorno infrasettimanale a chattare. Per tutti questi comportamenti i giocatori problematici mostrano un'associazione decisamente più intensa di quella rilevata per i giocatori con profilo di gioco a rischio.

Ci sono, inoltre, altri comportamenti che risultano associati unicamente ai giocatori problematici e riguardano fumare 10 o più sigarette al giorno e/o bere alcolici quotidianamente, aver assunto almeno una volta sostanze psicoattive "sconosciute" e/o psicofarmaci durante l'anno, uscire spesso la sera o trascorrere più di 2 ore in un giorno infrasettimanale a fare giochi di abilità *online*.

Dall'altra parte, alcune caratteristiche relative alla famiglia, al contesto amicale e alla gestione del tempo libero, risultano associate negativamente ad un profilo di giocatore a rischio e, soprattutto, problematico: avere genitori che controllano i figli durante le attività del sabato sera, avere un buon rapporto con i propri genitori e/o con i propri amici (Gori et al., 2014). Rispetto alla percezione del rischio, ritenere che chi gioca d'azzardo una o più volte la settimana abbia un grado di rischio moderato o elevato di danneggiarsi è un altro aspetto negativamente associato all'essere un giocatore sia a rischio sia problematico.

Tabella 3. Caratteristiche degli studenti con profilo di gioco a rischio e problematico (vs gioco non problematico). Anno 2015

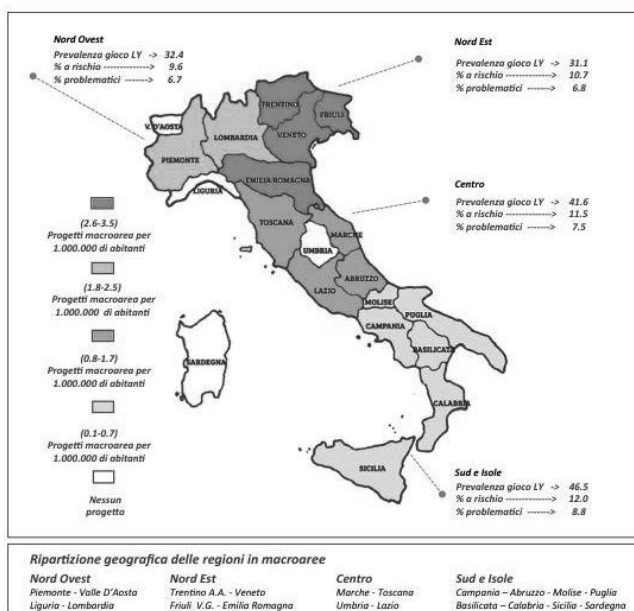
	Giocatori	
	A rischio ORadj (IC 95%)	Problematici ORadj (IC 95%)
Comportamenti a rischio		
Bere alcolici tutti i giorni o quasi	n.s.	3,11 (2,19-4,44)*
Binge drinking nell'ultimo mese	1,75 (1,44-2,13)*	2,65 (2,09-3,35)*
Essere un forte fumatore quotidiano (≥ 10 sigarette/die)	n.s.	3,02 (2,17-4,21)*
Aver usato droghe sconosciute	n.s.	10,38 (6,92-15,57)*
Aver usato almeno una sostanza illegale nell'anno (esclusa cannabis)	1,87 (1,28-2,74)*	6,54 (4,77-8,95)*
Aver assunto cannabis 20 o più volte nell'ultimo mese	1,98 (1,33-2,96)*	3,94 (2,71-5,73)*
Aver usato psicofarmaci nell'anno	n.s.	3,39 (2,53-4,55)*
Aver rubato qualcosa del valore di >10 euro	2,18 (1,67-2,84)*	5,66 (4,38-7,32)*
Aver venduto oggetti rubati	2,28 (1,45-3,61)*	10,70 (7,47-15,33)*
Aver danneggiato di proposito beni pubblici	1,94 (1,45-2,60)*	5,17 (3,94-6,78)*
Aver avuto rapporti sessuali non protetti	1,63 (1,28-2,07)*	4,27 (3,33-5,46)*
Famiglia e amici		
Soddisfatti del rapporto con i propri genitori	n.s.	0,57 (0,43-0,76)*
Soddisfatti del rapporto con gli amici	n.s.	0,46 (0,35-0,61)*
Spendere più di 50 euro a settimana senza il controllo dei genitori	1,56 (1,10-2,23)*	2,98 (2,08-4,28)*
Essere controllati dai genitori nelle uscite del sabato sera	0,53 (0,41-0,68)*	0,30 (0,23-0,40)*
Scuola e tempo libero		
Aver perso 3 o più giorni di scuola senza motivo	1,68 (1,28-2,2)*	3,33 (2,54-4,36)*
Uscire spesso la sera	n.s.	1,57 (1,20-2,05)*
Trascorrere più di 2 ore in un giorno infrasettimanale a chattare	1,36 (1,12-1,66)*	1,81 (1,43-2,29)*
Trascorrere più di 2 ore in un giorno infrasettimanale a fare giochi di abilità on line	n.s.	8,86 (6,34-12,40)*
Contiguità e percezione del rischio		
Avere amici che giocano d'azzardo	2,22 (1,76-2,78)*	2,46 (1,87-3,25)*
Ritenere che chi gioca d'azzardo ≥ 1 volte/settimana ha un grado di rischio moderato/elevato di danneggiarsi	0,73 (0,59-0,90)*	0,35 (0,28-0,44)*

*=p<.05; n.s.=non significativo; ESPAD@Italia 2015

PREVALENZA DEL GIOCO D'AZZARDO TRA I GIOVANI E PRESENZA TERRITORIALE DI INTERVENTI DEL CNCA

Facendo riferimento ad una suddivisione del territorio italiano per macro-aree geografiche⁵, si osserva come nelle aree in cui è stato attuato un numero più elevato di interventi da parte del CNCA⁶ per popolazione residente, la prevalenza del gioco recente⁷ tra i giovani risulta più bassa mentre, al contrario, nelle aree in cui inferiori sono gli interventi attuati, il fenomeno risulta più diffuso.

Tabella 4. Stime di prevalenza del gioco d'azzardo tra gli studenti italiani e interventi CNCA per macroarea



Elaborazione dati ESPAD®Italia 2014 e CNCA

5 Nord-est: Piemonte, Valle d'Aosta, Liguria, Lombardia; Nord-ovest: Trentino Alto Adige, Veneto, Friuli Venezia Giulia, Emilia Romagna; Centro: Marche, Toscana, Lazio, Umbria; Sud e isole: Campania, Abruzzo, Molise, Puglia, Basilicata, Calabria, Sicilia, Sardegna.

6 Dati presentati in questo report e riferiti al periodo di osservazione 1/1/2015 - 31/12/2015.

7 Si fa qui riferimento alla prevalenza nell'ultimo anno (Last Year - LY). Al fine di questo report, infatti, si definiscono giocatori recenti coloro che hanno giocato d'azzardo almeno una volta nell'ultimo anno.

Nelle aree del Nord-Est e Nord-Ovest, dove si registra la maggior presenza di interventi CNCA attuati (34 e 39 interventi, corrispondenti a 2,9 e a 2,4 ogni 1.000.000 di abitanti rispettivamente⁸) si osserva, infatti, anche una prevalenza media del gioco recente tra i giovani più bassa (31,1% e 32,4% rispettivamente)⁹.

Al contrario nelle aree del Centro e del Sud e isole, in cui minore è il numero degli interventi attuati (10 e 14 interventi, corrispondenti a 0,8 e a 0,7 ogni 1.000.000 di abitanti rispettivamente), la prevalenza registrata risulta sensibilmente più alta, con prevalenza del 41,6% e 46,5% rispettivamente. Una tendenza simile è riscontrabile osservando le percentuali di studenti giocatori che mostrano un profilo problematico di gioco: nelle aree del Nord-Est e Nord-Ovest infatti questo dato si assesta su 6,8% e 6,7% rispettivamente, mentre nelle aree del Centro e Sud e isole 7,5% e 8,8% rispettivamente. Non è chiaramente possibile stabilire un legame di tipo causale tra i due indicatori, ma si può supporre che nelle aree in cui gli interventi attuati dal CNCA risultano essere più presenti, la sensibilizzazione e l'attenzione socio-politica al fenomeno siano maggiori, e che questo possa avere ricadute positive sulla diffusione del gioco fra i giovani, che rappresentano, peraltro, il target degli interventi attuati dal CNCA con più rilevanza numerica (il 70% degli interventi rivolti ai 15-20enni hanno riguardato più di 50 persone).

⁸ I dati sono riferiti a tutte le regioni facenti parte delle 4 aree geografiche di riferimento, sono dunque state prese in considerazione anche le regioni in cui non sono stati svolti interventi da parte dei membri CNCA.

⁹ Dati ESPAD@Italia 2014.

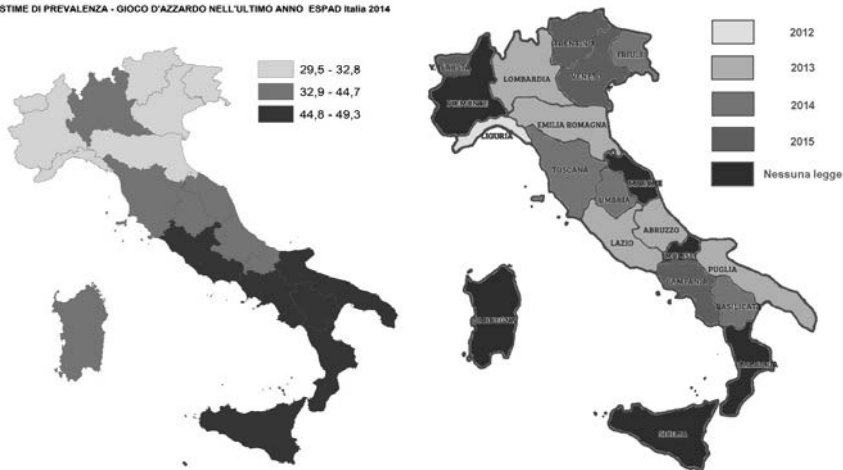
PREVALENZA DEL GIOCO D'AZZARDO E LEGISLAZIONE REGIONALE

Nel 2015, 14 regioni su 20 risultavano avere approvato una legislazione di rango regionale specifica per la prevenzione e il contrasto alle forme di dipendenza dal gioco d'azzardo.

Tabella 5

Stime di prevalenza degli studenti italiani che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno. Anno 2014 **Leggi regionali sulla prevenzione e contrasto al GAP per anno di approvazione.**

STIME DI PREVALENZA - GIOCO D'AZZARDO NELL'ULTIMO ANNO - ESPAD Italia 2014



ESPAD@Italia 2014

Si rileva come la maggioranza delle leggi regionali sia stata approvata nel periodo 2013-2014, sono infatti solo 4 le regioni ad aver varato una legislazione specifica nel corso del 2015.

Osservando il trend della prevalenza del gioco recente tra i giovani negli anni 2012-2014 è possibile riscontrare una diminuzione già nel periodo 2012-2013, tendenza che risulta confermata ed accentuata tra il 2013 e il 2014 (Grafico 3).

Una tendenza simile è d'altra parte riscontrabile anche nella popolazione generale (Grafico 1).

A livello di macroarea, si riscontra come 4 delle 8 regioni facenti parte della

macroarea Sud e isole non abbiano ancora approvato una legge regionale in materia, area nella quale è possibile osservare una prevalenza di gioco superiore rispetto alle altre.

Come riportato in precedenza, è ipotizzabile che la maggiore attenzione alla prevenzione, trattamento e contrasto delle forme di gioco d'azzardo a rischio e/o patologico, sia a livello sociale sia politico (nazionale, regionale e locale), possa essere associato a una sensibile diminuzione della prevalenza del fenomeno osservata negli ultimi anni sia nella popolazione generale che specificatamente fra i giovani.

Come per gli interventi attuati dal CNCA, non è possibile stabilire un legame causale tra l'approvazione di leggi regionali che hanno messo in campo piani d'azione a livello territoriale e la diminuzione osservata nella prevalenza del fenomeno. È ipotizzabile, tuttavia, che tale fattore, congiuntamente ad altri, abbia contribuito a creare i presupposti politici e sociali per una diminuzione del fenomeno negli anni più recenti.

BIBLIOGRAFIA

Colasante E, Gori M, Bastiani L, Scalese M, Siciliano V, & Molinaro S (2014). *Italian Adolescent Gambling Behaviour: Psychometric Evaluation of the South Oaks Gambling Screen: Revised for Adolescents (SOGS-RA) Among a Sample of Italian Students*. Journal of Gambling Studies, 30(4): 789-801. doi: 10.1007/s10899-013-9385-6.

Ferris J, & Wynne H. (2001) *The Canadian problem gambling index: Final report*. Submitted for the Canadian Centre on Substance Abuse.

Gori M, Potente R, Pitino A, Scalese M, Bastiani L, & Molinaro S (2014). *Relationship between gambling Severity and attitudes in adolescents: findings from a population-based study*. Journal of Gambling Studies, 31(3): 717-40. doi: 10.1007/s10899-014-9481-2.

Johnson EE, Hammer R, Nora RM, Tan B, Eistenstein N, & Englehart C (1988). *The lie/bet questionnaire for screening pathological gamblers*. Psychological Reports, 80, 83-88.

Lesieur HR & Blume SB (1987). *The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers*. Am J Psychiatry; 144 (9), 1184-1188.

Poulin C. (2002). *An assessment of the validity and reliability of the SOGS-RA*. Journal of Gambling Studies, 18(1): 67-93.

Winters KC, Stinchfield RD, & Fulkerson J. (1993). *Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale*. Journal of Gambling Studies, 9 (1): 63-84. doi: 10.1007/BF01019925.

CAPITOLO 4

UNO SGUARDO ALLA LETTERATURA SCIENTIFICA DEDICATA AL GIOCO D'AZZARDO

a cura di Antonella Camposeragna¹, Luca Bastiani², Roberta Potente³, Emanuela Colasante⁴, Mercedes Gori⁵, Elisa Benedetti⁶, Gabriele Trivellini⁷, Sabrina Molinaro⁸

Gli studi e le ricerche scientifiche sul gioco d'azzardo sono in costante crescita: allo stato attuale sono molti gli studi di prevalenza che ne monitorano i cambiamenti, le tendenze e le evoluzioni, così come quelli che si concentrano sulle caratteristiche dei giocatori, sui fattori di rischio associati allo sviluppo di comportamenti problematici e sulle conseguenze che ne derivano. Risultano, tuttavia, ancora esigue le evidenze scientifiche riguardanti le azioni di prevenzione attuate in tale ambito e gli esiti conseguiti. L'obiettivo di questo capitolo è dunque quello di presentarne una fotografia aggiornata, sebbene non esaustiva, attraverso la selezione di 27 studi pubblicati su riviste scientifiche internazionali tra il 1993 e il 2014, il cui dettaglio è riportato negli Allegati a questo volume.

Interventi di Prevenzione universale, selettiva e indicata

Gli interventi di prevenzione *universale*, che hanno come destinatario, *target*, la popolazione generale, sono destinati a raggiungere un vasto pubblico e possono avere obiettivi differenti: 1) diffondere conoscenze corrette sul gioco d'azzardo e sulle reali probabilità di vincita; 2) sensibilizzare l'opinione

-
- 1 CNCA, Coordinamento Nazionale Comunità di Accoglienza, Roma
 - 2 IFC-CNR Istituto di Fisiologia Clinica, Consiglio Nazionale delle Ricerche, Pisa
 - 3 IFC-CNR Istituto di Fisiologia Clinica, Consiglio Nazionale delle Ricerche, Pisa
 - 4 IFC-CNR Istituto di Fisiologia Clinica, Consiglio Nazionale delle Ricerche, Pisa
 - 5 IFC-CNR Istituto di Fisiologia Clinica, Consiglio Nazionale delle Ricerche, Pisa
 - 6 IFC-CNR Istituto di Fisiologia Clinica, Consiglio Nazionale delle Ricerche, Pisa
 - 7 IFC-CNR Istituto di Fisiologia Clinica, Consiglio Nazionale delle Ricerche, Pisa
 - 8 IFC-CNR Istituto di Fisiologia Clinica, Consiglio Nazionale delle Ricerche, Pisa

pubblica rispetto alle conseguenze e ai rischi associati alla pratica del gioco d'azzardo; 3) fornire informazioni (ad esempio mediante apposite campagne) sulle risorse e i servizi di aiuto e supporto disponibili per le persone direttamente o indirettamente coinvolte nelle problematiche derivanti dalla pratica del gioco d'azzardo.

Gli interventi di prevenzione *selettiva* sono, invece, rivolti a specifici segmenti della popolazione che, per le loro caratteristiche, sono considerati a rischio di sviluppare problematiche legate al gioco d'azzardo. Generalmente questi programmi non tengono conto del livello di rischio individuale nello sviluppo di un problema di gioco, ma sono più interessati all'appartenenza del soggetto ad uno specifico sottogruppo (giocatori di scommesse sportive, giocatori di slot machine, giocatori nelle sale bingo).

Gli interventi di prevenzione *indicata*, infine, sono rivolti a quei soggetti che hanno già manifestato comportamenti problematici legati al gioco d'azzardo, rilevati o tramite i criteri diagnostici definiti dal *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders - DSM*, o mediante *screening* e test specifici (Riquadro 1).

Riquadro 1. Gioco d'azzardo patologico: criteri diagnostici, test e screening

Nella terza edizione del *DSM* (1980), l'*American Psychiatric Association* (APA) ha introdotto il concetto di dipendenza da gioco d'azzardo, inquadrandolo come una nuova categoria all'interno dei disturbi mentali.

In questo modo è stato riconosciuto ufficialmente il "pathological gambling" e nel *DSM-IV* è stato classificato nella sezione "Disturbi del Controllo degli Impulsi non classificati altrove", comprendente disturbi quali ad esempio la piromania, la cleptomania e il disturbo del controllo degli impulsi non altrimenti specificato.

Nel *DSM-IV-TR* è stato definito che, per poter formulare la diagnosi di "pathological gambling", in un periodo di 12 mesi devono verificarsi almeno 5 dei seguenti sottocriteri:

- la persona è eccessivamente assorbita dal gioco d'azzardo;
- ha bisogno di giocare d'azzardo con quantità crescenti di denaro per raggiungere l'eccitazione desiderata;
- ha ripetutamente tentato senza successo di controllare, ridurre o interrompere il gioco d'azzardo;
- è irrequieta o irritabile quando tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo;
- gioca d'azzardo per sfuggire problemi o per alleviare un umore disforico (per es. sentimenti di impotenza, colpa, ansia, depressione);
- dopo aver perso al gioco torna un altro giorno per giocare ancora (per rincorrere le proprie perdite);
- mente ai membri della famiglia, al terapeuta o ad altri per occultare l'entità del proprio coinvolgimento nel gioco d'azzardo;
- ha commesso azioni illegali come falsificazione, frode, furto o appropriazione indebita per finanziare il gioco d'azzardo;
- ha messo a repentaglio o perso una relazione significativa, il lavoro oppure opportunità scolastiche o di carriera per il gioco d'azzardo;
- fa affidamento su altri per reperire il denaro al fine di allievare una situazione finanziaria disperata causata dal gioco d'azzardo.

La revisione e riduzione a 9 dei criteri che determinano il gioco d'azzardo patologico, presenti nel *DSM-5* del 2013 (è stato rimosso il criterio "aver commesso azioni illegali" in quanto l'impatto di questo criterio è risultato irrilevante), inserisce il "Gambling disorders" nel capitolo "Substance-Related and Addictive Disorders" e definisce la gravità clinica sulla base della numerosità dei criteri diagnostici soddisfatti: lieve = 4 o 5 criteri soddisfatti; moderato = 6 o 7 soddisfatti; grave = 8 o 9 criteri soddisfatti.

La questione è, comunque, in continua evoluzione e, per approfondimenti al riguardo, è scaricabile dal sito web dell'APA (www.dsm5.org) il documento "Highlights of Changes from DSM-IV-TR to DSM-5".

Per quanto riguarda, invece, la rilevazione del grado di problematicità del comportamento di gioco, gli strumenti più comunemente utilizzati negli interventi di prevenzione universale, selettiva e indicata sono:

- per la popolazione giovanile: *DSM-IV-J* (Fisher, 2000), *SOGS-RA* (South Oaks Gambling Screen – Revised Adolescent) (Winters et al., 1993), *MAGS* (Massachusetts Gambling Screen) (Shaffer et al., 1994);
- per la popolazione adulta: *CPGI* (Canadian Problem Gambling Index) (Ferris & Wynne, 2001a; 2001b), *SOGS* (South Oaks Gambling) (Lesieur & Blume, 1987; 1993).

Studi condotti tra la popolazione studentesca

- Numerosi sono gli studi condotti tra la popolazione studentesca in Nord America e in Europa, atti a valutare l'efficacia degli interventi preventivi. Di particolare rilevanza uno studio caso-controllo condotto in Canada (Ferland, Ladouceur, Vitaro 2002) su 424 studenti delle scuole medie inferiori (età 11-15 anni), che ha come obiettivo la verifica dell'efficacia degli interventi preventivi in termini di aumento di conoscenze e consapevolezza di false credenze sul *gambling*. A tal fine sono stati confrontati 4 tipi di interventi: visione video Lucky⁹, attività formative; visione del video e attività formative frontali, nessun intervento (condizione di controllo). I risultati hanno mostrato che tutte e tre le condizioni sperimentali sono risultate efficaci nel ridurre le false credenze sul gioco d'azzardo in modo significativamente maggiore rispetto al gruppo di controllo. Inoltre, la condizione visione del video Lucky associata ad attività formative è stata significativamente migliore rispetto alla sola visione del video, avendo fornito agli studenti una visione più realistica del gioco d'azzardo.
- Risultati simili sono stati conseguiti anche da uno studio controllato più recente condotto in Germania (Walther, Hanewinkel, Morgenstern, 2012) su un ampio campione studentesco (2494 studenti tra i 14 e i 18 anni): il programma formativo che utilizzava materiale multimediale si è dimostrato più efficace ottenendo risultati significativi in termini di aumento di conoscenze sul gioco d'azzardo, con conseguente diminuzione di comportamenti di gioco nel gruppo di intervento rispetto al gruppo di controllo.
- Riportiamo poi un interessante studio (Messerlian & Derevensky, 2006) condotto su 175 studenti canadesi, il cui obiettivo era determinare quali strategie, mutate da altre campagne informative di prevenzione rivolte ai giovani su comportamenti a rischio, fossero ritenute, dalla popolazione indagata, come efficaci e applicabili nella prevenzione GAP (Gioco d'Azzardo Patologico) tra i giovani. Le raccomandazioni emerse dai *focus group* condotti riguardano l'inefficacia di campagne altamente negative (DO NOT) e drammatiche, che vengono percepite come irrealistiche e distanti.
- Lo studio sperimentale condotto in Romania da Todirita e Lupu (2013)

9 Il video dura 20 minuti e ha uno stile umoristico. La storia è basata su due personaggi principali "Lucky", un pagliaccio sarcastico che ha perso tutti i suoi soldi al gioco d'azzardo, e il suo assistente, che sono stati invitati ad una scuola per presentare uno show sul gioco d'azzardo. Durante il video, Lucky spiega le differenze tra gioco d'azzardo e giochi di abilità. Parla anche delle reali probabilità di vincita, l'illusione del controllo, la casualità, i "porta fortuna", l'inutilità di strategie vincenti, e così via.

che ha coinvolto 81 studenti di 12-13 anni, aveva l'obiettivo di mettere a confronto l'efficacia del programma di prevenzione "Amazing Chateau" (dell'*International Centre for Youth Gambling Problems and High-Risk Behaviors*), il cui obiettivo è quello di modificare erronee e false credenze sul *gambling*, con l'efficacia del programma "Educazione Razionale Emotiva (ERE)", intesa come strategia di prevenzione del disagio emotivo¹⁰.

Gli studenti coinvolti nel programma "Amazing Chateau" (condizione sperimentale) hanno avuto l'opportunità di sperimentare sia giochi d'azzardo sia giochi di abilità, imparando che il *gambling* fa perdere una gran quantità di denaro e che non si può predire il risultato del gioco. Inoltre, il programma ha permesso di comprendere e modificare le false credenze, l'illusione del controllo, gli atteggiamenti e gli errori cognitivi, attraverso la trasmissione di concetti razionali e nozioni corrette. È risultato, inoltre, che gli studenti coinvolti nella condizione sperimentale, rispetto a quelli che hanno partecipato al programma ERE, hanno migliorato significativamente le conoscenze sul gioco d'azzardo, fornendo un numero superiore di risposte corrette.

- Lo studio canadese di Williams, Wood & Currie (2010), condotto su 1240 studenti tra i 9 e i 12 anni, aveva l'obiettivo di valutare il programma di prevenzione per il gioco d'azzardo "Stacked Deck". Il programma è composto da un insieme di lezioni interattive riguardanti la storia del *gambling*, la vera probabilità di vincita e le false credenze, i fattori di rischio legati al gioco d'azzardo problematico, le capacità decisionali e di *problem-solving* e propone di affrontare la vita come uno "smart gambler", determinando la probabilità e valutando i pro e i contro delle proprie azioni. Lo studio ha evidenziato che gli studenti del gruppo di intervento, rispetto a quelli del gruppo di controllo, manifestavano atteggiamenti significativamente più negativi verso il gioco d'azzardo, una migliore conoscenza sul gioco d'azzardo e gioco d'azzardo problematico, una maggiore resistenza a errori di gioco, un miglioramento dei processi decisionali e di *problem solving*, una diminuzione della frequenza di gioco e dei tassi di gioco d'azzardo problematico.

¹⁰ L'Educazione Razionale Emotiva (ERE) è una procedura psicoeducativa atta a favorire una crescita affettiva armonica nel bambino, mettendolo in grado di realizzare in pieno le proprie potenzialità e il proprio benessere. L'ERE viene attuata attraverso un percorso didattico che conduce il bambino ad acquisire consapevolezza delle proprie emozioni e dei meccanismi mentali sottostanti, nonché ad apprendere procedure per fronteggiare in modo costruttivo le difficoltà che può incontrare nell'ambiente scolastico e familiare (Bernard, 2004).

- In un altro studio sperimentale, condotto su 201 studenti canadesi tra i 15 e i 18 anni (Turner et al., 2008), è stato valutato un programma di prevenzione composto da 6 lezioni più una riassuntiva sui temi della teoria della probabilità e degli eventi casuali, sulle strategie costruttive (come l'auto-consapevolezza e l'auto-monitoraggio) per affrontare condizioni di stress ed evitare rischi e comportamenti problematici. L'intervento ha significativamente migliorato le conoscenze degli eventi casuali e l'abilità di auto-monitoraggio.

Studi condotti tra la popolazione adulta

- Lo studio sperimentale condotto su degli studenti universitari non giocatori in USA da Weatherly et al (2006) ha impiegato una simulazione al computer. Seppur interessante per indagare come possibili fattori predittivi del GAP, l'utilizzo di denaro virtuale, rispetto a quello reale in banconote, e la facilità della modalità di risposta allo stimolo - ovvero la facilità di compiere la puntata al gioco mediante computer - lascia tuttavia aperta la questione di riproducibilità in una situazione non sperimentale, soprattutto tra una popolazione più anziana e non avvezza all'impiego di "denaro virtuale".

PREVENZIONE SELETTIVA

Studi condotti tra la popolazione studentesca

- Il seguente studio osservazionale (Donati, Primi, Chiesi, 2014) è particolarmente interessante, sia perché è uno dei pochi ad essere stato condotto in Italia, sia perché ha permesso di verificare gli esiti di un intervento preventivo integrato rivolto ai giovani, tenendo conto della diversa propensione al GAP misurata mediante *South Oaks Gambling Screen-Revised for Adolescents* (SOGS-RA). L'intervento consisteva nella visione della versione italiana del video Lucky e attività di formazione di tipo interattivo, con l'impiego di dadi e carte da gioco, per fornire conoscenze pratiche sulla reali probabilità statistiche. I risultati conseguiti mostrano che l'intervento integrato aumenta in maniera significativa la corretta conoscenza del gioco d'azzardo, riduce le false credenze e la percezione di vincere denaro e il pensiero superstizioso. Fatta eccezione per le false credenze, questi effetti sono stati ottenuti sia tra i giocatori non problematici che quelli a rischio.

Studi condotti tra la popolazione adulta

In letteratura questi studi sono stati principalmente condotti tra giocatori di *slot machine* e/o frequentatori di casinò.

- Nello studio osservazionale controllato condotto in Canada (Wohl, Christie, Matheson, Anisman, 2010) su 289 giocatori di *slot machine* presso il Casinò di Ottawa è stata tenuta una conferenza direttamente nel foyer del casinò, durante la quale, al gruppo sperimentale, è stato mostrato un video con un'animazione che dava indicazioni su come realmente funzionano le *slot machine* e l'importanza di fissare dei limiti nel denaro da giocare. Il gruppo sperimentale, rispetto al gruppo di controllo, ha attivato strategie di controllo del gioco, ponendosi dei limiti nel denaro da giocare, ha riferito maggiori intenzioni comportamentali per utilizzare tali strategie, e ha superato i propri limiti prefissati meno frequentemente durante la sessione di gioco successiva. Alcuni effetti sono diminuiti dopo 30 giorni, per cui gli autori suggeriscono come siano necessarie delle sessioni di richiamo per una valenza a lungo termine.

PREVENZIONE INDICATA

Studi condotti tra la popolazione studentesca

Non risultano studi effettuati tra studenti giocatori ad alto rischio di gioco d'azzardo problematico.

Studi condotti tra la popolazione adulta

Per quanto riguarda gli interventi di prevenzione rivolti a persone ad alto rischio di diventare giocatori patologici e che evidenziano, quindi, problemi connessi a tale comportamento, risulta abbastanza diffuso lo sviluppo di programmi di auto-esclusione dai siti di gioco (sia fisici che online), con conseguente impedimento di un nuovo accesso al gioco stesso.

Attraverso l'anagrafe dei conti di gioco, viene monitorata l'attività di ciascun giocatore: all'apertura del conto il giocatore deve fornire il proprio codice fiscale ed il sistema di controllo permette di tracciarne e memorizzarne in modo nominativo tutte le transazioni di gioco.

La valutazione dei programmi di auto-esclusione a livello internazionale evidenzia una generale diminuzione della spesa, della frequenza, e del tempo di gioco, così come una riduzione delle relative difficoltà psicologiche, tra cui depressione e ansia.

L'auto-esclusione sembra risultare in qualche modo efficace in quanto per-

mette ai giocatori con problemi di assumere un impegno pubblico a smettere di giocare.

Il nodo maggiore di tali programmi è che la maggior parte dei giocatori con problemi tende a non aderire all'auto-esclusione: ciò potrebbe essere legato da una parte a problemi di privacy, soprattutto nei piccoli centri, o dall'altra alla difficoltà di registrazione per coloro che hanno limitate competenze in campo legale.

Anche se non esiste, ad oggi, un programma 'gold standard', è utile tenere in considerazione le seguenti importanti raccomandazioni emerse dagli studi condotti, da includere in eventuali programmi di auto-esclusione:

- fornire informazioni chiare su tali programmi, incentivando la promozione per aumentarne l'utilizzo. La promozione dovrebbe, in particolare, trasmettere informazioni alla comunità in generale, anche attraverso i centri di salute mentale;
- tutelare la privacy del giocatore: la registrazione per l'auto-esclusione dovrebbe essere condotta in modo da tutelare il più possibile la privacy dell'individuo ed essere, inoltre, relativamente semplice e veloce da effettuare;
- definire la durata dell'auto-esclusione: si rileva una generale carenza di evidenze rispetto a quale possa essere la durata più efficace di tale divieto. Anche se i divieti più lunghi possono essere più efficaci nel fornire agli individui il tempo necessario per superare i problemi di gioco, questi potrebbero al tempo stesso dissuadere alcuni individui dal registrarsi a tali programmi. Si suggerisce comunque un periodo minimo di 6 mesi;
- fornire consulenza: è auspicabile fornire ulteriori risorse alle persone auto-escluse così da essere maggiormente sostenute nel controllo del gioco, attraverso programmi di consulenza, interventi mirati al trattamento o anche di auto-aiuto. Si rileva, inoltre, che non tutte le persone che praticano l'auto-esclusione sono motivate a ricevere un aiuto professionale (Ladouceur et al., 2007; Tremblay et al., 2008). A tal proposito una consulenza obbligatoria potrebbe rivelarsi non efficace e, anzi, scoraggiare alcuni individui a stipulare accordi di auto-esclusione;
- infine, interventi *internet-based* di trattamento e di auto-aiuto potrebbero essere particolarmente utili a coloro che desiderano ricevere un aiuto formale, ma non sono disposti o in grado di partecipare di persona alle sessioni (Gainsbury e Blaszczynski, 2011).

Da sottolineare, infine, la necessità di un costante processo di valutazione e monitoraggio nei confronti di tali programmi, che richiedono adeguamenti in grado di tenere conto delle nuove esigenze legate allo sviluppo tecnologico.

Inoltre, al fine di incentivare la partecipazione, sarebbe utile strutturare tali programmi in maniera più mirata rispetto alle caratteristiche della popolazione target, tenendone ad esempio in considerazione il genere, l'età e le caratteristiche culturali.

BIBLIOGRAFIA

Bernard, EM (2004). *Emotional resilience in children: Implications for Rational Emotive Education*. Romanian Journal of Cognitive and Behavioral Psychotherapies; 4, 39-52.

Donati MA, Primi C, Chiesi F (2014). *Prevention of problematic gambling behavior among adolescents: testing the efficacy of an integrative intervention*. J Gambl Stud; 30(4):803-18.

Ferland F, Ladouceur R, Vitaro F (2002). *Prevention of problem gambling: modifying misconceptions and increasing knowledge*. J Gambl Stud; 18(1):19-29.

Ferris J, Wynne H (2001a). *The Canadian problem gambling index: User manual*. Ottawa: The Canadian Centre on Substance Abuse. Ottawa, ON: Canadian Centre on Substance Abuse.

Ferris J, Wynne H (2001b). *The Canadian problem gambling index: Final report*. Ottawa, ON: Canadian Centre on Substance Abuse.

Fisher S (2000). *Developing the DSM-IV-TR Criteria to Identify Adolescent Problem Gambling in Non-Clinical Populations*. J Gambl Stud; 16(2): 253-273.

Gainsbury S, Blaszczynski A (2011). *A systematic review of Internet-based therapy for the treatment of addictions*. Clin Psychol Rev; 31(3):490-8.

Ladouceur R, Sylvain C, Gosselin P (2007). *Self-exclusion program: a longitudinal evaluation study*. J Gambl Stud; 23(1):85-94.

Lesieur HR, Blume SB (1987). *The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers*. Am J Psychiatry; 144 (9), 1184-1188.

Lesieur HR, Blume SB (1993). *Revising the South Oaks Gambling Screen in different settings*. J Gambl Stud; 9, 213-223.

LupuV, Iftene F (2009). *The impact of rational emotive behavior education on anxiety in teenagers*. Journal of Cognitive and Behavioral Psychotherapies, 9(1), 95-105.

Messerlian C, Derevensky J (2006). *Social Marketing Campaigns for Youth Gambling Prevention: Lessons Learned from Youth*. Int J Ment Health Addiction; 4: 294-306.

Shaffer HJ, LaBrie R, Scanlan K, Cummings T (1994). *Pathological gambling among adolescents: Massachusetts Gambling Screen*. J Gambl Stud; 10,339-362.

Todirita IR, Lupu V (2013). *Gambling prevention program among children*. J Gambl Stud; 29(1):161-9.

Tremblay N, Boutin C, Ladouceur R (2008). *Improved self-exclusion program: preliminary results*. J Gambl Stud; 24(4):505-18.

Turner NE, Macdonald J, Somerset M (2008). *Life skills, mathematical reasoning and critical thinking: a curriculum for the prevention of problem gambling*. J Gambl Stud; 24(3):367-80.

Walther B, Hanewinkel R, Morgenstern M (2013). *Short-term effects of a school-based program on gambling prevention in adolescents*. J Adolesc Health; 52(5):599-605.

Weatherly JN, McDougall CL, Gillis AA (2006). *A bird in hand: discouraging gambling on a slot machine simulation*. J Psychol; 140(4):347-61.

Williams RJ, Wood RT, Currie SR (2010). *Stacked Deck: an effective, school-based program for the prevention of problem gambling*. J Prim Prev; 31(3):109-25.

Winters KC, Stinchfield RD, Fulkerson J (1993). *Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale*. J Gambl Stud; 9, 63-84.

Wohl MJ, Christie KL, Matheson K, Anisman H (2010). *Animation-based education as a gambling prevention tool: correcting erroneous cognitions and reducing the frequency of exceeding limits among slots players*. J Gambl Stud; 26(3):469-86.

CAPITOLO 5

LA LEGISLAZIONE EUROPEA

a cura di Elisa Benedetti, Arianna Cutilli, Luca Bastiani, Sabrina Molinaro¹

Introduzione

All'interno dei confini dell'Unione Europea, seppur con notevoli differenze a livello nazionale, il gioco d'azzardo è specificatamente regolamentato dai singoli Stati Membri (Bühringer, Braun, Kräplin, Neumann, Slecza (2013); Swiss Institute of Comparative Law, 2006; Commissione europea, 2012).

I regolamenti e le politiche sul mercato del gioco d'azzardo sono influenzati dalle interazioni tra le normative nazionali, il diritto primario e derivato, nonché la giurisprudenza dell'Unione Europea (UE). Essi sono legati spesso a diversi obiettivi, riconducibili, da un lato, al perseguimento di interessi legati alla salute pubblica (come la prevenzione dei disturbi legati al gioco d'azzardo e la tutela dei consumatori), dall'altro, alla tutela e promozione di interessi economici (come il gettito fiscale e i profitti aziendali) [Coryn, Fijnaut, Little (2007); Planzer (2014)].

In termini generali, sono due i modelli di quadro normativo nazionale che si sono sviluppati all'interno dell'Unione Europea in materia di gioco d'azzardo:

- uno basato su un regime di monopolio (totale o parziale) strettamente controllato (statale o di altra natura);
- l'altro basato su operatori autorizzati che forniscono servizi in un quadro strettamente regolamentato, spesso accompagnato da limiti al numero di licenze che lo stesso Stato membro può concedere (come nel caso dell'Italia) (Swiss Institute of Comparative Law, 2006).

A livello comunitario, invece, non esiste una disciplina normativa ad hoc sui servizi di gioco d'azzardo, questo a causa tanto della riluttanza politica dei singoli Stati membri (Lovejoy, 2014), quanto delle complessità legate al processo legislativo EU (la procedura legislativa ordinaria implica infatti molteplici passaggi, tra cui l'avvio del processo da parte della Commissione

¹ Ricercatori del IFC-CNR Istituto di Fisiologia Clinica, Consiglio Nazionale delle Ricerche, Pisa.

e l'entrata in vigore solo in caso di accordo tra il Parlamento e il Consiglio²), che rendono il legiferare su materie altamente sensibili a livello politico ancora più complicato.

La politica europea sul gioco d'azzardo

Il diritto primario³

Ai sensi del diritto UE, come confermato dalla Corte di Giustizia Europea, i servizi di gioco d'azzardo rientrano nell'ambito di applicazione dell'articolo 56 del Trattato sul Funzionamento dell'Unione Europea (di seguito TFUE) e sono quindi disciplinati dalle norme sulla prestazione dei servizi. Secondo tali norme, gli operatori autorizzati in uno Stato membro possono fornire i loro servizi ai consumatori di altri Stati membri, a meno che detti Stati non impongano restrizioni giustificate da ragioni imperative di interesse pubblico, quali la tutela dei consumatori o la generale esigenza di preservare l'ordine pubblico. Infatti, come riconosciuto dalla giurisprudenza europea, sebbene la potestà legislativa esclusiva dello Stato in materia di gioco d'azzardo implichi restrizioni alla libera fornitura di servizi e dunque ad uno dei principi fondanti del Mercato interno europeo, essa è compatibile con i principi di concorrenza, di libertà di stabilimento e di libera prestazione di servizi che regolano il mercato, in quanto motivata dalla protezione di interessi sociali superiori da parte degli Stati (Lovejoy, 2014). Tale riserva è legittima finché le norme adottate si dimostrano essere: supportate dai motivi imperativi di interesse generale di cui sopra; adatte al raggiungimento dello scopo; non sproporzionate; non discriminatorie⁴. Da ciò deriva che ogni Stato membro gode di

2 La procedura legislativa ordinaria è disciplinata dall'art. 294 del Trattato sul Funzionamento dell'Unione Europea – TFUE.

3 Il diritto primario, detto anche fonte primaria o diritto originario, è il diritto supremo dell'Unione Europea e prevale su qualsiasi altra fonte del diritto. Le fonti primarie, o diritto primario, comprendono essenzialmente i trattati istitutivi, ovvero il trattato sull'Unione europea e il trattato sul funzionamento dell'Unione europea (o Trattato di Lisbona, entrato in vigore dal 1° dicembre 2009). Tali trattati stabiliscono la ripartizione delle competenze tra l'Unione europea e gli Stati membri e fondano il potere delle istituzioni europee. Definiscono inoltre il quadro giuridico all'interno del quale le istituzioni dell'UE attuano le politiche europee.

Inoltre il diritto primario comprende:

- i trattati modificativi dell'Unione Europea;
- i protocolli allegati ai trattati istitutivi e ai trattati modificativi;
- i trattati di adesione degli Stati membri dell'UE.

4 Questi parametri si affermano in via giurisprudenziale. La Corte di Giustizia delle Comunità Europee ne ha segnato l'importanza in più sentenze: Corte di Giustizia 24 marzo 1994, C275-92, Schindler; Corte di Giustizia 21 ottobre 1999, causa C-67/98, Zenatti; Corte di Giustizia 6 novembre 2003, C-243/01, Gambelli; Corte di Giustizia, 6 marzo 2007, C-338/04, C-359/04 e C-360/04, Placanica ed altri.

un potere discrezionale sufficiente sia per quanto riguarda le modalità di organizzazione delle lotterie e il volume delle puntate, sia per quanto riguarda la destinazione degli utili da esse ricavati. Spetta pertanto ad esse valutare non solo la necessità di limitare le attività delle lotterie, ma anche di vietarle, purché dette limitazioni non siano discriminatorie⁵.

Inoltre, in materia di normativa sul gioco d'azzardo, rileva il principio di sussidiarietà (art. 3 TFUE). Secondo questo principio, la Commissione, come braccio esecutivo dell'Unione Europea, può agire o intervenire attraverso i propri atti legislativi dove gli obiettivi da perseguire possono essere raggiunti in modo migliore a livello comunitario. Ne consegue che, nel caso in cui tali obiettivi possano essere meglio perseguiti dai singoli Stati membri, non ci sarà azione o intervento da parte della Commissione Europea.

Nel corso del tempo, a causa della mancanza di volontà politica degli Stati membri di prendere in considerazione l'adozione di una normativa derivata in materia⁶, l'attenzione delle istituzioni europee si è spostata sull'applicazione del diritto primario UE.

Sono state quindi avviate dalla Commissione Europea un certo numero di procedure di infrazione⁷ contro restrizioni transfrontaliere di tali servizi da parte di Stati membri, a seguito di numerose denunce presentate alla stessa Commissione per presunte violazioni del Trattato. La Corte di Giustizia dell'Unione Europea ha nel frattempo sviluppato e sancito una serie di principi guida, per cui un numero significativo di Stati membri, contro i quali la Commissione aveva avviato una procedura di infrazione, hanno nel frattempo introdotto riforme della normativa nazionale in materia di gioco d'azzardo⁸.

Il diritto derivato

Le restrizioni applicate a livello nazionale sul gioco d'azzardo devono anche

5 Sentenza Schindler della Corte di Giustizia Europea, C-275/92, 24.3.1994, punto 61.

6 Commissione Europea, Libro Verde sul gioco d'azzardo on-line nel mercato interno (COM(2011) 128), 2011, p.11.

7 La Commissione ha avviato indagini su restrizioni sui servizi di scommesse sportive in una serie di Stati membri il 4 aprile 2006 (IP/06/436).

8 La Commissione Europea, all'interno del suo Libro Verde del 2011, comunicava che, alla data del documento, le erano stati notificati più di 150 progetti di legge e regolamenti relativi al gioco d'azzardo conformemente alla direttiva 98/34/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 22 giugno 1998, che prevede una procedura d'informazione nel settore delle norme e delle regolamentazioni tecniche (GU L 204 del 21.7.1998, pag. 37) (modificata dalla direttiva 98/48/CE (GU L 217 del 5.8.1998, pag. 18)) 2005-2010.

essere conformi al diritto derivato⁹ dell'UE: sebbene i servizi di gioco d'azzardo non siano disciplinati a livello europeo da una normativa settoriale specifica e siano stati esplicitamente esclusi da atti giuridici orizzontali, come la direttiva sui servizi (2006/123/CE) o la direttiva sul commercio elettronico (2000/31/CE), essi sono soggetti a una serie di disposizioni del diritto derivato dell'UE (Commissione Europea, 2011).

A questo riguardo, si richiamano in particolare:

- la direttiva sui servizi di media audiovisivi (n. 2010/13/UE),
- la direttiva sulle pratiche commerciali sleali (n. 2005/29/CE),
- la direttiva sulla vendita a distanza (n. 97/7/CE),
- il regolamento sul riciclaggio di proventi di attività criminose (n. 1889/2005/CE),
- la direttiva sulla protezione dei dati personali (n. 95/46/CE),
- la direttiva relativa alla tutela della vita privata nel settore delle comunicazioni elettroniche (n. 2002/58/CE),
- la direttiva relativa al sistema comune d'imposta sul valore aggiunto (n. 2006/112/CE).

Il processo politico europeo e i documenti non vincolanti

A livello politico, nel gennaio del 2005, la Commissione Europea dimostrò la propria attenzione ad una riforma del mercato EU del gioco d'azzardo, affidando al *Swiss Institute of Comparative Law* la conduzione di uno studio sulle varie normative che disciplinano i servizi di gioco d'azzardo, sia *online* e *offline* (Swiss Institute of Comparative Law, 2006).

L'obiettivo specifico dello studio era quello di:

- valutare come le differenti regolamentazioni nazionali sui servizi di gioco d'azzardo *online* e *offline*, così come i giochi ed alcuni tipi di giochi promozionali, avessero un impatto sul buon funzionamento del mercato interno;
- valutare se queste regolamentazioni restringessero la crescita economi-

9 Il diritto derivato è composto dagli atti unilaterali e dagli atti convenzionali.

Gli atti unilaterali possono essere classificati in due categorie:

- gli atti menzionati all'articolo 288 del trattato sul funzionamento dell'UE, ossia il regolamento, la direttiva, la decisione, i pareri e le raccomandazioni;
- gli atti non menzionati all'articolo 288 del trattato sul funzionamento dell'UE, ossia i cosiddetti atti atipici, come le comunicazioni, le risoluzioni, i libri bianchi e i libri verdi.

Gli atti convenzionali comprendono:

- gli accordi internazionali tra l'Unione europea, da una parte, e un paese terzo o un'organizzazione terza, dall'altra;
- gli accordi tra Stati membri;
- gli accordi interistituzionali, ossia tra le istituzioni dell'UE.

ca e occupazionale associata a tali servizi.

Lo studio, attraverso l'analisi legislativa ed economica di ogni Stato membro, ha delineato il quadro di un mercato interno fortemente frammentato in cui spesso i governi nazionali impongono restrizioni ai servizi di gioco d'azzardo transfrontalieri. L'interpretazione delle norme nazionali non è sempre chiara e lo studio menziona circa 600 cause dinanzi ai giudici nazionali, il che dimostra la notevole incertezza giuridica che domina sul mercato UE di tali servizi.

Le questioni connesse alla regolamentazione del gioco d'azzardo hanno ricevuto poi spazio in alcuni rapporti sui progressi della Presidenza del Consiglio Europeo sia nel 2008, sotto la Presidenza francese, che nel 2009, sotto la Presidenza svedese, nei quali si invitava la Commissione a condurre studi dettagliati e consultazioni, nonché a formulare proposte per l'identificazione delle iniziative e azioni più appropriate da avviare, non precludendone la natura legislativa¹⁰.

Ancora nel 2009, il Parlamento europeo adottò una risoluzione che invitava la Commissione a studiare, in stretta collaborazione con i governi nazionali, gli effetti economici e non economici della fornitura di servizi di gioco d'azzardo *online* transfrontaliero in relazione ad una vasta gamma di questioni specifiche, tra cui: la pubblicità, il *marketing* e i minori, la frode e il comportamento criminale, l'integrità, la responsabilità sociale, la tutela dei consumatori e la tassazione¹¹.

In seguito, nel 2010, sotto la Presidenza belga, tutti gli Stati membri approvarono le conclusioni del Consiglio che accoglievano con favore l'annuncio da parte della Commissione europea di una vasta consultazione sul gioco d'azzardo nel mercato interno, intesa ad avviare un dibattito approfondito sui problemi sollevati in particolare dai servizi di gioco d'azzardo on-line. Le conclusioni, adottate il 10 dicembre 2010¹², vertevano anche sulla cooperazione tra le autorità di regolamentazione e facevano osservare che il sistema d'informazione del mercato interno avrebbe potuto diventare un utile strumento per facilitare questo tipo di cooperazione amministrativa.

Come parte di questo processo politico, nell'ultimo decennio, anche se at-

10 Relazione della Presidenza sullo stato dei lavori, presentata in data 1 dicembre 2008 (numero del doc. 16022/08). Relazione della Presidenza sullo stato dei lavori, presentata il 3 dicembre 2009 (numero del doc. 16571/09).

11 La risoluzione fa seguito alla relazione Schaldemose. Cfr. risoluzione del Parlamento europeo del 10 marzo 2009 sull'integrità del gioco d'azzardo *online* (2008/2215(INI)).

12 Conclusioni sul quadro relativo ai giochi d'azzardo e alle scommesse negli Stati membri dell'Unione europea, adottate in occasione della 3057ª riunione del Consiglio "Competitività", Bruxelles, 10 dicembre 2010. Documento del Consiglio [16884/10](#).

traverso cauti passi, il gioco d'azzardo è stato dunque inserito all'interno dell'agenda politica della Commissione Europea. La Commissione, e più in generale le Istituzioni europee, si concentrano sui servizi di gioco d'azzardo *online*, a causa della natura intrinsecamente transfrontaliera del settore, nonché della rapida diffusione di questo tipo di servizi.

Con il Libro Verde del 2011, in risposta agli inviti del Consiglio e del Parlamento europei, la Commissione prende infatti l'iniziativa di avviare una consultazione di tutti gli *stakeholders* interessati, al fine di mappare le sfide politiche legate alla regolamentazione del gioco d'azzardo on-line ed avviare un dialogo su possibili soluzioni alla mancanza di coerenza tra le legislazioni nazionali.

Libro Verde sul gioco d'azzardo *online* nel mercato interno (COM(2011) 128)

24.3.2011

Il Libro verde costituisce una risposta alla risoluzione adottata dal Parlamento europeo il 10 marzo 2009, che invitava la Commissione a studiare, in stretta collaborazione con i governi nazionali, gli effetti economici e non economici della fornitura di servizi di gioco d'azzardo transfrontaliero in relazione ad una vasta gamma di questioni (Parlamento europeo, 2009) sull'integrità del gioco d'azzardo *online*.

Alla luce delle evidenti conseguenze transfrontaliere della crescita dei servizi di gioco d'azzardo on-line, sia nella loro dimensione legale che in quella non autorizzata, nonché del nesso con molti aspetti già disciplinati dalla normativa UE, il Libro verde ha dato avvio ad una consultazione pubblica sulla regolamentazione dei servizi di gioco d'azzardo on-line nel mercato interno. È utile specificare che la definizione utilizzata dalla Commissione per "servizio di gioco d'azzardo *online*" riguarda un servizio che implica una posta pecuniaria in giochi dipendenti dalla fortuna, comprese le lotterie e le scommesse, forniti a distanza, mediante strumenti elettronici e su richiesta del singolo destinatario di servizi.

Il documento mirava a raccogliere i pareri di tutte le parti interessate sulle problematiche specifiche legate allo sviluppo dell'offerta di servizi di gioco d'azzardo *online*, sia legale che "non autorizzata", in particolare relative all'esistenza e all'entità dei rischi sociali e di ordine pubblico. Esso voleva inoltre stimolare contributi sugli strumenti normativi e tecnici che gli Stati membri utilizzano o potrebbero utilizzare. Infine, la consultazione era tesa a contribuire ad accertare se le vigenti norme applicabili ai servizi di gioco d'azzardo

on-line a livello UE fossero idonee ad assicurare la coesistenza generale dei sistemi nazionali, e stabilire se i diversi modelli normativi nazionali in materia di gioco d'azzardo potessero continuare a coesistere nell'UE o se si rendessero necessarie azioni specifiche mirate a tale scopo.

All'interno del documento vengono dunque esaminate le questioni essenziali sollevate da una regolamentazione giusta ed efficace dei servizi di gioco d'azzardo *online*. Tali questioni possono essere suddivise in quattro categorie principali: concettuali/organizzative, sociali, relative all'ordine pubblico ed economiche/caritative.

Le domande poste dalla Commissione sono 51 e relative ai seguenti temi: definizione e organizzazione dei servizi di gioco d'azzardo on-line, servizi connessi forniti e/o utilizzati dai fornitori, obiettivi di interesse pubblico coinvolti, controllo del rispetto della normativa e questioni connesse.

Il Libro Verde è accompagnato da un documento di lavoro dei servizi della Commissione che fornisce informazioni aggiuntive relative alle parti in causa e ai loro interessi, all'entità del mercato del gioco d'azzardo *online*, al diritto derivato, alla giurisprudenza e alla notificazione della legislazione nazionale ai sensi della direttiva 98/34/CE, che prevede una procedura di informazione nel settore delle norme e delle regolamentazioni tecniche.

La Commissione ricevette 260 risposte alla consultazione, provenienti da altrettanti *stakeholders* (compresi governi nazionali, provider di servizi, ricercatori e comuni cittadini), e la netta maggioranza di questi si esprime in favore di ulteriori iniziative politiche a livello UE, sia vincolanti che non. Le risposte sono pubbliche¹³ e riassunte in un documento pubblicato dalla Commissione a tale scopo.

Un anno dopo, nel 2012, la Commissione europea pubblica la Comunicazione "Verso un quadro normativo europeo approfondito relativo al gioco d'azzardo *online*" nella quale esprime le proprie raccomandazioni sulla protezione dei consumatori e la pubblicità nel settore del gioco d'azzardo *online*. Nello stesso documento, nel quale la Commissione afferma esplicitamente che al momento non appare appropriato proporre una legislazione UE per il settore, essa annuncia la propria decisione di rilanciare delle procedure d'infrazione contro alcuni Stati Membri (procedure avviate poi nel novembre 2015)¹⁴.

¹³ Le risposte degli *stakeholders* alla consultazione sono pubbliche e disponibili al link del sito della Commissione Europea: <https://circabc.europa.eu/faces/jsp/extension/wai/navigation/container.jsp>

¹⁴ Il rispetto del diritto comunitario da parte dei quadri normativi nazionali è parte integrante della politica della Commissione Europea in materia di gioco d'azzardo, come indicato nel piano d'a-

**Comunicazione della Commissione al Parlamento Europeo, al Consiglio, al Comitato delle Regioni “Verso un quadro normativo europeo approfondito relativo al gioco d'azzardo on-line” (COM/2012/0596)
23.10.2012**

In seguito alla pubblicazione del Libro verde sul gioco d'azzardo *online*, la Commissione Europea ha inteso rispondere alla richiesta d'azione politica a livello UE, e all'esigenza di una chiara identificazione dei settori prioritari in cui è necessaria un'azione politica a livello europeo.

La Comunicazione propone una serie di iniziative e misure che mirano a migliorare la certezza giuridica del diritto e, sulla base delle evidenze disponibili, determinare le azioni da intraprendere per affrontare le sfide nell'Unione europea, tenendo pienamente conto dei principi di sussidiarietà e di proporzionalità.

Sono stati così evidenziati cinque settori prioritari per affrontare le sfide che si pongono per l'UE:

- conformità dei regimi normativi nazionali al diritto dell'UE:
La Commissione invita gli Stati membri interessati a fornire informazioni sugli ultimi sviluppi delle rispettive normative sul gioco d'azzardo e procede alla valutazione circa la coerenza delle politiche nazionali in materia di gioco d'azzardo, la trasparenza e la non discriminazione dei sistemi di licenza, nonché la proporzionalità delle condizioni di licenza. Gli Stati membri, nei confronti dei quali sono aperte delle procedure o denunce d'infrazione, sono stati registrati e saranno invitati a fornire informazioni giuridiche e fattuali (aggiornate) per permettere alla Commissione di portare a termine la valutazione di compatibilità con il diritto dell'UE;
- rafforzamento della supervisione, della cooperazione amministrativa e dell'effettiva applicazione della legge attraverso la previsioni di sistemi di

zione contenuto nella Comunicazione del 2012. In questo contesto, la Commissaria europea per il mercato interno, Elbieta Biełkowska (rispondendo all'interrogazione parlamentare di Christoffer Fjellner (PPE) del 30 settembre 2015, ha annunciato che la Commissione ha avviato procedure di infrazione contro nove Stati membri: Belgio, Cipro, Repubblica ceca, Lituania, Polonia, Romania, Paesi Bassi, Grecia e Svezia. Gli Stati membri hanno risposto notificando le proposte di modifica legislative o annunciando la preparazione di nuove norme, cercando così di rispondere alle preoccupazioni della Commissione attraverso il processo di notifica previsto dalla Direttiva 2015/1535 del 9 Settembre 2015, che prevede una procedura per la fornitura di informazioni nel settore delle regolamentazioni tecniche e delle regole relative ai servizi della Società. La Commissione sta effettuando una valutazione di tutte le misure notificate nel quadro previsto in tale Direttiva e, ove richiesto dalla risposta degli Stati membri, si preoccuperà di avviare le azioni necessarie a tempo debito.

sorveglianza ed il controllo negli Stati membri, l'intensificazione della cooperazione amministrativa transfrontaliera ed il controllo sull'attuazione della legislazione nazionale;

- tutela dei consumatori e dei cittadini attraverso:
 - un elevato livello di protezione nell'UE (elaborazione di una serie comune di principi che assicuri un elevato livello di tutela dei consumatori). In tale ottica l'impegno della Commissione è quello di predisporre una raccomandazione sulla tutela comune dei consumatori;
 - la garanzia della tutela dei minori (mediante sistemi normativi che forniscano strumenti adeguati di accertamento dell'età e assicurino il controllo da parte degli operatori);
 - il potenziamento della pubblicità responsabile (la Commissione si impegna a preparare una raccomandazione sulla pubblicità del gioco d'azzardo responsabile);
 - la prevenzione del gioco d'azzardo problematico e la dipendenza (la Commissione si impegna ad esaminare le raccomandazioni sulla dipendenza dal gioco d'azzardo su Internet tra gli adolescenti in base a *EU NET ADB*¹⁵ nel 2012 e a riferire sui gruppi di lavoro pertinenti nel quadro di *ALICE RAP*¹⁶, e procederà ad una valutazione dei risultati della ricerca);
- prevenzione delle frodi e del riciclaggio di denaro, attraverso una cooperazione strutturata tra le autorità nazionali in materia di gioco d'azzardo, la polizia nazionale e le autorità internazionali di contrasto della criminalità. In quest'ottica rientrano le iniziative volte ad ampliare le misure di lotta al riciclaggio di denaro, alla lotta al furto d'identità e ad altre forme di criminalità informatica;
- preservare la sicurezza del gioco: preservare l'integrità dello sport ed evitare il fenomeno delle partite truccate attraverso una maggiore cooperazione tra le parti interessate, la messa a punto di misure di lotta alle partite truccate, la garanzia di un'efficace deterrenza per le partite truccate e la promozione della cooperazione internazionale.

15 Progetto di ricerca avviato nel 2011 grazie al programma di finanziamento *Safer Internet Programme*, al fine di valutare la prevalenza e i fattori determinanti dell'uso di Internet al limite della dipendenza, nonché l'effettiva dipendenza da Internet tra gli adolescenti europei.

16 Si tratta di un progetto interdisciplinare nell'ambito del Settimo programma quadro per la ricerca e lo sviluppo tecnologico incentrato sulla ricerca relativa alle dipendenze e agli stili di vita a rischio in Europa, nel quinquennio 2011-2015. Per maggiori informazioni: www.alicerap.eu/

Raccomandazione della Commissione Europea sui principi per la tutela dei consumatori e degli utenti dei servizi di gioco d'azzardo *online* e per la prevenzione dell'accesso dei minori ai giochi d'azzardo *online* (2014/478/UE)

14.7.2014

Il 14 luglio 2014, la Commissione europea ha adottato una raccomandazione (2014/478/UE) che incoraggia gli Stati membri a realizzare un livello elevato di protezione per i consumatori, gli utenti e i minori grazie all'adozione di principi relativi ai servizi di gioco d'azzardo on-line e alla correlata attività di pubblicità e sponsorizzazione.

Detti principi mirano a salvaguardare la salute e a ridurre al minimo gli eventuali danni economici che possono derivare dal gioco d'azzardo eccessivo o compulsivo e prevedono quanto segue:

- prescrizioni relative alle informazioni di base sui siti web di gioco d'azzardo, intese in particolare a garantire che i consumatori dispongano di informazioni sufficienti per comprendere i rischi legati al gioco d'azzardo. Le comunicazioni commerciali (pubblicità e sponsorizzazione) dovrebbero essere effettuate responsabilmente;
- gli Stati membri dovrebbero garantire che i minori non abbiano accesso al gioco d'azzardo *online* e prevedere norme atte a ridurre al minimo i contatti tra i minori e il gioco stesso, contatti che avvengono ad esempio attraverso la pubblicità o la promozione del gioco d'azzardo mediante mezzi audiovisivi o altre forme;
- dovrebbe essere previsto un processo di registrazione per creare un conto di gioco, in modo da obbligare i consumatori a fornire informazioni sulla loro età e identità che vengano verificate dagli operatori;
- dovrebbe essere disponibile un'assistenza costante per prevenire problemi relativi al gioco d'azzardo, mettendo a disposizione dei giocatori strumenti che consentano loro di tenere il gioco sotto controllo, quali ad esempio la possibilità di fissare limiti di spesa durante il processo di registrazione, la possibilità di ricevere messaggi di allerta sulle vincite e le perdite durante il gioco e la possibilità di sospendere temporaneamente il gioco;
- i giocatori dovrebbero avere accesso a linee telefoniche alle quali possano ricorrere per chiedere assistenza sul loro comportamento di gioco e avere la possibilità di autoescludersi facilmente dai siti di gioco d'azzardo;

- la pubblicità e la sponsorizzazione dei servizi di gioco d'azzardo *online* dovrebbero essere più trasparenti e più responsabili sotto il profilo sociale. Ad esempio, le comunicazioni commerciali non dovrebbero contenere dichiarazioni infondate sulle possibilità di vincita, incitare al gioco d'azzardo o lasciare intendere che il gioco d'azzardo risolva i problemi sociali, professionali, personali o finanziari;
- gli Stati membri dovrebbero garantire che i dipendenti degli operatori di gioco d'azzardo che interagiscono con i giocatori ricevano una formazione che li metta in grado di comprendere i problemi di dipendenza dal gioco e di comunicare in maniera appropriata con i giocatori;
- gli Stati membri sono inoltre invitati a realizzare campagne di sensibilizzazione sui rischi legati al gioco d'azzardo, nonché a raccogliere dati sulla creazione e la chiusura dei conti di gioco e sulla violazione delle norme in materia di comunicazione commerciale;
- dovrebbero infine designare competenti autorità di regolamentazione che contribuiscano, in maniera indipendente, ad assicurare l'effettiva verifica della conformità alla raccomandazione.

La raccomandazione invita gli Stati membri a notificare alla Commissione le misure adottate alla luce della raccomandazione entro il 19 gennaio 2016. La Commissione valuterà le misure adottate dagli Stati membri entro il 19 gennaio 2017.

Accordo di cooperazione tra le autorità di regolamentazione del gioco d'azzardo Stati membri del SEE per quanto riguarda i servizi di gioco *online*

27.11.2015

Il 27 novembre 2015, la Commissione Europea ha ospitato un gruppo di autorità di regolamentazione del gioco d'azzardo nazionali per la firma di una serie di linee guida volontarie che mirano a facilitare la cooperazione amministrativa in materia di gioco d'azzardo *online*, attraverso lo scambio di informazioni, assistenza e buone pratiche tra gli Stati membri dell'UE, Norvegia, Liechtenstein e Islanda.

La cooperazione era stata identificata come una priorità già nella Comunicazione "Verso un quadro normativo europeo approfondito relativo al gioco d'azzardo on-line", pubblicata dalla Commissione nel 2012.

Il valore dell'accordo, che pur si configura come una dichiarazione d'intenti

(del tutto non vincolante e ritirabile in qualsiasi momento) è soprattutto quello di permettere una cooperazione tra autorità nazionali, che di fatto spesso hanno relazioni limitate a causa di approcci sostanzialmente differenti all'online *gambling* [Euractiv, *Commission brokers agreement on online gambling, investigates money laundering risks*, 1.12.2015]. La cooperazione permetterà in primo luogo un controllo più stringente su quegli operatori che, attivi in più Paesi, sono già sotto il monitoraggio delle autorità nazionali per comportamenti sospetti.

Gli obiettivi dell'accordo sono i seguenti:

- (a) condivisione di informazioni sugli operatori e di competenze tecniche;
- (b) protezione dei consumatori e dei minori, prevenzione del riciclaggio di denaro e frode;
- (c) riduzione al minimo, per quanto possibile, degli oneri amministrativi inutili;
- (d) individuazione e condivisione di buone pratiche in materia di tutela dei giocatori;

L'accordo è accompagnato da un allegato che, al fine di facilitare la cooperazione, delinea per ogni Paese il mandato di ciascuna autorità, la legislazione applicabile, nonché il dettaglio del tipo di cooperazione che il Paese intende garantire.

Il documento, seppur non sottoscritto da tutti gli Stati europei, apre la strada ed offre le basi per accordi di cooperazione bilaterali più approfonditi.

Documenti prodotti dal Consiglio d'Europa

Al momento un solo documento del Consiglio d'Europa è rilevante per il settore del gioco d'azzardo: Convenzione del Consiglio d'Europa sulla manipolazione delle competizioni sportive (CETS No.215)

18/09/2014

La Convenzione esorta i governi ad adottare misure, anche legislative, volte in particolar modo a:

- prevenire conflitti di interesse tra gli operatori delle scommesse sportive e gli organizzatori;
- incoraggiare le autorità di controllo delle scommesse sportive a lottare contro la frode, limitando o sospendendo, se necessario, la possibilità di effettuare scommesse sportive;
- lottare contro le scommesse sportive illecite, consentendo la chiusura o la limitazione dell'accesso agli operatori coinvolti e il blocco dei flussi finanziari tra questi ultimi e i consumatori.

Alle organizzazioni sportive e agli organizzatori delle competizioni viene inoltre chiesto di adottare e implementare regole più rigide per combattere la corruzione, sanzioni e misure disciplinari e dissuasive appropriate in caso di violazioni, nonché principi di buona *governance*. La convenzione prevede inoltre garanzie per informatori e testimoni.

La Convenzione è stata firmata da 22 Stati, tra i quali solo 2 hanno fatto seguire la ratifica alla firma¹⁷.

BIBLIOGRAFIA

Arendt M (2007). *A view of european gambling regulation from the perspective of private operators*, in Littler & Fijnaut (eds) *The Regulation of Gambling: European and National Perspectives*. Netherlands, 41-52.

Bühringer G, Bra B, Kräplin A, Neumann M & Slecza P (2013). *Gambling- two sides of the same coin: recreational activity and public health problem*. Dresden, München: ALICE RAP Policy Paper Series-Policy Brief 2.

Casabona S (January 2014). *The EU's online gambling regulatory approach and the crisis of legal modernity, The EU centre in Singapore*. Working Paper No. 19.

Commissione europea (2012). *Comunicazione "Verso un quadro normativo europeo approfondito relativo al gioco d'azzardo on-line" (COM/2012/0596 final)*.

Commissione Europea (2011). *Libro Verde sul gioco d'azzardo on-line nel mercato interno (COM(2011) 128)*.

Eadington WR, In Coryn T, Fijnaut C, Littler A, (eds) (2007). *Economic aspects of gambling regulation: EU and US perspectives*, Martinus Nijhoff: Leiden.

European Commission (2006). *Study of gambling services in the internal market of the European Union*, Swiss Institute of Comparative Law, Lausanne.

Lovejoy KA (2014). *A Busted Flush: Regulation of Online Gambling in the European Union*, *Forham International Law Journal*, V.36 I.4.

Parlamento Europeo (2008). *Risoluzione del Parlamento europeo del 10 marzo 2009 sull'integrità del gioco d'azzardo online (2008/2215(INI))*.

¹⁷ La Convenzione è aperta a tutti gli Stati, anche extra UE. Per la sua entrata in vigore sono necessarie 5 ratifiche, tra le quali almeno 3 di Stati membri del Consiglio d'Europa. L'Italia non figura tra gli Stati firmatari, che al 31.12.2015 erano: Armenia, Azerbaijan, Bulgaria, Danimarca, Finlandia, Francia, Georgia, Germania, Grecia, Islanda, Lituania, Lussemburgo, Montenegro, Norvegia, Paesi Bassi, Polonia, Portogallo, Russia, Serbia, Spagna, Svizzera, Ucraina. Tra di essi, solo la Norvegia e il Portogallo hanno ratificato la Convenzione.

Planzer S (2014). *Empirical Views on European Gambling Law and Addiction*, Springer International Publishing.

Planzer S (2011). *Regulating Gambling in Europe': Publication of a Pan-European Data Report on Gambling Regulation and Prevalence of Problem Gambling*.

CAPITOLO 6

REGIONI E GIOCO D'AZZARDO: LE LEGGI E I LORO CONTENUTI

a cura di Matteo Iori¹

IL LIVELLO NAZIONALE

Le attuali leggi sul gioco d'azzardo hanno fondamenta che risalgono ai primi decenni del secolo scorso. Di gioco d'azzardo si tratta nel Codice Penale del 1930, agli articoli 718 e seguenti, nel Codice Civile del 1942 agli articoli 1933 e seguenti, e nel Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza (TULPS) del 1931 nell'articolo 110. Tutte queste leggi definiscono i limiti del gioco d'azzardo e ruotano intorno al concetto di *alea* (caso) nel gioco: vi è gioco d'azzardo dove il risultato del gioco dipende totalmente, o in modo prevalente, dalla fortuna rispetto all'abilità, e dove su questo risultato si scommette denaro per vincere denaro. I legislatori ritennero che questi tipi di giochi dovessero essere vietati dalla legge; gli articoli 718 e 719 del Codice Penale infatti sanzionano l'esercizio e la partecipazione al gioco d'azzardo e la tenuta o la gestione di case da gioco in luoghi pubblici, aperti al pubblico o in circoli privati. Tutto questo salvo eventuali scelte dei governi che hanno comunque sempre avuto facoltà di liberalizzare e legalizzare nuove forme di gioco. Tali scelte di liberalizzazione sono state una costante negli ultimi vent'anni fino al 2012 quando il governo Monti interruppe il *trend* di proliferazione di nuovi giochi.

Nelle fasi di liberalizzazione il gioco d'azzardo è sempre stato indicato dai governi come un'attività commerciale e mai si è fatto riferimento ai possibili problemi che poteva rappresentare per la popolazione. Il primo segnale di attenzione verso le eventuali problematiche connesse al gioco d'azzardo avvenne nel 2010 quando il governo Berlusconi, che aveva liberalizzato tan-

¹ Presidente dell'Associazione Onlus "Centro Sociale Papa Giovanni XXIII" di Reggio Emilia, Presidente del CONAGGA (Coordinamento Nazionale Gruppi per Giocatori d'Azzardo), membro del Consiglio Nazionale del CNCA rappresentante del Cnca nell'Osservatorio nazionale per il contrasto della diffusione del gioco d'azzardo e il fenomeno della dipendenza grave istituito presso il Ministero della Salute.

tissime proposte di giochi, inserì nella legge di stabilità (art. 1, comma 70 della legge 220 del 13 dicembre 2010) l'impegno a promulgare entro 60 giorni un decreto "concernente linee d'azione per la prevenzione, il contrasto e il recupero di fenomeni di ludopatia conseguenti a gioco compulsivo".

I 60 giorni utili a promulgare il decreto passarono senza che nulla fosse fatto; arrivò il 2012, la caduta del governo Berlusconi e il successivo governo Monti.

Il 1° agosto 2012 il TAR del Lazio accolse il ricorso n. 3473/2012 presentato dal Codacons contro la Pubblica Amministrazione per non avere ancora emesso il decreto fissato dalla legge di stabilità del 2010 e ordinò al Ministero dell'Economia e delle Finanze, al Ministero della Salute e alla Conferenza – Unificata Stato-Regioni, di adottare entro 60 giorni il decreto di cui sopra; in caso contrario il rischio poteva essere quello di una nomina di commissario *ad acta* che si sarebbe sostituito alla Pubblica Amministrazione per farlo.

Anche per questa pressione esterna il governo Monti, che comunque aveva dimostrato una sensibilità su questo tema, arrivò a proporre la prima e unica legge italiana che tratta il gioco d'azzardo dal punto di vista dei rischi e delle patologie. Si tratta del decreto-legge 13 settembre 2012, n. 158 pubblicato sulla Gazzetta Ufficiale n. 263 del 10 novembre 2012 emanato dal Ministro della Sanità Balduzzi. All'interno della legge sulla sanità ci sono due articoli specifici che trattano il tema del gioco d'azzardo: l'articolo 5 del Capo I e l'articolo 7 del Capo II. Se l'articolo 5 prevedeva l'inserimento del gioco patologico all'interno dei LEA (Livelli Essenziali di Assistenza), cosa che di fatto a tutt'oggi, vergognosamente, non è ancora avvenuta, l'articolo 7 inseriva norme specifiche sui temi del rischio del gioco d'azzardo: il comma 3 quater vietava la possibilità per i pubblici esercizi di mettere a disposizione dei propri clienti apparecchi che consentano il gioco on-line; il comma 4 si riferiva alle pubblicità e ad un'informazione più corretta sul gioco d'azzardo; il comma 4 bis introduceva per le pubblicità due concetti nuovi e importanti: l'obbligo di indicare il rischio che il gioco può comportare e l'esplicitazione delle reali probabilità di vincita; il comma 5 stabiliva che gli esercenti dei luoghi di gioco devono mettere a disposizione del materiale informativo specifico in cui siano evidenziati i rischi del gioco e i luoghi dei servizi pubblici o del privato sociale nei quali chiedere aiuto; il comma 5 bis assegnava al Ministero dell'Istruzione il compito di promuovere all'interno degli istituti iniziative didattiche *ad hoc* sui rischi connessi all'abuso del gioco; il comma 6 definiva le sanzioni nel caso di violazione dei limiti sulle pubblicità; il comma 7 stabiliva l'entrata in vigore della legge dal primo gennaio 2013; il comma 8 introdu-

ceva alcune attenzioni utili a rafforzare il divieto di gioco per i minorenni (divieto di ingresso in locali con giochi d'azzardo e maggiori doveri dei titolari); il comma 9 prescriveva almeno diecimila controlli all'anno per contrastare il gioco minorile, attraverso le Forze dell'Ordine, e con il 10° e ultimo comma si dava mandato ai Monopoli di Stato di istituire un Osservatorio nazionale sul gioco d'azzardo e di pianificare un progressivo spostamento delle *slot machine* dai luoghi più vicini a scuole, chiese e ospedali. Per quanto riguarda questo "progressivo spostamento" si specificava che questo "deve tenere conto degli interessi pubblici di settore e può riguardare solo le concessioni di gioco bandite dopo l'entrata in vigore del decreto".

Nella pratica il decreto Balduzzi, partito con molta enfasi e con grandi aspettative, si è drasticamente ridotto lungo la strada ed ha esitato solo piccoli cambiamenti. Ma ha avuto sicuramente un merito importante: aver rappresentato per la prima volta una diversa visione del gioco d'azzardo dal punto di vista dello Stato, una visione che sicuramente non nega i benefici per le risorse erariali, ma che non nasconde i rischi che l'azzardo rappresenta per alcune persone. È nel binomio rischi-benefici che nascono le più forti contraddizioni fra le istituzioni stesse.

LE LEGGI REGIONALI

Partiamo da una considerazione: il gioco genera indubbi benefici per le istituzioni che lo gestiscono, legati alla quantità di denaro che entra nelle casse pubbliche grazie alle imposte sullo stesso. Queste imposte e questi vantaggi vanno a totale beneficio dello Stato, unico fruitore dei circa 8 miliardi di euro che annualmente riscuote grazie ad imposte sui giochi. Al tempo stesso altre istituzioni dello Stato, Comuni e Regioni, si trovano a dover fronteggiare e gestire sui propri territori una serie di problematiche create da questo fenomeno: cittadini che si impoveriscono, maggior ricorso ai servizi sociali, aumento di problemi legati alla criminalità, problemi di ordine sanitario, aumento delle conflittualità famigliari, ed altri.

La ricaduta sui territori di queste conseguenze, la richiesta di moltissimi comuni italiani di intervenire e l'assenza di una legge nazionale con una chiara cornice legislativa, ha portato la maggior parte delle regioni italiane ad approvare leggi finalizzate a definire restrizioni e azioni specifiche per contrastare i principali rischi del gioco d'azzardo.

Vista la complessità di queste leggi regionali, la loro mutevolezza, la possibilità di ricorsi che ne facciano decadere l'attuabilità e le numerose proposte di modifica, non è affatto semplice disegnare un quadro sintetico delle leggi regionali, tantomeno farne uno che possa essere stabile nel tempo.

Si tenterà quindi, anche grazie alla documentazione fornita da Francesca Mancosu di *Gioconews* e all'aiuto di Monica Sadler, di dare un quadro complessivo che permetta al lettore di individuare le principali azioni su cui le Regioni intendono intervenire.

Molto frequentemente nelle leggi regionali più datate viene data assoluta centralità ad un unico tipo di gioco d'azzardo (gli apparecchi), quasi fosse l'unica tipologia che possa indurre dipendenza; nelle leggi più recenti, o da poco modificate, iniziano a trovare spazio anche altri tipi di gioco d'azzardo e persino giochi che per legge non sono d'azzardo in quanto non prevedono vincite in denaro: è il caso delle *ticket redemption*.

Le cosiddette *ticket redemption* sono giochi destinati ai bambini nei quali è possibile vincere e accumulare punti (*ticket*) che poi potranno essere cambiati con premi in natura (pupazzi, palloni, bambole, ma anche lettori Mp3, Ipod e tanto altro). Diverse regioni, individuando in questi giochi delle attività favorevoli allo sviluppo di una mentalità più avvezza all'azzardo, hanno scelto di normare e limitare la loro diffusione; lo ha fatto la Liguria, dove il Consiglio ha approvato una mozione che impegna la Giunta ad adottare tutte le misure protettive su questi giochi (comprese adeguate campagne di sensibilizzazione destinate ai genitori); lo ha fatto il Friuli, che ha approvato nella manovra di Bilancio un emendamento che vieta ai minori di anni 18 l'utilizzo delle *ticket redemption* pena una sanzione di 500 euro per il gestore della sala giochi che non fa rispettare questo divieto; lo ha fatto il Piemonte che ha approvato un ordine del giorno che invita la Giunta a promuovere un'informazione finalizzata a una maggior consapevolezza su queste macchine; lo ha fatto la Valle d'Aosta con un emendamento firmato dal presidente della Regione diretto a impedire ai minori di 18 anni l'utilizzo delle *ticket redemption*; e infine lo ha fatto la Basilicata con il divieto per i minori di utilizzo delle *ticket redemption* contenuto nel 'Collegato alla legge di stabilità 2016' approvato il 16 febbraio 2016 dal Consiglio regionale della Basilicata.

Cerchiamo ora di definire un quadro sintetico dei temi più ricorrenti concentrandoci sui giochi con vincite in denaro.

Partiamo da coloro che non hanno ancora legiferato. Se la maggior parte delle regioni e le provincie autonome l'hanno già fatto, ci sono ancora solo 6 regioni senza una legge specifica: Marche, Piemonte, Sardegna, Calabria, Molise e Sicilia.

Nelle Marche, la nuova legislatura iniziata nel 2015, ha visto decadere quattro proposte di legge, provenienti da tutti gli schieramenti, ma è ora in discussione una nuova proposta di legge che prevede il divieto per nuove *slot machine* a meno di 500 metri da luoghi sensibili, il trattamento anche

residenziale per giocatori patologici, fondi specifici di finanziamento, agevolazioni anche economiche per chi toglie le *slot machine*, prevenzione del gioco d'azzardo ma anche delle dipendenze tecnologiche e legate a internet. In Piemonte esiste un disegno di legge firmato dalla Giunta regionale che il 10 marzo 2016 ha avuto il parere positivo delle commissioni III e IV sulle sanzioni da erogare in caso di non rispetto della collocazione delle *slot machine*, dei limiti d'orario, del divieto di pubblicità, del non controllo sui minori e della non partecipazione alla formazione; le sanzioni saranno rimosse dai Comuni a cui andrà l'80% della sanzione, mentre il restante 20% andrà alla Regione. Nello stesso Piemonte troviamo anche un disegno di legge firmato dalla Giunta che attende il parere delle commissioni competenti. In Sardegna si aspetta l'iscrizione all'ordine del giorno della proposta avanzata da rappresentanti del PD (Partito Democratico) e di Sel (Sinistra Ecologia e Libertà). In Calabria il 29 marzo 2016 la Commissione Sanità ha approvato la proposta di legge sul contrasto al GAP (Gioco d'Azzardo Patologico) di Sergio e Greco e la parola è passata al Consiglio regionale; il testo propone il divieto di installare apparecchi da gioco a meno di 500 metri da luoghi sensibili, forme premianti per gli esercizi 'Slot-free' e dà alle aziende sanitarie le competenze per intervenire nella prevenzione del rischio di dipendenza da GAP, così come sulla presa in carico, sulla cura e il reinserimento; la commissione sanità e il settore legislativo del Consiglio Regionale hanno confermato la proposta di legge sul gioco d'azzardo e si attendono sviluppi. In Molise si aspetta da mesi la discussione della proposta presentata dal rappresentante dell'Idv (Italia dei Valori). In Sicilia, dopo cinque proposte di legge mai discusse dalle commissioni, è stato annunciato un disegno di legge ad opera del Gruppo Misto; è comunque già presente un decreto assessorile dell'aprile 2015 su Linee Guida sulla prevenzione del Gioco d'Azzardo Patologico approvate dall'Assessorato Regionale della Salute.

Fatte salve queste eccezioni, tutte le altre regioni e le provincie autonome hanno già legiferato e in alcuni territori si sta già lavorando a un'ulteriore edizione delle leggi. Il 18 febbraio 2016 Bolzano ha approvato un disegno di legge per vietare negli esercizi pubblici e nelle rivendite di tabacchi i "totem" che consentono l'accesso a *poker room* virtuali; l'Abruzzo attende il parere su due nuove proposte legate a misure più restrittive sulle aree destinate al gioco e alla nascita di centri per la cura dei patologici; in Liguria sono state proposte misure ulteriori sull'Irap e su attività legate alla prevenzione; il Veneto sta lavorando all'unificazione di due testi legislativi, il 24 marzo 2016 l'Umbria ha avviato l'istruttoria sul disegno di legge che modifica la legge sul GAP in materia di sgavi Irap e distanziometro.

In ogni caso le leggi regionali hanno temi che molto frequentemente si ripetono, per questo è possibile individuare dei macro argomenti all'interno dei quali inscrivere le principali azioni previste dalle leggi.

In pratica, oltre al cappello introduttivo che generalmente motiva la necessità di una specifica legge, le disposizioni regionali danno indicazioni rispetto alle tematiche di programmazione, agli interventi finalizzati alla prevenzione, ad attività di formazione specifica, a interventi legati alla cura della patologia, alla promozione degli esercizi che scelgono di togliere o non installare apparecchi, vengono previsti fondi specifici per il finanziamento delle leggi e sanzioni per coloro che non le rispettano, si affronta il tema della limitazione della pubblicità del gioco d'azzardo, si definiscono chiare limitazioni territoriali per la distanza degli apparecchi da luoghi sensibili, si programmano attività di verifica delle leggi regionali che possano monitorarne lo stato di applicazione e utilità.

In estrema sintesi, consapevoli dei limiti insiti nel sintetizzare decine di pagine di leggi regionali, si elencano le azioni principali e le regioni che le hanno predisposte.

Programmazione

Piano integrato socio sanitario per il contrasto, la prevenzione e la riduzione della dipendenza da gioco d'azzardo patologico (Abruzzo, Basilicata, Emilia Romagna, Friuli Venezia Giulia, Lazio, Lombardia, Valle d'Aosta, Veneto);

Creazione di un Osservatorio regionale (Abruzzo, Basilicata, Campania, Emilia Romagna, Lazio, Liguria, Lombardia, Puglia, Toscana);

Monitoraggio e supervisione sul controllo dell'attuazione della legge e sui suoi effetti (Friuli Venezia Giulia, Lazio, Lombardia, Trento, Umbria);

Collaborazione con gli Osservatori regionali istituiti a livello nazionale (Friuli Venezia Giulia).

Prevenzione

Numero verde regionale per un primo servizio di ascolto, assistenza e consulenza per l'orientamento ai servizi (Basilicata, Emilia Romagna, Lazio, Liguria, Lombardia, Puglia, Toscana, Umbria, Veneto);

Sito web di informazione (Toscana);

Portale online "Osservatorio online permanente" (Lazio);

Campagne di prevenzione e forme di tutela presso gli istituti scolastici (Abruzzo, Lombardia);

Predisposizione e diffusione di documenti e materiale informativo sul

gioco d'azzardo patologico (Abruzzo, Basilicata, Campania, Emilia Romagna, Lazio, Lombardia, Toscana, Trento, Umbria, Valle d'Aosta, Veneto);
Monitoraggio del divieto di accesso per i minori al gioco d'azzardo (Lazio, Toscana, Bolzano, Umbria, Valle d'Aosta);

Creazione di gruppi auto-aiuto (Umbria, Veneto);

Obbligo, all'interno delle sale da gioco, di un'area dedicata all'informazione sulle attività di prevenzione (Basilicata, Liguria, Puglia);

Obbligo per i gestori di esporre nel loro locale depliant informativi e un test di verifica per una rapida autovalutazione (Abruzzo, Emilia Romagna, Lazio, Liguria, Lombardia, Toscana, Trento, Umbria, Valle d'Aosta, Veneto).

Formazione

Formazione e aggiornamento specialistico di operatori sociali e socioeducativi (Abruzzo, Basilicata, Emilia Romagna, Friuli Venezia Giulia, Liguria, Lombardia, Puglia, Umbria, Valle d'Aosta);

Formazione per il personale e gli esercenti operanti nelle sale da gioco sui rischi del gioco d'azzardo patologico (Abruzzo, Basilicata, Emilia Romagna, Friuli Venezia Giulia, Lazio, Lombardia, Puglia, Toscana, Trento, Umbria, Valle d'Aosta);

Formazione per operatori della polizia locale, amministratori di enti locali, forze dell'ordine e organizzazioni di volontariato (Emilia Romagna, Friuli Venezia Giulia, Lazio, Lombardia, Trento, Umbria, Valle d'Aosta);

Formazione degli operatori dei servizi telefonici (Trento).

Cura

Interventi di prevenzione, diagnosi, cura e riabilitazione (Abruzzo, Basilicata, Emilia Romagna, Friuli Venezia Giulia, Lazio, Liguria, Lombardia, Puglia, Toscana, Trento, Bolzano, Umbria, Valle d'Aosta, Veneto);

Individuazione e istituzione di centri residenziali dedicati alla cura e alla riabilitazione della dipendenza da gioco d'azzardo patologico (Abruzzo, Emilia Romagna, Lombardia, Toscana, Bolzano).

Promozione

Marchio regionale da esporre negli esercizi privi di possibilità di gioco d'azzardo (Abruzzo, Basilicata, Campania, Emilia Romagna, Friuli Venezia Giulia, Lazio, Lombardia, Puglia, Toscana, Trento, Umbria, Valle d'Aosta);

Agevolazioni, finanziamenti e benefici economici agli esercizi in cui sono

assenti proposte di gioco d'azzardo (Campania, Friuli Venezia Giulia, Lombardia, Umbria, Lazio, Trento, Valle d'Aosta, Veneto);

Possibili riduzioni dell'aliquota IRAP agli esercizi che disinstallano gli apparecchi di gioco dal loro locale (Basilicata, Friuli Venezia Giulia, Lombardia, Toscana, Umbria, Valle d'Aosta, Veneto);

Concessione di contributi per esercizi che rimuovono gli apparecchi di gioco dal loro locale (Toscana, Trento);

Possibili concessione di contributi a soggetti che si occupano di gioco d'azzardo (Basilicata, Umbria);

Istituzione di un pubblico elenco con gli esercizi in possesso del marchio no-slot regionale (Basilicata, Campania, Puglia);

Giornata dedicata al contrasto del gioco d'azzardo patologico, presso istituzioni scolastiche e universitarie (Puglia).

Fondi

Previsione di un fondo regionale per il finanziamento della legge (Abruzzo, Basilicata, Lazio, Puglia, Toscana, Trento, Bolzano, Umbria, Valle d'Aosta, Veneto);

I proventi delle sanzioni vengono destinati ad interventi di prevenzione e trattamento della dipendenza da gioco d'azzardo (Basilicata, Friuli Venezia Giulia, Lazio, Lombardia, Veneto).

Sanzioni

Sanzioni per esercenti che non partecipano ai corsi di formazione (Basilicata, Emilia Romagna, Lombardia, Umbria);

Sanzioni per il mancato rispetto della distanza dai luoghi sensibili (Basilicata, Friuli Venezia Giulia, Lazio, Lombardia, Trento, Umbria);

Sanzioni per il mancato rispetto del divieto di pubblicità (Basilicata, Friuli Venezia Giulia);

Sanzioni per mancata esposizione del materiale informativo (Basilicata, Campania, Trento);

Sanzioni per utilizzo abusivo del logo (Trento);

Sanzione per ogni inosservanza e violazione delle disposizioni definite nella legge (Basilicata, Liguria, Puglia, Toscana, Bolzano, Umbria, Valle d'Aosta, Veneto);

Se reiterazione delle violazioni: sospensione temporanea dell'esercizio dell'attività (Friuli Venezia Giulia, Puglia, Trento, Bolzano).

Pubblicità

Vietata l'attività pubblicitaria relativa all'apertura o all'esercizio di sale da gioco (Basilicata, Friuli Venezia Giulia, Lazio, Liguria, Lombardia, Puglia, Toscana, Trento, Bolzano, Umbria, Valle d'Aosta, Veneto);

Accordo con trasporto pubblico locale per divieto di pubblicità relativa al gioco d'azzardo (Friuli Venezia Giulia, Lombardia).

Limitazioni

Distanza della collocazione di apparecchi da gioco d'azzardo a 500 metri da luoghi sensibili (Basilicata, Friuli Venezia Giulia, Lazio, Liguria, Lombardia, Toscana, Trento, Umbria, Valle d'Aosta);

Distanza della collocazione di apparecchi da gioco d'azzardo a 300 metri da luoghi sensibili (Bolzano);

I nuovi spazi di gioco d'azzardo non devono essere visibili dall'esterno e accessibili ai minori (Valle d'Aosta);

Autorizzazione all'esercizio concessa per 5 anni e poi ne può essere richiesto il rinnovo (Basilicata, Liguria, Puglia, Bolzano);

Rimozione, entro 5 anni, di tutti gli apparecchi di gioco che non rispettano la distanza da luoghi sensibili (Basilicata, Liguria, Trento);

Possibilità di disciplinare l'orario di funzionamento delle sale e degli spazi da gioco (Valle d'Aosta);

Controllo igienico sanitario delle sale da gioco d'azzardo (Liguria, Lombardia).

Verifica

Piano annuale di verifica (Friuli Venezia Giulia, Lazio, Liguria, Lombardia, Puglia, Umbria);

Piano biennale di verifica (Trento);

Piano triennale di verifica (Emilia Romagna).

CAPITOLO 7

INTERVENTI DI PREVENZIONE E CURA DEL GIOCO D'AZZARDO NEL CNCA. UNA MAPPATURA

a cura di Antonella Camposeragna¹

METODI E STRUMENTI

Al fine di indagare le attività inerenti al Gioco d'Azzardo problematico e patologico (GAP) degli associati al CNCA è stato lanciato un primo invito da parte della Segreteria nazionale a tutti gli associati (260), nel quale, mediante un breve questionario *online*, si chiedeva loro se svolgessero attività inerenti il GAP e, in caso affermativo, di indicare il recapito della persona referente. Questo primo passo ha permesso la realizzazione di una successiva indagine *online*, realizzata su piattaforma *Limesurvey*, rivolta ai soli associati che avevano risposto affermativamente al primo grado di rilevazione dichiarando di essere impegnati, non occasionalmente ma continuativamente, nella prevenzione e/o cura del gioco d'azzardo.

L'indagine è stata condotta mediante un questionario che aveva l'obiettivo di indagare sulle specifiche attività realizzate dall'associato nell'anno 2015; nel caso in cui il gruppo associato avesse svolto più attività, era richiesto di compilare tanti questionari pari al numero di attività svolte. L'unità di rilevazione, infatti, era costituita da ciascun singolo progetto o servizio finalizzato al contrasto del GAP attivo nel periodo 1 gennaio-31 dicembre 2015. In particolare si è inteso come "servizio" un insieme strutturato di attività non soggetto a particolari vincoli temporali; per "progetto", al contrario, si è intesa un'attività che avesse durata definita. Ciascuna unità di rilevazione comprendeva quindi una o più attività strutturate e organizzate in maniera sistematica svolte nell'ambito della prevenzione e/o del trattamento del GAP, ovvero finalizzate alla prevenzione e/o al trattamento.

Nella descrizione degli interventi preventivi è stata utilizzata come variabile indipendente la strategia di prevenzione utilizzata, così come dichiarato dai rispondenti. Le definizioni date a ciascun tipo di strategia sono state le seguenti:

1 CNCA – Coordinamento Nazionale Comunità di Accoglienza, Roma.

- la prevenzione UNIVERSALE si rivolge alla popolazione generale, senza riferimenti a gruppi particolarmente a rischio;
- la prevenzione SELETTIVA si rivolge a specifiche sottopopolazioni con rischi o fattori di rischio significativamente sopra la media;
- la prevenzione INDICATA si rivolge alle persone che mostrano minimi ma identificabili segni o sintomi che suggeriscono un disturbo/comportamento patologico.

Il questionario è stato implementato *online* da CNR (Consiglio Nazionale delle Ricerche). Lo strumento consentiva a chi lo desiderasse di allegare materiali (documenti, file di testo, etc.) per illustrare meglio l'attività.

La piattaforma scelta, *Limesurvey*, ha fornito adeguate garanzie di riservatezza poiché a ciascun gruppo associato sono state fornite *password* specifiche per ciascun questionario compilato. Ulteriori vantaggi nell'utilizzo del formulario *online* sono stati l'obbligatorietà di risposta ad alcuni punti, riducendo significativamente i dati mancanti, e la formattazione automatica in un database elettronico; lo svantaggio è stato che non su tutte le risposte è stato possibile esercitare il controllo di qualità.

Il database è stato tuttavia sottoposto a controlli e, in caso di discrepanze, sono stati contattati gli intervistati. Le analisi sono state condotte utilizzando il software IBM-SPSS® v.19.0.

RISULTATI

Il CNCA è un'associazione nazionale di promozione sociale con carattere di Federazione nazionale che raggruppa associazioni, associazioni di promozione sociale, di volontariato, cooperative sociali e in misura assai ridotta fondazioni o enti morali. I gruppi associati sono attualmente 260 e quelli che si occupano di gioco d'azzardo patologico sono almeno 40, ovvero circa 1 su 7 (sappiamo infatti che qualche realtà associata non ha risposto al questionario, pur occupandosi di gioco d'azzardo).

I risultati che presentiamo sono relativi ai 40 gruppi che hanno dichiarato di operare in quest'ambito. Sui 40 gruppi CNCA che svolgono attività di prevenzione e/o trattamento del gioco di azzardo patologico, 37 hanno inviato almeno un questionario, 2 non hanno svolto alcuna attività nel 2015 (rispettivamente uno in Veneto e uno in Puglia), mentre un gruppo non ha risposto, nonostante i numerosi solleciti (in Puglia).

Il totale dei questionari (unità di rilevazione) eleggibili è 97, corrispondenti a 97 diversi interventi, con un numero medio di 2.6 servizi/progetti gestiti da ciascun gruppo, con un massimo di 30 e un minimo di 1.

Nel periodo di osservazione (1/1/2015 - 31/12/2015) le unità di rilevazione risultano essere così suddivise:

Tabella 1. Interventi e servizi sul gioco d'azzardo per tipologia

Tipologia di intervento	N	%
Prevenzione	52	53,6
Trattamento	31	32,0
Misto*	14	14,4
Totale	97	100,0

*con Misto si intendono servizi/progetti che svolgono sia attività di prevenzione che di trattamento ma organizzate come un insieme unico

Per ciò che riguarda la distribuzione geografica, le unità indagate sono situate nelle regioni riportate nella tabella seguente, dove è chiara la prevalenza della Lombardia e dell'Emilia Romagna, mentre non risultano interventi gestiti dai gruppi CNCA in Val d'Aosta (regione dove la Federazione non è presente con associati), Liguria, P.A. Bolzano, Abruzzo, Molise e Sardegna.

Tabella 2. Interventi e servizi sul gioco d'azzardo per regione

Distribuzione per regione	N	%
Basilicata	5	5,2
Calabria	3	3,1
Campania	3	3,1
Emilia Romagna	32	33,0
Friuli Venezia Giulia	2	2,1
Lazio	3	3,1
Lombardia	29	29,9
Marche	5	5,2
Molise	1	1,0
Piemonte	5	5,2
Puglia	1	1,0
Sicilia	2	2,1
Toscana	1	1,0
Trento P.A.	1	1,0
Veneto	4	4,1
Totale	97	100,0

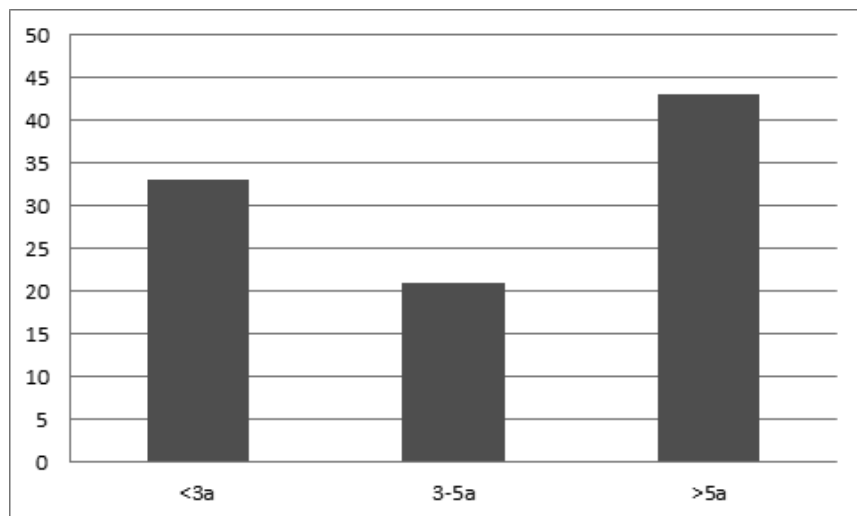
Suddividendo l'Italia per area geografica rispetto alle regioni rilevate, la distribuzione diventa la seguente, evidenziando una concentrazione di servizi in tutto il Nord:

Tabella 3. Distribuzione degli Interventi e servizi sul gioco d'azzardo per aree geografiche

Area Geografica	N	%
Nord Ovest	39	40,2
Nord Est	34	35,1
Centro	10	10,3
Sud e isole	14	14,4
Totale	97	100,0

Un terzo dei gruppi del CNCA ha un'esperienza sul GAP inferiore ai tre anni, mentre circa la metà ne vanta una superiore ai cinque; la mediana è pari a 3.4 anni.

Grafico 1. Associati al CNCA per anni di esperienza in interventi e servizi sul gioco d'azzardo (v.a.)



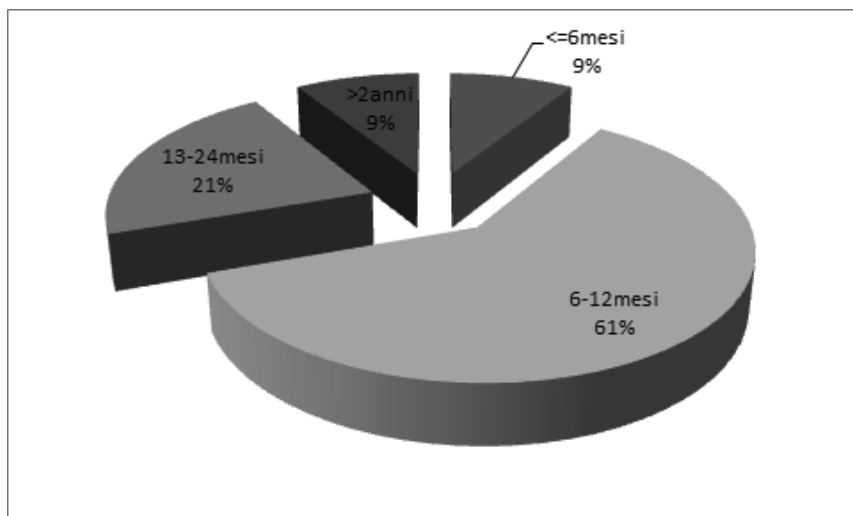
Le unità di offerta sono costituite in circa il 60% dei casi da progetti con una durata definita.

Tabella 4. Tipologia degli interventi sul gioco d'azzardo

Tipologia di unità di offerta	N	%
Servizio	41	42,3
Progetto	56	57,7
Totale	97	100,0

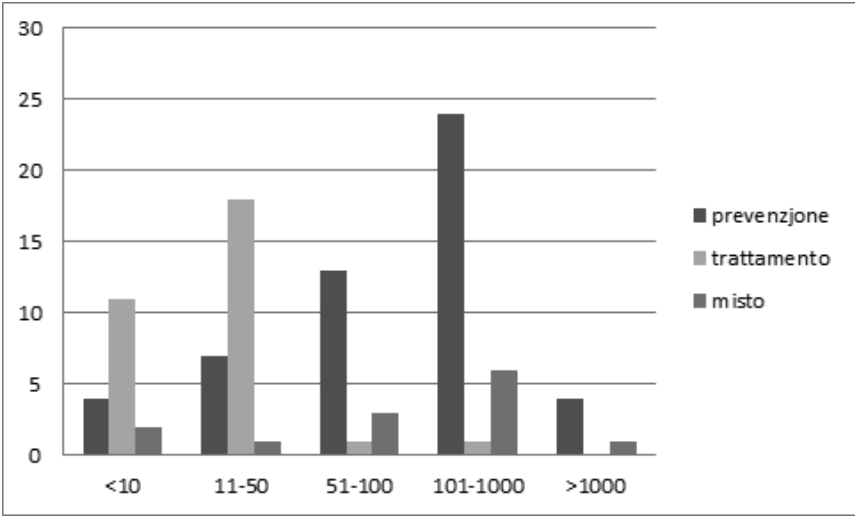
I progetti hanno in genere una durata compresa tra i 6 e i 12 mesi, con un numero medio di 338 giorni (circa 11.3 mesi).

Grafico 2. Distribuzione dei Progetti sul gioco d'azzardo per durata



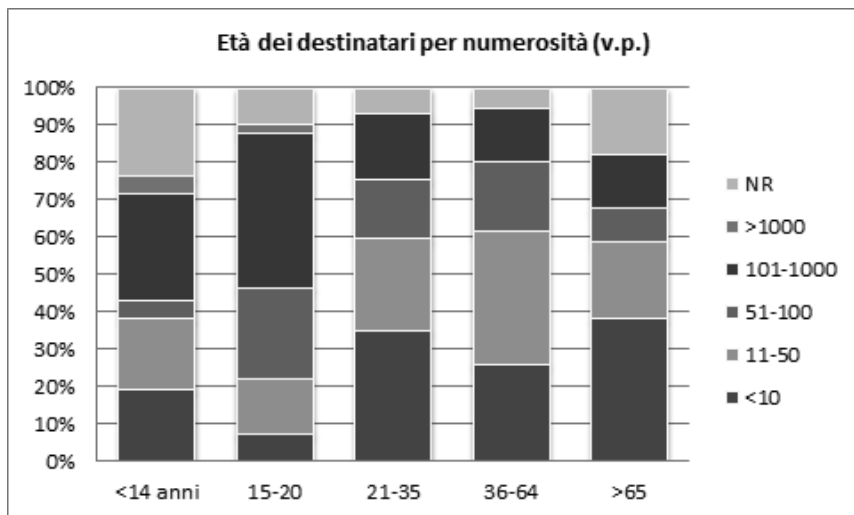
La numerosità dei destinatari raggiunti dagli interventi è strettamente associata al tipo di intervento (test chi2, $p < .05$) come riportato nel grafico seguente:

Grafico 3. Distribuzione dei destinatari raggiunti dagli interventi sul gioco d'azzardo per numero e tipologia (valori assoluti)



La distribuzione dei destinatari per classi di età, mostra come gli interventi rivolti alla popolazione giovanile abbiano avuto una rilevanza numerica (il 70% degli interventi rivolti ai 15-20enni hanno riguardato più di 50 persone), mentre gli interventi rivolti alla popolazione adulta e anziana hanno avuto un minor impatto in termini numerici (con oltre la metà degli interventi che registra un numero inferiore a 50 persone raggiunte). Tuttavia per alcuni interventi non erano disponibili i dati per classe di età.

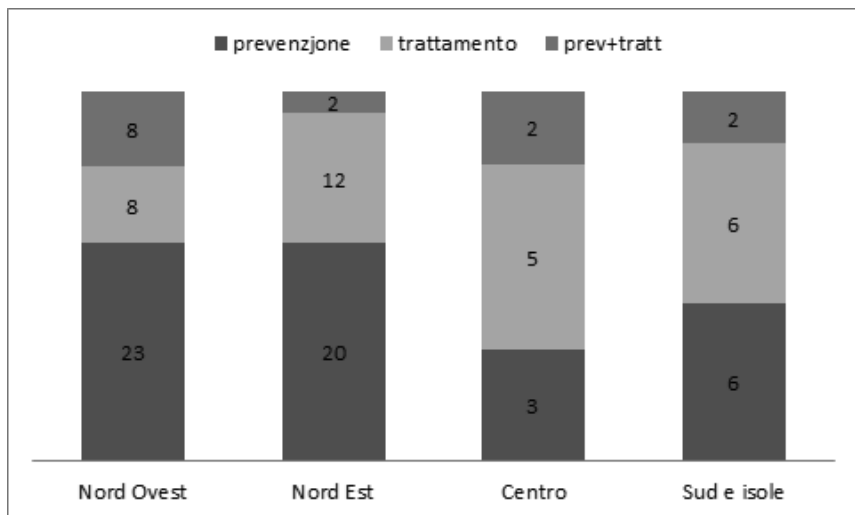
Grafico 4. Età dei destinatari per numerosità. Valori percentuali.



La distribuzione degli interventi per finalità, ovvero sola prevenzione, solo trattamento e finalità sia di prevenzione che di trattamento, registrano una diversa distribuzione per area geografica sebbene tale differenza non sia significativa al test del χ^2 . In particolare, registriamo al centro una sorta di “vocazione” più trattamentale che preventiva. Le finalità preventive sembrano essere più caratteristiche degli interventi localizzati al Nord Italia.

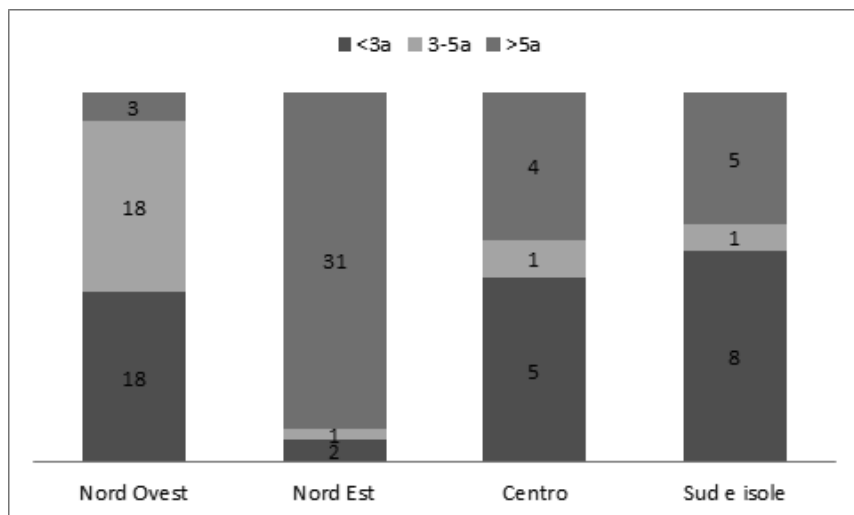
Gli interventi a carattere preventivo sono in totale 52 (53.6%), quelli trattamentali 31 (32.0%) e quelli misti (che hanno entrambe le finalità) sono 14 (14.4%).

Grafico 5. Interventi sul gioco d'azzardo per finalità e area geografica



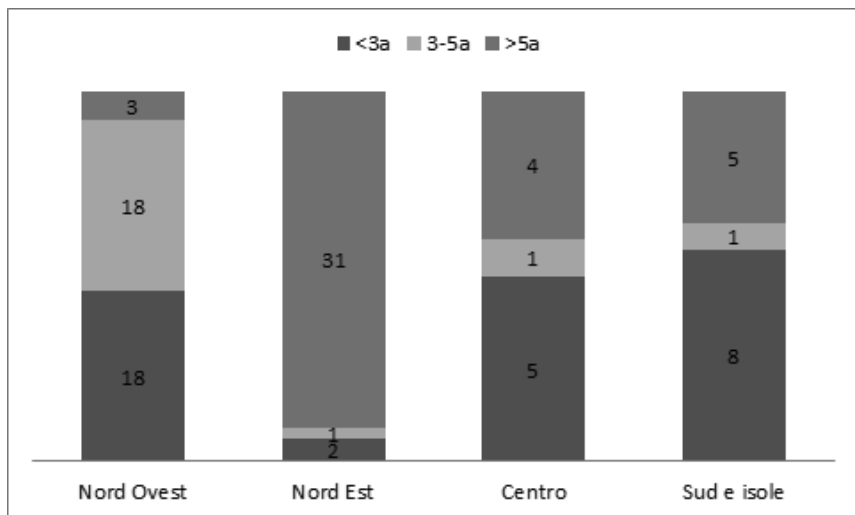
Risulta invece significativa (test chi², $p < .01$) la distribuzione geografica per anni di esperienza dell'ente erogatore dell'intervento. Nel CNCA questa professionalità risulta essersi consolidata in una specifica parte di Italia (il Nord Est e in particolare la Regione Emilia Romagna), mentre nel Centro-Sud lo sviluppo di questi interventi è più recente.

Grafico 6. Interventi sul gioco d'azzardo per anni di esperienza e aree geografiche



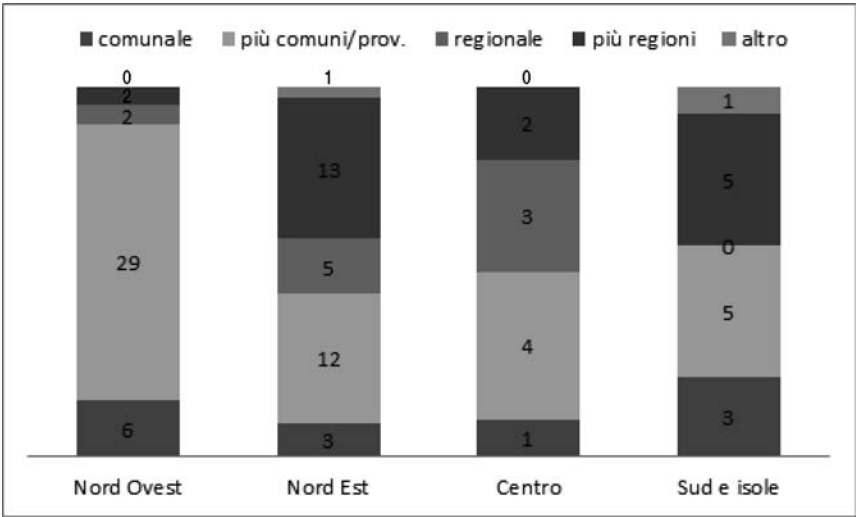
Per ciò che riguarda invece la stabilità degli interventi, ovvero se servizi (quindi con durata indefinita) o progetti (che per definizione sono caratterizzati dalla sperimentaltà, quindi con durata definita nel tempo, che mediamente è di circa un anno), la distribuzione degli interventi è piuttosto omogenea sul territorio nazionale, sebbene nel Nord Ovest vi siano numericamente più servizi che progetti, conferendo all'intervento sul GAP una maggiore stabilità nel tempo.

Grafico 7. Servizi e progetti per aree geografiche



La localizzazione degli interventi è diversa per area geografica. In particolare gli interventi svolti nelle regioni nordoccidentali riguardano prevalentemente un ambito territoriale che comprende più comuni (distrettuale/provinciale), mentre nel Centro Italia è rilevante la proporzione di interventi a carattere regionale.

Grafico 8. Interventi sul gioco d'azzardo per ampiezza territoriale e aree geografiche



GLI INTERVENTI DI PREVENZIONE

Come sopra descritto, vi sono 14 interventi le cui finalità sono sia di prevenzione che di trattamento. Al fine di analizzare gli interventi caratterizzati da una finalità preventiva, abbiamo quindi incluso questi 14 interventi nella “prevenzione”, per cui il totale degli interventi di prevenzione analizzati è di 66. La distribuzione geografica degli interventi di prevenzione e per tipo di strategia preventiva, risulta quindi la seguente:

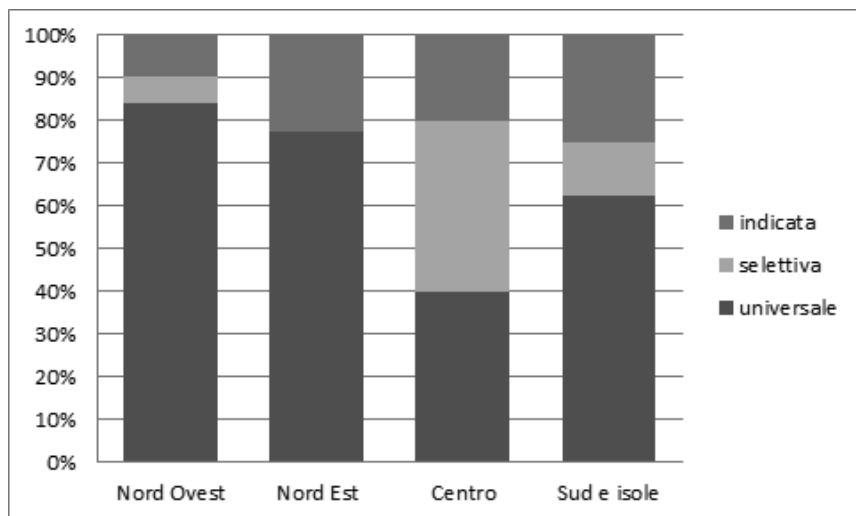
Tabella 5. Interventi di prevenzione del gioco d'azzardo per tipologia e area geografica. Valori assoluti e percentuali

Area geografica	Tipologia strategia preventiva						Totale
	Universale		Selettiva		Indicata		
	N	%	N	%	N	%	
Nord Ovest	26	52,0	2	40,0	3	27,3	31
Nord Est	17	34,0	0	0,0	5	45,5	22
Centro	2	4,0	2	40,0	1	9,1	5
Sud e isole	5	10,0	1	20,0	2	18,2	8
Totale	50	100,0	5	100,0	11	100,0	66

L'approccio strategico maggiormente impiegato è quello universalistico, con una grande numerosità di interventi nel Nord Italia e soprattutto nel Nord Ovest. Gli interventi di prevenzione indicata, ovvero quella rivolta a chi ha già espliciti comportamenti di rischio GAP, sono localizzati prevalentemente nel Nord Est, ma rapportandoli alla numerosità di interventi al Sud, questo approccio preventivo risulta essere anche ben rappresentato in quest'area geografica.

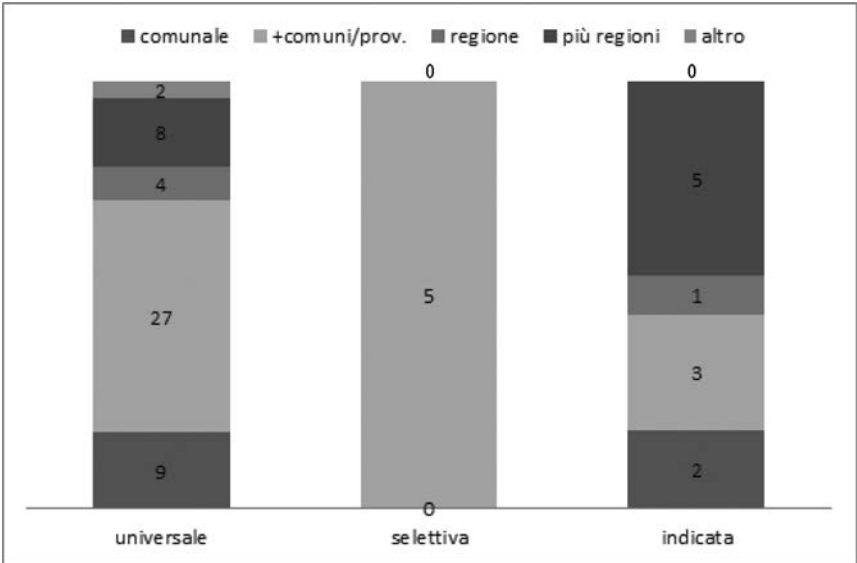
Nel Centro Italia, sebbene la numerosità degli interventi preventivi rilevati sia la meno consistente (5 su 66), risulta proporzionalmente molto diffuso l'approccio preventivo selettivo, ovvero quello rivolto a sottogruppi di popolazione con fattori di rischio GAP ma dove i comportamenti non sono ancora manifesti.

Grafico 9. Interventi di prevenzione per tipologia e aree geografiche. Valori percentuali



Le strategie impiegate caratterizzano anche l'impatto territoriale della prevenzione: la prevenzione selettiva si attua prevalentemente in un ambito circoscritto che, a seconda dell'essere o meno una grande città, è a livello comunale o distrettuale. La distribuzione a livello interregionale della prevenzione indicata, sebbene possa stupire, in realtà implica la replicazione di uno stesso intervento in più regioni da parte della stessa organizzazione associata, ma l'impatto con la popolazione non è certamente a livello regionale.

Grafico 10. Strategia di prevenzione per tipologia, ampiezza territoriale e aree geografica. Valori assoluti



Per ciò che riguarda il personale impiegato notiamo che il numero medio maggiore risulta negli interventi che utilizzano una strategia preventiva selettiva; tuttavia è proprio in questi progetti che rileviamo anche una più cospicua presenza di volontari.

Tabella 6. Personale volontario e professionale impegnato per strategia di prevenzione. Valori minimi, massimi e mediani

Personale	Universale			Selettiva			Indicata		
	Mdn	Min	Max	Mdn	Min	Max	Mdn	Min	Max
Professionisti	3	0	17	5	2	8	3	1	6
Volontari	0	0	30	2	0	6	0	0	6
Totale	6	1	40	15	8	6	4	1	10

La tabella seguente riporta le singole figure professionali per totale e per numero di progetti in cui sono state segnalate. Le tipologie di personale impiegato non mostrano delle differenze, per la tipologia delle figure impiegate: lo psicologo e l'educatore sono le figure più trasversali alle tre strategie preventive e presenti pressoché in tutti gli interventi, i volontari sono presenti su un totale di 15 interventi, 11 dei quali di prevenzione universale. Il

consulente finanziario non è mai stato impiegato per progetti di prevenzione, mentre l'avvocato figura in 12 interventi.

Tabella 7. Tipologia professionale di personale impegnato per numero di interventi e strategia di prevenzione. Valori assoluti e percentuali

Figura Professionale	Universale			Selettiva			Indicata			Totale	
	Tot	Nr int.	%	Tot	Nr int.	%	Tot	Nr int.	%	Tot	Nr int.
Medici	5	5	10,0	1	1	20,0	1	1	9,1	7	7
Psichiatri	-	0	0,0	1	1	20,0	1	1	9,1	2	2
Psicologi	63	28	56,0	14	5	100,0	13	8	72,7	90	41
Educatori	113	45	90,0	12	5	100,0	16	8	72,7	141	58
Assistenti soc.	19	11	22,0	0	0	0,0	-	0	0,0	19	11
Avvocati	11	10	20,0	2	2	40,0	-	0	0,0	13	12
Consulenti fin.	-	0	0,0	-	0	0,0	-	0	0,0	0	0
Operatori di base	18	12	24,0	3	1	20,0	5	1	9,1	26	14
Volontari	100	11	22,0	3	2	40,0	7	2	18,2	110	15
Vol. servizio civ.	2	1	2,0	2	1	20,0	1	1	9,1	5	3
Tirocinanti	10	6	12,0	3	2	40,0	-	0	0,0	13	8
Altro pers.	48	11	22,0	-	0	0,0	4	2	18,2	52	13

Le fonti di finanziamento pubbliche prevalenti sono la Regione, seguita dalle ASL, che a loro volta sono finanziate dalle Regioni stesse. È importante rilevare la notevole porzione di interventi o parti di essi che sono autofinanziate dai gruppi.

Tabella 8. Interventi di prevenzione per tipologia di strategia di prevenzione e di fonti di finanziamento. Valori assoluti e percentuali

Fonti di finanziamento	Universale		Selettiva		Indicata		Totale
	N	%	N	%	N	%	
ASL	9	18,0	1	20,0	2	18,2	12
EE LL	7	14,0		0,0	2	18,2	9
Regioni	22	44,0	1	20,0	3	27,3	26
Fondi Nazionali	0	0,0		0,0	1	9,1	1
Fondi Europei	0	0,0		0,0	1	9,1	1
Banche	8	16,0		0,0	3	27,3	11
Autofinanziamento	15	30,0	2	40,0	4	36,4	21
Sponsor privato	2	4,0	1	20,0	3	27,3	6
Contributo beneficiari	0	0,0		0,0	4	36,4	4

Una strategia educativa efficace è quella rivolta alla famiglia tesa a rafforzare i fattori protettivi durante l'infanzia del soggetto: una buona socializzazione caratterizzata da un sostegno familiare adeguato, dalla presenza qualificata degli insegnanti, da un gruppo di pari ben socializzato appare il principale fattore protettivo per prevenire da adulto un gioco d'azzardo patologico.

Tabella 9. Interventi di prevenzione per tipo di collaborazione informale territoriale e tipologia di strategia preventiva. Valori assoluti e percentuali

Rete attivata con il territorio	Universale		Selettiva		Indicata		Totale
	N	%	N	%	N	%	
Comune	44	88,0	3	60,0	2	18,2	49
Provincia/Regione	41	82,0	1	20,0	10	90,9	52
Scuole	46	92,0	4	80,0	10	90,9	60
Privato soc.	46	92,0	4	80,0	9	81,8	59
ASL	42	84,0	4	80,0	10	90,9	56
FFOO	39	78,0	3	60,0	9	81,8	51
Gestori sale gioco	35	70,0	2	40,0	9	81,8	46
Gestori tabacchi, pub etc.	38	76,0	2	40,0	9	81,8	49
Ass. consumatori	39	78,0	2	40,0	11	100,0	52
Sindacati	41	82,0	2	40,0	9	81,8	52
Volontariato	45	90,0	4	80,0	11	100,0	60
Banche	35	70,0	2	40,0	9	81,8	46
Altro	40	80,0	3	60,0	10	90,9	53

La rete formale con il territorio che si costruisce mediante protocolli e/o accordi di collaborazione, mostra però dati differenti: gli interventi di prevenzione universale hanno stretto patti con comuni, privato sociale e scuole, mentre non è chiaro differenziare gli interventi di prevenzione selettiva, che essendo numericamente pochi non permettono generalizzazioni, e la prevenzione indicata sembra essere non ben caratterizzata.

Tabella 10. Interventi di prevenzione per tipo di collaborazione formale territoriale e tipologia di strategia preventiva. Valori assoluti e percentuali

Rete formale con il territorio	Universale		Selettiva		Indicata		Totale
	N	%	N	%	N	%	
Comune	28	56,0	3	60,0	2	18,2	33
Provincia/Regione	3	6,0	0	0,0	1	9,1	4
Scuola	26	52,0	3	60,0	5	45,5	34
Privato soc.	28	56,0	3	60,0	3	27,3	34
ASL	18	36,0	3	60,0	4	36,4	25
FFOO	10	20,0	1	20,0	0	0,0	11
Gestori sale gioco	4	8,0	0	0,0	1	9,1	5
Gestori tabacchi...	8	16,0	1	20,0	4	36,4	13
Ass. consumatori	4	8,0	0	0,0	3	27,3	7
Sindacati	10	20,0	1	20,0	0	0,0	11
Volontariato	17	34,0	2	40,0	3	27,3	22
Banche	3	6,0	1	20,0	0	0,0	4
Altro	6	12,0	0	0,0	0	0,0	6

La tabella seguente mostra l'impatto degli interventi su diverse categorie di popolazione: a seconda della strategia preventiva, vengono principalmente interessati segmenti diversi di popolazione le categorie differenti, per cui gli studenti sono prevalentemente coinvolti in interventi di prevenzione universale e selettiva, mentre i giocatori in quella indicata. Sottolineiamo che però in questa tabella sono inclusi sia i destinatari diretti (ovvero coloro che beneficiano direttamente dell'intervento) che quelli indiretti (che favoriscono/promuovono l'intervento diretto ai beneficiari diretti).

Tabella 11. Impatto degli interventi su diverse categorie di popolazione

Categorie di popolazione destinatarie	Universale		Selettiva		Indicata		Totale
	N	%	N	%	N	%	
Popolazione generale	35	70,0	0	0,0	0	-	35
Casalinghe	1	2,0	0	0,0	5	45,5	6
Migranti	2	4,0	0	0,0	4	36,4	6
Studenti	21	42,0	3	60,0	5	45,5	29
Genitori	5	10,0	1	20,0	5	45,5	11
Insegnanti	13	26,0	2	40,0	4	36,4	19
Giocatori	9	18,0	3	60,0	6	54,5	18
Ex giocatori	4	8,0	1	20,0	5	45,5	10
Familiari di giocatori	11	22,0	1	20,0	6	54,5	18
Gestori sale gioco	7	14,0	0	0,0	4	36,4	11
Gestori tabacchi, pub etc.	11	22,0	0	0,0	5	45,5	16
Amministratori locali	18	36,0	1	20	5	45,5	24
Bancari	4	8,0	0	0	2	18,2	6

Le metodologie prevalentemente utilizzate sono incontri plenari aperti (soprattutto nella prevenzione universale) e attività formative che utilizzano metodologie interattive, quali *role playing*, discussione di casi etc.

Tabella 12. Interventi di prevenzione per metodologia e strategia di prevenzione. Valori assoluti e percentuali

Metodologia	Universale		Selettiva		Indicata		Totale
	N	%	N	%	N	%	
Form. frontale	13	26,0	1	20,0	5	45,5	19
Form. interattiva	20	40,0	3	60,0	6	54,5	29
Incontri plenari	30	60,0	2	40,0	5	45,5	37
Per education	6	12,0	1	20,0	4	36,4	11
Campagne informative	22	44,0	2	40,0	4	36,4	28

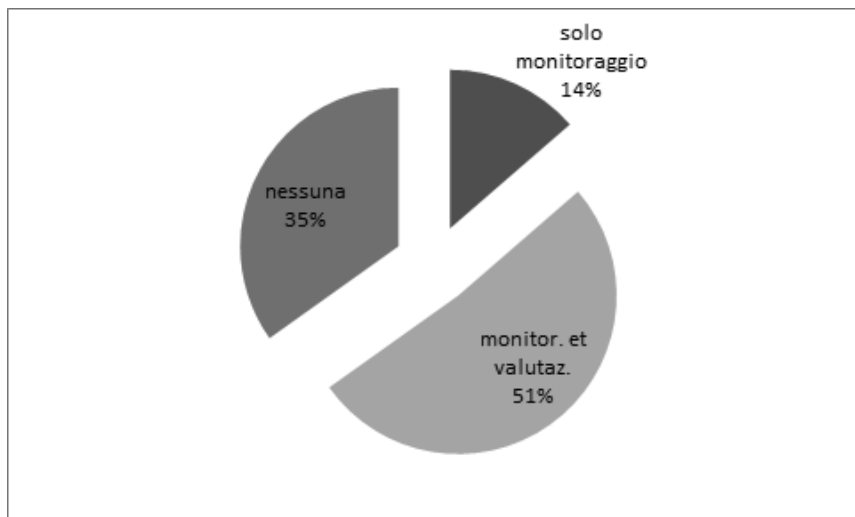
Conseguentemente le modalità di “aggancio” dei destinatari degli interventi, sono coerenti con le attività realizzate, per cui i contatti con le scuole sono avvenuti solo per gli interventi con finalità preventiva universale, mentre il contatto diretto della persona attraverso il centro/punto di ascolto dedicato ha favorito interventi di prevenzione selettiva e/o indicata.

Tabella 13. Interventi di prevenzione per modalità di contatto con i beneficiari e strategia di prevenzione. Valori assoluti e percentuali

Contatto con i beneficiari	Universale		Selettiva		Indicata		Totale
	N	%	N	%	N	%	
Email e Web	20	40,0	1	20,0	6	54,5	27
Mass e/o social media	23	46,0	3	60,0	5	45,5	31
Materiale informativo	27	54,0	4	80,0	5	45,5	36
Centro/punto di ascolto	7	14,0	3	60,0	5	45,5	15
Contatto con scuole	9	18,0		0,0		0,0	9
Altro	4	8	1	20,0	3	27,3	8

Per ciò che riguarda gli aspetti più qualitativi degli interventi preventivi, due terzi degli interventi dichiarano di porre attenzione al monitoraggio e alla valutazione delle attività. Critico appare il dato di un terzo degli interventi che dichiara di non svolgere alcuna attività di monitoraggio o valutazione, segno di una debolezza del quadro metodologico dell'intervento o quanto meno della difficoltà ad una sua corretta traduzione operativa.

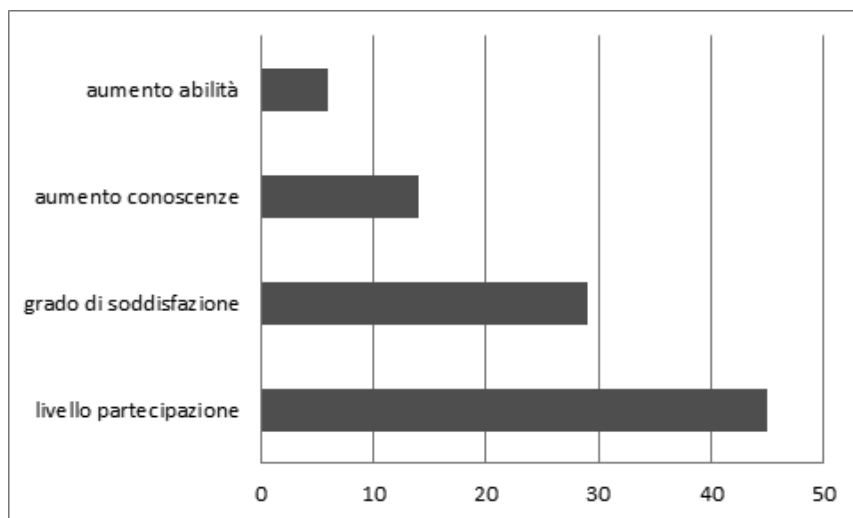
Grafico 11. Attività di monitoraggio e valutazione negli interventi di prevenzione. Valori percentuali



Nel 60% dei casi ci si avvale di un valutatore esterno, per ridurre i possibili bias dovuti ad un osservatore interno all'ente gestore e per garantire una maggiore obiettività.

Gli indicatori utilizzati sono riportati nel grafico seguente:

Grafico 12. Tipologia indicatori di valutazione utilizzati negli interventi di prevenzione. Valori assoluti



Nei casi in cui viene misurata una variazione dalle condizioni *baseline*, gli strumenti indicati si riferiscono allo stesso questionario somministrato in due tempi (pre e post intervento). In altri casi, dove viene indicato genericamente il grado di soddisfazione o di partecipazione, non abbiamo indicazioni del valore soglia e dell'appropriatezza dello strumento.

GLI INTERVENTI DI TRATTAMENTO

Come precedentemente indicato descriviamo in questo paragrafo gli interventi che si occupano di solo trattamento del GAP, avendo incluso quelli di trattamento e prevenzione nel paragrafo precedente.

La distribuzione per aree geografiche è la seguente:

Tabella 14. Interventi di trattamento per aree geografiche. Valori assoluti e percentuali

Aree geografiche	N	%
Nord Ovest	8	25,8
Nord Est	12	38,7
Centro	5	16,1
Sud e isole	6	19,4
Totale	31	62,0

Anche per il trattamento la maggior concentrazione di offerta si ha al Nord e rispetto alla prevenzione vi sono meno regioni coinvolte, ed in particolare non risultano interventi in alcune regioni dove invece è possibile trovare offerte preventive.

Grafico 13. Classi di numerosità interventi di trattamento per regione

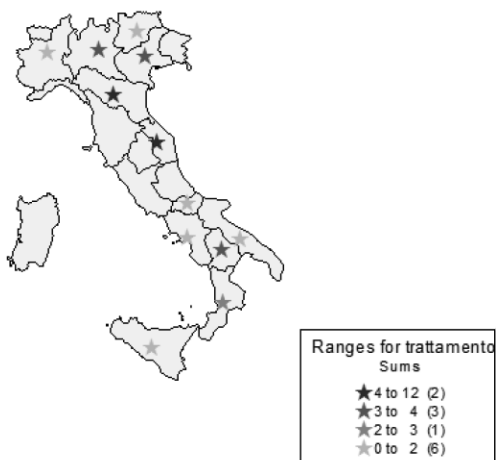
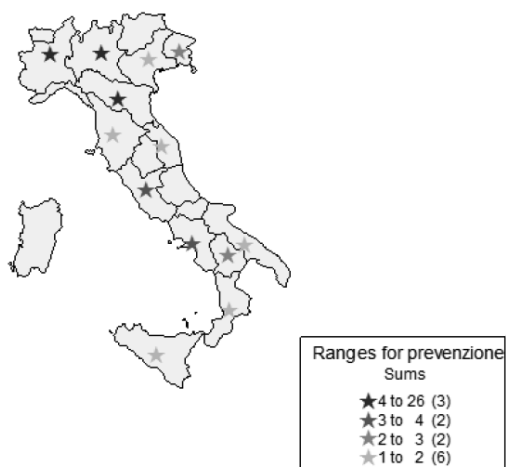
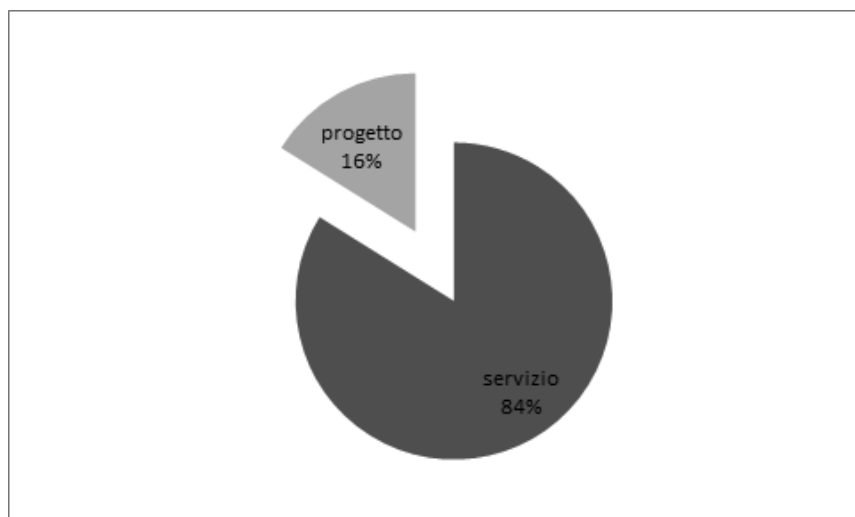


Grafico 14. Classi di numerosità interventi di prevenzione per regione



Diversamente dalla prevenzione, la maggior parte di offerta è costituita da servizi, con una durata più stabile nel tempo.

Grafico 15. Servizi e progetti di trattamento. Valori percentuali.



Il Personale è composto in media da 6 unità per servizio e le figure prevalen-

ti sono anche in questo caso costituite da psicologi ed educatori ma risulta consistente la presenza di psichiatri e medici.

Tabella 15. Interventi di trattamento per tipologia professionale di personale impegnato e numero d'interventi. Valori assoluti e percentuali

Figura professionale	Tot	Nr int.	%
Medici	4	4	12,9
Psichiatri	8	8	25,8
Psicologi	34	23	74,2
Educatori	52	19	61,3
Assistenti soc.	6	5	16,1
Avvocati	5	5	16,1
Consulenti fin.	6	6	19,4
Operatori di base	8	6	19,4
Volontari	30	11	35,5
Vol. servizio civ.	8	4	12,9
Tirocinanti	17	3	9,7

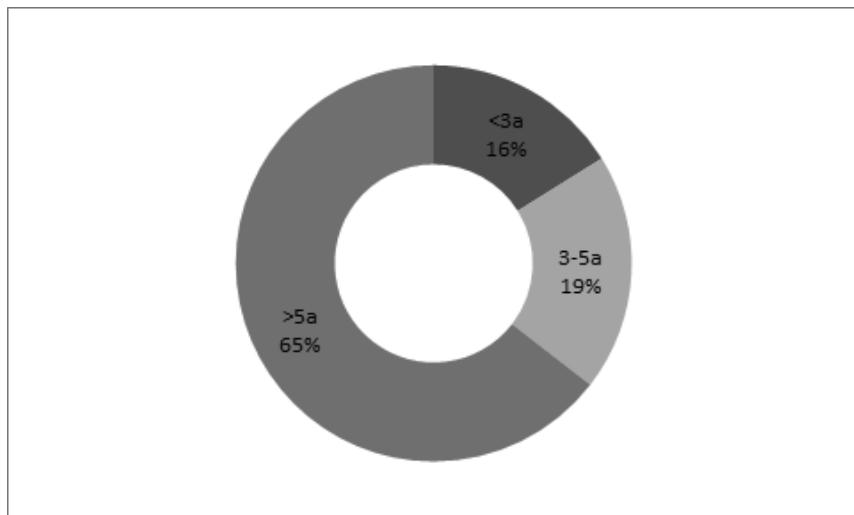
La fonte di finanziamento delle offerte trattamentali è principalmente la ASL del territorio; è comunque cospicua l'offerta di servizi da parte dei gruppi CNCA mediante autofinanziamento.

Tabella 16. Interventi di trattamento per fonte di finanziamento. Valori assoluti e percentuali

Fonti di finanziamento	N	%
ASL	13	41,9
EE LL	3	9,7
Regione	5	16,1
Fondi Nazionali	1	3,2
Fondi Europei	0	0,0
Banche	2	6,5
Autofinanziamento	11	35,5
Sponsor privato	0	0,0
Contributo beneficiari	3	9,7

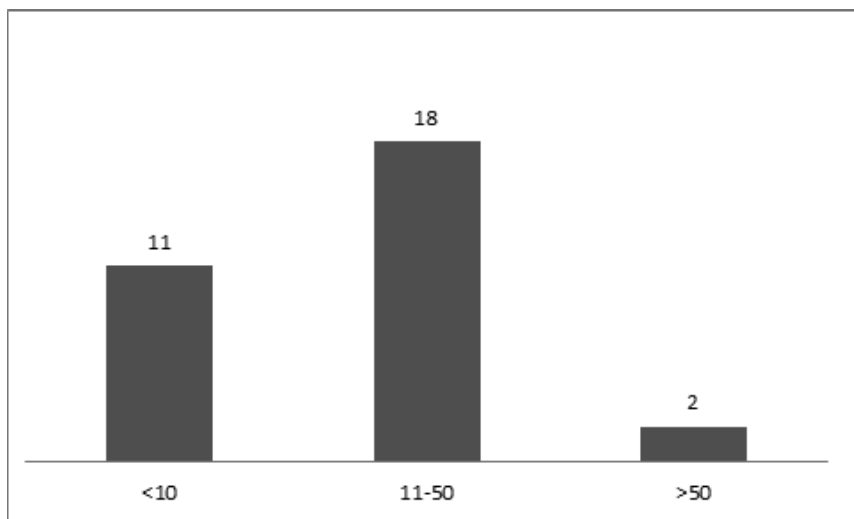
La maggior parte dei gruppi che offre il trattamento nel GAP vanta un'esperienza maggiore a 5 anni.

Grafico 16. Gruppi CNCA che fanno trattamento GAP per anni di esperienza. Valori percentuali



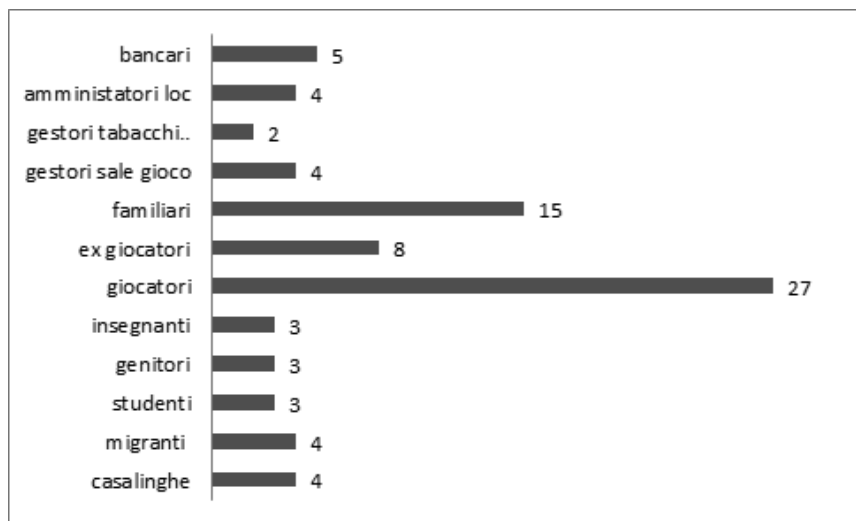
I beneficiari degli interventi di trattamento hanno una numerosità media di circa 20 soggetti per offerta di trattamento nell'ultimo anno.

Grafico 17. Interventi di trattamento per classi di numerosità dei destinatari. Valori assoluti



L'offerta del trattamento ha visto, oltre ai destinatari diretti (ossia le persone con comportamento di gioco d'azzardo patologico), diversi segmenti della *community* del giocatore (destinatari indiretti): in primo luogo i familiari, ma anche gli amministratori locali e le banche.

Grafico 18. Interventi di trattamento del GAP per tipologia di destinatari. Valori assoluti



Diversamente dalla prevenzione, la classe di età più rappresentata è quella compresa tra i 36 e i 64 anni, mentre la prevenzione si rivolta prevalentemente alla classe giovanile (< 20 anni).

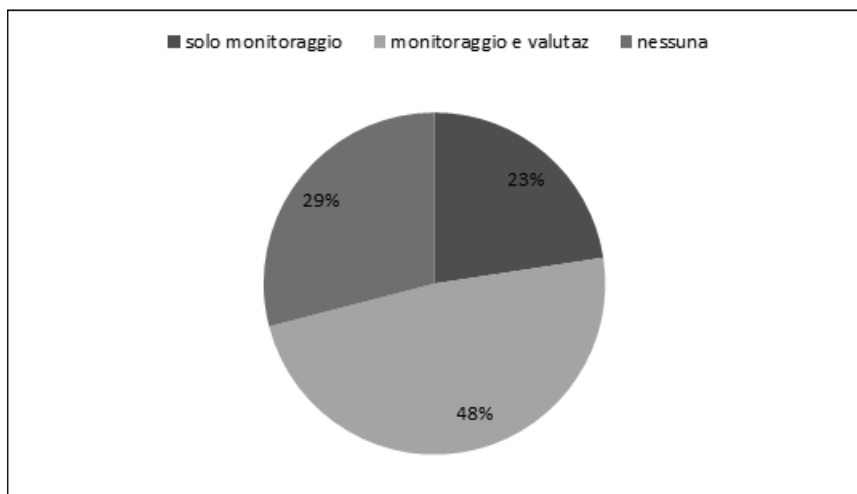
Le prestazioni di trattamento maggiormente erogate riguardano colloqui di sostegno al giocatore, *counselling* e colloqui di sostegno ai familiari. Undici servizi hanno offerto anche il trattamento residenziale. Rilevante poi l'offerta di attività non cliniche ma di supporto alla vita "pratica" del giocatore e della sua famiglia, rappresentata dalle consulenze legali e dai tutoraggi finanziari.

Tabella 17. Interventi di trattamento del GAP per tipo di attività svolta. Valori assoluti e percentuali

Attività di trattamento svolta	N	%
Filtro e ascolto	19	61,3
Trattamento residenziale	11	35,5
Counselling	18	58,1
Colloqui di sostegno al singolo	24	77,4
Colloqui di sostegno ai familiari	16	51,6
Psicoterapia individuale	11	35,5
Psicoterapia di coppia/familiare	4	12,9
Psicoterapia di gruppo	5	16,1
Partecipazione a gruppi aiuto mutuo aiuto	8	25,8
Consulenza legale	13	41,9
Tutoraggio finanziario	9	29,0

Per ciò che riguarda gli aspetti più qualitativi dell'offerta di trattamento, circa la metà dei servizi mette in atto un sistema di valutazione degli interventi, un quarto registra gli interventi realizzati, mentre il 29% non ha attivato alcun sistema informativo.

Grafico 19. Attività di monitoraggio e valutazione negli interventi di trattamento. Valori percentuali



ELEMENTI DI DISCUSSIONE

Il presente studio ha avuto come periodo di osservazione l'anno solare 2015, pertanto le iniziative che si sono concluse prima del 1/1/15 e quelle avviate dopo il 1/1/16 non sono state prese in considerazione. Tuttavia, riteniamo che 12 mesi siano un periodo che consenta un'osservazione valida, considerando che sono molti gli interventi costituiti da progetti con tempi definiti, soprattutto per quello che riguarda la prevenzione.

La prima considerazione è quella della diffusione sul territorio nazionale che, come già rilevato in altri censimenti sui servizi (cfr. Relazione annuale al Parlamento sulle tossicodipendenze 2015), è a macchia di leopardo, con una maggiore concentrazione al Nord. Tale concentrazione riteniamo sia dovuta più dalla disponibilità di fondi e scelta di allocazione delle risorse per le attività di contrasto al GAP, che una scelta di intervento autonoma dei gruppi associati al CNCA. Questo aspetto verrà ulteriormente approfondito in questa pubblicazione, anche se sarebbe interessante ipotizzare uno studio *ad hoc*, mediante serie storiche, per studiare la prevalenza di giocatori di azzardo patologici nel tempo per ipotizzare un possibile effetto degli interventi preventivi svolti sul territorio.

I gruppi CNCA vantano una certa esperienza di lavoro con la problematica del *gambling* unita ad esperienze di prevenzione nell'ambito della *peer education* e delle *life skills*, che, soprattutto tra i minori, sono considerate le più efficaci per prevenire comportamenti dannosi alla propria salute.

L'esperienza, anche in ambiti più ampi di promozione alla salute, come la prevenzione per le dipendenze e la riduzione dei rischi, ha permesso ai gruppi CNCA di sperimentare diversi modelli preventivi, diversi approcci, diversi interventi trattamentali. Questa varietà d'interventi e di modelli riflette sicuramente, oltre alla cultura e alla professionalità specifica di ciascun gruppo, anche il tipo e l'attenzione dei decisori politici dei diversi comuni/province/regioni. Sicuramente il tema suscita molto interesse e gli sforzi per contrastare o mitigare i danni del comportamento patologico, seppur consistenti, risultano talvolta frammentati e non sempre integrati con le scelte politiche di contrasto.

Un punto critico riguarda gli elementi di valutazione dei singoli interventi, i quali, non sempre, prevedono un sistema di monitoraggio e valutazione che possa consentire prove di efficacia, poiché talvolta gli indicatori non sono misurati con strumenti appropriati. Sicuramente anche in letteratura la questione è controversa, visto che nella maggior parte degli interventi di prevenzione non vengono riportate evidenze dirette della loro efficacia, e sono pochi gli esempi con un'evidenza robusta. Tuttavia, in campi analoghi

di prevenzione alla salute, come la prevenzione dell'uso di droghe, alcol e tabacco, la ricerca internazionale fornisce una forte evidenza di cosa funzioni (*life skills*) e cosa possa addirittura essere dannoso (campagne *DO NOT*). Mutuare da questi campi di intervento è sicuramente un elemento che va sostenuto, anche in mancanza di evidenze specifiche sul GAP.

Ci sembra quindi calzante, per descrivere le evidenze delle attività preventive, quanto espresso da Williams (2012) a conclusione di una revisione della letteratura internazionale per definire le *best practices* nella prevenzione del *gambling* problematico: *"while certain initiatives are more effective than others, there is almost nothing that is not helpful to some extent and, conversely, there is almost nothing that by itself has substantial potential to prevent harm"*².

In sintesi, l'offerta del CNCA per prevenire comportamenti patologici del gioco d'azzardo è numerosa e diversificata, mostrando una volontà di rispondere con urgenza ad un problema attuale e diffuso sul territorio. Tali iniziative, talvolta, sono però lasciate in mano alla volontà del solo terzo settore (come dimostrato dal numero d'iniziative autofinanziate), rendendole quindi estemporanee e sporadiche.

La campagna nazionale "Mettiamoci in gioco", di cui il CNCA è tra i promotori, ha permesso un'organizzazione maggiormente sistematizzata degli interventi, ha messo in rete più organismi al fine di garantire una maggiore sostenibilità all'iniziativa. È sicuramente un buon punto di partenza, ma ci auspichiamo che quello di arrivo sia un'azione progettuale ad ampio respiro, con una rete di soggetti che svolgano sinergicamente tutti i compiti e le funzioni che un progetto di prevenzione ben articolato richiede. In questo ipotetico progetto un'azione chiave dovrebbe essere quella della valutazione poiché permetterebbe di comprendere quali interventi garantiscono efficacia e maggior efficienza, indirizzando così le politiche sociali di prevenzione verso progetti più mirati e rispondenti ai bisogni.

2 Mentre alcune iniziative sono più efficaci di altre, non c'è quasi nulla che non sia utile in una certa misura e, viceversa, non vi è quasi nulla che di per sé abbia un sostanziale potenziale per prevenire danni.

BIBLIOGRAFIA

Bandura A (1997). *Autoefficacia: teoria e applicazioni*. Tr. it. Erikson, Trento, 2000.

Bosma H, Jackson S (1990). *Coping and self-concept in adolescence*, Springer, Berlino.

Croce M, Lavanco G, Vassura M (2011). *Prevenzione tra pari. Modelli, pratiche e processi di valutazione*, Franco Angeli.

DPA (Dipartimento Politiche Antidroga). *Relazione annuale al Parlamento 2015 sullo stato delle tossicodipendenze in Italia*. (2015).

www.politicheantidroga.gov.it/attivita/pubblicazioni/relazioni-al-parlamento/relazione-annuale-2015/presentazione.aspx<http://www.politicheantidroga.gov.it/attivita/pubblicazioni/relazioni-al-parlamento/relazione-annuale-2015/presentazione.aspx>

Marmocchi P, Dall'Aglio C, Zannini M (2004). *Educare le Life Skills, Come promuovere le abilità psicosociali e affettive secondo l'Organizzazione Mondiale della Sanità*, Erickson, Trento.

Williams RJ, West BL, Simpson RI (October 2012). *Prevention of Problem Gambling: A Comprehensive Review of the Evidence, and Identified Best Practices. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care*.
<http://hdl.handle.net/10133/3121><http://hdl.handle.net/10133/3121>

Who (1997). *Life Skills education, for children and adolescent*, Geneve.

CAPITOLO 8

ESPERIENZE INNOVATIVE NEL CAMPO DELLA PREVENZIONE NEI GRUPPI DEL CNCA

a cura del CNR – Consiglio Nazionale delle Ricerche¹

Nelle pagine seguenti abbiamo riportato otto esperienze realizzate dai gruppi appartenenti al CNCA – Coordinamento Nazionali Comunità di Accoglienza – nel campo della prevenzione al GAP (Gioco d'Azzardo Patologico). L'analisi dei casi è stata svolta dal CNR – Consiglio Nazionale delle Ricerche – sulla base di un questionario somministrato ai diversi enti che riportava vari *items*: area geografica di realizzazione dell'intervento, esperienza dell'ente realizzatore, strategia di prevenzione, numerosità dei destinatari, inclusione dei giovani, rete attivata sul territorio, elementi innovativi, tipo di attività e strumenti di monitoraggio.

La narrazione di queste esperienze vuole offrire agli operatori e a coloro che si occupano di progettazione degli strumenti utili per intervenire sui propri territori.

Di seguito l'elenco delle esperienze prese in considerazione:

1. Monetine - Cooperativa Lotta all'Emarginazione
2. ALLEANZA contro i Rischi - AMA Trento
3. Progetto prevenzione per le scuole per Ministero Istruzione- Associazione Papa Giovanni XXII
4. Opuscolo informativo su azzardo e tutela del denaro per i 1200 sportelli del gruppo bancario BPER- Associazione Papa Giovanni XIII
5. Fuori Gioco - IRS AUrora
6. Progetto "@vVitaMenti" - Cooperativa ISKRA
7. Dedalo e Icaro - Cooperativa OASI2
8. Insieme contro l'azzardo - Cooperativa Lotta all'Emarginazione

¹ IFC-CNR Istituto di Fisiologia Clinica, Consiglio Nazionale delle Ricerche, Pisa

MONETINE COOPERATIVA LOTTA CONTRO L'EMARGINAZIONE - VIA WALDER 39, 21100 VARESE

Nominativo intervistato:

Roberta Bettoni, Referente area Varese

Breve descrizione del problema nel territorio in cui interviene il progetto:

Negli ultimi anni, le conseguenze del gioco d'azzardo patologico, soprattutto dal punto di vista dei costi sociali, hanno avuto un impatto importante sul territorio varesino, tanto da inserire il contrasto al fenomeno del GAP (Gioco d'Azzardo Patologico) nella programmazione del Piano di zona per il prossimo triennio. Nell'attuale situazione di crisi economica, il "rifugio" nel gioco, come aspettativa di una magica soluzione ai problemi, ha incastrato in situazioni di difficoltà molte persone, richiedendo interventi importanti dal punto di vista del supporto economico e di cura, diretti anche alle famiglie dei giocatori.

Nel 2014, i giocatori patologici in carico presso i servizi per le Dipendenze della provincia di Varese sono stati 209, in aumento rispetto agli anni precedenti.

I dati dello sportello di Azzardo e Nuove Dipendenze (150 consulenze annue) – attivo dal 2007 grazie ad un finanziamento *ad hoc* del Comune di Varese – indicano come le problematiche dei giocatori incidano in modo significativo anche sugli stili di vita e la quotidianità dei loro familiari, mettendo in serio pericolo la stabilità di molti nuclei familiari.

I servizi sociali dei Comuni, gli Amministratori e le Polizie locali si trovano ad affrontare il fenomeno con strumenti di conoscenza e competenze non sufficienti a costruire una strategia complessiva di contrasto al fenomeno del GAP.

Tipo finanziamento:

Pubblico - Finanziamento di Regione Lombardia a favore degli Enti Locali. Bando per lo sviluppo e il consolidamento di azioni di prevenzione e contrasto alle forme di dipendenza dal gioco d'azzardo lecito.

Destinatari finali:

Il progetto prevede i seguenti destinatari finali:

- Popolazione generale

- Anziani
- Studenti/giovani
- Gestori di pubblici esercizi
- Amministratori locali, operatori dei servizi pubblici e privati (ad es. Moltiplicatori territoriali, insegnanti, operatori della Polizia Locale, volontari).

Obiettivi:

- Aumentare le competenze e le conoscenze degli attori chiave del territorio sul fenomeno del GAP, in particolare: assistenti sociali dei Comuni, Amministratori locali, anziani e giovani.
- Costruire una mappa quali-quantitativa dei luoghi in cui si gioca all'interno del Distretto di Varese, intervenendo nelle aree maggiormente a rischio.
- Sviluppare un sistema territoriale integrato che pianifichi e monitori interventi multilivello per contrastare il GAP, coinvolgendo tutti i soggetti che intercettano il mondo dei giocatori.

Azioni principali:

A livello distrettuale, nel corso del biennio 2015-2016, sono stati organizzati diversi percorsi formativi rivolti a specifiche utenze.

- Per gli Assistenti sociali e gli Operatori Sociali degli Uffici di piano: sono stati organizzati 4 incontri accreditati presso l'Ordine delle Assistenti Sociali, della durata di mezza giornata ciascuno, sui temi del gioco d'azzardo patologico: il riconoscimento precoce, il colloquio motivazionale per facilitare l'accesso ai servizi specialistici di cura, la pratica dell'Amministratore di Sostegno quale strumento di tutela a favore delle famiglie dei giocatori d'azzardo patologici.
- Per gli Agenti di Polizia Locale: sono stati organizzati 3 incontri sul tema del gioco d'azzardo lecito incentrati sugli aspetti giuridici, in particolare riguardo alla normativa vigente e al ruolo della Polizia Locale nel contrasto al gioco d'azzardo patologico. L'azione mira ad accrescere le competenze dei Comandi di Polizia Locale, necessarie ad un controllo ed una vigilanza efficaci ed in linea con quanto previsto dalla normativa regionale e nazionale.
- Per gli anziani (utenza fragile): sono stati tenuti 5 incontri all'interno dei Centri Anziani dislocati sul territorio distrettuale, durante i quali, attraverso delle modalità adattate all'età degli utenti, si è discusso dei temi legati al gioco d'azzardo, portando all'attenzione i rischi connessi. Nello specifico, nel corso degli incontri, sono stati affrontati i seguenti

temi: che cosa è il gioco d'azzardo, qual è la dimensione del fenomeno relativa alla specifica fascia di età, quali sono le motivazioni sottostanti e i possibili rischi associati, quali le risorse e i servizi dedicati.

- Per gli amministratori locali: sono stati organizzati 3 incontri nel corso dei quali sono state discusse le possibilità a loro disposizione per contrastare il fenomeno del gioco d'azzardo sul territorio dei rispettivi Comuni.
- Per gli studenti/giovani: è stato individuato un istituto di scuola secondaria di secondo grado, all'interno del quale sono stati selezionati 18 studenti, provenienti delle classi terze e quarte, per formare un gruppo di *peer educator*, che hanno in seguito gestito 2 interventi sui temi del Gap in almeno 20 classi. I *peer educator* sono stati formati da due psicologhe che li hanno supervisionati durante il percorso.

Rete con il territorio:

Uno degli obiettivi principali del progetto *Monetine* è stato quello di formare una rete consolidata di servizi. La rete territoriale, costituita nel corso del progetto, ha coinvolto numerosi attori: Amministratori locali, Operatori dei servizi pubblici e privati (Comuni, Istituti scolastici, operatori della Polizia Locale, associazioni di volontariato).

Principali esiti:

Tra gli esiti principali del progetto *Monetine* vi è la produzione di un documento, nel quale sono stati analizzati i costi sociali del gioco d'azzardo per singola amministrazione comunale. Inoltre, è stata realizzata una mappatura dei luoghi più sensibili rispetto al gioco d'azzardo, utile ai fini di una più efficace programmazione sanitaria. Infine, sono stati formati e programmati dei tavoli di discussione composti dai 3 assessorati di competenza, per la definizione di azioni congiunte e coordinate.

Punti di forza:

Il maggiore punto di forza del progetto *Monetine* è rappresentato tanto dall'ampio partenariato, quanto dall'integrazione dei diversi soggetti coinvolti. La collaborazione e l'interdisciplinarietà hanno fornito agli operatori nuove competenze, utili anche per lo svolgimento di interventi futuri.

Punti di debolezza:

Il maggior punto di debolezza del progetto è rappresentato dall'esiguità del tempo a disposizione per lo svolgimento delle azioni previste.

Un ulteriore punto di debolezza è l'incertezza legata alle future elezioni co-

munali. Infatti, il possibile cambio alla guida dell'amministrazione comunale potrebbe causare dei forti rallentamenti alle attività di progetto.

Possibili elementi di sviluppo:

I possibili elementi di sviluppo sono legati soprattutto alla futura disponibilità di finanziamenti che permettano di sviluppare e portare avanti nuovi percorsi progettuali legati all'esperienza del progetto *Monetine*.

Ricadute positive di questo progetto sono individuabili anche a livello interno ai singoli servizi: il bagaglio di esperienza acquisito permetterà nuovi sviluppi legati soprattutto al lavoro ordinario di tutte le figure professionali che hanno avuto un ruolo attivo in *Monetine*.

ALLEANZA PER LA TUTELA E LA RESPONSABILITÀ' CONDIVISA CONTRO IL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO

Associazione A.M.A. Auto Mutuo Aiuto

- Via T. Taramelli 17, 38122 Trento

Nominativo intervistato:

Miriam Vanzetta

Breve descrizione del problema nel territorio in cui interviene il progetto:

L'Associazione, che si occupa di gioco d'azzardo patologico fin dal 1998 attraverso gruppi di auto mutuo aiuto per giocatori e familiari, opera in un ambito territoriale che negli anni ha sviluppato una particolare sensibilità e interesse, anche politico, per questo specifico argomento, soprattutto dal punto di vista preventivo. Le azioni di prevenzione realizzate sono, infatti, scaturite dall'attenzione e "preoccupazione" che alcune circoscrizioni del Comune di Trento e del Comune di Rovereto hanno manifestato per "il fiorire continuo e crescente di locali dove si pratica il gioco d'azzardo, cambiando profondamente la geografia che centri abitativi: dove prima c'erano esercizi commerciali di prima necessità o luoghi di aggregazione come i bar, ora si trovano sale-slot e in molti bar/edicole/tabaccai sono state installate le macchinette".

L'Associazione interviene in tutto il territorio della provincia di Trento, composto di alcuni grandi Comuni, quali Trento e Rovereto, ma soprattutto di piccoli Comuni, dislocati in zone montuose.

Tipo finanziamento:

Pubblico

Destinatari finali:

Popolazione generale; Adolescenti e giovani; Associazioni no-profit e Servizi del Privato-Sociale; Associazioni di categoria; Amministratori locali; Ordine dei giornalisti; Banche etc...

Obiettivi:

Il progetto si pone i seguenti obiettivi:

- prevenire e contenere la diffusione dei locali in cui si pratica il gioco d'azzardo;
- informare e sensibilizzare la popolazione generale sulla tematica del gio-

co d'azzardo e sui servizi che prestano aiuto in caso di bisogno;

- promuovere e sostenere percorsi educativi, rivolti a giovani e adulti, contro il gioco d'azzardo;
- sensibilizzare e sostenere i gestori di locali pubblici nella scelta di liberare i locali pubblici dalla pratica del gioco d'azzardo;
- attuare percorsi formativi ed informativi specificatamente rivolti a giornalisti dei quotidiani locali/radio/TV e a personale degli istituti bancari locali (direttori/sportellisti principalmente delle Casse Rurali, diffuse in modo capillare in tutto il territorio provinciale);
- stimolare e supportare le iniziative locali e provinciali volte ad intraprendere un percorso politico e legislativo di contenimento e riduzione della diffusione del gioco d'azzardo.

Azioni principali:

Il progetto si articola in diverse azioni, tra le quali:

- Creazione di una rete composta da rappresentanti di organismi pubblici e privati: AMA, Comune di Trento, Comune di Rovereto, Consorzio dei Comuni, Provincia Autonoma di Trento, Confesercenti, Federazione Italiana Tabaccai, Istituti bancari, Ordine dei giornalisti, Servizi del Privato-Sociale, Associazioni locali (es. Croce Rossa Italiana, Croce Bianca, Caritas, Forum delle Associazioni Familiari del Trentino).

I partecipanti alla rete *ALLEANZA per la tutela e la responsabilità condivisa contro il gioco d'azzardo* hanno condiviso un percorso di confronto e di presa di coscienza del problema, con ricadute operative ed effettive sulla cittadinanza locale, portando, ad esempio, alla realizzazione di un Marchio Etico con il quale riconoscere e premiare la scelta compiuta dagli esercizi pubblici di rimuovere o non installare nei propri locali qualsiasi dispositivo o possibilità di gioco d'azzardo (VLT, Gratta&Vinci, ecc.);

- a supporto dei locali "virtuosi" (anche dal punto di vista economico), nell'ambito del progetto di prevenzione, sono stati realizzati eventi a tema e/o attività ludico-ricreative (es. tornei di giochi da tavolo), che avevano lo scopo di far conoscere i locali No SLOT e di sensibilizzare la popolazione, favorendo momenti di riflessione e approfondimento sul tema del gioco d'azzardo;
- allo scopo di sensibilizzare la popolazione generale, in particolare quella



giovanile, sono stati organizzati incontri ed eventi pubblici sul tema del gioco, tra i quali anche un ciclo di film e la mostra “La matematica del gioco d’azzardo” (visita guidata nel mondo dei giochi d’azzardo della durata di 2 ore), che nei 2 mesi di permanenza è stata visitata da oltre 2000 studenti e da altrettanti cittadini;

- il gruppo *ALLEANZA* ha, inoltre, favorito e supportato anche il percorso politico-legislativo, attuato a livello locale e provinciale, per limitare e regolare la pratica del gioco d’azzardo. Nell’ambito del progetto sono stati svolti incontri di confronto o formativi specificatamente rivolti:
 - ai giornalisti, sia dei 2 principali quotidiani locali sia delle radio e televisioni, al fine di individuare e definire il modo più efficace possibile per trasmettere notizie riguardanti il gioco d’azzardo, veicolando messaggi informativi specifici: ad esempio, le notizie legate alle vincite, nel corso degli anni, oltre a passare dalla prima a brevi trafiletti presenti nelle ultime pagine interne, riportano informazioni sui servizi che prestano aiuto ai giocatori e/o ai loro familiari; definiscono il gioco non più un “vizio” bensì una “patologia curabile”, ecc.
 - agli operatori degli istituti bancari (direttori e sportellisti), al fine di renderli consapevoli del ruolo che possono svolgere nel prevenire precocemente e ridurre/contrastare in modo efficace le conseguenze derivanti dal gioco d’azzardo patologico (ad es. indebitamenti e usura).

Rete con il territorio:

La rete istituzionale costituitasi rappresenta un punto di riferimento territoriale nell’ambito delle azioni di prevenzione e di contrasto alla diffusione del gioco d’azzardo nella provincia di Trento.

Principali esiti:

Alcuni dei principali esiti derivanti dalle azioni svolte nell’ambito del progetto riguardano:

- la costituzione della rete istituzionale *ALLEANZA per la tutela e la responsabilità condivisa contro il gioco d’azzardo*;
- l’istituzione del Marchio Etico, rilasciato ai gestori di locali che hanno scelto di contrastare la diffusione del gioco d’azzardo non introducendo alcuna possibilità di gioco nei propri locali, ha comportato per il Comune di Trento l’attivazione di una procedura amministrativa per richiedere e rilasciare il certificato agli esercizi “virtuosi”: ad oggi, i locali che hanno ottenuto il Marchio Etico sono una quindicina nel Comune di Trento e altri sono in attesa. Il logo del Marchio Etico è stato ideato e realizzato

dagli studenti dell'Istituto scolastico superiore di Grafica;

- il supporto fornito da **ALLEANZA** alla stesura della normativa provinciale in materia di gioco d'azzardo: il Consiglio della Provincia di Trento, già nella Legge finanziaria provinciale 2012, era intervenuto nell'ambito del gioco d'azzardo eliminando le agevolazioni IRAP agli esercizi che decidevano di installare dispositivi di gioco. Nel luglio 2015, inoltre, ha approvato la legge sul gioco d'azzardo patologico (L.P. n.13/2015 *Interventi per la prevenzione e la cura della dipendenza da gioco*) che impone agli esercizi con slot machine e alle sale-gioco la distanza di 300 metri dai luoghi sensibili (scuole, ospedali centri anziani, centri sportivi frequentati da giovani, chiese);
- le azioni di sensibilizzazione e formazione rivolte agli operatori degli istituti bancari, a seguito della attenzione posta alle movimentazioni bancarie, hanno portato alla richiesta di consulenza all'Associazione AMA per alcuni clienti giocatori (previa autorizzazione del cliente stesso). Da evidenziare anche l'iniziativa attuata da una Banca di introdurre un banner nel dispositivo Bancomat che informa sulle conseguenze del gioco e sull'iniziativa dell'Associazione AMA in tale ambito;
- la realizzazione di un sito internet informativo (<http://noazzardo.beta-webs.com/>) contenente: informazioni sui sintomi e/o segnali che contraddistinguono un comportamento di gioco problematico; un test di screening per valutare il grado di problematicità del proprio comportamento di gioco; i percorsi riabilitativi per giocatori e/o familiari realizzati dalla Associazione AMA;
- la formazione spontanea del gruppo di studenti universitari "*Trento NO SLOT*" che frequenta locali liberi dall'azzardo e si fa promotore di informazione con i propri coetanei;

Punti di forza:

Uno dei punti di forza del progetto è la presenza attiva della rete istituzionale **ALLEANZA** su molteplici livelli (culturale, civile, socio-educativo, istituzionale-politico), resa possibile anche dall'elevato grado di rispondenza positiva del territorio.

Punti di debolezza:

Uno dei principali punti di debolezza del progetto è la scarsa disponibilità economica che limita le possibili attività da realizzare e l'adesione, a volte formale ma non fattuale, di alcuni dei soggetti dell'alleanza stessa.

Possibili elementi di sviluppo:

Coinvolgere altri target nelle azioni di sensibilizzazione e formazione, ad esempio i parroci e i religiosi che, soprattutto nelle piccole realtà locali, rappresentano ancora dei punti di riferimento in caso di difficoltà personale e/o familiare.

L'AZZARDO NON È UN GIOCO

Associazione Onlus Centro Sociale Papa Giovanni XXIII

– Via Madre Teresa di Calcutta 1/E, 42124 Reggio Emilia

Nominativo intervistato:

Matteo Iori, Presidente

Breve descrizione del problema nel territorio in cui interviene il progetto:

Come sottolinea lo studio campionario ESPAD®Italia realizzato dal CNR (Consiglio Nazionale delle Ricerche) nel 2014 poco meno della metà (46,7%) degli studenti di 15-19 anni ha giocato d'azzardo almeno una volta nella vita e il 39,3% l'ha fatto nel corso dell'ultimo anno precedente la rilevazione. Tra gli studenti che hanno giocato d'azzardo nell'ultimo anno l'11% ha un comportamento definibile a rischio e circa l'8% problematico. A livello regionale, invece, la percentuale di studenti 15-19enni dell'Emilia Romagna che ha giocato d'azzardo nell'ultimo anno è stimata intorno al 32%, mentre la percentuale di quelli identificabili come giocatori problematici sono di circa il 6,9%. Ricerche dimostrano come l'insorgenza di disturbi legati al gioco problematico in età adolescenziale faccia sì che il gioco si radichi come elemento strutturale della personalità in via di sviluppo (Caillon e al., 2012). Altri studi hanno dimostrato che la maggioranza dei giocatori patologici ha iniziato a giocare prima dei 20 anni (Griffith, 2012). Se a questo si aggiunge l'offerta e l'accessibilità crescente di possibilità di gioco e la sempre maggiore quantità di messaggi promozionali che hanno come target specifico i giovani, diventa ancora più importante lo sviluppo e l'attuazione di interventi che, rivolgendosi a questa fascia d'età, diffondano informazione e creino consapevolezza sui rischi del gioco d'azzardo, con l'obiettivo di prevenire precocemente la diffusione delle problematiche ad esso associate.

Tipo finanziamento:

Pubblico – Fondi ministeriali: Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca. Bando "Educazione alla legalità democratica e alla corresponsabilità", luglio 2015.

Destinatari finali:

Destinatari diretti: Circa 200 studenti frequentanti le scuole secondarie di primo e secondo grado (medie e superiori) della provincia di Reggio Emilia. Nello specifico: 3 classi di scuole medie, 3 classi di scuole superiori, 1

incontro collettivo di più classi della stessa scuola superiore. Le classi partecipanti appartengono a 6 scuole diverse distribuite nelle aree nord, sud e centro della provincia di Reggio Emilia.

Destinatari indiretti: Studenti e insegnanti delle scuole secondarie di primo e secondo grado di tutto il territorio nazionale.

Obiettivi:

Il progetto, di durata prevista dal 1 ottobre 2015 al 1 aprile 2016, riguarda la prevenzione del gioco d'azzardo patologico (GAP) e interviene nell'ambito della prevenzione selettiva.

L'obiettivo generale è quello di creare consapevolezza presso gli studenti e gli insegnanti sui rischi associati al gioco d'azzardo.

Gli obiettivi specifici:

- attuare un percorso formativo, all'interno delle scuole, utilizzando moduli misti composti da formazione frontale, interattiva e *peer-to-peer* al fine di informare gli studenti sui meccanismi del gioco d'azzardo, stimolare un dibattito sui rischi ad esso correlati e sviluppare consapevolezza e conoscenze comportamentali tali da poter fronteggiare eventuali difficoltà e problematiche;
- fornire materiali informativi agli insegnanti in formato elettronico da rendere disponibili e scaricabili sul web al fine di sviluppare conoscenza e competenze sulle problematiche legate al gioco d'azzardo e offrire strumenti per la formazione degli studenti;
- fornire una guida sintetica in formato cartaceo per gli insegnanti, che permetta di avere agevolmente alcune nozioni base sul fenomeno del gioco d'azzardo e sui principali rischi correlati;
- anche tramite la partecipazione diretta degli studenti, produrre materiali audiovisivi che, attraverso la rete, diventino strumenti di informazione per la prevenzione dei rischi del gioco d'azzardo per il più ampio target possibile.

Azioni principali:

- Il progetto si articola in tre moduli di formazione realizzati da operatori dell'Associazione, della durata di circa 30 minuti ciascuno, volti a informare gli studenti delle scuole partecipanti e creare consapevolezza rispetto alle varie forme di gioco d'azzardo (es. giochi che prevedono vincite in denaro, premi in natura, *ticket redemption*), ai loro meccanismi di funzionamento ed ai rischi ad esse associati.

I tre moduli prevedono una componente introduttiva di formazione fron-

tale in cui si illustrano le tipologie di gioco, statistiche legate a diffusione, comportamenti di gioco, rischi/patologie correlate, e si analizzano meccanismi di funzionamento (ad esempio nozioni di calcolo probabilistico applicato al gioco d'azzardo), in modo da fornire strumenti interpretativi per leggere il contesto del gioco d'azzardo in maniera globale. Segue poi una componente interattiva di discussione guidata con tecniche di animazione e *brainstorming* sui temi affrontati, di giochi sviluppati dagli operatori di progetto, di analisi di messaggi pubblicitari, e l'ideazione, progettazione e realizzazione di brevi rappresentazioni ad opera degli studenti in cui si approfondiscono temi trattati nel corso della formazione frontale (es. processi e meccanismi legati al riciclaggio di denaro sporco attraverso il mercato dei biglietti vincenti). Questa attività, se da un lato è volta ad approfondire le tematiche, dall'altro è mirata a stimolare e potenziare abilità interpretative di lettura del fenomeno del gioco e dei rischi, anche nascosti, ad esso associati. Questa componente si inquadra nell'ambito della formazione peer-to-peer in cui gli studenti, suddivisi in gruppi di lavoro, creano brevi rappresentazioni di situazioni e scene sulla base dei temi affrontati durante la discussione che vengono offerte al resto della classe.

- I moduli e le rappresentazioni vengono filmati da un secondo operatore, che si occupa di montarle in un filmato della durata di circa 1 ora e 30 minuti, strutturato in sottosezioni di mezz'ora che vengono rese fruibili, non solo alla classe/scuola che ha partecipato al progetto, ma, tramite *upload* in una sezione specifica del sito web dell'Associazione, vengono rese disponibili a chiunque sia interessato. I moduli sono corredati da materiale informativo in formato elettronico. Lo stesso materiale viene distribuito in formato di guida cartacea agli insegnanti che hanno partecipato al progetto. In questo modo chiunque, anche insegnanti di scuole che non hanno a disposizione finanziamenti per questo tipo di attività, può usufruire del materiale di formazione dedicato e può utilizzare i video nelle proprie classi al fine di approfondire le tematiche di interesse.

Rete con il territorio:

Il progetto si inserisce nel quadro di un percorso ormai consolidato di collaborazione e partenariato con le scuole del territorio della provincia di Reggio Emilia, dove l'Associazione, proprio per la natura delle attività di cui si occupa, gode di una diffusa conoscenza da parte di insegnanti e studenti delle scuole.

Inoltre, tra le caratteristiche principali del progetto vi è la replicabilità. Trami-

te la strutturazione degli *output* di progetto in formato digitale e la loro messa a disposizione online in modo totalmente gratuito, il progetto si propone di andare oltre l'ambito territoriale target, permettendo anche a insegnanti/scuole che non hanno partecipato al progetto, o che non hanno specifiche risorse allocate per tali attività, di accedere ai contenuti ed utilizzarli per riprodurre in modo autonomo le attività previste.

Il progetto si avvale del supporto esterno del Coordinamento Nazionale Gruppi per Giocatori d'Azzardo – CoNaGGA, soggetto costituito da enti diffusi su tutto il territorio nazionale, che da anni si occupano di interventi sulla dipendenza da gioco d'azzardo attraverso attività di cura-prevenzione-informazione-trattamento.

Inoltre, il progetto gode del supporto e si avvale di sinergie con la campagna nazionale contro i rischi del gioco d'azzardo "*Mettiamoci in gioco*", iniziativa nata nel 2012 e promossa da una pluralità di soggetti (istituzioni, organizzazioni di terzo settore, associazioni di consumatori, sindacati) per sensibilizzare l'opinione pubblica e le istituzioni sulle reali caratteristiche del gioco d'azzardo nel nostro Paese e sulle sue conseguenze.

Principali esiti:

- Tre moduli di formazione somministrati a circa 200 studenti di 6 diverse scuole del territorio della provincia di Reggio Emilia.
- Filmato della durata di 1 ora e 30 montato a partire dalle registrazioni dei diversi moduli di formazione svolti con gli studenti e strutturato in sottosezioni di 30 minuti circa l'uno, scaricabile *on line* da parte sia delle scuole partecipanti che di chiunque sia interessato.
- Materiale informativo in formato di guida cartacea (distribuito agli insegnanti partecipanti al progetto) e digitale (da rendere disponibile *on-line* tramite sito dell'Associazione).
- Sezione specifica del sito web dell'Associazione dedicata al progetto contenente tutti i materiali informativi e audiovisivi creati.

Il principale strumento utilizzato per la rilevazione degli esiti di progetto è il questionario. Sono stati infatti predisposti due questionari, somministrati uno per la rilevazione *ex-ante*, ed uno per la rilevazione *ex-post*, al fine di sondare le conoscenze e la consapevolezza acquisite dagli studenti. Su un totale di circa 200 studenti partecipanti, i due questionari sono stati compilati da circa 100 studenti.

Punti di forza:

Uno dei maggiori punti di forza del progetto è rappresentato dall'approccio

educativo utilizzato che fa degli adolescenti e dei giovani i soggetti attivi della formazione, coinvolgendoli e formandoli in modo che possano trasferire contenuti, valori, esperienze direttamente ai loro coetanei. Supportati dall'operatore di progetto, i giovani si sono confrontati fra loro, scambiandosi punti di vista, ricostruendo situazioni ed immaginando soluzioni, rappresentate nei video realizzati.

Il secondo punto di forza è rappresentato dalla trasferibilità e replicabilità dei risultati di progetto. La messa a disposizione gratuita e diffusa del materiale informativo e dei video prodotti nell'ambito progetto, permette agli insegnanti interessati di accedere ai moduli di formazione, scaricare e proiettare i video di interesse all'interno della propria classe e stimolare la discussione con gli studenti.

Punti di debolezza:

Un fattore limitante per il progetto, rispetto sia alle attività che all'estensione territoriale e temporale, è rappresentato dall'ammontare esiguo del finanziamento ricevuto. Una maggiore disponibilità di risorse avrebbe, infatti, permesso al personale dell'Associazione di avere a disposizione più tempo per la preparazione delle attività progettuali, offrendo alle scuole un numero maggiore di moduli di formazione, e avrebbe consentito agli studenti più tempo per la preparazione delle rappresentazioni a beneficio della qualità dei video prodotti.

Nell'ambito di progetto, invece, un elemento passibile di miglioramento in caso di replicazione, è lo strumento di rilevazione degli esiti di progetto (test/questionario *ex-post*), che potrebbe essere meglio adattato al linguaggio quotidiano della popolazione target di riferimento in modo da rendere la rispondenza più ampia e definitiva.

Possibili elementi di sviluppo:

Il format ed i risultati delle attività di progetto, nonché la loro diffusione on-line tramite sito web, permettono di creare un pacchetto di risorse, che può essere arricchito ed ampliato in caso di replicazione del progetto stesso. La replicabilità del progetto è legata all'eventuale nuova disponibilità di finanziamenti a supporto delle attività.

VADEMECUM “GIOCATORI D’AZZARDO PATOLOGICI E SERVIZI BANCARI”. LE INDICAZIONI DEL GRUPPO BPER PER TUTELARE LA FAMIGLIA DEL GIOCATORE PATOLOGICO
Associazione Onlus Centro Sociale Papa Giovanni XXIII
– Via Madre Teresa di Calcutta 1/E, 42124 Reggio Emilia;
Gruppo bancario BPER

Nominativo intervistato:

Matteo Iori, Presidente

Breve descrizione del problema nel territorio in cui interviene il progetto:

Le banche e i familiari dei giocatori d'azzardo patologici hanno un problema comune: controllare e contenere i comportamenti di spesa di chi è affetto da GAP (Gioco d'Azzardo Patologico), al fine di proteggere il tenore di vita della famiglia nel rispetto delle norme creditizie, della tutela della riservatezza e del segreto bancario.

La banca stessa ha interesse a contrastare il GAP non solo per ragioni etiche legate alla Responsabilità Sociale d'Impresa, ma anche perché un istituto di credito:

- per fini reputazionali ha piena facoltà di selezionare i Clienti in base alla moralità dei loro comportamenti;
- non può vedere con favore Clienti che compromettono la loro vita, dilapidando il loro patrimonio oppure diventando insolventi (facendone pagare le conseguenze al proprio nucleo familiare);
- non può approvare che propri Clienti – per problemi di gioco - perdano il lavoro o la loro attività, restando così senza fonti di reddito o addirittura finendo nelle mani degli usurai.

La famiglia del Giocatore Patologico deve porsi 3 obiettivi:

- monitorare la situazione reddituale e patrimoniale della famiglia (entrate, andamento del conto corrente, situazione Titoli, debiti contratti, pagamenti delle rate);
- contenere le spese del giocatore patologico con interventi mirati;
- ridurre il giocatore patologico ad una corretta gestione del denaro.

Le Associazioni specializzate nel recupero di chi è azzardo-dipendente sanno come approcciare il giocatore, ma non hanno una conoscenza approfondita dei meccanismi che regolano l'operatività delle banche; viceversa, gli addetti delle Filiali bancarie non hanno una preparazione socio-psicologica specifica per approcciare efficacemente un Giocatore Patologico.

Il progetto si propone perciò di sperimentare un'inedita alleanza tra gli istituti bancari e le associazioni, proponendosi di avvicinare due mondi che non sempre si parlano (le organizzazioni no profit che supportano i familiari nel recupero dei giocatori patologici, e le banche) i quali si trovano ad intervenire sui due fattori che hanno in comune: le persone ed il denaro.

Tipo finanziamento:

Nessun finanziamento diretto è stato fornito al progetto, le attività legate alla produzione del Vademecum sono state autofinanziate dai due partner attraverso l'allocazione di risorse umane specializzate. La stampa del Vademecum è stata curata dal gruppo BPER.

Destinatari finali:

I destinatari del progetto sono i familiari dei giocatori d'azzardo. Molto spesso, infatti, si dimentica che tra le principali vittime del gioco patologico ci sono i familiari dei giocatori stessi, che si trovano a dover fronteggiare una situazione di estrema difficoltà, nella quale frequentemente, a causa della peculiarità della patologia, non riescono a tutelare il proprio patrimonio.

Obiettivi:

L'obiettivo del progetto è quello di offrire uno strumento pratico a supporto della tutela del patrimonio dei familiari di giocatori patologici, contenente informazioni puntuali e dettagliate, fornite direttamente dall'erogatore di servizi bancari a cui i familiari si rivolgono.

Azioni principali:

- Un funzionario del gruppo BPER si è occupato della ricerca e sistematizzazione delle soluzioni pratiche di natura legislativa e degli aspetti concernenti la privacy, nonché degli avvertimenti e consigli, che sono stati poi redatti con attenzione alla tutela degli interessi dei soggetti target del progetto e alla fruibilità pratica (format semplice, informazioni chiare e redatte in un linguaggio molto accessibile anche a persone senza specifiche competenze/conoscenze).
- Due operatori dell'Associazione si sono invece occupati di redigere le parti del Vademecum più prettamente legate al profilo ed alla gestione del giocatore d'azzardo patologico.
- La revisione definitiva e pubblicazione del Vademecum, che costituisce l'*output* di progetto, sono state operate in modo condiviso sia dal personale del gruppo bancario che dagli operatori dell'Associazione.

- Il gruppo BPER si è occupato poi della diffusione e distribuzione del Vademecum in circa 1200 sportelli del gruppo bancario distribuiti in 18 regioni, ovvero con copertura quasi totale del territorio nazionale, nonché di fornire linee guida di indirizzo per il personale adibito ai servizi al pubblico. Il Vademecum è stato inoltre reso disponibile in formato elettronico sui siti dei due partner progettuali.

Rete con il territorio:

Il progetto si inserisce nel quadro di un percorso di collaborazione e partenariato tra l'Associazione e gli istituti di credito, che si era in precedenza concretizzato in attività di prevenzione svolte in collaborazione alla Banca Popolare dell'Emilia Romagna.

La presenza di filiali del gruppo bancario sulla quasi totalità del territorio nazionale ha permesso una diffusione capillare del progetto e del suo *output*. Inoltre, l'ampia rete di *stakeholders* dell'Associazione (cooperative ed enti del terzo settore, istituzioni pubbliche) è stata utilizzata per la disseminazione dei risultati di progetto. Al fine di garantire la massima visibilità, il Vademecum è stato inoltre presentato dal Presidente dell'Associazione nell'ambito di una conferenza stampa presso la Camera dei Deputati alla presenza di Don Armando Zappolini, Presidente del Coordinamento Nazionale Comunità di Accoglienza – CNCA e portavoce della campagna nazionale “Mettiamoci in gioco”, e del portavoce del gruppo interparlamentare sul gioco d'azzardo “Non è un gioco”, On. Lorenzo Basso.

Principali esiti:

Il principale esito del progetto è costituito dal Vademecum “*Giocatori d'azzardo patologici e servizi bancari*”. Le indicazioni del Gruppo BPER per tutelare la famiglia del giocatore patologico, che è stato distribuito in 1200 sportelli bancari del gruppo BPER distribuiti in 18 Regioni. Il Vademecum è inoltre stato reso disponibile online sui siti web dei due partner di progetto e scaricabile gratuitamente, in modo da garantirne la più ampia diffusione possibile.

Punti di forza:

Uno dei maggiori punti di forza del progetto è rappresentato dal suo target. Infatti, il Vademecum non è stato pensato per avvicinare i giocatori con un profilo patologico, ma per fornire un supporto ai familiari dei giocatori, che molto spesso non riconoscono il problema o non hanno gli strumenti per affrontarlo.

Inoltre gli aspetti trattati, ovvero le questioni e gli strumenti legati alla tutela del patrimonio, sono del tutto peculiari; proprio la scarsità di informazioni dettagliate e puntuali ad oggi esistenti sul tema aumenta l'utilità sociale e l'impatto del progetto stesso.

Ulteriore punto di forza del progetto è l'ampiezza della rete di diffusione dei risultati, attuata sia attraverso la distribuzione del *Vademecum* in 1200 sportelli bancari sul territorio nazionale, sia attraverso la messa a disposizione gratuita online.

Infine, la peculiarità e innovatività del partenariato di progetto, composto da un'Associazione che si occupa del recupero dei giocatori patologici e del supporto ai loro familiari e da un gruppo bancario, apre la strada a forme di collaborazione poco esplorate ad oggi, potenziando l'innovatività del progetto e aumentando la qualità dello stesso *output* grazie alle expertise specializzate che sono state impiegate.

Punti di debolezza:

La criticità riscontrata dal progetto, seppur esterna alla propria struttura, è il fatto che l'assenso del giocatore patologico si dimostra indispensabile per attuare gran parte delle forme di tutela del patrimonio offerte dalla legge ai familiari.

Possibili elementi di sviluppo:

Il progetto, che si inserisce in un percorso di cooperazione già avviato tra l'Associazione promotrice e gli istituti bancari, ha consentito la creazione di *know-how* e costituisce un ulteriore passo per il proseguimento di attività di collaborazione simili, sia con gli stessi partner che con attori appartenenti ai settori di riferimento del progetto.

FUORI GIOCO

Cooperativa sociale - I.R.S. L'AURORA - Strada Fenile, 1, Fano

Nominativo intervistato:

Federica Guercio - Responsabile di progetto

Breve descrizione del problema nel territorio in cui interviene il progetto:

I dati sul gioco d'azzardo su scala nazionale del CONAGGA (Coordinamento nazionale gruppi giocatori d'azzardo), del Rapporto Telefono Azzurro – Eurispes e quelli prodotti dall'Osservatorio Nazionale sulla salute dell'infanzia e dell'adolescenza (Paidò's) hanno spinto gli operatori, già sensibili sulle tematiche della prevenzione dei comportamenti a rischio, alla costruzione del progetto.

Tipo finanziamento:

Misto - Una parte, in seguito alla delibera regionale DGR 530/2015 (*Assegnazione, impegno dei contributi all'ASUR e ad organizzazioni del privato sociale per il contrasto delle dipendenze patologiche.*), è erogata dagli ambiti territoriali; il resto, da una compartecipazione di 3 cooperative riunite in ATI (Associazione temporanea di imprese), per un finanziamento totale di oltre 90.000 euro complessivi per il periodo 2014-2015, suddivisi in circa 47.000 euro l'anno.

Destinatari finali:

- **Studenti:** sono tra i principali destinatari del progetto. Si tratta delle scuole secondarie di secondo grado presenti sul territorio della provincia pesarese, a partire dalle classi del 2° anno.
- **Comunità:** dal 2016 il progetto ha coinvolto i centri sociali per anziani della provincia. Si tratta quindi di persone mediamente anziane, o in pensione o disoccupate, contattate attraverso la loro permanenza nei centri.
- **Esercenti:** nel 2015 è stata portata avanti una macroazione di sensibilizzazione culturale. Sono stati coinvolti gli esercenti, quali bar edicole, tabacchi e distribuzione alimentare, che non vendevano prodotti da gioco. Le loro attività sono state pubblicizzate on line dai canali del progetto, in modo da suggerire e aumentare la predilezione dei consumatori verso questi negozi, piuttosto che verso gestori ed esercenti incaricati dai concessionari per l'esercizio dell'attività di raccolta del gioco lecito

sul territorio, stimolando quindi un consumo critico e consapevole. Sono stati mappati 400 esercizi, hanno aderito al progetto 34 esercenti e 13 associazioni; sul sito <http://fuorigioco.pu.it/> sono tuttora elencati 10 bar, 4 edicole e 3 centri di distribuzione alimentare.

Obiettivi:

Prevenzione primaria declinata in sensibilizzazione territoriale e prevenzione nelle scuole.

Azioni principali:

- Scuole: attraverso un gioco digitale e interattivo a squadre si fanno giocare due gruppi classe. Questo gioco, strutturato come un gioco a squadre, consente di fare esperienza immediata delle emozioni positive legate al gioco basato sulla abilità, connotando anche il termine “gioco” di significati positivi rispetto alla patologia e operando un distinguo tra capacità, abilità e fortuna. L’esperienza immediata di emozioni positive facilita la discussione successiva al gioco, attraverso la quale vengono veicolati informazioni e messaggi preventivi.

La parte conclusiva dell’intervento nelle scuole avviene attraverso una conferenza spettacolo dal titolo *“Fate il Nostro Gioco”* ideata dalla società TAXI1729, che mira non più a una riflessione sull’emotività, quanto alla comprensione delle regole e leggi matematiche e fisiche, nonché di calcolo probabilistico, presenti nei giochi d’azzardo e che regolano il mercato. Il percorso con le scuole è stato fatto la prima volta nell’anno scolastico 2014-2015 e replicato nel 2015-2016, incontrando 64 classi, attraverso 32 incontri nel corso di ogni anno scolastico.

- Centri sociali anziani: questa parte di progetto prende il via nel 2016 dopo che, durante alcuni momenti pubblici organizzati con gli ambiti territoriali, alcune realtà associative avevano suggerito di orientarsi verso la popolazione più anziana della comunità. Anche in questo caso l’intervento è un’attività informativa consistente in una lezione interattiva, svolta con il supporto di una presentazione in *power point* e con la proposta di giochi. Viene, infatti, chiesto agli ospiti del centro di provare dei giochi che prevedono delle abilità e giochi che invece dipendono esclusivamente dalla fortuna: in entrambi i tipi di gioco sono messi a disposizione dei premi, a seconda delle disponibilità del centro (caffè, biscotti, ecc.) stimolando in conclusione una riflessione sul gioco d’azzardo. Per il 2016, sono previsti 15 incontri in 15 centri della provincia.

Qualora si incontrino soggetti riconosciuti o segnalati con problemi di azzardo patologico, la Cooperativa accompagna il giocatore al servizio di cura (SerT) in modo da favorire una presa in carico e l'inizio di un programma terapeutico.

Il personale impiegato è composto da 5 psicologi, 3 educatori, 2 volontari servizio civile (è prevista la supervisione a richiesta del Dipartimento delle dipendenze di Pesaro).

Rete con il territorio:

Scuole, Centri sociali anziani, Servizi per la cura delle Dipendenze (SerT), Gestori, Ambiti territoriali, associazionismo e volontariato del pesarese.

Principali esiti:

Nell'ambito del progetto, sono stati incontrati circa 1.600 studenti durante l'anno scolastico 2014-2015 e altrettanti ne sono previsti nel 2015-2016. Rispetto alla popolazione anziana, si prevede un numero minimo di 150 soggetti per il 2016.

Prodotti del progetto: gioco interattivo digitale.

Punti di forza:

Interazione e strumento gioco.

Punti di debolezza:

Non è stata strutturata una valutazione degli esiti del progetto e ci si basa sulla sola soggettività degli operatori.

Possibili elementi di sviluppo:

- Potenziare gli interventi nelle scuole, attraverso l'offerta di formazione agli insegnanti e di uno sportello di ascolto dedicato per facilitare l'intercettazione di casi maggiormente a rischio.
- Costruire una valutazione degli esiti.
- Prediligere momenti pubblici allargati.

Nominativo intervistato:

Gianni Mario D'Ambrosio, Responsabile Settore Dipendenze e Minori

Breve descrizione del problema nel territorio in cui interviene il progetto:

Il problema del gioco d'azzardo nelle regioni Campania e Basilicata, pur essendo molto presente, sembra ancora sottovalutato ed è solo negli ultimi anni, a seguito della Legge Balduzzi, che i Servizi Pubblici hanno iniziato a trattare il fenomeno in maniera più organica.

Tipo finanziamento:

Pubblico – Legge 45/99 – nell'ambito dei Piani Territoriali di Intervento per la lotta alla droga (Basilicata).

Il progetto ha coinvolto i Comuni appartenenti all'ambito territoriale del Mar-mo-Platano-Melandro, Pois Val d'Agri e successivamente ha compreso anche il Comune di Potenza con il titolo di PeerPotenza.

Destinatari finali:

Adolescenti e giovani; adulti ed educatori; popolazione generale; associazioni no profit; gestori e associazioni di categoria; amministratori locali e forze dell'ordine.

Obiettivi:

Il progetto riguarda le dipendenze in generale e interviene nell'ambito della prevenzione universale ed indicata.

Più specificatamente si pone i seguenti obiettivi:

- dotare adolescenti e giovani di competenze relazionali e comportamentali tali da poter fronteggiare eventuali difficoltà e problematiche derivanti dall'intraprendere comportamenti a rischio;
- informare e sensibilizzare la popolazione sulle tematiche specifiche delle dipendenze;
- attuare percorsi formativi ed informativi specificamente rivolti ai target destinatari delle azioni del progetto;
- costruire e mantenere una rete territoriale efficace di servizi e di testimoni privilegiati.

Azioni principali:

- Il progetto, che coinvolge gli studenti delle classi terze delle scuole secondarie di primo grado e gli studenti dell'intero ciclo di classi delle scuole secondarie di secondo grado, prevede lo svolgimento di attività tendenti a stimolare e a potenziare abilità e capacità soggettive e di gruppo (*life-skills*) nell'adottare stili di vita sani e nell'affrontare eventuali difficoltà/problematiche derivanti dall'intraprendere comportamenti a rischio.

Le attività scolastiche si articolano in due incontri di 2,30 ore con il gruppo-classe: nel primo, attraverso tecniche di animazione e di brainstorming, i ragazzi scelgono gli argomenti da trattare, nel secondo incontro si sviluppa l'argomento che culmina in un elaborato (il più delle volte in un video). Si procede inoltre all'autocandidatura di studenti che, opportunamente formati, svolgeranno la funzione di *peer-educator*, anche al di fuori del contesto scolastico, con il compito di trasferire ai propri coetanei conoscenze, competenze e comportamenti responsabili riguardo al benessere personale, in un'ottica di moltiplicazione delle buone prassi per la prevenzione.

- Nell'ambito del progetto *@vVitaMenti* sono stati svolti incontri informativi e formativi specificatamente rivolti agli iscritti delle associazioni locali aderenti al progetto stesso, tra le quali anche quelle di categoria e dei gestori dei locali pubblici, coinvolgendo gli operatori delle ASL/SerD e della Polizia Locale delle Amministrazioni Comunali coinvolte. Lo scopo di queste attività era anche quello di coinvolgere indirettamente i genitori che, all'interno del contesto scolastico, risultano difficilmente raggiungibili.
- Con l'obiettivo di coinvolgere la popolazione giovanile locale, sono stati organizzati interventi serali e notturni per incontrare i ragazzi nei luoghi del divertimento e, nello stesso tempo, sensibilizzare i gestori dei locali rispetto al tema delle dipendenze e del gioco d'azzardo.
- Anche la popolazione generale locale è stata coinvolta attraverso la realizzazione di convegni e incontri divulgativi sul tema delle dipendenze e del gioco d'azzardo. La popolazione è stata coinvolta anche tramite un questionario online su "*Gioco d'Azzardo e New Addiction*", con lo scopo di ricercare tra la popolazione dati relativi alle problematiche trattate.

Rete con il territorio:

Il progetto si poneva tra gli obiettivi principali quello di formare una rete consolidata di servizi pubblici e del privato-sociale, di associazioni no-profit e

di categoria, così come di gestori di locali, tale da poter rispondere in modo efficace ed efficiente alle richieste provenienti dal territorio nell'ambito delle dipendenze e dei comportamenti a rischio in generale.

La rete territoriale, costituitasi nel corso del progetto, si è progressivamente allargata e consolidata, coinvolgendo numerosi soggetti, pubblici e privati (n. 100 circa), che continuano ad interagire attivamente ed efficacemente anche dopo la fine del progetto. La rete territoriale, oltre ai soggetti partner, comprende attori privati e associazioni no-profit non direttamente coinvolti nell'ambito delle dipendenze, come ad esempio un noto fumettista (Giulio Laurenzi), un regista locale (Giuseppe Marco Albano) o ancora un'associazione di matematici (pariMpari), che insieme hanno contribuito efficacemente a svolgere gli incontri di prevenzione con gli studenti (ad es. trasmettere nozioni di calcolo probabilistico applicato al gioco d'azzardo, l'utilizzo del fumetto o del cortometraggio come strumenti di comunicazione sociale).

Principali esiti:

Il progetto sviluppato nelle scuole ha portato alla ideazione e realizzazione da parte degli studenti di *flash mob* tematici, video, cortometraggi, *spot* e docufilm sulle dipendenze in genere (postati su YouTube), tra le quali anche il gioco d'azzardo. La realizzazione è avvenuta anche grazie al supporto tecnico di "esperti" locali entrati a far parte della rete territoriale costituitasi con la realizzazione del progetto stesso.

Il numero di video realizzati, così come il grado di partecipazione e di gradimento dichiarato dai partecipanti agli incontri di formazione e/o ai convegni pubblici realizzati, sono i principali indicatori per il monitoraggio degli esiti di progetto.

Tra i prodotti realizzati vi sono l'implementazione di un sito internet informativo (www.avvitamenti.it), correlato di forum, *web counseling*, spazio video e foto, e di un account Facebook (con oltre 2500 "Amici") e relativo Forum. È stata inoltre realizzata La campagna di sensibilizzazione "*L'azzardo ti consuma*" sulle conseguenze del gioco d'azzardo. Nello specifico sono stati realizzati due spot sulla dipendenza da Gratta&Vinci (<https://www.youtube.com/watch?v=aKWTOiXzgAA>; <https://www.youtube.com/watch?v=B7yQ-V2C-CJc>) e sono stati promossi gruppi di sostegno per i giocatori problematici e le loro famiglie.

Nell'ambito del progetto, è stato realizzato uno studio pilota dal titolo "*Dal Gaming al Gambling negli adolescenti e giovani adulti*" presso alcuni istituti scolastici. I dati sono confluiti in una ricerca, a cui hanno collaborato diversi professionisti (ricercatori, docenti universitari, psicologi e *counselors*), pre-

sentata al Dipartimento Politiche Antidroga/Presidenza Consiglio dei Ministri. L'obiettivo della ricerca era quello di analizzare se e in quale misura la dipendenza dal gioco *online* e *off-line* (senza l'uso di danaro) può predire l'insorgenza di comportamenti a rischio verso la dipendenza da gioco d'azzardo problematico e/o patologico. Questo al fine di disporre di elementi utili per l'elaborazione di nuovi modelli di intervento di prevenzione specifici per l'adolescenza, interventi tuttora mancanti, giacché quelli esistenti sono calibrati sul giocatore patologico in generale, sia esso adolescente che adulto. I risultati confermano l'ipotesi iniziale: sia i fattori correlati al comportamento problematico verso il *gaming*, sia quelli correlati ai fattori individuali hanno effetti sull'insorgenza del comportamento patologico di dipendenza dal *gambling*. La dipendenza dal *gaming* e l'uso problematico dei *video games* contribuiscono a predire positivamente e negativamente il livello patologico e a rischio del gioco d'azzardo. La resilienza sembrerebbe non avere alcun effetto "protettivo" rispetto al *gambling*.

Punti di forza:

Uno dei maggiori punti di forza del progetto è rappresentato dall'approccio educativo utilizzato che fa degli adolescenti e dei giovani i soggetti attivi della formazione, coinvolgendoli e formandoli in modo di poter trasferire contenuti, valori ed esperienze direttamente ai loro coetanei. Supportati dall'equipe sempre disponibile di operatori (costituita da psicologi, educatori, *counselor* e animatori), i giovani si sono confrontati fra loro, scambiandosi punti di vista, ricostruendo problemi ed immaginando autonomamente soluzioni, riportate e rappresentate nei video che hanno realizzato.

Altro punto di forza è rappresentato dagli interventi sul campo, in cui l'operatore si è collocato molto vicino a chi più è esposto al consumo di sostanze, alle situazioni di rischio, rendendosi presente nei luoghi di ritrovo e divertimento, dove si è concentrato sulla lettura degli stili di vita dei giovani 'accompagnandoli' nei momenti di trasgressione.

Infine, anche la realizzazione di un'ampia e consolidata rete territoriale di servizi pubblici e privati, che ha portato alla costituzione di un Tavolo regionale sul gioco d'azzardo, è da considerarsi uno dei punti di forza del progetto.

Punti di debolezza:

I maggiori punti di debolezza del progetto sono rappresentati dalla scarsa disponibilità economica e dalla mancanza di continuità che hanno comportato la fine del progetto, senza possibilità di prosecuzione.

Anche la mancanza di sensibilità da parte di gran parte del territorio locale

verso il problema del gioco d'azzardo, specialmente da parte delle Amministrazioni locali, ha reso difficile il coinvolgimento dei gestori dei locali da gioco e degli adulti in genere.

Possibili elementi di sviluppo:

Il gruppo di lavoro, formatosi attraverso le attività territoriali, mantiene i rapporti, costruisce e propone progetti nell'ambito delle new addiction. La nascita del CoReLAND (Coordinamento Regionale Azzardo e Nuove Dipendenze) e la promozione della Campagna Mettiamoci in Gioco anche nel territorio lucano ne sono la testimonianza.

DEDALO E ICARO: CENTRO A BASSA SOGLIA E UNITÀ DI STRADA

Cooperativa sociale - Comunità Oasi2 - Via Pedaggio S. Chiara, 57/bis, Trani

Nominativo intervistato:

Antonio Casarola, Responsabile di servizio

Breve descrizione del problema nel territorio in cui interviene il progetto:

Il progetto nasce dalle analisi sui dati rilevati a livello nazionale, come percentuale di PIL (Prodotto Interno Lordo) legata al mondo dell'azzardo e la spesa pro-capite: questi dati sono stati rapportati alla popolazione residente sull'ambito di zona Trani-Bisceglie dai quali è emerso, ad esempio, un capitale annuo di 180 milioni di euro movimentato sull'azzardo.

A queste riflessioni si accompagnava l'evidenza del moltiplicarsi di nuove sale da gioco e nuove macchinette sul territorio. Anche in seguito all'emanazione Legge Regionale n. 43/2013 "*Contrasto alla diffusione del gioco d'azzardo patologico (GAP)*", si assisteva all'apertura di sale da gioco in prossimità di luoghi considerati sensibili (probabilmente grazie a licenze rilasciate prima della legge).

Infine erano aumentate le richieste di aiuto di carattere terapeutico fatte da giocatori.

Questo insieme di condizioni ha portato alla costruzione di questo progetto destinato a persone con problemi di *addiction*, con un forte taglio sul gioco d'azzardo.

Tipo finanziamento:

Pubblico - Il finanziamento, esclusivamente pubblico, nasce da un bando [specificare tipologia di bando] vinto alla cooperativa nel 2012 e prevede circa 210.000 euro suddivisi in un arco temporale di 3 anni compresi tra il 2014 e il 2017.

Destinatari finali:

Il progetto si rivolge a tutti i soggetti con problemi di dipendenza/abuso legato alle sostanze (alcol e droghe), con problemi di gioco d'azzardo e comportamenti a rischio (es. disturbi alimentari).

I soggetti che si rivolgono per consumo di sostanze vengono prevalentemente accompagnati ai servizi deputati alla cura (SerT). I giocatori vogliono

normalmente mantenere l'anonimato e non farsi inviare ai SerT con tossico e/o alcolodipendenti: per questo chiedono direttamente una presa in carico alla cooperativa senza passare dai servizi pubblici.

Rispetto ai giocatori sono arrivati circa 30 soggetti, tutti maggiorenni: circa 60% erano soggetti coinvolti direttamente (giocatori), il restante 40% indirettamente (famigliari e amici).

Obiettivi:

Gli obiettivi principali del progetto sono:

- Offrire alle persone con problemi legati alle dipendenze patologiche uno spazio di accoglienza, supporto psicosociale di facile e immediato accesso.
- Fornire proposte di presa in carico altamente personalizzate e realisticamente percorribili con il fine di contenere ed eventualmente rimuovere i comportamenti a rischio.
- Stimolare le persone con problemi di dipendenza patologica a fare il punto sui propri stili di vita e favorire l'emancipazione dalle sostanze.
- Migliorare la qualità della vita di persone con problemi di dipendenza.

È stata fatta una profonda riflessione rispetto all'*astensione completa*: spesso non è percorribile questa strada, quanto meno nell'immediato. È stato osservato come il gioco vada a colmare altri comportamenti a rischio interrotti (ad esempio l'abuso di alcol) e la richiesta dell'astensione immediata potrebbe alterare l'equilibrio che si è creato nel soggetto. Per questo, ogni caso viene valutato singolarmente e su questa base viene deciso se provare immediatamente con la richiesta di astensione completa, o se invece iniziare con una sorta di riduzione del danno (nel caso dell'azzardo: "gioco responsabile").

Azioni principali:

Prima di iniziare qualsiasi attività, i primi 2 mesi dall'avvio del progetto sono stati impiegati per fare una mappatura completa e aggiornata di sale gioco, tabacchi, sale bingo, ecc. La mappatura ha contato, nel 2014, 183 punti di accesso su una popolazione residente di circa 110.000 soggetti. A un anno e mezzo dall'inizio del progetto è stato ritenuto opportuno aggiornarla e, a inizio 2016, è stata completata una nuova mappatura (analisi dei dati in fase di chiusura).

- Attività di strada: nasce prevalentemente orientata al consumo di sostanze; negli anni questa attività diminuisce in quanto spaccio e consu-

mo sono sempre più spostati in luoghi privati, come le case di spacciatori e consumatori, e sempre meno presenti nelle strade e nelle piazze. Diminuisce l'attività di strada per soggetti legati alla dipendenza da sostanza, ma aumenta quella per il gioco d'azzardo: 2 volte a settimana gli operatori di strada (2 operatori con esperienza ventennale nell'unità di strada) si recano nei punti di gioco (bar, tabacchi, sale gioco, etc...) mediamente previo accordo con i gestori (il fatto che il progetto sia comunale funge un da "lasciapassare" agevolando l'accettazione della presenza degli operatori da parte dei gestori). L'ultimo strumento adottato è un facsimile di Gratta e vinci che riporta informazioni sul gioco, i rischi, etc. e una sorta di test di autovalutazione secondo quanto definito dal DSM-V.

Per l'attività di accesso al servizio sono previste anche 30 ore settimanali di sportello.

Personale impiegato: 2 operatori di strada, 1 assistente sociale, 1 sociologo, 1 educatrice.

- Accoglienza a bassa soglia: l'*iter* prevede, dopo la telefonata fatta dalla persona che formula la domanda d'aiuto, 2 o 3 giorni per il primo appuntamento, circa tre incontri e una valutazione multidisciplinare alla quale partecipa tutta l'equipe (vedi in calce). I percorsi quindi offerti in base alla valutazione sono 3 che nella maggior parte dei casi si realizzano in parallelo (in alcuni casi, laddove si ritiene che ci sia incompatibilità, o non completa competenza a seguito di assunzione di terapia farmacologica o incapacità emotiva e cognitiva alla partecipazione al gruppo, si realizzano solo gli interventi 1 e 3):

1_ psicoterapia individuale (1 incontro/settimana)

2_ psicoterapia di gruppo (1 incontro/settimana)

3_ tutoraggio economico: l'incontro con l'operatore, dopo aver definito il *tutor* tra i componenti della famiglia, o rete amicale stretta, che inizia a gestire completamente le risorse del giocatore, avviene ogni 2/3 settimane. Al soggetto è richiesta la compilazione di un diario giornaliero su cui segna le spese effettuate (e rendicontate con ricevute e scontrini) con il denaro che quotidianamente il *tutor* gli consegna (piccole somme per spese quali sigarette, caffè e similari).

Sul territorio tranese, sono presenti anche un laboratorio di falegnameria e uno di scrittura creativa, aperti 3 pomeriggi la settimana, ora allargati anche all'utenza per gioco d'azzardo.

Personale impiegato: 2 operatori di strada, 1 assistente sociale, 1 sociologo, 2 psicoterapeuti, 1 educatrice.

- Attività di prevenzione nelle scuole e in luoghi di aggregazione: durante l'anno scolastico 2014-2015 sono state coinvolte le due scuole medie superiori, comprendenti quattro istituti, di Trani e Bisceglie: sono soprattutto istituti tecnici e professionali, per un totale circa di 450 studenti. Il modulo prevede 3 incontri da 2 ore ciascuno, con ogni gruppo classe individuato dal corpo docente. Il modulo, attraverso un approccio di *narrazione autobiografica*, intesa come assunzione di responsabilità e "cura di sé", come interrogazione sulla propria identità di soggetto, parte con il primo incontro con una conoscenza del gruppo che viene via via approfondita, e giunge al terzo incontro con un gruppo più affiatato che affronta le tematiche del consumo di sostanze e comportamenti di *addiction* quali il gioco (aspetto particolarmente approfondito). Per l'anno scolastico 2015-2016 sono state coinvolte le due scuole dell'anno precedente e preso contatti altre due scuole su Bisceglie; sono inoltre state coinvolte alcune classi di terza media appartenenti due scuole sul territorio di Trani comprendenti circa 7 classi l'una. È previsto per il 2015-2016 un numero di studenti pari a quello dell'anno precedente. L'aggregazione nel territorio ha una forte connotazione cattolica, tant'è che i luoghi d'aggregazione sinora raggiunti sono stati un gruppo scout e un gruppo di azione cattolica per i sono stati condotti due incontri per ogni gruppo.

Personale impiegato: 1 operatori di strada, 1 sociologo, 2 educatori.

Rete con il territorio:

Rete già consolidata con: Scuole, Servizi pubblici per le dipendenze (SerT), Consultori, Parrocchie, Medici di medicina generale e molti gestori di bar/tabacchi/sale gioco, ecc.

Prossima attivazione di rete con le farmacie del territorio per la pubblicizzazione del progetto e dei contatti attraverso locandine da esporre.

Principali esiti:

Uno dei principali esiti del progetto è l'importante e confermato riconoscimento da parte del territorio, sia per quanto riguarda problemi legati al mondo delle dipendenze da sostanza, sia per il gioco d'azzardo.

Rispetto ai numeri, nel 2015 gli operatori sono stati contattati da circa:

- 30 soggetti per il gioco (circa 20 hanno proseguito il percorso oltre i primi 2 incontri);
- 40 soggetti per problemi legati al consumo di sostanze;
- 450 studenti durante le attività di prevenzione.

Prodotti: Gratta e vinci *facsimile* da consegnare ai giocatori e locandina da esporre.

Punti di forza:

Questo progetto ha coperto un vuoto "istituzionale" dei servizi rispetto al gioco d'azzardo patologico: a fronte di un'importante rilevanza del problema sul territorio era, infatti, carente il servizio offerto.

L'equipe, mentre prima fungeva più di supporto al SerT e aveva un taglio maggiormente educativo, con l'introduzione degli aspetti legati al gioco d'azzardo ha aumentato la multidisciplinarietà e di conseguenza le competenze offerte.

Punti di debolezza:

L'equipe è composta da 6-7 operatori tutti a part time sul progetto: l'aumento delle risorse permetterebbe una maggior presenza sul territorio.

Vi è inoltre una carenza di riferimenti normativi di livello nazionale sul tema del gioco, sia in materia di prevenzione sia di cura di persone dipendenti (inserimento nei LEA, indicazione chiara dei soggetti autorizzati alla presa in carico di giocatori con mandato istituzionale, impossibilità per i giocatori di essere inseriti in comunità terapeutiche).

Possibili elementi di sviluppo:

- In questi mesi, l'Ambito di zona sta valutando se rifinanziare il progetto: in tal caso il progetto verrebbe riproposto anche dopo la scadenza, prevista ad oggi per marzo 2017.
- La cooperativa Oasi2 ha anche una comunità residenziale per soggetti con problemi di dipendenza da alcol e droghe: stanno sviluppando moduli specifici per giocatori d'azzardo da offrire all'utenza (ad oggi i SerT non possono ancora inviare giocatori "puri" alle CT e il sistema risente sensibilmente di questa limitazione).

INSIEME CONTRO L'AZZARDO

Cooperativa Lotta Contro l'Emarginazione

- Via Anzani 9, Como

Nominativo intervistato:

Marco Duca, Coordinatore

Breve descrizione del problema nel territorio in cui interviene il progetto:

Sul territorio dei comuni della provincia di Sondrio, il problema del gioco d'azzardo è ancora sottovalutato, ed è solo negli ultimi anni, a seguito della Legge Balduzzi, che le istituzioni locali e i servizi preposti alla cura hanno iniziato a trattare il problema. Negli ultimi anni, la provincia ha visto un notevole incremento nel numero di persone che si sono rivolte ai servizi, passando da 3 nel 2007, a 58 nel 2014. La spesa registrata pro-capite per le sole *slot machine* (NewSlot e VLT), riportata nella ricerca "Il gioco d'azzardo e le sue conseguenze sulla società italiana" della Consulta Nazionale Antiusura (Giugno 2014), pone la provincia di Sondrio al 22° posto nella classifica nazionale, con una cifra di 932,00 euro. Dalla stessa ricerca, emerge che il numero di *Videolottery VLT* e *Newslot* presenti sul territorio è di 1809 apparecchi, portando Sondrio ad essere una delle province con maggior presenza di apparecchi in rapporto alla popolazione residente (1 ogni 100 persone). Nell'ultimo anno, grazie al Piano di prevenzione e contrasto al gioco d'azzardo dell'ASL, si è creata sul territorio una notevole sensibilità alla tematica ed un linguaggio comune. I Comuni hanno iniziato a confrontarsi sul tema, sulla legge regionale, e su alcune esperienze sviluppate dai singoli Comuni, non solo della provincia di Sondrio ma anche di altre province.

Tipo finanziamento:

Pubblico - Finanziamento di Regione Lombardia a favore degli Enti Locali. Bando per lo sviluppo e il consolidamento di azioni di prevenzione e contrasto alle forme di dipendenza dal gioco d'azzardo lecito.

Destinatari finali:

Il progetto prevede i seguenti destinatari finali:

- Popolazione generale (con attività di informazione e sensibilizzazione)
- Anziani (con interventi di sensibilizzazione)
- Giovani (con interventi di sensibilizzazione)
- Soggetti a rischio (con attività di ascolto, orientamento, counselling e

gruppi di mutuo aiuto)

- Amministratori locali (con attività di formazione e accompagnamento nella mappatura)
- Operatori dei servizi pubblici (con attività di formazione e definizione delle procedure di orientamento)
- Polizia Locale (con attività di formazione).

Obiettivi:

L'obiettivo generale del progetto è quello di contrastare la diffusione dell'offerta di gioco d'azzardo, attraverso attività di sensibilizzazione, formazione, supporto alla cura e mappatura del sistema di offerta del gioco e dei rischi sociali connessi, oltre che dei luoghi sensibili presenti, anche prevedendo una restituzione quali-quantitativa del fenomeno.

Azioni principali:

Il progetto prevede diverse azioni che mirano ad affrontare il fenomeno nelle sue diverse sfaccettature:

- Informazione e sensibilizzazione: costruzione, produzione e diffusione di una Guida sui rischi del gioco d'azzardo, rivolta a tutta la popolazione; attività informative e di sensibilizzazione per persone anziani; Ideazione e realizzazione di *sketch* e *spot* in dialetto rivolti agli anziani; attività informative e di sensibilizzazione per studenti delle scuole secondarie di secondo grado; organizzazione di un evento/concerto rivolto ai giovani con messaggi ed iniziative "NO SLOT"; coordinamento e sensibilizzazione della rete con produzione e diffusione di Newsletter del progetto e creazione di un gruppo Facebook dedicato.
- Formazione: attività di formazione per gli amministratori, con stimoli e momenti formativi nonché accompagnamento nella definizione di strategie comuni di contrasto; attività di formazione di operatori dei servizi (in particolare degli Uffici di Piano); attività di formazione per gli agenti della polizia locale.
- Ascolto, orientamento e supporto alla cura: ascolto, consulenza e orientamento; numero di telefono dedicato; *counselling*; gruppi di mutuo aiuto con facilitatore.
- Mappatura territoriale e individuazione di luoghi sensibili, pubblici esercizi e sale gioco con installati apparecchi AWP e VLT: attività di mappatura georeferenziata degli esercizi con apparecchi AWP e VLT; Attività di mappatura/ricerca intervento quali-quantitativa sul rischio e i costi sociali.

Rete con il territorio:

Uno degli obiettivi principali del progetto *Insieme contro l'Azzardo* è quello di formare una rete consolidata di servizi pubblici e del privato-sociale, di associazioni no-profit e di categoria, tale da poter rispondere in modo più efficace alle richieste provenienti dal territorio, nell'ambito delle dipendenze da gioco d'azzardo. La rete che si è costituita è formata da: 17 Comuni (Capofila: Comune di Chiavenna; Partner: Comuni di Campodolcino, Castione Andevenno, Dubino, Grosio, Mese, Montagna in Valtellina, Morbegno, Piuro, Ponte in Valtellina, Prata Camportaccio, Samolaco, Sondrio, Talamona, Tirano, Verceia, Villa di Chiavenna), la Provincia di Sondrio, 4 Comunità Montane che gestiscono gli Uffici di Piano (Cm Alta Valtellina, Cm Valtellina Tirano, Cm Valtellina Morbegno, Cm Valchiavenna), l'ASL della provincia di Sondrio (ora ATS – ASST), da soggetti del Privato Sociale (Cooperativa Lotta Contro L'Emarginazione, Associazione Il Gabbiano, Cooperativa Insieme, Cooperativa Ippogrifo), dal Centro servizi per il Volontariato LAVOPS della Provincia di Sondrio e da Associazioni del territorio (Arci, Auser, Associazione Lokazio-ne). Il progetto è Coordinato dalla Cooperativa Lotta Contro L'Emarginazione.

Principali esiti:

Uno degli esiti principali del progetto è lo sviluppo di azioni territoriali concertate e condivise di contrasto al gioco d'azzardo che permettano di affrontare la problematica da più punti di vista (sensibilizzazione, informazione, formazione, supporto alla cura, orientamento, contrasto attraverso le disposizioni normative regionali). Un esito importante previsto dal progetto *Insieme contro l'Azzardo* sarà la mappatura, nei Comuni aderenti, di tutti i luoghi sensibili e di quelli in cui sono presenti apparecchi AWP e VLT. Questa mappatura potrà consentire alle amministrazioni di monitorare il fenomeno. Oltre alla georeferenziazione, si prevede una mappatura qualitativa del fenomeno che consenta di comprenderlo maggiormente e che sia poi da spunto anche per possibili ulteriori azioni di contrasto e prevenzione.

Punti di forza:

Uno dei maggiori punti di forza del progetto è rappresentato dai modelli di intervento adottati, fondati su un approccio fortemente multidisciplinare. Le azioni consentono di affrontare la problematica da più punti di vista (sensibilizzazione, informazione, formazione, supporto alla cura, orientamento, contrasto attraverso le disposizioni normative regionali).

Punti di debolezza:

Il maggiore punto di debolezza del progetto è rappresentato dall'esiguità del tempo a disposizione per lo svolgimento delle azioni previste dal progetto (dal 19-10-2015 al 19-08-2016).

Un ulteriore elemento di debolezza è il mancato coinvolgimento di tutti i Comuni esistenti sul territorio della provincia di Sondrio: gli aderenti risultano infatti essere 17 su un totale di 77.

Possibili elementi di sviluppo:

I possibili elementi di sviluppo sono legati alla possibilità di ampliare la rete ai Comuni che non hanno partecipato al progetto. Il coinvolgimento di tutti i Comuni della provincia di Sondrio porterebbe, infatti, ad una migliore comprensione del fenomeno, nonché alla possibilità di omogenizzare e standardizzare gli interventi mirati a contrastare il fenomeno del gioco d'azzardo. Un ulteriore elemento di sviluppo è quello di rendere strutturali alcune attività che sono legate alla durata del progetto (in particolare l'attività di supporto alla cura e i gruppi di mutuo aiuto, ma anche le attività di prevenzione nelle scuole con interventi di sviluppo di competenze e abilità individuali e sociali (*life-skill*)).

CAPITOLO 9

VISIONI D'AZZARDO

I FILM E I VIDEO COME STRUMENTI STRATEGICI PER INTERVENTI FORMATIVI E INFORMATIVI SULL'AZZARDO

a cura di Michele Marangi¹

L'utilizzo dei media come strumenti utili per interrogarsi sulle percezioni sociali e culturali di un tema complesso e trasversale a differenti ambiti qual è l'azzardo, si inserisce in una più ampia riflessione sulle caratteristiche e le potenzialità di questi formati. Una sequenza di un film, uno *spot*, un *videoclip* musicale o un video autoprodotta da una scuola o da un'associazione, sono spesso capaci di attivare una particolare attenzione e di stimolare competenze di lettura complesse e articolate, non solo in riferimento ai formati mediali in sé, ma anche ai temi e alle realtà che essi rappresentano e/o riproducono. In questo senso, si pongono come strumenti particolarmente indicati per registrare le differenti percezioni di un tema e per attivare una riflessione non superficiale sulle modalità di fruizione e di elaborazione dei messaggi culturali e sociali, sia in una prospettiva individuale che in quella collettiva.

IMMAGINI E IMMAGINARIO

La centralità dei formati mediali come snodo tra le percezioni sociali e quelle individuali di uno specifico fenomeno o tema, si pone all'interno di una prospettiva di analisi che oggi appare fortemente radicata in molte teorie di Sociologia della comunicazione (Farr e Moscovici, 1989; Jodelet, 1992; Wolf, 1992; McQuail, 2001), pur considerando la molteplicità degli approcci e la specificità delle tipizzazioni e delle declinazioni particolari che si possono riscontrare: il rapporto tra individuo, sistema sociale e sistema mediale è strettamente interconnesso e interattivo (Livolsi, 2000) e ciascuno di questi tre poli agisce e reagisce al tempo stesso in maniera dinamica con gli altri due.

¹ Media educator e Formatore, Docente di Tecnologie dell'istruzione e dell'apprendimento, Università Cattolica di Milano.

I media assumono un ruolo chiave, sia in riferimento alla loro diffusione nel contesto contemporaneo, sia per la loro capacità di condensare i saperi, le percezioni e l'immaginario di una cultura e di una società (Casetti, 1993). In un rapporto di continua osmosi, l'universo dei media e delle narrazioni audiovisive accoglie e riproduce codici comportamentali e significati culturali, rielaborandoli e producendone di nuovi, ma soprattutto registrando le percezioni dominanti e contribuendo a rafforzarle – o a modificarle – attraverso la massiccia diffusione e la codificazione in immagini, scrittura e dialoghi che spesso originano tipizzazioni visive e simboliche di grande impatto (Wolf, 1998; Abruzzese, 2001; Morcellini e Fatelli, 2000).

I media iconici, in particolare, intrecciano l'effetto di riproducibilità del reale con una grande potenzialità affabulatoria e narrativa, e attivano una continua e feconda dialettica tra il piano della riproduzione e quello della rappresentazione, unendo gli aspetti comunicativi legati all'oggettività testuale con processi di significazione e modalità di apprendimento che si riferiscono alla condivisione, o meno, di simbologie e tipizzazioni diffuse nell'immaginario collettivo (Silverstone, 2009).

Nel rapporto tra individuo e società, i media assolvono quindi un ruolo di primaria importanza, non solo in riferimento all'universo mediale in sé – inteso nelle sue componenti tecnologiche, estetiche, culturali, economiche e sociali – ma anche considerando il concetto di “mondo mediato” (Silverstone, 2002): il contesto in cui ciascun individuo vive, e che in parte contribuisce a costruire, è frutto di una continua mediazione tra esperienza, comprensione di quell'esperienza e tentativo di rappresentarla per comunicarla, in una dialettica continua tra il piano esperienziale/materiale e quello cognitivo/simbolico.

In questa prospettiva, i media diventano oggetti di comunicazione in un duplice senso: offrono informazioni e moltiplicano rappresentazioni dal generale al particolare, connettendo la dimensione sociale a quella individuale; ma al tempo stesso accolgono e sintetizzano precise istanze ed esigenze individuali, traducendo richieste e bisogni, materiali e simbolici, espressi da chi li utilizza (Marangi, 2004).

Appare quindi evidente come un testo mediale metta in scena non solo il punto di vista personale di chi lo realizza, al di là di una maggiore o minore volontà comunicativa, ma registri anche le tracce del momento storico in cui è stato prodotto o dell'approccio sociale e culturale con cui si rapporta al tema trattato.

Ovviamente, non si deve fare l'errore di identificare una tendenza in un singolo film, né peccare di determinismi precostituiti, ma piuttosto attivare un

confronto tra opere anche molto differenti e in contraddizione tra loro. In questa prospettiva, anche l'utilizzo di formati mediali differenti può attivare nuove significazioni del tema o permettere tracce di ricerca non scontate (Losito, 2009).

L'obiettivo di questo approccio va però posto non tanto nella semplice decodifica e nello smontaggio del *medium*, con l'illusione di identificarne il senso più profondo o, peggio, di dimostrare in modo univoco e "certificato" qual è il loro significato. Piuttosto, i formati mediali diventano preziosi strumenti per cogliere convergenze o divergenze di sguardi e di significazione rispetto a certe modalità di messa in codice che non riguardano più la semplice rappresentazione estetica, ma afferiscono a paradigmi socio-culturali di più ampia portata (Johnson, 2006; Grasso, 2007).

Si pensi all'interesse degli spot pubblicitari e alle logiche contemporanee di de-targettizzazione del messaggio – che si rivolge a pubblici sempre più trasversali e non definibili staticamente – o sulla promozione non tanto delle caratteristiche del prodotto, ma piuttosto sugli stili di consumo, che necessariamente si traducono in simbologie potenti riferite agli stili di vita, che da un lato assorbono nuove necessità sociali, dall'altro le stimolano e le ri-orientano, in un gioco di osmosi circolare difficilmente regolamentabile (Schor, 2006).

COSA VEDO, COME GUARDO

A partire da queste sintetiche premesse, che si spera possano risultare utili per cogliere il senso dell'utilizzo dei media in riferimento alla percezione dei temi sociali, possiamo identificare due prospettive attraverso cui trattare l'azzardo utilizzando i media:

- un approccio tematico/analitico, per cui l'azzardo è l'oggetto di trattazione, da cui partire per riflettere sulle modalità di rappresentazione e sui contenuti che lo caratterizzano, a seconda dei formati utilizzati, degli ambiti comunicativi, dei momenti storici in cui si esplicitano;
- un approccio pragmatico/contestuale, per cui l'utilizzo dei media rappresenta le modalità di significazione, emotive o più riflessive, utili per riflettere non tanto sul tema in sé quanto sulla sua rappresentazione e sulla sua codificazione socio-culturale nei contesti che producono e recepiscono tali formati.

Le due prospettive non vanno intese in contrapposizione, poiché al contrario sono spesso complementari. In questa sede, tuttavia, appare più stimolante partire dal secondo approccio, che non si concentra subito sul "cosa vedo",

ma piuttosto sul “come guardo”.

Il senso di questo approccio non è tanto su ciò che si guarda, ma sulle modalità di sguardo, sul modo in cui si guarda. Ciò si esplica attraverso due livelli. Il primo è riferito alle modalità della messa in codice di un testo, al di là degli specifici formati. Può valere per un articolo di un quotidiano, per un servizio del telegiornale, per uno *spot* o un film. Ha a che fare con il dispositivo testuale, narrativo.

L'altro livello concerne, al di là di una volontà comunicativa consapevole e coerente o formalizzata, il riflesso di ciò che significa quel testo in riferimento a un contesto socio-culturale ovvero una dimensione in continua evoluzione che vive di contaminazioni, di flussi di significato e significazioni. Il testo mediale è così innestato nella complessità di una rete di percezioni, individuali e collettive, che determinano il senso o lo ricodificano secondo logiche non solo più testuali, ma antropologiche, sociali, culturali.

Facendo riferimento a molti dei film qui schedati (vedi Allegati), un esempio concreto è la ricorrenza dell'azzardo trattato tendenzialmente come tema che provoca eccitazione e *suspense*, anche laddove il messaggio vuole essere problematizzante o decisamente di denuncia del fenomeno. Oppure, come accade in quasi tutti gli *spot* pubblicitari, il tentativo costante e ricorrente di dare per scontato che il concetto stesso di quotidianità routinaria sia deterioro e problematico e che sia necessario dare una svolta alla propria vita cercando di realizzare una vincita oppure adattandosi a stili di vita in cui la perenne eccitazione e la capacità di vivere sempre emozioni forti sia il reale antidoto a una vita senza stimoli e, automaticamente, senza senso. Non è questa la sede per un'analisi approfondita di tutti i temi o delle tendenze che si possono riscontrare nel campione dei materiali audiovisivi segnalati - che richiederebbe molto più spazio e un approfondimento più circostanziato sia sul piano tematico che su quello estetico e narrativo - ma è emblematica la ricchezza di opportunità operative che permettono i formati audiovisivi, soprattutto se non ci si ferma al dato meramente illustrativo.

Se è vero che un'immagine ha spesso un grande potere di sintesi e di evocazione rispetto a concetti complessi o a situazioni sfaccettate, è anche vero che sarebbe un grave errore di metodo limitarsi ad utilizzare le immagini come mera illustrazione esemplificativa, che non tenga conto della complessità dei processi di attribuzione del significato.

La significatività di ciò che si guarda e del modo attraverso cui lo si fa afferisce non solo a quanto mostrato, ma anche ai contesti socio-culturali in cui un'immagine è messa in codice ed è fruita, oltre che all'originalità

e all'irripetibilità di chi guarda: biografia, competenze, differenti valorialità, opzioni ideologiche e così via. Ciò che determina il senso di qualcosa è quindi l'intreccio di almeno tre differenti dimensioni, che declinano secondo tre parametri complementari un concetto apparentemente univoco, quale la "rappresentazione":

- la rappresentazione estetica e narrativa: ciò che si trova oggettivamente di fronte a noi, nella sua concretezza;
- la rappresentazione sociale e culturale: il modo in cui quella situazione è vissuta in senso storico e culturale, riferito ai contesti di riferimento sociali;
- la rappresentazione psicologica e personale: la soggettività di chi guarda, le modalità irripetibili che ha ciascun individuo di attribuire un senso al mondo, di significare ciò che ha di fronte, sia in una prospettiva psicologica che esistenziale.

L'universo dei media contemporanei appare quindi un elemento strategico e facilmente reperibile, necessario per confrontarsi con le differenti percezioni di un tema come l'azzardo. Oggi, siamo protagonisti e osservatori ad un tempo di una radicale trasformazione nel sistema delle comunicazioni. Il passaggio sempre più marcato dai cosiddetti *mass media* ai *personal media*, da un lato allarga le possibilità di protagonismo comunicativo e riconfigura la nozione di spettatore in quella di *spett-autore*, democratizzando il panorama mediale e permettendo nuove possibilità di promozione di sguardi alternativi e di istanze sociali non conformi al *mainstream*. D'altro canto, in questa moltiplicazione delle opportunità si registra anche la crescita esponenziale delle visioni, delle informazioni e, non ultimo, degli stimoli emotivi. Ciò comporta paradossalmente il rischio che la moltiplicazione delle visioni sia direttamente proporzionale all'atrofia degli sguardi.

In estrema sintesi, si possono identificare tre possibili tipologie riferite a questo rischio:

- vedo solo ciò che mi riguarda, con un ruolo sempre più emblematico giocato dalla customizzazione del *web*, per cui anche nelle ricerche più semplici, i motori di ricerca o i *social network* pre-selezionano certe possibilità a partire dalle informazioni accumulate in precedenza, in modo automatico e a mia insaputa, rispetto al mio profilo di utente o consumatore;
- vedo solo ciò che spicca dall'indistinto, per cui da un lato vengono premiate le situazioni cose che hanno maggiore possibilità di essere promosse e distribuite, dall'altro si crea un effetto di ridondanza comunicativa con i formati che incontrano maggiore successo, dalle

immagini di agenzia riportante da tutte le testate che non hanno inviati ai *clip* su *youtube* che sono più cliccati dagli *user*;

- vedo solo ciò che mi coinvolge immediatamente, che mi stimola maggiormente, sia per i contenuti che propone, sia per lo stile che li veicola. Strettamente connesso con il punto precedente, questo aspetto esplica una certa tendenza contemporanea a premiare l'estremo rispetto all'ordinario, a privilegiare l'impatto epidermico rispetto all'elaborazione analitica.

Si tratta di linee di tendenza, che prevedono chiaramente ampie possibilità di posizionamento e di comportamenti alternativi, ma appaiono emblematiche in riferimento ad alcuni processi sempre più diffusi non solo nel sistema mediale, ma anche nel contesto sociale e culturale che ad un tempo lo produce e lo utilizza:

- l'immediatezza di una percezione assume sempre più importanza rispetto all'elaborazione di una riflessione;
- la nozione di senso tende a slittare sempre più dal concetto di significato a quello di sensazione, attraverso il ruolo chiave del significante, non solo in senso estetico e narrativo, ma anche sociale e culturale, si pensi al trionfo dei festival umanistici o alla politica dei grandi eventi e delle grandi opere a discapito della riqualifica dei contesti micro;
- la prevalenza dei propri desideri e dei consumi per soddisfarli tende a far prevalere l'autoreferenzialità come paradigma sociale, lasciando sullo sfondo la questione dei bisogni e delle relazioni d'aiuto

I MEDIA COME *FRAMES* DELLA CONTEMPORANEITÀ

In questa prospettiva le funzionalità dei media possono caratterizzarsi su differenti piani. In primo luogo permettono di attivare maggiori capacità di lettura dei fenomeni non solo sul piano estetico o tematico ma anche in riferimento alle loro declinazioni culturali e alle percezioni sociali che ne conseguono, come ampiamente descritto nella prima parte del saggio.

In secondo luogo, stimolano empatia e facilitano la visualizzazione di prospettive operative concrete, a partire dalla possibilità di riattivare nelle persone e nei gruppi la capacità di guardare in maniera più complessiva e meno superficiale, senza peraltro rinunciare al piacere di farlo e a una sorta di ludicità della progettazione e della realizzazione di un intervento.

È evidente che i *media* possono essere un semplice strumento tra tanti altri, un elemento complementare che si integra con logiche già collaudate

e strategie di intervento complesse, dall'animazione sociale allo sviluppo di comunità, tanto per citare solo due ambiti.

Ma, come già accennato in precedenza, l'utilizzo dei media appare sempre più strategico in un contesto in cui il concetto di "mediapolis" è sempre più quotidiano e diffuso: i *media* non sono più semplici strumenti del comunicare, ma si trasformano in ambiti di significazione dell'esperienza reale (Silverstone, 2009). La prospettiva di intervento appare dunque quella di stimolare i gruppi di volontariato e le associazioni a diventare *testimonial* di un atteggiamento differente in un contesto in cui spesso l'indifferenza diventa un *modus vivendi*, ora a causa della non consapevolezza ora a causa di una consapevolezza passiva.

Oltre ogni considerazione sulle caratteristiche e le potenzialità dei vari *media* contemporanei, oltre ogni riflessione metodologica o tecnica sul loro utilizzo nei percorsi formativi o informativi, peraltro ormai invalsa e certificata da anni di prassi operative e di esperienze di grande valore, appare centrale la riflessione sulle potenzialità dei formati mediali in un'ottica che riprenda l'etimo latino: il medium come strumento mediano che pone in comunicazione due (o più) poli.

È in questo processo di intermediazione continuo tra differenti grandezze, ovviamente secondo logiche pluriverso nell'accezione di Morin (1989), che la *Media Education* può attivare contesti di significazione del reale più complessi, capaci di stimolare una nuova consapevolezza – nell'accezione appena proposta, che include conoscenze e competenze – e di individuare prospettive inedite nella ridefinizione di rapporti diadici spesso usurati: teoria/prassi, cognitivo/emotivo, autore/spettatore, locale/globale, reale/virtuale, individuo/società.

MEDIA E CITTADINANZA ATTIVA

L'approccio della *Media Education* prevede dunque che gli strumenti e le metodologie utilizzate non si riducano al semplice apprendimento di competenze per decodificare linguaggi e formati mediali, ma siano declinate in senso più ampio, come stimolazione di processi educativi riferiti alla capacità di sviluppare "senso critico" (Rivoltella, 2001).

Tale prospettiva mira ad attivare un fruitore sempre meno passivo di fronte agli *input* che riceve quotidianamente, permettendogli viceversa di implementare una maggiore consapevolezza della propria identità e di implementare la capacità non solo di interagire con le dinamiche testuali che ha di fronte, ma anche di individuare gli elementi che configurano un più ampio significato sociale e culturale del testo medesimo (Buckingham, 2006).

Senza ridursi a semplice formazione specialistica o tecnicistica, tale approccio media-educativo si pone come processo trasversale, dinamico e generativo, contestualizzabile sul piano più ampio dell'educazione alla cittadinanza *tout court*.

In questa prospettiva la promozione di consapevolezza si pone come concreto processo di prevenzione, che intreccia differenti livelli di azione educativa e di partecipazione civile:

- sviluppare la capacità di riconoscere i condizionamenti sociali e culturali e le modalità attraverso cui si esplicano;
- acquisire o implementare le competenze per elaborare la propria percezione di determinati fenomeni o temi, acquisendo ulteriori strumenti per comunicarla nel gruppo di appartenenza e/o nei contesti di vita quotidiani;
- aumentare le possibilità di progettare e realizzare formati comunicativi personali e strutturati, capaci di diffondere un punto di vista non scontato su temi di grande impatto sociale;
- stimolare il desiderio di prendere parte al dibattito e al confronto sui temi in esame, creando una dialettica di interazione e un atteggiamento propositivo, che depotenziano viceversa atteggiamenti conflittuali o di scarso coinvolgimento e passività.

In estrema sintesi, la scelta dei media come strumenti formativi caratterizzanti, dovrebbe rispondere ad almeno tre prospettive educative, fortemente interconnesse tra loro:

- 1) utilizzare le immagini della contemporaneità - che costituiscono il tessuto connettivo dell'esperienza quotidiana, in particolare per le generazioni più giovani - per visualizzare temi complessi e spesso controversi, offrendo l'occasione di confrontarsi liberamente con differenti prospettive di sguardo e interpretazione, senza perdere la dimensione ludica e il coinvolgimento emotivo, che tipicamente viene associato a questo tipo di formati;
- 2) fornire strumenti di analisi che permettano di superare il mero livello delle apparenze superficiali, stimolando interpretazioni più complesse e strutturate che permettano di considerare non solo le evidenze tematiche e le soluzioni estetiche e narrative che le esplicano, ma anche dimensioni più sfuggenti, riferite da un lato alla propria percezione personale, dall'altro alla costruzione del significato in una prospettiva sociale e culturale;
- 3) offrire la possibilità di esprimere concretamente un proprio punto di vista sui temi affrontati, diventando autori della comunicazione e

utilizzando con maggiore consapevolezza ed efficacia linguaggi che permettano una diffusione più significativa delle competenze apprese, concretizzando uno dei concetti chiave della *Media Education: learning by doing*.

Questo tipo di progettualità permette di identificare i *media* come strumenti funzionali alla costruzione o al rafforzamento di competenze particolarmente utili nei percorsi di sensibilizzazione sociale e di prevenzione, in riferimento ad alcune *life skills* specifiche (Marmocchi, Dall'Aglio, Zannini, 2004), strettamente interconnesse:

- autocoscienza, capacità di leggere dentro se stessi: conoscere se stessi, il proprio carattere, i propri bisogni e desideri, i propri punti deboli e i propri punti forti;
- senso critico, capacità di analizzare e valutare le situazioni: saper analizzare informazioni ed esperienze in modo oggettivo, valutandone vantaggi e svantaggi, al fine di arrivare a una decisione più consapevole, riconoscendo e valutando i diversi fattori che influenzano gli atteggiamenti e il comportamento, quali ad esempio le pressioni dei coetanei e l'influenza dei *mass media*;
- *decision making*, capacità di prendere decisioni: saper decidere in modo consapevole e costruttivo nei diversi contesti di vita; saper elaborare in modo attivo il processo decisionale può avere implicazioni positive sui comportamenti attraverso una valutazione delle diverse opzioni e delle conseguenze che esse implicano;
- creatività, capacità di affrontare in modo flessibile ogni genere di situazione: saper trovare soluzioni e idee originali, competenza che favorisce il *decision making* permettendo di esplorare le alternative possibili e le conseguenze delle diverse opzioni;
- comunicazione efficace, capacità di esprimersi: sapersi esprimere in ogni situazione particolare sia a livello verbale che non verbale esprimendo opinioni e punti di vista.

In questo senso appare evidente, credo, che la promozione di consapevolezza rispetto alle modalità di costruzione dei significati simbolici e l'accrescimento della capacità di riflettere sulle proprie modalità di percezione di un tema sociale, siano buoni motivi per utilizzare i *media* non solo come divertenti o comodi strumenti operativi, ma come cornici di significazione sempre più centrali e complesse nei percorsi formativi e informativi che mirano alla promozione di comportamenti consapevoli e responsabili (Rivoltella, 2005).

BIBLIOGRAFIA

- Abruzzese A (2001). *L'intelligenza del mondo: fondamenti di storia e teoria dell'immaginario*, Meltèrni, Roma.
- Buckingham D (2006). *Media Education. Alfabetizzazione, apprendimento e cultura contemporanea*, Erickson, Trento. (ed. or. *Media education: literacy, learning, and contemporary culture*, Wiley-Blackwell London 2003).
- Barthes R (2003). *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, Einaudi, Torino. (ed. or. *La chambre claire*, Seuil, Paris 1980).
- Casetti F (1993). *Teorie del cinema 1945-1990*, Bompiani, Milano.
- Farr RM, Moscovici S (a cura di) (1989). *Rappresentazioni sociali*, Il Mulino, Bologna (ed. or. *Social representations*, Cambridge University Press, New York 1984).
- Grasso A (2007). *Buona maestra. Perché i telefilm sono diventati più importanti del cinema e dei libri*, Mondadori, Milano.
- Jodelet D (a cura di) (1992). *Le rappresentazioni sociali*, Liguori, Napoli (ed. or. *Les representations sociales*, Presses Universitaires de France, Paris 1989).
- Johnson S (2006). *Tutto quello che fa male ti fa bene. Perché la televisione, i videogiochi e il cinema ci rendono più intelligenti*, Mondadori, Milano. (ed. or. *Everything bad is good for you*, Riverhead, New York 2006).
- Livolsi M (2000). *Manuale di sociologia della comunicazione*, Laterza, Roma.
- Losito G (2009). *La ricerca sociale sui media*, Carocci, Roma.
- Mcquail D (2007). *Sociologia dei media*, Il Mulino, Bologna (ed. or. *Sociology of Mass Communications*, Penguin, London, 1972).
- Marangi M (2004). *Insegnare cinema. Lezioni di didattica multimediale*, Utet, Torino.
- Marmocchi P, Dall'Aglìo C, Tannini M (2004). *Educare le Life Skills. Come promuovere le abilità psico-sociali e affettive secondo l'Organizzazione Mondiale della Sanità*, Erickson, Trento.
- Morcellini M, Fatelli G (2000). *Le scienze della comunicazione*, Carocci, Roma.
- Morin E (1989). *Il metodo 3. La conoscenza della conoscenza*. Feltrinelli, Milano (ed. or. *La connaissance de la connaissance*, Seuil, Paris 1986).
- Rivoltella PC (2001). *Media Education. Modelli, esperienze, profilo disciplinare*, Carocci, Roma.
- Rivoltella P C (2005). *Media Education. Fondamenti didattici e prospettive di ricerca*, La Scuola, Brescia.
- Schor J (2006). *Nati per comprare*, Apogeo, Milano (ed. or. *Born to buy: the commercialized child and the new consumer culture*, Scribner, New York 2004).
- Silverstone R (2002). *Perché studiare i media?*, Il Mulino, Bologna (ed. or. *Why Study the Media?*, Sage, London 1999).
- Silverstone R (2009). *Mediapolis*, Il Mulino, Bologna (ed. or. *Media and Morality on the Rise of Mediapolis*, Polity Press, Cambridge 2007).
- Wolf M (1992). *Gli effetti sociali dei media*, Bompiani, Milano.
- Wolf M (1998). *Teorie delle comunicazioni di massa*, Bompiani, Milano.

CAPITOLO 10

IL RUOLO DELLA VALUTAZIONE NEI PROGETTI DI PREVENZIONE DEL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO

Indicazioni sulle evidenze di efficacia nelle diverse strategie di prevenzione
di Pina De Angelis¹

Nell'ambito della prevenzione del gioco d'azzardo patologico i programmi d'intervento si basano su una serie limitata di strategie che, una volta applicate, dovrebbero generare cambiamenti nel senso auspicato da chi li programma. I risultati, gli *outcome*, dipendono dunque da dispositivi che vengono innescati e dai contesti dove questi vengono applicati. L'esperienza del lavoro sociale e le evidenze di efficacia rilevate dalla letteratura, hanno dimostrato ampiamente che non esiste un modello applicabile di causalità sequenziale (la variabile esterna che se applicata in un dato contesto produce sempre gli effetti auspicati), viceversa è vero che è dall'incontro tra *input* sviluppati nell'intervento con le interpretazioni che i diversi attori danno degli stessi che si attiva il meccanismo che permette al programma di funzionare o meno.

È possibile isolare delle configurazioni *outcome-contesto-meccanismi* che ci permettono di rintracciare risultati simili in contesti aventi caratteristiche simili? In altre parole, se si vuole ottenere un dato cambiamento in un dato contesto, ci sono dei meccanismi che funzionano più di altri? Se sì, come devono essere applicati tali meccanismi?²

Per comprendere meglio questi passaggi può essere utile provare a rispondere a queste tre domande:

Se ad esempio si sviluppa un intervento educativo su: probabilità di vincita al gioco e fallacie cognitive in una classe della scuola media, quale dovrebbe essere il risultato per i partecipanti?

Perché tale attività dovrebbe portare a determinati risultati? Quali sono le assunzioni circa i cambiamenti che dovrebbero realizzarsi? Tali assunzioni si basano su teorie formalizzate o su una percezione individuale?

1 CNCA – Coordinamento Nazionale Comunità di Accoglienza, Roma.

2 Si fa riferimento in questo caso alla terminologia della valutazione realista di Pawson e Tilley, così come presentata nella pubblicazione *Realistic Evaluation* 1997.

Quali evidenze ci sono che tali attività dovrebbero portare a dati risultati (studi e valutazioni precedentemente realizzate, esperienza pregressa del programma etc.)? Esistono possibili spiegazioni alternative che giustificano i nessi causali ipotizzati?

Nelle pagine seguenti si proverà ad illustrare alcune evidenze di efficacia (configurazioni che hanno funzionato) con l'obiettivo di impegnare i progettatori e gli attuatori dei programmi sulla prevenzione del GAP (Gioco d'Azzardo Patologico) ad un serio utilizzo di tali indicazioni ed evitare la filosofia del "mi sembra una buona idea".

Esiste una questione critica rispetto all'utilizzo delle evidenze di efficacia dei programmi di prevenzione nel *gambling*. La criticità riguarda sia il processo utilizzato per la cumolazione delle conoscenze (sicuramente non esaustivo in questo caso) sia la natura delle evidenze prese in esame, che nello specifico fanno riferimento alla sintesi realista³ sopra richiamata (configurazioni *outcome-contesto-meccanismi*).

Come vedremo dettagliatamente in seguito, le principali evidenze di efficacia si osservano in programmi che contengono:

- teorie validate, ricerche di contesto e raccolta dati;
- utilizzo integrato di molteplici strategie su molteplici contesti (l'uso di programmi multi componenziali rivolti a più destinatari);
- utilizzo di strategie di prevenzione basate sull'evidenza;
- continuità degli interventi nel tempo (almeno 2 anni);
- supporto di una valutazione di *outcome* e di processo;
- concertazione delle iniziative con altri protagonisti (per es., media, servizi sociosanitari, organizzazioni giovanili, chiesa, ecc.) anche allo scopo di evitare sovrapposizioni e ottimizzare le risorse;
- durata e intensità sufficienti al conseguimento dei risultati prefissi;
- descrizione di obiettivi chiari e realistici.

LE STRATEGIE DI PREVENZIONE E LA LORO EFFICACIA

Nell'addentrarci all'interno delle evidenze di efficacia delle singole strategie di prevenzione del GAP occorre senz'altro ricordare che le specificità dei contesti territoriali, economici, normativi, sociali, influenzano in modo determinante le condizioni di efficacia degli interventi. È necessario dunque, per chiunque si occupi di prevenzione, conoscere molto bene le caratteristiche dei contesti dove si vuole intervenire, ivi compreso la situazione relativa al gioco d'azzardo: legislazione nazionale e regionale, distribuzione geografica dei locali dove si gioca, tipologia dei giochi e rischi specifici, situazione de-

3 Pawson R (2006). *Evidence Based Policy*, Sage, London.

mografica e così via. Un secondo tipo di conoscenze indispensabili per chi si occupa di prevenzione del GAP è relativa alle caratteristiche dei soggetti ai quali l'intervento è indirizzato: età, genere, cultura di appartenenza, situazione socio-economica. Un terzo tipo di conoscenze indispensabili è saper applicare metodi appropriati per modificare le abitudini del target considerato: gli approcci di prevenzione più efficaci sono quelli costruiti sulle caratteristiche specifiche dei destinatari.

Occorre dunque tradurre queste conoscenze in azione e farle diventare programmi d'intervento. Il modo efficace di operare è quello di descrivere con attenzione e appropriatezza, con le équipe che intervengono, la teoria del cambiamento auspicato, ovvero quali meccanismi si prevede che il programma inneschi, con quali persone e con quali risultati attesi.

Sino ad ora abbiamo classificato gli interventi messi in campo per prevenire il GAP attraverso la descrizione delle misure preventive, ove la prevenzione può essere intesa come un'azione positiva che prevede interventi differenti per ridurre fattori di rischio ed effetti negativi di condotte devianti, patologie o disturbi di differente origine⁴. Gli interventi preventivi sono stati suddivisi quindi in prevenzione universale, selettiva e indicata (si rimanda ai capitoli precedenti per approfondimenti sul tema).

Nelle misure preventive analizzate si sono rintracciate strategie ricorrenti, in particolare:

- la strategia informativa;
- la strategia educativo-promozionale;
- la strategia educativa basata sulla *peer education*;
- la strategia di sviluppo di comunità.

1. La strategia informativa

Mentre il gioco d'azzardo è stato visto tradizionalmente come un'attività da adulti, vi è ora ampia evidenza della sua popolarità tra gli adolescenti. Questo è probabilmente un risultato della generale accettazione sociale del gioco d'azzardo, dovuto ad una massiccia campagna pubblicitaria dove si associa lo stile glamour e il gioco d'azzardo⁵. Da qui la necessità di sviluppare una strategia preventiva basata sull'informazione.

4 Van Der Stel e Voordewind (2001). *Manuale di prevenzione. Alcol, droghe e tabacco*, Franco Angeli editore.

5 Jeffrey L. Derevensky PhD & Lynette Gilbeau BEd (September 2015). *Adolescent Gambling: Twenty-five Years of Research* International Centre for Youth Gambling Problems and High-Risk, in The Journal Canadian of Addiction an official publication of the Canadian Society of Addiction Medicine Volume 6, Number 2 -, pag 5.

Questa si realizza attraverso campagne di sensibilizzazione mirate sul gioco d'azzardo patologico incoraggiando a giocare in "modo responsabile" e informando sui rischi dello sviluppo di dipendenze. Sulle campagne rivolte specificatamente a prevenire comportamenti di gioco problematico fra i giovani, pur in assenza di indagini approfondite, vi sono evidenze che indicano come più efficaci quelle campagne informative e di sensibilizzazione non di natura astensionistica ma che informano sui rischi attraverso storie di vita reale, de-normalizzando il gioco d'azzardo, evidenziando gli effetti negativi dello stesso (sulla famiglia, sul lavoro, sulla propria finanza) e ponendo l'accento sulla manipolazione dell'industria.

L'utilizzo della sola informazione, in particolare in presenza di altre influenze compensative, è stato valutato poco efficace come strumento di prevenzione universale e selettiva, soprattutto sembra avere un basso impatto se non su chi è già sensibile o coinvolto in qualche modo dal gioco d'azzardo. È stato tuttavia evidenziato che aumentare i livelli di informazione sulla popolazione supporta e favorisce l'implementazione di altre iniziative politiche. Combinate con le strategie di sviluppo di comunità, le campagne informative si sono dimostrate efficaci nell'influenzare gli atteggiamenti verso il gioco d'azzardo. Le avvertenze sui rischi della dipendenza da gioco d'azzardo risultano essere efficaci se combinate con altre iniziative di contesto e con strategie educativo-promozionali. Le campagne informative dovrebbero essere mirate su target specifici rispetto alle variabili di genere, età, livello di coinvolgimento nel gioco.

2. La strategia educativo-promozionale

Gli interventi educativi realizzati nelle scuole sono tra le misure preventive più comuni e diffuse. Per essere efficaci devono essere realizzate in un momento specifico dello sviluppo degli studenti, perché hanno più probabilità di generare un impatto sul comportamento. Le tematiche proposte all'interno dei programmi devono essere rilevanti per l'esperienza quotidiana dei giovani e devono essere forniti durante il periodo dove gli studenti possono avere un primo approccio al gioco d'azzardo (si possono utilizzando i dati di prevalenza locali). La strategia educativa funziona meglio se integrata all'interno di un programma di lezioni su probabilità di vincita al gioco e fallacie cognitive, discussioni sui problemi legati al gioco d'azzardo e fattori di rischio, video ad hoc, educazione al riconoscimento dei segni premonitori di una perdita del controllo; il solo utilizzo di programmi *life skill oriented* sembra non avere successo, neanche a medio termine, sulla riduzione delle idee errate rispetto al gioco, sull'aumento delle conoscenze relative al gioco d'azzardo eccessivo, sul cambiamento di mentalità rispetto al gioco d'azzardo. È importante garantire test in ingresso ed in uscita con utilizzo di gruppi di controllo e

realizzare l'azione sia con con gli studenti che con gli insegnanti al fine di aumentare l'efficacia sui comportamenti.

La popolazione target dove l'intervento educativo-promozionale si è rivelato più efficace è quella della scuola media. Per avere possibilità di efficacia, gli approcci di prevenzione sulla base di modelli combinati informazione-*lifeskill* devono avere una lunghezza almeno di 3 o 4 sedute fino ad massimo di 11 o 12 sessioni condotte nel corso di un periodo di 2 anni. L'inserimento di questi programmi di prevenzione all'interno della programmazione scolastica di promozione della salute sembrano avere un'efficacia maggiore.

Una strategia educativa efficace, sebbene poco diffusa nei progetti esaminati, è quella che coinvolge anche la famiglia e si realizza durante l'infanzia del soggetto. In questo caso l'obiettivo è teso a rafforzare i fattori protettivi: una buona socializzazione caratterizzata da un sostegno familiare adeguato, dalla presenza qualificata degli insegnanti, da un gruppo di pari ben socializzato appare il principale fattore protettivo per prevenire da adulto un gioco d'azzardo patologico.

Possono rientrare all'interno della strategia educativa anche gli interventi sugli operatori di gioco e riguardano essenzialmente la formazione degli operatori al fine di renderli maggiormente attenti e capaci nell'individuare i giocatori problematici e le possibili modalità di aggancio. In questo caso, oltre alla formazione, agli operatori del gioco vengono forniti materiale informativo specifico da mettere a disposizione dei giocatori (materiale sul gioco responsabile, lista dei servizi-centro di aiuto in caso di problematiche).

Non esistono studi significativi che dimostrano l'efficacia di tale strategia.

3. La strategia educativa basata sulla *peer education*

Molti programmi di prevenzione basati sulla strategia educativa includono dispositivi che intervengono sull'influenza sociale e lo fanno a partire dalla pratica della *peer education*⁶. La *peer education* è uno strumento cardine nello sviluppare dinamiche partecipative che lavorino nella costruzione di modelli culturali.

L'efficacia dei programmi di *peer education* è condizionata dal rispetto di alcuni passaggi fondamentali, tra i quali la chiarezza dell'obiettivo di prevenzione, del target di riferimento e del target bersaglio. È necessario che tale obiettivo sia reale, che sia raggiungibile, ed allo stesso tempo sia in grado di catalizzare ed esprimere una esigenza condivisa sia a livello istituzionale che da parte del gruppo dei pari. Occorre prevedere una fase di promozione ed una succes-

6 Croce M, Lavanco G, Vassura M (a cura di) (2011). *Prevenzione tra pari. Modelli, pratiche e processi di valutazione* Franco Angeli editore, Milano.

siva di reclutamento dei *peer*, esplicitandone gli approcci relativi alla modalità di scelta (autocandidatura o eteroselezione); è altresì importante formare i *peer* reclutati e prevedere che questa formazione contenga sia l'approccio cognitivo riferito alle conoscenze relative all'obiettivo di prevenzione sia quello comunicativo-relazionale riferito al ruolo del *peer*; è indispensabile chiarire il ruolo e la formazione degli adulti. Diversi possono essere i compiti degli adulti in un progetto di *peer education*: importante è la presenza di una rete "adulta" che promuove, progetta, organizza e supporta gli interventi.⁷

I programmi di *peer education* possono essere efficaci sull'aumento delle conoscenze, modificazione degli atteggiamenti, della percezione delle norme sociali, delle convinzioni personali e di ruolo. Alcuni studi parlano anche di efficacia sul controllo dei comportamenti.

4. La strategia di intervento di sviluppo di comunità

Con tale strategia ci si pone l'obiettivo di far crescere senso di responsabilità, potere, competenze e senso di comunità di soggetti definiti, affinché gli stessi possano essere in grado di risolvere i problemi che hanno, così come di aiutarsi reciprocamente, di creare associazioni, di attivare iniziative, di divenire più efficaci nel controllare cosa succede nel proprio territorio. La complessità di valutare le tante iniziative che compongono ogni intervento di comunità ha fatto sì che pochissime di queste siano state rigorosamente valutate. Coloro che lo hanno fatto si sono concentrati su un piccolo numero di variabili di *outcome*. I cambiamenti osservati sono stati più spesso rilevati in strategie orientate a un maggiore livello di consapevolezza rispetto alla tematica in oggetto (rilevanza del fenomeno, analisi critica, prevalenza locale) e ai ruoli agiti delle organizzazioni territoriali (scuole, banche, organizzazioni no profit e profit, enti locali, presidi socio-sanitari...). Le principali evidenze di efficacia delle strategie d'intervento di sviluppo di comunità sono state osservate in presenza di: chiarezza degli obiettivi dell'intervento in un'ottica di prevenzione del GAP; attività multi-agenzia con un sistema di *governance* evidente e condiviso tra le organizzazioni coinvolte; un adeguato impegno e pianificazione dei risultati (se sono allocate risorse economiche e professionali adeguate e trasparenti); una partecipazione attiva come esito dell'incontro dei bisogni delle organizzazioni partner; ruoli appropriati e coerenti alle *mission* identitarie delle organizzazioni; attuazione di strategie di provata efficacia per raggiungere gli obiettivi basati sui risultati.

7 Croce M (2013). *La peer education*, in a cura di Santinello M, Vieno A, *Metodi di intervento in psicologia di comunità*, Il Mulino, Bologna: 119-136.

*"I programmi non sono cose che funzionano o non funzionano: semmai essi contengono certe idee che funzionano per certi soggetti in certe situazioni"*⁸

BIBLIOGRAFIA

Caneppele S, Marchiaro M (a cura di). *Gioco d'azzardo patologico: Monitoraggio e prevenzione in Trentino - Rapporto Progetto Pre.Gio. 2013-2014* realizzato da TRANSCRIME, Joint Research Centre on Transnational Crime (Università Cattolica di Milano – Università di Trento).

Chiesa A (published online: 29 June 2012). *The Difficulty of Defining Mindfulness: Current Thought and Critical Issues*. # Springer Science+Business Media, LLC.

Gilbert J Botvin, Elizabeth M Botvin, Hirsch Ruchlin. *School-Based Approaches to Drug Abuse Prevention: Evidence for Effectiveness and Suggestions for Determining Cost-Effectiveness*. Department of Public Health Cornell University Medical College 411 East 69th Street, KB-201 New York, NY 10021.

Derevensky J (2012). *Teen Gambling: Understanding a Growing Epidemic*. New York, Rowman & Littlefield Publishing.

Donati MA, Primi C, Chiesi F (published online: 6 July 2013). *Prevention of Problematic Gambling Behavior Among Adolescents: Testing the Efficacy of an Integrative Intervention*. Springer Science+Business Media New York.

Ladouceur R, Goulet A, & Vitaro F (2013). *Prevention programmes for youth gambling: a review of the empirical evidence*. *International Gambling Studies* 2013;13(2):141-159.

Leone L, Celata C (a cura di) (2006). *Per una prevenzione efficace*. Il Sole 24 Ore, Milano.

Timothy A Steenbergh, Andrew W Meyers, Ryan K May, James P Whelan (2002). *Development and Validation of the Gamblers' Beliefs Questionnaire*. Psychology of Addictive Behaviors Copyright 2002 by the Educational Publishing Foundation 2002, Vol. 16, No. 2, 143-149.

Robert J William (august 12007). *Prevention of Problem Gambling: A Comprehensive Review of the Evidence*. Alberta Gaming Research Institute University of Lethbridge, Lethbridge, Alberta, Canada Beverly L. West Research Associate, School of Health Sciences University of Lethbridge, Lethbridge, Alberta, Canada Robert I. Simpson CEO, Ontario Problem Gambling Research Centre Guelph, Ontario, Canada.

The Journal Canadien of Addiction an official publication of the Canadian Society of Addiction Medicine Volume 6, Number 2 – September 2015.

Van Der Stel, Voordewind (2001). *Manuale di prevenzione. alcol, droghe e tabacco*. Franco Angeli editore.

Volberg R, Gupta R, Griffiths M, Olason D, Delfabbro P (2010). *An international perspective on youth gambling prevalence studies*. *Int J Adolesc Med Health* 2010; 22:3-38.

8 Pawson R, Tilley N (1997). *Realistic Evaluation*, SAGE publication, London.

ALLEGATI

IL GIOCO D'AZZARDO IN EUROPA: PERCORSO POLITICO E PRINCIPALI DOCUMENTI DELL'UNIONE EUROPEA

a cura di IFC-CNR Istituto di Fisiologia Clinica, Consiglio Nazionale delle Ricerche

Le informazioni riportate sono state ottenute grazie ad un'indagine on-line alla quale hanno partecipato esperti nazionali del settore pubblico e privato di 30 giurisdizioni: gli Stati membri dell'Unione Europea (ad esclusione di Sistema chiuso di licenze, tutti gli Stati membri dell'European Free Trade Association- EFTA, Gibilterra e Jersey).

Definizioni:

Scommesse sportive: include tutte le forme di gioco in cui il giocatore scommette sul risultato di un evento sportivo.

Lotteria: include tutte le forme di gioco che implicano il sorteggio per un premio.

Poker: questa categoria è stata considerata separatamente perché in alcune giurisdizioni è trattata come un gioco di abilità, in altre come un gioco di fortuna. Essa comprende una serie di giochi di carte da poker in cui i giocatori scommettono soldi, ma non comprende i video poker che sono invece inclusi nella categoria "EGM" (Electronic Gaming Machine).

Giochi da tavolo: la categoria include giochi come Black Jack, Roulette e Baccarat, in cui il giocatore scommette denaro.

EGM - Electronic Gaming Machine: Questa categoria include anche i VLT e i video poker, così come ogni macchina in cui il giocatore inserisce un gettone o del denaro al fine di scommettere (sono inclusi unicamente i giochi definiti di fortuna).

In relazione a tutte le domande:

L'arco temporale considerato per tutte le domande va dal 1/1997 al 3/2010. Anche se la normativa di riferimento è stata emanata prima del 1/1997, la data di inizio indicata sarà sempre il 1/1997. La data di fine è sempre 3/2010.

Nei casi in cui siano stati indicati cambiamenti nel quadro normativo/politico di riferimento, la data riportata è quella di entrata in vigore e non quella di approvazione.

Quadro riassuntivo della legislazione nazionale vigente negli Stati europei (tratto da: S. Planzer, *Regulating Gambling in Europe: Publication of a Pan-European Data Report on Gambling Regulation and Prevalence of Problem Gambling, 2011*)

Austria		Scommesse sportive	Lotteria	Poker	Giochi da tavolo	EGM
Domanda	Contesto					
Sistema di licenze	Operazioni fisiche	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010
Divieto di gioco per gli individui (multe, carcere)	Operazioni fisiche	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
	Online	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
Età minima per giocare	Operazioni fisiche	16	18	18	18	18
	Online	16	18	18	18	18
Restrizioni sulla pubblicità	Operazioni fisiche	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010
Età del mercato legale (in anni)	Operazioni fisiche	Da 31 a 50	Da 31 a 50	Più di 50	Più di 50	Da 31 a 50
	Online	Da 16 a 20	Da 16 a 20	Da 16 a 20	Da 16 a 20	Da 16 a 20

Anni di introiti statali provenienti da proventi di gioco (in anni)	N/A	Si; Più di 50
Presenza di fondi dedicati al gioco problematico derivanti dai proventi del gioco; da quando; se allocati a scopi specifici	N/A	No
Fondi altrimenti dedicati dalla Stato per affrontare il gioco d'azzardo problematico	N/A	

Belgio		Scommesse sportive	Lotteria	Poker	Giochi da tavolo	EGM
Domanda	Contesto					
Sistema di licenze	Operazioni fisiche	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 6/2001; Sistema chiuso di licenze dal 7/2001 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 6/2001; Sistema chiuso di licenze dal 7/2001 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 6/2001; Sistema chiuso di licenze dal 7/2001 al 3/2010
	Online	Nessuna licenza richiesta dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2002; Monopolio pubblico dal 4/2002 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
Divieto di gioco per gli individui (multe, carcere)	Operazioni fisiche	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
	Online	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
Età minima per giocare	Operazioni fisiche	Nessuna età minima	18	21	21	21
	Online	Nessuna età minima	18	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima

Restrizioni sulla pubblicità	Operazioni fisiche	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 6/2002; Alcune restrizioni in vigore dal 7/2002 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 6/2002; Alcune restrizioni in vigore dal 7/2002 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010
Età del mercato legale (in anni)	Operazioni fisiche	Più di 50	Più di 50	Da 6 a 10	Da 6 a 10	Da 6 a 10
	Online	Da 6 a 10	0 (meno di un anno)	No	No	No
Anni di introiti statali provenienti da proventi di gioco (in anni)	N/A	Sì; Più di 50				
Presenza di fondi dedicati al gioco problematico derivanti dai proventi del gioco; da quando; se allocati a scopi specifici	N/A	No				
Fondi altrimenti dedicati dalla Stato per affrontare il gioco d'azzardo problematico	N/A	Sì; Ricerca 1/2001; Trattamento 1/2001; Istruzione pubblica 1/2001				

Bulgaria		Scommesse sportive	Lotteria	Poker	Giochi da tavolo	EGM
Domanda	Contesto					
Sistema di licenze	Operazioni fisiche	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Open Licensing System from 1/1997 to 3/2010
	Online	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
Divieto di gioco per gli individui (multe, carcere)	Operazioni fisiche	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
Età minima per giocare	Operazioni fisiche	18	18	18	18	18
	Online	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima
Restrizioni sulla pubblicità	Operazioni fisiche	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
Età del mercato legale (in anni)	Operazioni fisiche	Da 31 a 50	Da 31 a 50	Da 31 a 50	Da 31 a 50	16-20
	Online	No	No	No	No	No
Anni di introiti statali provenienti da proventi di gioco (in anni)	N/A	No				
Presenza di fondi dedicati al gioco problematico derivanti dai proventi del gioco; da quando; se allocati a scopi specifici	N/A					
Fondi altrimenti dedicati dalla Stato per affrontare il gioco d'azzardo problematico	N/A					

Danimarca		Scommesse sportive	Lotteria	Poker	Giochi da tavolo	EGM
Domanda	Contesto					
Sistema di licenze	Operazioni fisiche	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 12/2009; Sistema aperto di licenze dal 1/2010 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna licenza richiesta dal 1/1997 al 12/2000; Sistema aperto di licenze dal 1/2001 al 3/2010
	Online	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010
Divieto di gioco per gli individui (multe, carcere)	Operazioni fisiche	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
	Online	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
Età minima per giocare	Operazioni fisiche	Nessuna età minima	Nessuna età minima	18	18	18
	Online	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima
Restrizioni sulla pubblicità	Operazioni fisiche	Alcune restrizioni dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Alcune restrizioni dal 1/1997 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 1/1997 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 1/1997 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 1/1997 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 1/1997 al 3/2010
Età del mercato legale (in anni)	Operazioni fisiche	Più di 50	Più di 50	16-20	16-20	21-25
	Online	16-20	16-20	No	No	No
Anni di introiti statali provenienti da proventi di gioco (in anni)	N/A	Sì; Più di 50				

Presenza di fondi dedicati al gioco problematico derivanti dai proventi del gioco; da quando; se allocati a scopi specifici	N/A	Si; Ricerca dal 1/2001 al 3/2010; Trattamento dal 1/2001 al 3/2010
Fondi altrimenti dedicati dalla Stato per affrontare il gioco d'azzardo problematico	N/A	

Estonia		Scommesse sportive	Lotteria	Poker	Giochi da tavolo	EGM
Domanda	Contesto					
Sistema di licenze	Operazioni fisiche	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 12/2008; Sistema chiuso di licenze dal 1/2009 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Nessuna licenza richiesta dal 1/1997 al 12/2009; Sistema aperto di licenze dal 1/2010 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 12/2009; Sistema chiuso di licenze dal 1/2010 al 3/2010	Nessuna licenza richiesta dal 1/1997 al 12/2009; Sistema aperto di licenze dal 1/2010 al 3/2010	Nessuna licenza richiesta dal 1/1997 al 12/2009; Sistema aperto di licenze dal 1/2010 al 3/2010	Nessuna licenza richiesta dal 1/1997 al 12/2009; Sistema aperto di licenze dal 1/2010 al 3/2010
Divieto di gioco per gli individui (multe, carcere)	Operazioni fisiche	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
	Online	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
Età minima per giocare	Operazioni fisiche	21	Nessuna età minima	21	21	21
	Online	21	Nessuna età minima	21	21	21

Restrizioni sulla pubblicità	Operazioni fisiche	Divieto dal 1/1998 al 3/2010	Divieto dal 1/1998 al 3/2010	Divieto dal 1/1998 al 3/2010	Divieto dal 1/1998 al 3/2010	Divieto dal 1/1998 al 3/2010
	Online	Divieto dal 1/1998 al 3/2010	Divieto dal 1/1998 al 3/2010	Divieto dal 1/1998 al 3/2010	Divieto dal 1/1998 al 3/2010	Divieto dal 1/1998 al 3/2010
Età del mercato legale (in anni)	Operazioni fisiche	Da 11 a 15	Da 16 a 20	Da 11 a 15	Da 11 a 15	Da 11 a 15
	Online	0 (meno di 1 anno)	0 (meno di 1 anno)	0 (meno di 1 anno)	0 (meno di 1 anno)	0 (meno di 1 anno)
Anni di introiti statali provenienti da proventi di gioco (in anni)	N/A	Sì; da 16 a 20				
Presenza di fondi dedicati al gioco problematico derivanti dai proventi del gioco; da quando; se allocati a scopi specifici	N/A	Sì; Scopii non precisati dal 6/2009 a 3/2010				
Fondi altrimenti dedicati dalla Stato per affrontare il gioco d'azzardo problematico	N/A					

Finlandia		Scommesse sportive	Lotteria	Poker	Giochi da tavolo	EGM
Domanda	Contesto					
Sistema di licenze	Operazioni fisiche	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 1/2010; Monopolio pubblico dal 2/2010 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 1/2010; Monopolio pubblico dal 2/2010 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 1/2010; Monopolio pubblico dal 2/2010 al 3/2010
Divieto di gioco per gli individui (multe, carcere)	Operazioni fisiche	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
	Online	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
Età minima per giocare	Operazioni fisiche	Nessuna età minima	Nessuna età minima	18	18	15
	Online	Nessuna età minima	Nessuna età minima	18	18	15
Restrizioni sulla pubblicità	Operazioni fisiche	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010
Età del mercato legale (in anni)	Operazioni fisiche	Più di 50	Da 31 a 50	Da 16 a 20	Da 31 a 50	Più di 50
	Online	11 to 15	11 to 15	No	No	No
Anni di introiti statali provenienti da proventi di gioco (in anni)	N/A	Sì; più di 50				
Presenza di fondi dedicati al gioco problematico derivanti dai proventi del gioco; da quando; se allocati a scopi specifici	N/A	Sì; Ricerca dal 1/2002 al 3/2010				

Fondi altrimenti dedicati dalla Stato per affrontare il gioco d'azzardo problematico	N/A	Sì; Ricerca [nessuna data indicata]; Trattamento [nessuna data indicata]; Istruzione pubblica [nessuna data indicata]				
--	-----	---	--	--	--	--

Francia		Scommesse sportive	Lotteria	Poker	Giochi da tavolo	EGM
Domanda	Contesto					
Sistema di licenze	Operazioni fisiche	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Divieto dal 1/1997 al 5/2001; Monopolio pubblico dal 5/2001 al 2/2010	Divieto dal 1/1997 al 5/2001; Monopolio pubblico dal 5/2001 al 2/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
Divieto di gioco per gli individui (multe, carcere)	Operazioni fisiche	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
	Online	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
Età minima per giocare	Operazioni fisiche	18	18	18	18	18
	Online	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima
Restrizioni sulla pubblicità	Operazioni fisiche	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010
Età del mercato legale (in anni)	Operazioni fisiche	Da 26 a 30	Più di 50	Più di 50	Più di 50	Da 26 a 30
	Online	Da 6 a 10	Da 6 a 10	No	No	No
Anni di introiti statali provenienti da proventi di gioco (in anni)	N/A	Sì; Più di 50				

Presenza di fondi dedicati al gioco problematico derivanti dai proventi del gioco; da quando; se allocati a scopi specifici	N/A	No
Fondi altrimenti dedicati dalla Stato per affrontare il gioco d'azzardo problematico	N/A	

Germania		Scommesse sportive	Lotteria	Poker	Giochi da tavolo	EGM
Domanda	Contesto					
Sistema di licenze	Operazioni fisiche	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Open Licensing System from 1/1997 to 3/2010
	Online	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 12/2007; Divieto dal 1/2008 al 3/2010	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 12/2007; Divieto dal 1/2008 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 12/2007; Divieto dal 1/2008 al 3/2010
Divieto di gioco per gli individui (multe, carcere)	Operazioni fisiche	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Sì dal 1/1997 al 3/2010	Sì dal 1/1997 al 3/2010	Sì dal 1/1997 al 3/2010	Sì dal 1/1997 al 3/2010	Sì dal 1/1997 al 3/2010
Età minima per giocare	Operazioni fisiche	18	18	21	21	18
	Online	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima

Restrizioni sulla pubblicità	Operazioni fisiche	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 12/2007; Alcune restrizioni dal 1/2008 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 12/2007; Alcune restrizioni dal 1/2008 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 12/2007; Alcune restrizioni dal 1/2008 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 12/2007; Alcune restrizioni dal 1/2008 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 12/2007
	Online	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 12/2007; Alcune restrizioni dal 1/2008 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 12/2007; Alcune restrizioni dal 1/2008 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
Età del mercato legale (in anni)	Operazioni fisiche	Più di 50	Più di 50	Più di 50	Più di 50	Più di 50
	Online	Da 6 a 10	Da 6 a 10	No	No	No
Anni di introiti statali provenienti da proventi di gioco (in anni)	N/A	Sì; Più di 50				
Presenza di fondi dedicati al gioco problematico derivanti dai proventi del gioco; da quando; se allocati a scopi specifici	N/A	Sì; Ricerca dal 1/2008 to 3/2010				
Fondi altrimenti dedicati dalla Stato per affrontare il gioco d'azzardo problematico	N/A					

Gibilterra		Scommesse sportive	Lotteria	Poker	Giochi da tavolo	EGM
Domanda	Contesto					
Sistema di licenze	Operazioni fisiche	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Sistema chiuso di licenze dal 1/1998 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1998 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1998 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1998 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1998 al 3/2010
Divieto di gioco per gli individui (multe, carcere)	Operazioni fisiche	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
	Online	No dal 1/1998 al 3/2010	No dal 1/1998 al 3/2010	No dal 1/1998 al 3/2010	No dal 1/1998 al 3/2010	No dal 1/1998 al 3/2010
Età minima per giocare	Operazioni fisiche	18	16	18	18	18
	Online	18	16	18	18	18
Restrizioni sulla pubblicità	Operazioni fisiche	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Alcune restrizioni dal 1/1998 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 1/1998 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 1/1998 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 1/1998 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 1/1998 al 3/2010
Età del mercato legale (in anni)	Operazioni fisiche	Da 31 a 50	Da 31 a 50	Da 31 a 50	Da 31 a 50	Da 31 a 50
	Online	Da 11 a 15	Da 11 a 15	Da 11 a 15	Da 11 a 15	Da 11 a 15
Anni di introiti statali provenienti da proventi di gioco (in anni)	N/A	Sì; da 31 a 50				
Presenza di fondi dedicati al gioco problematico derivanti dai proventi del gioco; da quando; se allocati a scopi specifici	N/A	No				

Fondi altrimenti dedicati dalla Stato per affrontare il gioco d'azzardo problematico	N/A	Si; Trattamento [nessuna data indicata]; Istruzione pubblica [nessuna data indicata]
--	-----	--

Grecia		Scommesse sportive	Lotteria	Poker	Giochi da tavolo	EGM
Domanda	Contesto					
Sistema di licenze	Operazioni fisiche	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Closed Licensing System from 1/1997 to 3/2010	Prohibition from 1/1997 to 7/2002; Closed Licensing System from 7/2002 to 3/2010
	Online	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
Divieto di gioco per gli individui (multe, carcere)	Operazioni fisiche	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
Età minima per giocare	Operazioni fisiche	18	18	23	23	23
	Online	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima
Restrizioni sulla pubblicità	Operazioni fisiche	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
Età del mercato legale (in anni)	Operazioni fisiche	Più di 50	Più di 50	Da 6 a 10	Più di 50	Da 6 a 10
	Online	No	No	No	No	No
Anni di introiti statali provenienti da proventi di gioco (in anni)	N/A	Si; Più di 50				

Presenza di fondi dedicati al gioco problematico derivanti dai proventi del gioco; da quando; se allocati a scopi specifici	N/A	No
Fondi altrimenti dedicati dalla Stato per affrontare il gioco d'azzardo problematico	N/A	No

Irlanda		Scommesse sportive	Lotteria	Poker	Giochi da tavolo	EGM
Domanda	Contesto					
Sistema di licenze	Operazioni fisiche	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna licenza richiesta dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna licenza richiesta dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
Divieto di gioco per gli individui (multe, carcere)	Operazioni fisiche	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
	Online	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
Età minima per giocare	Operazioni fisiche	18	18	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima
	Online	18	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima
Restrizioni sulla pubblicità	Operazioni fisiche	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010

Età del mercato legale (in anni)	Operazioni fisiche	Più di 50	Più di 50	Più di 50	Più di 50	Più di 50
	Online	-	No	No	No	No
Anni di introiti statali provenienti da proventi di gioco (in anni)	N/A	Sì; Più di 50				
Presenza di fondi dedicati al gioco problematico derivanti dai proventi del gioco; da quando; se allocati a scopi specifici	N/A	No				
Fondi altrimenti dedicati dalla Stato per affrontare il gioco d'azzardo problematico	N/A					

Islanda		Scommesse sportive	Lotteria	Poker	Giochi da tavolo	EGM
Domanda	Contesto					
Sistema di licenze	Operazioni fisiche	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Closed Licensing System from 1/1997 to 3/2010
Divieto di gioco per gli individui (multe, carcere)	Operazioni fisiche	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
	Online	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
Età minima per giocare	Operazioni fisiche	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima	16
	Online	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima	16

Restrizioni sulla pubblicità	Operazioni fisiche	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010
Età del mercato legale (in anni)	Operazioni fisiche	Più di 50	Da 31 a 50	No	No	Da 26 a 30
	Online	Da 6 a 10	Da 6 a 10	No	No	No
Anni di introiti statali provenienti da proventi di gioco (in anni)	N/A	No				
Presenza di fondi dedicati al gioco problematico derivanti dai proventi del gioco; da quando; se allocati a scopi specifici	N/A					
Fondi altrimenti dedicati dalla Stato per affrontare il gioco d'azzardo problematico	N/A					

Italia		Scommesse sportive	Lotteria	Poker	Giochi da tavolo	EGM
Domanda	Contesto					
Sistema di licenze	Operazioni fisiche	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 6/1999; Sistema chiuso di licenze dal 7/1999 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2007; Sistema aperto di licenze dal 6/2007 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2007; Sistema aperto di licenze dal 6/2007 al 3/2010
	Online	Divieto dal 1/1997 al 8/2006; Sistema chiuso di licenze dal 9/2006 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 8/2006; Sistema chiuso di licenze dal 9/2006 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 6/2007; Sistema chiuso di licenze dal 7/2007 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 6/2007; Sistema chiuso di licenze dal 7/2007 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 4/2004; Sistema chiuso di licenze dal 5/2004 al 3/2010
Divieto di gioco per gli individui (multe, carcere)	Operazioni fisiche	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	Si dal 1/1997 al 4/2004; No dal 5/2004 al 3/2010
	Online	Si dal 1/1997 al 8/2006; No dal 9/2006 al 3/2010	Si dal 1/1997 al 8/2006; No dal 9/2006 al 3/2010	Si dal 1/1997 al 6/2007; No dal 7/2007 al 3/2010	Si dal 1/1997 al 6/2007; No dal 7/2007 al 3/2010	Si dal 1/1997 al 4/2004; No dal 5/2004 al 3/2010
Età minima per giocare	Operazioni fisiche	18	18	18	18	18
	Online	18	18	18	18	18
Restrizioni sulla pubblicità	Operazioni fisiche	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Divieto dal 1/1997 al 8/2006; Nessuna restrizione specifica dal 9/2006 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 8/2006; Nessuna restrizione specifica dal 9/2006 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 8/2007; Nessuna restrizione specifica dal 7/2007 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 6/2007; Nessuna restrizione specifica dal 7/2007 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 4/2004; Nessuna restrizione specifica dal 5/2004 al 3/2010
Età del mercato legale (in anni)	Operazioni fisiche	Più di 50	Più di 50	Più di 50	Più di 50	Da 6 a 10
	Online	3 to 5	3 to 5	3 to 5	0	Da 6 a 10
Anni di introiti statali provenienti da proventi di gioco (in anni)	N/A	Sì; Più di 50				

Presenza di fondi dedicati al gioco problematico derivanti dai proventi del gioco; da quando; se allocati a scopi specifici	N/A	No
Fondi altrimenti dedicati dalla Stato per affrontare il gioco d'azzardo problematico	N/A	

Lettonia		Scommesse sportive	Lotteria	Poker	Giochi da tavolo	EGM
Domanda	Contesto					
Sistema di licenze	Operazioni fisiche	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Open Licensing System from 1/1997 to 3/2010
	Online	Divieto dal 1/1997 al 12/2005; Sistema aperto di licenze dal 1/2006 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 12/2005; Monopolio pubblico dal 1/2006 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 12/2005; Sistema aperto di licenze dal 1/2006 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 12/2005; Sistema aperto di licenze dal 1/2006 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 12/2005; Sistema aperto di licenze dal 1/2006 al 3/2010
Divieto di gioco per gli individui (multe, carcere)	Operazioni fisiche	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
	Online	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
Età minima per giocare	Operazioni fisiche	18	18	18	18	18
	Online	18	18	18	18	18

Restrizioni sulla pubblicità	Operazioni fisiche	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 12/2005; Divieto dal 1/2006 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 12/2005 ; Divieto dal 1/2006 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 12/2005 ; Divieto dal 1/2006 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 12/2005 ; Divieto dal 1/2006 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 12/2005 ; Divieto dal 1/2006 al 3/2010
	Online	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 12/2005; Divieto dal 1/2006 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 12/2005; Divieto dal 1/2006 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 12/2005; Divieto dal 1/2006 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 12/2005; Divieto dal 1/2006 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 12/2005; Divieto dal 1/2006 al 3/2010
Età del mercato legale (in anni)	Operazioni fisiche	Da 16 a 20	Da 16 a 20	Da 16 a 20	Da 11 a 15	Da 11 a 15
	Online	Da 3 a 5	Da 3 a 5	Da 3 a 5	Da 3 a 5	Da 3 a 5
Anni di introiti statali provenienti da proventi di gioco (in anni)	N/A	Sì; da 11 a 15				
Presenza di fondi dedicati al gioco problematico derivanti dai proventi del gioco; da quando; se allocati a scopi specifici	N/A	No				
Fondi altrimenti dedicati dalla Stato per affrontare il gioco d'azzardo problematico	N/A	Sì; Non specificato [nessuna data indicata]				
Liechtenstein		Scommesse sportive	Lotteria	Poker	Giochi da tavolo	EGM
Domanda	Contesto					
Sistema di licenze	Operazioni fisiche	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010

Divieto di gioco per gli individui (multe, carcere)	Operazioni fisiche	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
	Online	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
Età minima per giocare	Operazioni fisiche	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima
	Online	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima
Restrizioni sulla pubblicità	Operazioni fisiche	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010
Età del mercato legale (in anni)	Operazioni fisiche	Da 31 a 50	Da 31 a 50	No	No	No
	Online	No	11 to 15	No	No	No
Anni di introiti statali provenienti da proventi di gioco (in anni)	N/A	No				
Presenza di fondi dedicati al gioco problematico derivanti dai proventi del gioco; da quando; se allocati a scopi specifici	N/A					
Fondi altrimenti dedicati dalla Stato per affrontare il gioco d'azzardo problematico	N/A					

Lituania		Scommesse sportive	Lotteria	Poker	Giochi da tavolo	EGM
Domanda	Contesto					
Sistema di licenze	Operazioni fisiche	Prohibition from 1/1997 to 6/2001; Open Licensing Sys- tem from 7/2001 to 3/2010	Prohibition from 1/1997 to 6/2001; Open Licensing Sys- tem from 7/2001 to 3/2010	Prohibition from 1/1997 to 6/2001; Closed Licensing Sys- tem from 7/2001 to 3/2010	Prohibition from 1/1997 to 6/2001; Closed Licensing System from 7/2001 to 3/2010	Prohibition from 1/1997 to 6/2001; Open Licensing System from 7/2001 to 3/2010
	Online	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
Divieto di gioco per gli individui (multe, carcere)	Operazioni fisiche	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
	Online	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
Età minima per giocare	Operazioni fisiche	18	Nessuna età minima	21	21	18
	Online	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima
Restrizioni sulla pubblicità	Operazioni fisiche	Alcune restrizioni dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 1/1997 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 1/1997 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
Età del mercato legale (in anni)	Operazioni fisiche	Da 6 a 10	Da 6 a 10	Da 6 a 10	Da 6 a 10	Da 6 a 10
	Online	No	No	No	No	No
Anni di introiti statali provenienti da proventi di gioco (in anni)	N/A	Sì; Da 6 a 10				
Presenza di fondi dedicati al gioco problematico derivanti dai proventi del gioco; da quando; se allocati a scopi specifici	N/A	No				

Fondi altrimenti dedicati dalla Stato per affrontare il gioco d'azzardo problematico	N/A	
--	-----	--

Lussemburgo		Scommesse sportive	Lotteria	Poker	Giochi da tavolo	EGM
Domanda	Contesto					
Sistema di licenze	Operazioni fisiche	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 2/2002; Nessuna licenza richiesta dal 3/2002 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010
Divieto di gioco per gli individui (multe, carcere)	Operazioni fisiche	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
	Online	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
Età minima per giocare	Operazioni fisiche	18	18	18	18	18
	Online	18	18	18	18	18
Restrizioni sulla pubblicità	Operazioni fisiche	Alcune restrizioni dal 1/1997 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 1/1997 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 1/1997 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 1/1997 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Alcune restrizioni dal 1/1997 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 1/1997 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 1/1997 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 1/1997 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 1/1997 al 3/2010
Età del mercato legale (in anni)	Operazioni fisiche	Da 21 a 25	Più di 50	Da 26 a 30	Da 26 a 30	Da 21 a 25
	Online	No	No	No	No	No

Anni di introiti statali provenienti da proventi di gioco (in anni)	N/A	Sì; Più di 50
Presenza di fondi dedicati al gioco problematico derivanti dai proventi del gioco; da quando; se allocati a scopi specifici	N/A	No
Fondi altrimenti dedicati dalla Stato per affrontare il gioco d'azzardo problematico	N/A	

Malta		Scommesse sportive	Lotteria	Poker	Giochi da tavolo	EGM
Domanda	Contesto					
Sistema di licenze	Operazioni fisiche	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna licenza richiesta dal 1/1997 al 9/2007; Sistema aperto di licenze dal 10/2007 al 3/2010
	Online	Sistema aperto di licenze dal 4/2004 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 4/2004 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 4/2004 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 4/2004 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 4/2004 al 3/2010
Divieto di gioco per gli individui (multe, carcere)	Operazioni fisiche	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
	Online	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
Età minima per giocare	Operazioni fisiche	18	18	25	25	18
	Online	18	18	18	18	18

Restrizioni sulla pubblicità	Operazioni fisiche	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2004; Alcune restrizioni dal 4/2004 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2004; Alcune restrizioni dal 4/2004 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2004; Alcune restrizioni dal 4/2004 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2004; Alcune restrizioni dal 4/2004 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2004; Alcune restrizioni dal 4/2004 al 3/2010
	Online	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2004; Alcune restrizioni dal 4/2004 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2004; Alcune restrizioni dal 4/2004 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2004; Alcune restrizioni dal 4/2004 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2004; Alcune restrizioni dal 4/2004 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2004; Alcune restrizioni dal 4/2004 al 3/2010
Età del mercato legale (in anni)	Operazioni fisiche	Da 6 a 10	Più di 50	Più di 50	Più di 50	Da 31 a 50
	Online	Da 6 a 10	Da 6 a 10	Da 6 a 10	Da 6 a 10	Da 6 a 10
Anni di introiti statali provenienti da proventi di gioco (in anni)	N/A	Sì; Più di 50				
Presenza di fondi dedicati al gioco problematico derivanti dai proventi del gioco; da quando; se allocati a scopi specifici	N/A	No				
Fondi altrimenti dedicati dalla Stato per affrontare il gioco d'azzardo problematico	N/A					

Norvegia		Scommesse sportive	Lotteria	Poker	Giochi da tavolo	EGM
Domanda	Contesto					
Sistema di licenze	Operazioni fisiche	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 6/2007; Monopolio pubblico dal 7/2007 al 3/2010
	Online	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
Divieto di gioco per gli individui (multe, carcere)	Operazioni fisiche	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
	Online	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
Età minima per giocare	Operazioni fisiche	18	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima	18
	Online	18	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima
Restrizioni sulla pubblicità	Operazioni fisiche	Alcune restrizioni dal 1/1997 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Alcune restrizioni dal 1/1997 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
Età del mercato legale (in anni)	Operazioni fisiche	Da 16 a 20	Da 21 a 25	No	No	Più di 50
	Online	Da 6 a 10	Da 6 a 10	No	No	No
Anni di introiti statali provenienti da proventi di gioco (in anni)	N/A	Sì; Più di 50				
Presenza di fondi dedicati al gioco problematico derivanti dai proventi del gioco; da quando; se allocati a scopi specifici	N/A	Sì; Ricerca dal 1/2003 al 3/2010; Istruzione pubblica dal 1/2003 al 3/2010				

Fondi altrimenti dedicati dalla Stato per affrontare il gioco d'azzardo problematico	N/A	Si; Trattamento 1/1999
--	-----	------------------------

Paesi Bassi		Scommesse sportive	Lotteria	Poker	Giochi da tavolo	EGM
Domanda	Contesto					
Sistema di licenze	Operazioni fisiche	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
Divieto di gioco per gli individui (multe, carcere)	Operazioni fisiche	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
Età minima per giocare	Operazioni fisiche	18	18	18	18	18
	Online	18	18	18	18	18
Restrizioni sulla pubblicità	Operazioni fisiche	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 2/2006; Alcune restrizioni dal 2/2006 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 2/2006; Alcune restrizioni dal 2/2006 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 2/2006; Alcune restrizioni dal 2/2006 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 2/2006; Alcune restrizioni dal 2/2006 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 2/2006; Alcune restrizioni dal 2/2006 al 3/2010
	Online	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
Età del mercato legale (in anni)	Operazioni fisiche	Più di 50	Più di 50	Da 31 a 50	Da 31 a 50	Da 21 a 25
	Online	Da 3 a 5	Da 3 a 5	No	No	No
Anni di introiti statali provenienti da proventi di gioco (in anni)	N/A	Si; da 31 a 50				

Presenza di fondi dedicati al gioco problematico derivanti dai proventi del gioco; da quando; se allocati a scopi specifici	N/A	No
Fondi altrimenti dedicati dalla Stato per affrontare il gioco d'azzardo problematico	N/A	

Polonia		Scommesse sportive	Lotteria	Poker	Giochi da tavolo	EGM
Domanda	Contesto					
Sistema di licenze	Operazioni fisiche	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
Divieto di gioco per gli individui (multe, carcere)	Operazioni fisiche	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
Età minima per giocare	Operazioni fisiche	18	18	18	18	18
	Online	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima
Restrizioni sulla pubblicità	Operazioni fisiche	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
Età del mercato legale (in anni)	Operazioni fisiche	Da 31 a 50	Più di 50	Da 16 a 20	Da 16 a 20	Da 31 a 50
	Online	No	No	No	No	No

Anni di introiti statali provenienti da proventi di gioco (in anni)	N/A	Si; Da 31 a 50
Presenza di fondi dedicati al gioco problematico derivanti dai proventi del gioco; da quando; se allocati a scopi specifici	N/A	Si; Ricerca dal 1/2010 al 3/2010; Trattamento dal 1/2010 al 3/2010; Istruzione pubblica dal 1/2010 al 3/2010
Fondi altrimenti dedicati dalla Stato per affrontare il gioco d'azzardo problematico	N/A	-

Portogallo		Scommesse sportive	Lotteria	Poker	Giochi da tavolo	EGM
Domanda	Contesto					
Sistema di licenze	Operazioni fisiche	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Divieto dal 1/1997 al 10/2003; Monopolio pubblico dal 11/2003 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 10/2003; Monopolio pubblico dal 11/2003 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
Divieto di gioco per gli individui (multe, carcere)	Operazioni fisiche	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Divieto dal 1/1997 al 10/2003; No dal 11/2003 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 10/2003; No dal 11/2003 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
Età minima per giocare	Operazioni fisiche	18	18	18	18	18
	Online	18	18	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima

Restrizioni sulla pubblicità	Operazioni fisiche	Alcune restrizioni dal 1/1997 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
Età del mercato legale (in anni)	Operazioni fisiche	Da 31 a 50	Da 31 a 50	Più di 50	Più di 50	Più di 50
	Online	Da 6 a 10	Da 6 a 10	No	No	No
Anni di introiti statali provenienti da proventi di gioco (in anni)	N/A	Sì; Da 31 a 50				
Presenza di fondi dedicati al gioco problematico derivanti dai proventi del gioco; da quando; se allocati a scopi specifici	N/A	No				
Fondi altrimenti dedicati dalla Stato per affrontare il gioco d'azzardo problematico	N/A	No				

Regno Unito		Scommesse sportive	Lotteria	Poker	Giochi da tavolo	EGM
Domanda	Contesto					
Sistema di licenze	Operazioni fisiche	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 12/2003; Sistema chiuso di licenze dal 1/2004 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 8/2007; Sistema aperto di licenze dal 9/2007 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 8/2007; Sistema aperto di licenze dal 9/2007 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 8/2007; Sistema aperto di licenze dal 9/2007 al 3/2010
Divieto di gioco per gli individui (multe, carcere)	Operazioni fisiche	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
	Online	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
Età minima per giocare	Operazioni fisiche	18	16	18	18	18
	Online	18	16	18	18	18
Restrizioni sulla pubblicità	Operazioni fisiche	Alcune restrizioni dal 1/1997 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 8/2008; Alcune restrizioni dal 9/2008 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 8/2008; Alcune restrizioni dal 9/2008 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 8/2008; Alcune restrizioni dal 9/2008 al 3/2010
	Online	Alcune restrizioni dal 1/1997 to 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 12/2003; Alcune restrizioni dal 1/2004 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 8/2007; Alcune restrizioni dal 9/2007 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 8/2007; Alcune restrizioni dal 9/2007 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 8/2007; Alcune restrizioni dal 9/2007 al 3/2010
Età del mercato legale (in anni)	Operazioni fisiche	Da 31 a 50	Da 31 a 50	Da 31 a 50	Da 31 a 50	Da 31 a 50
	Online	Da 10 a 15	Da 6 a 10	Da 1 a 3	Da 1 a 3	Da 1 a 3
Anni di introiti statali provenienti da proventi di gioco (in anni)	N/A	Sì; Da 31 a 50				

Presenza di fondi dedicati al gioco problematico derivanti dai proventi del gioco; da quando; se allocati a scopi specifici	N/A	No
Fondi altrimenti dedicati dalla Stato per affrontare il gioco d'azzardo problematico	N/A	No

Repubblica Ceca		Scommesse sportive	Lotteria	Poker	Giochi da tavolo	EGM
Domanda	Contesto					
Sistema di licenze	Operazioni fisiche	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna licenza richiesta dal 1/1997 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010
Divieto di gioco per gli individui (multe, carcere)	Operazioni fisiche	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
	Online	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
Età minima per giocare	Operazioni fisiche	18	18	18	18	18
	Online	18	18	18	18	18
Restrizioni sulla pubblicità	Operazioni fisiche	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010
Età del mercato legale (in anni)	Operazioni fisiche	Più di 50	Più di 50	Da 16 a 20	Da 16 a 20	Da 16 a 20
	Online	Da 1 a 2	No	No	No	No

Anni di introiti statali provenienti da proventi di gioco (in anni)	N/A	Si; Più di 50
Presenza di fondi dedicati al gioco problematico derivanti dai proventi del gioco; da quando; se allocati a scopi specifici	N/A	
Fondi altrimenti dedicati dalla Stato per affrontare il gioco d'azzardo problematico	N/A	

Romania		Scommesse sportive	Lotteria	Poker	Giochi da tavolo	EGM
Domanda	Contesto					
Sistema di licenze	Operazioni fisiche	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
Divieto di gioco per gli individui (multe, carcere)	Operazioni fisiche	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
	Online	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
Età minima per giocare	Operazioni fisiche	18	18	18	18	18
	Online	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima

Restrizioni sulla pubblicità	Operazioni fisiche	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 5/2009; Divieto dal 6/2009 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 5/2009; Divieto dal 6/2009 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 5/2009; Divieto dal 6/2009 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 5/2009; Divieto dal 6/2009 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 5/2009; Divieto dal 6/2009 al 3/2010
Età del mercato legale (in anni)	Operazioni fisiche	Da 16 a 20	Più di 50	Da 16 a 20	Da 16 a 20	Da 16 a 20
	Online	No	No	No	No	No
Anni di introiti statali provenienti da proventi di gioco (in anni)	N/A	Sì; da 11 a 15				
Presenza di fondi dedicati al gioco problematico derivanti dai proventi del gioco; da quando; se allocati a scopi specifici	N/A	No				
Fondi altrimenti dedicati dalla Stato per affrontare il gioco d'azzardo problematico	N/A	No				

Slovacchia		Scommesse sportive	Lotteria	Poker	Giochi da tavolo	EGM
Domanda	Contesto					
Sistema di licenze	Operazioni fisiche	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna licenza richiesta dal 1/1997 al 4/2005; Sistema aperto di licenze dal 5/2005 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010

Divieto di gioco per gli individui (multe, carcere)	Operazioni fisiche	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
	Online	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
Età minima per giocare	Operazioni fisiche	18	18	18	18	18
	Online	18	18	18	18	18
Restrizioni sulla pubblicità	Operazioni fisiche	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010
Età del mercato legale (in anni)	Operazioni fisiche	Da 16 a 20	Da 16 a 20	-	Da 16 a 20	Da 16 a 20
	Online	Da 3 a 5	Da 3 a 5	-	Da 3 a 5	Da 3 a 5
Anni di introiti statali provenienti da proventi di gioco (in anni)	N/A	Sì; Da 16 a 20				
Presenza di fondi dedicati al gioco problematico derivanti dai proventi del gioco; da quando; se allocati a scopi specifici	N/A	No				
Fondi altrimenti dedicati dalla Stato per affrontare il gioco d'azzardo problematico	N/A					

Spagna		Scommesse sportive	Lotteria	Poker	Giochi da tavolo	EGM
Domanda	Contesto					
Sistema di licenze	Operazioni fisiche	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Open Licensing System from 1/1997 to 3/2010
	Online	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Monopolio pubblico dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
Divieto di gioco per gli individui (multe, carcere)	Operazioni fisiche	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
	Online	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
Età minima per giocare	Operazioni fisiche	18	18	18	18	18
	Online	18	18	18	18	18
Restrizioni sulla pubblicità	Operazioni fisiche	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 1/1997 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 1/1997 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
Età del mercato legale (in anni)	Operazioni fisiche	Più di 50	Più di 50	Da 31 a 50	Da 31 a 50	Da 31 a 50
	Online	No	No	No	No	No
Anni di introiti statali provenienti da proventi di gioco (in anni)	N/A	Sì; Più di 50				
Presenza di fondi dedicati al gioco problematico derivanti dai proventi del gioco; da quando; se allocati a scopi specifici	N/A	No				

Fondi altrimenti dedicati dalla Stato per affrontare il gioco d'azzardo problematico	N/A	No
--	-----	----

Svizzera		Scommesse sportive	Lotteria	Poker	Giochi da tavolo	EGM
Domanda	Contesto					
Sistema di licenze	Operazioni fisiche	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2000; Sistema chiuso di licenze dal 4/2000 al 11/2007; Nessuna licenza richiesta dal 12/2007 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2000; Sistema chiuso di licenze dal 4/2000 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2000; Sistema chiuso di licenze dal 4/2000 al 3/2010
	Online	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
Divieto di gioco per gli individui (multe, carcere)	Operazioni fisiche	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
	Online	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010	No dal 1/1997 al 3/2010
Età minima per giocare	Operazioni fisiche	Nessuna età minima	Nessuna età minima	18	18	18
	Online	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima	Nessuna età minima
Restrizioni sulla pubblicità	Operazioni fisiche	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 12/2004; Alcune restrizioni dal 1/2005 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 12/2004; Alcune restrizioni dal 1/2005 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2000; Alcune restrizioni dal 4/2000 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2000; Alcune restrizioni dal 4/2000 al 3/2010	Nessuna restrizione specifica dal 1/1997 al 3/2000; Alcune restrizioni dal 4/2000 al 3/2010
	Online	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
Età del mercato legale (in anni)	Operazioni fisiche	Più di 50	Più di 50	Da 6 a 10	Da 6 a 10	Da 6 a 10
	Online	No	No	No	No	No

Anni di introiti statali provenienti da proventi di gioco (in anni)	N/A	Sì; Più di 50
Presenza di fondi dedicati al gioco problematico derivanti dai proventi del gioco; da quando; se allocati a scopi specifici	N/A	Sì; Fondi per l'istruzione pubblica dal 6/2006 al 3/2010; Fondi non specificati dal 6/2006 dal 3/2010
Fondi altrimenti dedicati dalla Stato per affrontare il gioco d'azzardo problematico	N/A	

Ungheria		Scommesse sportive	Lotteria	Poker	Giochi da tavolo	EGM
Domanda	Contesto					
Sistema di licenze	Operazioni fisiche	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema aperto di licenze dal 1/1997 al 3/2010
	Online	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Sistema chiuso di licenze dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010	Divieto dal 1/1997 al 3/2010
Divieto di gioco per gli individui (multe, carcere)	Operazioni fisiche	Divieto dal 6/1999 al 3/2010	Divieto dal 6/1999 al 3/2010	Divieto dal 6/1999 al 3/2010	Divieto dal 6/1999 al 3/2010	Divieto dal 6/1999 al 3/2010
	Online	Divieto dal 6/1999 al 3/2010	Divieto dal 6/1999 al 3/2010	Divieto dal 6/1999 al 3/2010	Divieto dal 6/1999 al 3/2010	Divieto dal 6/1999 al 3/2010
Età minima per giocare	Operazioni fisiche	18	18	18	18	18
	Online	18	18	18	18	18

Restrizioni sulla pubblicità	Operazioni fisiche	Alcune restrizioni dal 6/2008 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 6/2008 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 6/2008 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 6/2008 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 6/2008 al 3/2010
	Online	Alcune restrizioni dal 6/2008 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 6/2008 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 6/2008 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 6/2008 al 3/2010	Alcune restrizioni dal 6/2008 al 3/2010
Età del mercato legale (in anni)	Operazioni fisiche	Da 31 a 50	Più di 50	Da 16 a 20	Da 16 a 20	Da 16 a 20
	Online	Da 16 a 20	Da 16 a 20	Da 16 a 20	Da 16 a 20	Da 16 a 20
Anni di introiti statali provenienti da proventi di gioco (in anni)	N/A	Sì; Più di 50				
Presenza di fondi dedicati al gioco problematico derivanti dai proventi del gioco; da quando; se allocati a scopi specifici	N/A	No				
Fondi altrimenti dedicati dalla Stato per affrontare il gioco d'azzardo problematico	N/A					

PRINCIPALI ONG E NETWORK EUROPEI IMPEGNATI IN AZIONI DI CONTRASTO AL GIOCO D'AZZARDO PROBLEMATICO E PATOLOGICO

A cura di CNR – Consiglio Nazionale delle Ricerche¹

Dalle informazioni reperite principalmente via web si rileva che le principali organizzazioni non governative che a livello europeo si occupano di gioco problematico/patologico sono prevalentemente associazioni di volontariato (es. Giocatori Anonimi presenti in quasi tutti i Paesi) e strutture/enti, già operanti nell'ambito delle *addiction*, che propongono moduli/programmi trattamentali specificatamente rivolti ai giocatori d'azzardo, così come corsi/incontri di formazione rivolti ad operatori del settore e/o attività o progetti specifici di ricerca. Alcune organizzazioni operano attraverso le donazioni che ricevono, altre attraverso contributi/finanziamenti pubblici, in quei paesi in cui la normativa sul gioco impone una destinazione d'uso specifica di una parte degli introiti derivanti dal gioco stesso.

Azioni e programmi a supporto del gioco responsabile e, nello stesso tempo, di contrasto al gioco problematico/patologico vengono attuati anche da organizzazioni/associazioni specifiche del settore, quali ad esempio quelle delle Case da Gioco o dei Casinò o dei gestori di slot machine: alcune offrono servizi specifici all'interno dei locali di gioco stessi (in loco), altre via web (professionisti a disposizione per *counselling*, sostegno psicologico e per indirizzare a programmi terapeutici specifici presenti nel territorio di riferimento), altre ancora finanziano enti/associazioni/organizzazioni al fine di fornire assistenza a giocatori, familiari e a persone indirettamente coinvolte, non solo dal punto di vista psicologico, ma anche legale e finanziario, così come finanziano o sostengono programmi/attività di sensibilizzazione al gioco responsabile e di prevenzione del gioco a rischio o ancora progetti specifici di ricerca (prevalentemente studi di prevalenza ed epidemiologici, ma anche studi di casi clinici) e/o corsi di formazione diretti al personale del settore gioco. I servizi proposti e sostenuti dalle organizzazioni di categoria

¹ Ricercatori IFC-CNR Istituto di Fisiologia Clinica, Consiglio Nazionale delle Ricerche, Pisa

sono, nella maggior parte dei casi, imposti dalla normativa nazionale vigente, ma in alcuni casi derivano dall'autoregolamentazione interna che, a volte, supera le imposizioni di legge, come nel caso del gruppo *Casinos Austria* e *Österreichische Lotterien* che si è autoimposto il divieto di vendita di prodotti di lotterie e/o di pagare le eventuali vincite ai minori di 16 anni.

La maggior parte delle organizzazioni/enti non governativi propongono servizi di *Helpline*, i cui numeri telefonici o modalità di accesso vengono pubblicizzati all'interno delle sale gioco o nel sito di gioco on-line stesso (telefono, e-mail, chat, ecc.), rispondendo così alla normativa nazionale vigente.

Le *Helpline* rilevate si rivolgono principalmente ai giocatori d'azzardo, ma anche ai familiari, alle altre persone direttamente/indirettamente coinvolte e alla società civile in generale; alcune sono funzionanti in orari e giorni specifici, altre sono disponibili 24/24-7/7. Ai giocatori che accedono via web alla *Helpline* vengono generalmente proposti strumenti di autovalutazione del proprio comportamento di gioco (principalmente *CPGI* e *SOGS*, ma anche altri strumenti come i criteri del *DSM-5* o test quali *EIGHT Gambling Screen*, *Lie-Bet*, *GameTest*, *NODS*) e/o del grado di conoscenza personale dei rischi correlati al gioco. Nella maggior parte dei siti delle organizzazioni/associazioni è consultabile un indirizzario delle associazioni, strutture socio-sanitarie private e/o pubbliche e degli enti territoriali che si occupano delle problematiche relative al comportamento di gioco d'azzardo eccessivo. Alcune organizzazioni/associazioni non governative, a seguito di consulenza telefonica o via web, propongono anche programmi trattamentali a livello ambulatoriale (psicoterapia individuale, familiare, di gruppo), residenziale (per quelle che si occupano di *addiction* in generale) di tipo intensivo (ad es. 4 settimane), ma anche *online* (ad es. programma da seguire per 12 settimane, attraverso l'utilizzo di diari, supporti visivi, appuntamenti on-line con terapeuti). Nella maggior parte dei siti consultati, qualora si rivolgano anche ad altri *target* (familiari, amici, società civile, ecc.), è possibile reperire informazioni specifiche per poter individuare i segnali e le caratteristiche che contraddistinguono il giocatore eccessivo, così come indicazioni sui comportamenti da adottare per aiutare il giocatore stesso o ancora indirizzario degli enti che offrono sostegno.

A tal proposito, alcune organizzazioni/associazioni hanno predisposto materiali informativi indirizzati a *target* specifici, quali ad es. minori e adolescenti, familiari, operatori del settore ma anche giocatori, che offrono alcune informazioni fondamentali sul gioco e i rischi correlati, i segnali identificativi del gioco eccessivo e, in alcuni casi, anche un test di autovalutazione e gli indirizzi a cui rivolgersi in caso di bisogno.

ENTE/ORGANIZZAZIONE				Sito web
Paese	Denominazione	Tipologia	Obiettivi/Mission	
EUROPA	Gambling Therapy	Helpline - Sito informativo (proprietà di Gordon Moody Association, con sede nel Regno Unito) con copertura globale	Fornisce supporto online ai giocatori d'azzardo	www.gamblingtherapy.org
AUSTRIA	Ministero Federale delle Finanze	Ente governativo	Provvede alla sicurezza e protezione dei giocatori, attua azioni di prevenzione delle dipendenze, tutela i minori	www.bmf.gv.at/steuern/gluecksspiel-spielerschutz/hilfsangebote/spielerschutz-hilfsangebote.html
AUSTRIA	Spielsuchthilfe	Associazione che offre Servizi di Helpline/ consulenza/trattamento finanziati da: Austrian Gaming Industries, Bwin, Casinos Austria e Concord Card Casino	Fornisce assistenza e trattamento a giocatori e familiari Sensibilizza l'opinione pubblica Svolge attività di ricerca Offre opportunità di formazione	www.spielsuchthilfe.at/
AUSTRIA	Casinos Austria AG und Österreichische Lotterien GmbH	Piattaforma "Spiele Mit Verantwortung" (Gioco Responsabile) del Gruppo Casinos Austria e Österreichische Lotterien. In qualità di leader di mercato, il Gruppo copre l'intero settore del gioco in Austria	Sviluppa soluzioni volte a favorire informazione, trasparenza, prevenzione e gioco responsabile. Una delle misure adottate, che supera le imposizioni di legge, è la limitazione auto-imposta e volontaria che impedisce di vendere prodotti o pagare vincite di Österreichische Lotterien ai minori di 16 anni	www.spiele-mit-verantwortung.at/de/startseite/
AUSTRIA	Spieler-Info	Sito web	Fornire informazioni	www.spieler-info.at/
AUSTRIA	Institut Glücksspiel & Abhängigkeit	Istituto per la dipendenza da gioco	Offre un servizio di consulenza a Salisburgo (A), Hallein (A) e Mannheim (Germania). Si occupa anche di ricerca e formazione	www.game-over.at/
AUSTRIA	Servizio federale per la dipendenza da gioco d'azzardo in Stiria	Organo centrale di coordinamento di tutte le istituzioni coinvolte nel campo della dipendenza dal gioco. Il Centro è stato istituito per conto dei Ministeri della Sanità in Stiria.	Coordina i servizi di trattamento in Stiria; organizza formazione specialistica e di supervisione; fornisce informazioni sui servizi esistenti e metterli in rete; fornisce informazioni sui servizi esistenti e metterli in rete; sensibilizza l'opinione pubblica sui rischi del gioco d'azzardo	http://www.fachstelle-gluecksspielsucht.at/beratungsstellen.php
AUSTRIA	Giocatori Anonimi Bassa Austria	Associazione No Profit	Fornisce sostegno e supporto a giocatori, familiari e persone indirettamente coinvolte	www.anonyme-spieler.at
BELGIO	Commission des jeux de hasard / Kansspelcommissie	Commissione dipendente dal Servizio Pubblico Federale della Giustizia del Governo Belga	La commissione funge da supporto al governo e al parlamento nell'ambito della stesura di normativa/leggi/ecc; decide rispetto alla concessione delle licenze di gioco (7 tipologie di licenza: casinò; slot machine; sale bingo/machine da gioco in bar; produttori/installatori/manutentori; scommesse; gioco d'azzardo tramite mass-media); opera come organo di controllo e tutela del giocatore	www.gamingcommission.be/opencms/opencms/jhksweb_nl/home/ www.west-info.eu/west-news/game-addiction-gambling/?t=1077

ENTE/ORGANIZZAZIONE		Sito web		
Paese	Denominazione	Tipologia	Obiettivi/Mission	
BELGIO	Le Pelican	Associazione No Profit	Il sito ha lo scopo di informare e aiutare le persone che incontrano difficoltà nelle loro abitudini di gioco d'azzardo e di fornire supporto ai familiari dei giocatori stessi. Fornisce indicazioni utili anche ai professionisti socio-sanitari e agli operatori del settore gioco	*www.gokhulp.be www.aide-aux-joueurs.be/
BELGIO	Clinique du jeu pathologique Dostoievski- Centre Hospitalier Universitaire Brugmann	Clinica per la cura del gioco d'azzardo patologico	La clinica offre trattamenti terapeutici per la cura del gioco d'azzardo patologico e offrire assistenza ai familiari. Si occupa inoltre di ricerca in tale ambito e fornisce programmi di formazione per operatori socio-sanitari	www.cliniquedujeu.be/la-clinique/
BELGIO	Druglijn	Associazione di volontari + professionisti della Associazione fiamminga VAD	Si tratta di una Helpline sul consumo di droghe legali ed illegali e gioco d'azzardo/ gaming	www.druglijn.be/drugs-abc/gokken
BELGIO	Giocatori Anonimi	Associazione No Profit	Fornisce sostegno e supporto ai giocatori, familiari e persone indirettamente coinvolte	
BULGARIA	Държавна комисия по хазарта - Commissione di Stato sul gioco d'azzardo	"Commissione dipendente dal Ministero delle Finanze	Rilascia licenze di esercizio; monitora e controlla il rispetto della legge da parte degli organizzatori/gestori di giochi d'azzardo, i produttori di attrezzature, i distributori e le organizzazioni di servizio per la manutenzione e riparazione di tali apparecchiature; valuta e finanzia i progetti sul gioco responsabile che hanno l'obiettivo di: a) impedire il gioco d'azzardo tra i minorenni; b) proteggere i clienti vulnerabili; c) sostenere la pubblicità sostenuta in modo etico e responsabile	http://www.dkh.minfin.bg/
BULGARIA	BTAMOGI - Bulgaro Gaming Association	Associazione commerciale di produttori e operatori nel settore del gioco	Il progetto mira a promuovere un comportamento socialmente responsabile delle imprese del gioco nella prevenzione dello sviluppo di una dipendenza dal gioco; informare il pubblico sui rischi di gioco eccessivo; educare i giocatori al comportamento responsabile	http://www.btagi.org/ www.otgovorna-igra.com
CROAZIA	Ministero delle Finanze	Ente governativo	Esercita funzioni di controllo dell'attuazione delle norme, suggerisce e elabora norme al fine di migliorare l'attività e di raccogliere, in modo più efficiente, le tasse derivanti dal gioco stesso.	http://www.mfin.hr/en/tax-administration http://www.porezna-uprava.hr/hr_propisi/_layouts/in2.vuk.sp.propisi.intranet/propisi.aspx?id=gru19
DANIMARCA	Spillemyndigheden	Agenzia governativa indipendente (fa parte del Ministero danese delle Imposte)	Ente responsabile di garantire un mercato del gioco d'azzardo corretto e regolato in Danimarca in modo che i giocatori siano protetti contro il gioco sleale e illegale	https://spillemyndigheden.dk/
DANIMARCA	Giocatori anonimi	Associazione No Profit	Fornisce sostegno e supporto a giocatori, familiari e persone indirettamente coinvolte	http://www.gamblersanonymous.dk/

ENTE/ORGANIZZAZIONE				Sito web
Paese	Denominazione	Tipologia	Obiettivi/Mission	
ESTONIA	Ministero delle Finanze	Ente governativo	Esercita funzioni di controllo anche rispetto al rispetto del Gambling Act, nel quale si definiscono le quote e le destinazioni d'uso delle imposte sul gioco d'azzardo (31,7% per i progetti destinati alla prevenzione/trattamento del gioco patologico).	http://www.fin.ee/organisation-of-gambling ; https://www.riigiteataja.ee
ESTONIA	Consiglio fiscale e delle dogane	Ente governativo	Sulla base del Gambling Act, il Consiglio Fiscale eroga gli introiti fiscali derivanti dal gioco d'azzardo e valuta i progetti presentati e finanziabili da tale fondo	http://www.hmn.ee/hasartm%C3%A4ngumaksu-n%C3%B5ukogu
ESTONIA	Hasartmängusõltuvuse Nõustamiskeskused - Gambling Counselling Centre	Centro di Consulenza sul gioco d'azzardo	Il Centro offre counselling individuali e di gruppo ai giocatori patologici e alle persone indirettamente coinvolte. Su richiesta, svolge attività di formazione specifica.	http://www.15410.ee/
ESTONIA	Hasartmängusõltaste Ühing - HMS	Associazione di giocatori ed ex giocatori - Associazione giocatori anonimi	Fornisce sostegno e supporto a giocatori, familiari e persone indirettamente coinvolte	http://www.hms.ee/cont01.php
FINLANDIA	A-Clinic Foundation	Organizzazione non governativa	Servizio di cura e riabilitazione (cure ambulatoriali, servizi ospedalieri, servizi residenziali, prevenzione e supporto	http://www.a-klinikka.fi
FINLANDIA	Päihdelinkk	Consulenza e informazione online (proprietà di A-Clinic)	Servizi di supporto, informazione e consultazione	http://www.paihdelinkki.fi/en http://www.paihdelinkki.fi/en/info-bank/articles/gambling-other-behavioural-addictions-and-their-treatment
FINLANDIA	Peluuri	Helpline e consulenza online	Servizi di supporto, informazione e consultazione, Helpline e servizio di assistenza	http://www.peluuri.fi/en
FINLANDIA	Pelivoimapiiri	Consulenza e informazione (legata a Peluuri)	Servizi di supporto, informazione e consultazione	http://www.pelivoimapiiri.fi/
FINLANDIA	Peli Klinikka	Clinica specializzata in problemi di gioco	Offre un pacchetto di servizi specializzati, fornisce assistenza per il gioco digitale, l'uso eccessivo di Internet e i danni causati da essi	http://peliklinikka.fi/
FINLANDIA	Altre associazioni			http://pelitaito.fi/ http://www.pelikasvatus.fi/ http://www.tilti.fi/fi/etusivu http://www.socca.fi/peliklinikka
FINLANDIA	Giocatori anonimi	Associazione No Profit	Fornisce sostegno e supporto a giocatore, familiari e persone indirettamente coinvolte	http://www.nimettomatpelurit.fi/
FRANCIA	ARJEL - Autorità per la regolazione del gioco on line	Autorità amministrativa indipendente (IAA) creata dalla legge sull'apertura alla concorrenza e regolamentazione del settore del gioco d'azzardo e gioco d'azzardo online n. 2010-476 del 12 maggio 2010	Rilascia certificati di conformità e assicura il rispetto degli obblighi degli operatori; protegge i gruppi più vulnerabili; garantisce la sicurezza e la regolarità delle operazioni giochi; controlla e vigila sui siti di gioco illegali	www.arjel.fr/

ENTE/ORGANIZZAZIONE				Sito web
Paese	Denominazione	Tipologia	Obiettivi/Mission	
FRANCIA	Evalujeu	Helpline e consulenza online	Il sito è una delle misure di prevenzione messe in atto dalla ARJEL. Il suo contenuto è stato sviluppato con l'aiuto di SOS giocatori e l'ospedale Marmottan specializzato in gioco eccessivo	www.evalujeu.fr/
FRANCIA	Sito ufficiale dell'amministrazione pubblica francese	Amministrazione pubblica del Governo Francese – Ministero della Salute e Sociale	Area del sito istituzionale dove è possibile reperire informazioni sull'auto-esclusione dal gioco	www.service-public.fr/particuliers/vosdroits/F15814
FRANCIA	S.O.S. JOUEURS	Associazione No Profit	Fornisce consulenza, sostegno a giocatori, familiari, ecc.	www.sos-joueurs.eu/
FRANCIA	JoueursInfoService.fr	Servizio nazionale di informazione e prevenzione sulle dipendenze che dipende dal Ministero della Salute ed opera sotto l'autorità dell'Istituto Nazionale di Prevenzione e Educazione per la salute (INPES)	Fornisce sostegno e supporto a giocatori, familiari e persone indirettamente coinvolte	www.joueurs-info-service.fr
FRANCIA	CRJE - Centre de reference sur le Jeu Excessif - Centre Hospitalier Universitaire de Nantes	Centro di riferimento sul gioco d'azzardo eccessivo	Il Centro si propone di Informare e fornire assistenza alle persone con problemi correlati alla pratica del gioco	www.aide-info-jeu.fr/
FRANCIA	Adictel	Rete nazionale e internazionale di esperti Gli operatori del gioco sottoscrivono un contratto con l'organizzazione	Aditel si propone di informare, formare, fornire consulenza e assistenza sia al personale delle sale da gioco sia a giocatori e familiari	www.adictel.fr
FRANCIA	Giocatori anonimi	Associazione No Profit	Fornisce sostegno e supporto a giocatori, familiari e persone indirettamente coinvolte	
GERMANIA	Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) - Centro Federale per l'Educazione Sanitaria	Agenzia specializzata nel settore del Ministero federale della salute	Fornisce informazioni, counselling e sostegno alle persone direttamente e indirettamente coinvolte nel gioco d'azzardo eccessivo	www.check-dein-spiel.de
GERMANIA	gGmbH pad	Il gGmbH pad è un progetto di prevenzione realizzato per conto del Dipartimento della Salute e del Welfare	" - Fornisce informazioni e counselling ai giovani giocatori e ai familiari; - rende disponibile materiale didattico relativo al progetto; - promuove eventi specifici"	faules-spiel.de/erwachsene/information-und-hilfe
GERMANIA	Café Peerless	Istituto della Caritas per l'Arcivescovado di Berlino	Fornisce informazioni, consulenza e trattamento a giocatori, familiari e professionisti	www.cafe-beispielloes.de/index.php?id=sindsiegefaehrdet ag-spielsucht.charite.de/beratung_therapie/

ENTE/ORGANIZZAZIONE				Sito web
Paese	Denominazione	Tipologia	Obiettivi/Mission	
GERMANIA	Spielen mit verantwortung	Sito gestito dal Centro Federale per l'Educazione Sanitaria (BZgA), in collaborazione con concessionari Deutschen Lotto- und Totoblocks bietet	Fornisce informazioni e counseling sui problemi di gioco d'azzardo e dipendenza dal gioco	www.spielen-mit-verantwortung.de
GERMANIA	Fachverband Glücksspielsucht (fags) e.V.	Associazione Nazionale No Profit	=	www.gluecksspielsucht.de/
GERMANIA	Landesstelle für Glücksspielsucht	Iniziativa contro il gioco d'azzardo in Baviera per conto del Ministero bavarese della Salute e Care Services	Ufficio regionale per la dipendenza da gioco d'azzardo ha istituito 22 organi statali per la consulenza a giocatori e familiari, ai quali si aggiungono altri 43 centri appartenenti a LSG. Compiti di LGS sono: - Essere punto di riferimento per tutte le questioni inerenti la dipendenza dal gioco in Baviera - Informare/rendere consapevole le persone sui rischi del gioco d'azzardo; - Fornire assistenza sotto forma di unità specializzate per il gioco d'azzardo sia rispetto alla dipendenza che alla prevenzione; - Controllare la qualità delle strutture di rilevamento e la cura precoce; - Fornire opportunità di formazione al personale dei centri di assistenza; - Ricerca, monitoraggio e raccolta di dati epidemiologici; - Trasferimento dei risultati nelle politiche e prassi; - Strutturare e coordinare e offerte di auto-aiuto; - Promuovere la cooperazione tra i diversi organismi che lavorano in questo ambito e le istituzioni professionali gruppi	www.verspiel-nicht-dein-leben.de/
GRECIA	Hellenic Gaming Commission (EEEP) - Comitato di Vigilanza e Controllo dei Giochi	Autorità amministrativa indipendente, responsabile per la regolamentazione, vigilanza e controllo del gioco	Regolamenta il mercato del gioco (gioco d'azzardo e tecnico-entertainment); garantisce la legalità del comportamento di gioco, la protezione dei giocatori e del pubblico, in particolare dei minori e dei gruppi vulnerabili; controlla l'andamento delle entrate pubbliche previste	www.gamingcommission.gov.gr/index.php https://surveys.gamingcommission.gov.gr/index.php?r=survey/index&sid=436577&lang=el
GRECIA	Kethea Alpha	Gambling helpline 1114 - Centro di Riabilitazione psicologica del gioco d'azzardo	Informa e fornisce assistenza alle persone che hanno problemi con il gioco d'azzardo, ai familiari e amici	www.kethea-alfa.gr/?page_id=92 www.kethea.gr/en-us/therapeuticprogrammes/therapeuticprogrammes.aspx?id=34
GRECIA	Giocatori Anonimi	Associazione No Profit	Fornisce sostegno e supporto a giocatore, familiari e persone indirettamente coinvolte	

Paese	ENTE/ORGANIZZAZIONE			Sito web
	Denominazione	Tipologia	Obiettivi/Mission	
LETTONIA	IAUI Izložu un Azartspēļu Uzraudzības Inspekcija	Ispettorato statale per le lotterie e le scommesse	Garantisce un gioco sicuro per i giocatori, garantisce che gli esercenti siano conformi ai requisiti previsti dalla legge e rilascia loro i permessi e le licenze, organizza forme di controllo e supervisione sui giochi in lettonia e garantisce gli interessi dei giocatori sforzandosi anche a ridurre i rischi derivanti dal gioco d'azzardo.	http://www.iaui.gov.lv/
LETTONIA	Atbildīga spēle.lv	Sito informativo	Il sito offre informazioni a coloro che ritengono di aver iniziato a giocare troppo, compresi amici e parenti, informazioni su chi è un giocatore responsabile, come il gioco d'azzardo può non diventare un problema, così come e dove cercare aiuto se necessario	http://www.atbildiga-spele.lv
MALTA	MGA - Malta Gaming Authority	Ente per la regolamentazione e la gestione di tutte le attività di gioco, online e non.	L'obiettivo principale è fornire una piattaforma unica ed efficiente che offre una maggior comunicazione tra ente regolatore e operatori. Ha inoltre gli obiettivi di proteggere i minori e le persone vulnerabili; tutelare i diritti dei giocatori; promuovere il gioco responsabile in luoghi sicuri; garantire l'integrità dei giochi e dei dispositivi di gioco; mantenere il gioco libero da attività criminali	http://www.mga.org.mt/
NORVEGIA	Lotteri- og stiftelsestilsynet	Ente pubblico - Norwegian Gaming and Foundation Authority	Il Gaming Authority garantisce che i sistemi di gioco siano disposti in modo soddisfacente sotto controllo pubblico, evita le conseguenze negative derivanti dal gioco d'azzardo; garantisce che i profitti derivanti dai giochi siano assegnati a 'buone cause'. In collaborazione con la Norwegian Foundation Authority, porta avanti attività di vigilanza e controllo	https://lottsift.no/
NORVEGIA	Hjelpelinjen	Helpline	Consulenza, sostegno a giocatori e familiari, anche finanziaria	http://hjelpelinjen.no/
PAESI BASSI	Dutch Gaming Authority - KSA	Organo amministrativo indipendente con una propria personalità giuridica. La responsabilità politica di gioco spetta al Segretario di Stato del Ministero della sicurezza e della giustizia. Tuttavia, l'Autorità di Gioco esercita le proprie funzioni di esecuzione legale indipendente	Come un regolatore indipendente la Gaming Authority, controlla un sicuro ed affidabile offerta di gioco. Combatte le forme illegali e criminali del gioco d'azzardo. Lei protegge anche i consumatori contro la pubblicità ingannevole, tra gli altri, ed è contro la dipendenza dal gioco. Prevenire la dipendenza dal gioco, tutelare e informare i consumatori e prevenire le frodi e la criminalità	www.kansspelautoriteit.nl/
PAESI BASSI	JELLINEK	Associazione No Profit	Offre programmi trattamentali e di prevenzione nell'ambito delle dipendenze in genere	www.jellinek.nl/english/gambling/stop-out-gambling/ ; www.zelfhulp gokken.nl/Portal

Paese	ENTE/ORGANIZZAZIONE			Sito web
	Denominazione	Tipologia	Obiettivi/Mission	
PAESI BASSI	Baldwin	Istituzione per la salute mentale, specializzata nella dipendenza	Consulenza, cura e assistenza a chiunque ha problemi di uso della sostanza o gioco d'azzardo	www.boumanggz.nl/
PAESI BASSI	Tactus Addiction	Organizzazione professionale	Offre terapia online per il gioco d'azzardo	www.gokkendebaas.nl/ ; www.tactus.nl/
PAESI BASSI	AGOG - giocatori anonimi	Associazione No Profit	Fornisce sostegno e supporto a giocatore, familiari e persone indirettamente coinvolte	www.agog.nl/
POLONIA	Ministero delle Finanze	Ente governativo	Una parte delle imposte derivanti dal gioco verrà impiegata per finanziare progetti di prevenzione/trattamento del gioco d'azzardo, attività di formazione/informazione, istituzioni che si occupano della cura del gioco d'azzardo patologico	" http://www.finance.mf.gov.pl
PORTOGALLO	Serviço de Inspeção de Jogos - Servizio di regolamento e ispezione dei giochi del Governo Portoghese - Gaming Commission	Servizio organicamente integrato nell'Istituto del turismo del Portogallo, sottoposto al controllo del Segretario di stato per il turismo. Detiene autonomia tecnica e funzionale ed esercita i poteri delle autorità pubbliche nell'esercizio dei suoi poteri	Funzioni di controllo, ispezione e regolazione della pratica dei giochi d'azzardo nei casinò e sale bingo (<i>giochi su base territoriale</i>), così come giochi d'azzardo, scommesse sportive ed ippiche <i>online</i> ; Contrasta il gioco d'azzardo illegale. Responsabile delle politiche/iniziative di Gioco Responsabile	www.srij.turismodeportugal.pt/pt/
PORTOGALLO	Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências (SICAD)	Servizio governativo	il servizio si propone di promuovere la riduzione e prevenzione del consumo di sostanze psicoattive e dei comportamenti di dipendenza in genere	www.sicad.pt/pt/Paginas/default.aspx
PORTOGALLO	Jogo Responsável®	Sito informativo	il sito si propone di: - sensibilizzare e informare le persone rendendole consapevoli delle possibili conseguenze del gioco - implementare politiche attive per il gioco responsabile, al fine di minimizzare i rischi correlati; - sostenere e promuovere reti di supporto per giocatori problematici (telefoni di aiuto, consulenza, trattamento...); - formare gli operatori del settore	www.jogoresponsavel.pt/
REGNO UNITO	GamCare	Associazione No Profit (independent charity)	Fornisce informazioni, consigli, supporto e consulenza gratuita per la prevenzione e il trattamento di gioco d'azzardo problematico	www.gamcare.org.uk
REGNO UNITO	BigDeal	Organismo che fa parte di GamCare. Il sito si rivolge ai giovani	Aiuta i giovani a comprendere i rischi correlati al gioco d'azzardo	www.bigdeal.org.uk
REGNO UNITO	GambleAware®	Finanziato da Responsible Gambling Trust	Mira a promuovere la responsabilità nel gioco d'azzardo, fornisce informazioni e counselling/ trattamento per aiutare le persone a prendere decisioni consapevoli circa il proprio gioco	www.gambleaware.co.uk/

Paese	ENTE/ORGANIZZAZIONE			Sito web
	Denominazione	Tipologia	Obiettivi/Mission	
REGNO UNITO	Gordon Moody Association	Associazione, per la maggior parte finanziata da Responsible Gambling Trust	Offre una programmi di trattamento intensivo residenziale personalizzato per giocatori d'azzardo patologici in UK; Fornisce consulenza, informazione e supporto terapeutico innovativo per giocatori problematici e le persone indirettamente coinvolte	www.gordonmoody.org.uk/ www.gamblingtherapy.org/
REGNO UNITO	Gambling Commission	Ente pubblico non ministeriale indipendente (NDPB) promosso dal Dipartimento per la Cultura, Media e Sport (DCMS)	"Istituito con Gambling Act 2005 per regolamentare il gioco d'azzardo in Gran Bretagna, anche quello on line, ad esclusione delle scommesse, regolamentate dalla Financial Conduct Authority. Ha la responsabilità di regolare la lotteria nazionale, di fornire le licenze di gioco e garantire che il gioco: - sia legale, equo e accessibile - garantisca i minori e le persone vulnerabili	www.gamblingcommission.gov.uk/Home.aspx
REGNO UNITO	Responsible Gambling Strategy Board - Research, Prevention, Treatment	Istituito a supporto della Gambling Commission, e quindi, del Department for Culture, Media and Sport, nell'ambito della ricerca, prevenzione ed educazione e dei programmi trattamentali e per lo sviluppo delle strategie del gioco responsabile	Definisce le linee guida e le strategie di intervento nell'ambito della prevenzione, educazione e trattamento del gioco problematico e dei problemi ad esso correlati	www.rgsb.org.uk/
REGNO UNITO	Responsible Gambling Trust (RGT)	Ente di beneficenza nazionale indipendente finanziata da donazioni del settore del gioco d'azzardo. Risorsa online indipendente e gratuito per chiunque abbia interesse di capire il gioco d'azzardo e il suo impatto sugli individui e la società	L'Ente si propone di ridurre al minimo i danni gioco correlati, finanziando progetti e strategie di prevenzione efficaci e assicurare che le persone che sviluppano problemi ricevano un trattamento e supporto rapido ed efficace. Per fare ciò si propone di: - aumentare il fondo annuo dello 0,1% da parte dell'industria del gioco - sollecitare il sistema volontario di donazioni per finanziare la ricerca efficace, la prevenzione e servizi di trattamento - fornire un programma di ricerca commissionata indipendentemente che si concentri sul comportamento di gioco e offrire strategie efficaci di trattamento e prevenzione gioco correlati	www.responsiblegamblingtrust.org.uk/
REGNO UNITO	Young Gamblers Education Trust	Ente no profit, afferente a GambleAware®	Informare, educare e proteggere i giovani contro il gioco d'azzardo problematico e social gaming	http://www.bigdeal.org.uk/get-info

Paese	ENTE/ORGANIZZAZIONE			Sito web
	Denominazione	Tipologia	Obiettivi/Mission	
REGNO UNITO	NHS National Problem Gambling Clinic	Clinica specializzata in problemi di gioco	La clinica promuove modelli esistenti di trattamento e sviluppa nuovi modelli di terapie psicologiche per giocatori: attraverso una valutazione con giocatori e familiari, offre trattamenti individuali e/o di gruppo tali da superare o ridurre i problemi legati al gioco d'azzardo per le persone in Inghilterra e Galles oltre i 16 anni	www.cnwl.nhs.uk/services/addictions-and-substance-misuse-services/national-problem-gambling-clinic/
REGNO UNITO	NCRG National Center Responsible Gaming	Organizzazione nazionale di ricerca per il Gioco Responsabile.	La mission della NCRG è di aiutare gli individui e le famiglie colpite dal gioco d'azzardo problematico attraverso la ricerca scientifica; incoraggia l'applicazione dei nuovi risultati della ricerca per migliorare prevenzione, strategie diagnostiche, di intervento e di trattamento; promuove l'istruzione pubblica sui disturbi del gioco d'azzardo e il gioco responsabile	http://www.ncrg.org/
REGNO UNITO - IRLANDA	Giocatori Anonimi	Associazione No Profit	Fornisce sostegno e supporto a giocatore, familiari e persone indirettamente coinvolte	www.gamblersanonymous.org.uk
REPUBBLICA Ceca	State Supervision of Gambling and Lotteries Department - Ministero delle Finanze della Repubblica Ceca	Ente governativo	L'unità specifica sviluppa ed emette disposizioni di legge in materia di lotterie e giochi simili, contribuendo all'elaborazione della legislazione in materia di gioco d'azzardo. Controlla lo sviluppo e la diffusione di nuove tecnologie in lotterie e giochi nell'UE e nella Repubblica Ceca; eroga e controlla le autorizzazioni e supporta le autorità regionali	http://www.mfcr.cz/en/about-ministry/organisation-chart/section-03-state-property-management/dept-34-state-supervision-of-gambling-a
ROMANIA	ONJN - Oficiul Național pentru Jocuri de Noroc	Ente governativo	Autorizza, monitora e controlla i gestori del gioco d'azzardo	http://onjn.gov.ro/
ROMANIA	Joc Responsabil	Programma sostenuto da Romanian Bookmakers e da Associazione ROMSLOT	Programma di aiuto per persone con problematiche correlate al gioco d'azzardo	www.jocresponsabil.ro
ROMANIA	RASG - Romanian Association for the Study of Gambling	Associazione	- Sostiene e sviluppa la ricerca sul gioco d'azzardo patologico (prevalenza, prevenzione, intervento); - Promuove il gioco responsabile	http://www.rasgluj.org/
SLOVENIA	Ministero delle Finanze	Ente governativo	Sito istituzionale nel quale è possibile reperire le informazioni principalmente normative e legislative in vigore nel Paese. La legge nazionale sul gioco contiene articoli riferiti alla tutela del giocatore, demandata ai singoli gestori (messaggi sul rischio di dipendenza e organizzazioni/enti che si occupano di GAP)	http://www.mf.gov.si/en http://www.mf.gov.si/si/delovna_podrocja/igre_na_sreco/

Paese	ENTE/ORGANIZZAZIONE			Sito web
	Denominazione	Tipologia	Obiettivi/Mission	
SPAGNA	Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ)	Organo del Ministero delle Finanze e Ministero del Tesoro	Regolamenta, autorizza, vigila, controlla e, se necessario, sanziona le attività di gioco in tutto lo Stato spagnolo. Si occupa di Gioco Responsabile e la Commissione che se ne occupa è composta di: 6 gambling operators (2 Spanish + 2 foreign + 1 lottery operator + 1 TV contest operator); 2 associations for the treatment of problem gamblers; 1 research centre for problem gambling; 3 social and/or academic institutions; 2 Autonomous Regions, via the Gambling Policy Council; Ministry of Health, Social Services and Equality; Government Delegation for the National Drug Strategy	www.ordenacionjuego.es/en/conocenos www.juegosseguro.es/ www.jugarbien.es/
SPAGNA	Giocatori Anonimi	Associazione No Profit	Fornisce sostegno e supporto a giocatore, familiari e persone indirettamente coinvolte	
SVEZIA	Loteri Inspektionen	Agenzia governativa con competenze in materia di giochi e lotterie	Eroga licenze per il gioco legale e sicuro; tutela gli interessi dei consumatori e riduce i rischi derivanti dal gioco problematico	www.loteriinspektionen.se/
SVEZIA	Gambling therapy	Helpline	Servizio di supporto on line per persone con problemi di dipendenza da gioco	www.gamblingtherapy.org/sv
SVEZIA	Spelberoende	Consulenza e informazione	Servizi di informazione e consultazione	www.ga-sverige.se/
SVEZIA	Stodlinjen	Helpline	Fornisce suggerimenti e consigli per modificare le abitudini al gioco, offre una help line e un programma di auto-aiuto	www.stodlinjen.se/#/
SVEZIA	Spelberoendes	Federazione di associazioni per la dipendenza da gioco	Servizi di informazione e consulenza individuale e di gruppo	www.spelberoende.se/
SVEZIA	Giocatori anonimi	Associazione No Profit	Fornisce sostegno e supporto a giocatore, familiari e persone indirettamente coinvolte	
SVIZZERA	CFCG - Commissione Federale Case da Gioco	Autorità di vigilanza delle case da gioco	Ha il compito di dare concessioni, certificare e controllare le case da gioco. Le case da gioco devono disporre di una concezione sociale indicante le misure volte a prevenire o contenere le conseguenze socialmente nocive del gioco. Devono, in particolare, prendere misure in relazione a: prevenzione della dipendenza dal gioco, riconoscimento precoce dei giocatori a rischio, esclusioni dal gioco, formazione e aggiornamento regolare del personale cui è affidata l'esecuzione della concezione sociale. OGNI CASA DA GIOCO COLLABORA CON UN SERVIZIO DI CURA	www.esbk.admin.ch/esbk/fr/home.html ESEMPI: www.switzerlandcasinos.ch/fileadmin/user_upload/Hier_finden_Sie_Hilfe_1.pdf www.spielprobleme.ch

ENTE/ORGANIZZAZIONE				Sito web
Paese	Denominazione	Tipologia	Obiettivi/Mission	
SVIZZERA	GREa (Groupement Romand d'Etudes des Addictions)	Programma intercantonale dei 6 cantoni francofoni	SOS gioco ha lo scopo di informare circa il rischio di dipendenza dal gioco e di proporre servizi concreti di aiuto. Ha lo scopo anche di formare gli operatori delle case da gioco	http://www.sos-jeu.ch/
SVIZZERA	SOS Gioco	Sito nato dalla collaborazione di 16 cantoni di lingua tedesca	Informare circa il rischio di dipendenza dal gioco e proporre servizi concreti di aiuto. Si occupa anche delle azioni di Gioco Responsabile	www.sos-spielsucht.ch
SVIZZERA	Careplay®	Progetto gestito all'interno della Scuola Superiore di Scienze Applicate di Lucerna	Progetto ha lo scopo di dare consulenza ai Casinò partner (Baden, Berna e Lucerna), anche in ambito di Gioco Responsabile	www.careplay.ch/careplay/sozialkonzept.html
SVIZZERA	Selbsthilfeschweiz	Fondazione nazionale dei gruppi Auto-Aiuto in Svizzera senza scopo di lucro. Raccoglie 19 centri di sostegno, regionali o cantonali, di auto-aiuto nonché di due organizzazioni di auto-aiuto attive a livello svizzero	Assume il ruolo di piattaforma nazionale per quanto concerne i gruppi di auto-aiuto nel settore socio-sanitario. Garantisce il coordinamento e il lavoro in rete a livello nazionale, si impegna per la promozione di gruppi di auto-aiuto nel sistema socio-sanitario svizzero e promuove lo sviluppo dei centri di sostegno regionali e la ricerca sulla tematica dei gruppi di auto-aiuto in Svizzera	www.selbsthilfeschweiz.ch
SVIZZERA	Swisslos Interkantonale Landeslotterien	Cooperativa i cui soci sono i Cantoni della Svizzera tedesca, del Ticino ed il Principato del Liechtenstein. Supervisione della Lotteries and Gaming Commission	In tutta l'area della Svizzera tedesca, in Ticino e nel Principato del Liechtenstein Swisslos offre le lotterie a numeri, le scommesse sportive e i biglietti. Swisslos destina l'intero utile netto realizzato ai cantoni committenti e al Principato del Liechtenstein a sostegno del bene comune	www.swisslos.ch/it/home.html
UNGHERIA	NAV - National Tax and Customs Administration of Hungary - Dipartimento di vigilanza del Gioco d'Azzardo	Ente governativo - Amministrazione Nazionale fiscale e doganale sul Gioco d'Azzardo	Rilascia autorizzazioni e licenze per lotterie, scommesse, casinò fisici e on line, sale da gioco. Il servizio di assistenza si occupa delle licenze e delle autorizzazioni, della documentazione, dei reclami	http://www.nav.gov.hu/nav/szerencsejatek

La tabella completa si trova online sul sito www.cnca.it nella pagina dedicata al progetto Rischi da Giocare.

RIEPILOGO DELLE NORME REGIONALI VIGENTI AL 1 APRILE 2016

a cura di Matteo Iori¹

Regione	Legge n° e data	Luogo e data pubblicazione
Abruzzo	40/13 del 29 ottobre 2013	BUTRA n° 42 del 20 novembre 2013
Basilicata	30/14 del 27 ottobre 2014	B.U. n. 41 del 28 ottobre 2014
Campania	16/2014 del 7 agosto 2014	BURC n° 57 del 7 agosto 2014
Emilia Romagna	5/2013 del 4 luglio 2013	BURL n°181 del 4 luglio 2013
Friuli Venezia Giulia	1/2014 del 14 febbraio 2014	BUR 8 del 19 febbraio 2014
Lazio	5/13 del 5 agosto 2013	BURL n°64 del 8 agosto 2013
Liguria	17/12 del 30 aprile 2012	BURL n°10 del 2 maggio 2012
Lombardia	8/13 del 21 ottobre 2013	BURL n°43 del 22 Ottobre 2013
Puglia	43/13 del 13 dicembre 2013	BURL n°169 del 20 dicembre 2013
Sicilia	495/15 del 25 marzo 2015	Decreto Assessorile Sanità
Toscana	85/14 del 23 dicembre 2014	BURL n°64 del 30 dicembre 2014
Trento	13/2015 del 22 luglio 2015	B.U. n°4 del 28 luglio 2015
Umbria	21/2014 del 21 novembre 2014	B.U. n°54 del 26 novembre 2014
Valle d'Aosta	14/2015 del 15 giugno 2015	B.U. n°26 del 30 giugno 2015, n. 26
Veneto	6/2015 del 27 aprile 2015	B.U. n°41 del 27 aprile 2015

¹ Presidente dell'Associazione Onlus "Centro Sociale Papa Giovanni XXIII" di Reggio Emilia, Presidente del CONAGGA (Coordinamento Nazionale Gruppi per Giocatori d'Azzardo), membro del Consiglio Nazionale del CNCA rappresentante del Cnca nell'Osservatorio nazionale per il contrasto della diffusione del gioco d'azzardo e il fenomeno della dipendenza grave istituito presso il Ministero della Salute.

RASSEGNA BIBLIOGRAFICA

Autori	Titolo dello studio	Rivista	Anno	Paese	Popolazione target	Obiettivi	Risultati conseguiti
Wood R.T., Griffiths M.D.	A qualitative investigation of problem gambling as an escape-based coping strategy	Psychology and Psychotherapy: Theory, Research and Practice	2007	Regno Unito	Giocatori problematici	Esaminare il ruolo che il gioco svolge nella vita dei giocatori problematici e la misura in cui può essere utilizzato come mezzo per far fronte alle situazioni (coping) .	Dalle interviste emerge che il gioco d'azzardo viene impiegato come strategia "per sfuggire". Questo viene raggiunto tramite una "modifica l'umore" che per alcuni giocatori problematici né rappresenta anche la motivazione primaria . Per altri la "modifica dell'umore" era vista come mezzo per affrontare altri problemi psicologici e / o psicosociali quali ad esempio "riempire il vuoto" e / o "evitare di affrontare i problemi" . Un altro fattore sembra inoltre influenzare la necessità di giocare: "Le credenze ' di controllo"
Hayer T., Meyer G.	Internet Self-Exclusion: Characteristics of Self-Excluded Gamblers and Preliminary Evidence for Its Effectiveness	International Journal Mental Health Addiction	2010	Germania	Adulti	Esaminare i benefici della self-exclusion on-line nel corso del tempo	
Weatherly J.N., McDougall C.L., Gillis A.A.	A Bird in Hand: Discouraging Gambling on a Slot Machine Simulation	The Journal of Psychology	2006	USA	Studenti universitari	Valutare se l'inclinazione al GAP dipenda da: 1) rilevanza del denaro cash 2) difficoltà stimolo-riposta	Esperimento 1: il gruppo 3 a cui fu data prima la banconota (rilevanza del denaro) ha giocato meno soldi e fatto meno puntate; non ci sono differenze significative tra gruppo 1 e 2. Esperimento 2: il gruppo 1 (100 monetine) ha scommesso lo stesso denaro del gruppo con le monete da 25c; giocando però di più e rimanendo con più soldi al termine, mentre il gr 3 si è comportato come il gr 2, scegliendo più spesso di puntare 25c. Non si sa se i risultati siano trasferibili alla popolazione più anziana meno solita usare denaro virtuale.
Messerlian C.	Evaluating the Role of Social Marketing Campaigns to Prevent Youth Gambling Problems	Canadian Journal Public Health	2007	Canada, Montreal, Ontario	Studenti scuola media e superiore	Riduzione del rischio legato al gioco d'azzardo,	Classificazione degli strumenti di prevenzione più utili secondo il punto di vista dei ragazzi
Gaboury A.	Evaluation of a Prevention Program for Pathological Gambling Among Adolescents	The Journal of Primary Prevention	1993	Canada, Quebec	Studenti scuola superiore	Aumento strategie di coping. Aumentare la consapevolezza circa le proprie credenze sul gioco d'azzardo. Diminuire la spesa e la frequenza rispetto al gioco d'azzardo.	Aumento delle conoscenze sul gioco d'azzardo nel gruppo sperimentale. Differenza significativa dei i punteggi del test "knowledge and misconceptions about gambling" tra gruppo sperimentale e gruppo di controllo. Perdita dell'effetto al follow-up a 6 mesi

Autori	Titolo dello studio	Rivista	Anno	Paese	Popolazione target	Obiettivi	Risultati conseguiti
Todirita I. R., Lupu V.	Gambling Prevention Program Among Children	Journal of Gambling Studies	2013	Romania	Studenti	Confrontare l'efficacia del programma di prevenzione specifico: "Amazing Chateau", dell'International Centre for Youth Gambling Problems and High-Risk Behaviors che ha come obiettivo quello di modificare erronee credenze sul gambling tra i bambini della scuola elementare, con la EER	La condizione sperimentale migliora significativamente la conoscenza dei partecipanti sul gambling in confronto al gruppo di controllo (maggiori risposte corrette). Inoltre il gruppo del programma "Amazing Chateau" ha dato più risposte corrette del gruppo con EER.
Nigel E., Macdonald T. J., Somerset M.	Life Skills, Mathematical Reasoning and Critical Thinking: A Curriculum for the Prevention of Problem Gambling	Journal of Gambling Studies	2008	Canada	Studenti	Valutare l'intervento di prevenzione sugli studenti	L'intervento ha significativamente migliorato le conoscenze degli eventi casuali e l'abilità di automonitoraggio.
Felsher J. R.	"Lottery playing amongst youth: Implications for prevention and social policy	Journal of Gambling Studies	2004	Canada, Ontario	Studenti scuola elementare, media e superiore	Studio dei fattori di rischio associati: 1) ai giochi sotto la classificazione di "Lotterie" (gratta e vinci, scommesse sportive, ecc). 2) all'accessibilità di tali giochi. 3) Alle pubblicità sul gioco	Fattori di rischio gioco d'azzardo: pubblicità, vicinanza, familiarità, età primo gioco
Head Office for Dependency Matters	Prävention der Glücksspielsucht Prevention of gambling addiction	Book - Problem Gambling in Europe: Challenges, Prevention, and Interventions	2007	Germania	Popolazione generale	L'ufficio delle dipendenze tedesco, disapprova ulteriori tentativi di espansione del mercato del gioco d'azzardo	
Lavioe M.	Prevention of gambling among youth: Increasing knowledge and modifying attitudes toward gambling	Electronic Journal of Gambling Issue	2004	Canada, Quebec	Studenti scuola elementare e media	Valutare l'efficacia di un video il cui scopo è di modificare le credenze erronee e l'atteggiamento verso il gioco d'azzardo tra gli studenti di scuola media	Aumento delle conoscenze sul gioco d'azzardo nel gruppo sperimentale. Differenza significativa dei punteggi del test "knowledge and misconceptions about gambling" tra gruppo sperimentale e gruppo di controllo.
Ferland F., Ladouceur R.	Prevention of Problem Gambling: Modifying Misconceptions and Increasing Knowledge	Journal of Gambling Studies	2002	Canada, Quebec	Studenti scuola media	Riduzione del rischio legato al gioco d'azzardo, Aumentare la consapevolezza circa le proprie credenze sul gioco d'azzardo	Effetto del video insieme al brain storming sull'aumento delle conoscenze sul gioco d'azzardo nel gruppo sperimentale. Differenza significativa dei punteggi del test "knowledge and misconceptions about gambling" tra gruppo sperimentale e gruppo di controllo.
Ladouceur R.	Prevention of Problem Gambling: Modifying Misconceptions and Increasing Knowledge Among Canadian Youths	The Journal of Primary Prevention	2004	Canada, Quebec	Studenti scuola media	Riduzione del rischio legato al gioco d'azzardo, Aumentare la consapevolezza circa le proprie credenze sul gioco d'azzardo	Aumento delle conoscenze sul gioco d'azzardo nel gruppo sperimentale. Differenza significativa dei punteggi del test "knowledge and misconceptions about gambling" tra gruppo sperimentale e gruppo di controllo.

Autori	Titolo dello studio	Rivista	Anno	Paese	Popolazione target	Obiettivi	Risultati conseguiti
Donati M. A. Primi C. Chiesi F.	Prevention of Problematic Gambling Behavior Among Adolescents: Testing the Efficacy of an Integrative Intervention	Journal of Gambling Studies	2014	Italia	Studenti	1. Valutare gli effetti a breve termine dell'intervento 2. testare gli effetti a breve termine considerando separatamente adolescenti con e senza problemi relativi al gambling 3. verificare la stabilità degli effetti a breve termine nel tempo 4. testare la stabilità degli effetti a breve termine anche considerando separatamente adolescenti con e senza problemi legati al gambling 5. testare gli effetti dell'intervento sul comportamento degli adolescenti relativo al gioco d'azzardo"	Effetti a breve termine: l'intervento è stato efficace nel migliorare la corretta conoscenza sul gioco d'azzardo e riducendo le idee sbagliate, la percezione della redditività del gioco d'azzardo, e il pensiero superstizioso. Fatta eccezione per le idee sbagliate, questi effetti sono stati ottenuti sia nei partecipanti che sono stati classificati come non problematici che a rischio/ giocatori problematici. Gli effetti della formazione sono rimasti stabili nel corso del tempo, e sono stati prodotti alcuni cambiamenti nel comportamento di gioco (diminuzione significativa nella prevalenza di giocatori sia problematici che non dal pre-test al follow-up)
Walther B., Hanewinkel R., Morgenstern M.	Short-Term Effects of a School-Based Program on Gambling Prevention in Adolescents	Journal of Adolescent Health	2013	Germania	Studenti	Testare gli effetti a breve termine di un intervento per gli studenti del sesto e settimo grado relativo ai cambiamenti delle conoscenze sul gioco d'azzardo, gli atteggiamenti problematici, le convinzioni e i comportamenti di gioco effettivo.	Il programma ha avuto effetti significativi in termini di una maggiore conoscenza del gambling, di una diminuzione degli atteggiamenti di gioco d'azzardo problematico, così come una diminuzione del gioco attuale nel gruppo di intervento rispetto al gruppo di controllo.
Messerlian C., Derevensky J.	Social Marketing Campaigns for Youth Gambling Prevention: Lessons Learned from Youth	International Journal Mental Health Addiction	2006	Canada, Ontario & Quebec	Studenti	Individuare le strategie utilizzate in campagne informative di prevenzione di altri comportamenti a rischio per la salute e determinare la loro applicabilità nella prevenzione GAP tra i giovani	Campagne "don't do it" sono altamente inefficaci: meglio informare i giovani sui rischi del gioco d'azzardo, e proponendo alternative piuttosto che dire di non farlo. Utilizzare storie realistiche, gli effettivi negativi devono essere realistici e quindi non eccessivamente drammatici, puntare sull'aspetto di "non normalizzazione" del GAP, che lo rende quindi meno appealing, puntare sul fatto che lo Stato e l'industria del gioco guadagna dalle perdite al gioco.
Williams R. J. Wood R. T. Currie S. R.	Stacked Deck: An Effective, School-Based Program for the Prevention of Problem Gambling	The Journal of Primary Prevention	2010	Canada	Studenti	Valutare l'intervento di prevenzione sugli studenti	Gli studenti nel gruppo di intervento hanno atteggiamenti significativamente più negativi verso il gioco d'azzardo, una migliore conoscenza sul gioco d'azzardo e gioco d'azzardo problematico, una maggiore resistenza a errori di gioco, miglioramento dei processi decisionali e di problem solving, diminuzione della frequenza di gioco e una diminuzione dei tassi di gioco d'azzardo problematico. Non vi è stato alcun cambiamento nel coinvolgimento in attività ad alto rischio o denaro perso al gioco d'azzardo.

Autori	Titolo dello studio	Rivista	Anno	Paese	Popolazione target	Obiettivi	Risultati conseguiti
Wohl M. J. A. Christie K. L. Matheson K. Anisman H.	Animation-Based Education as a Gambling Prevention Tool: Correcting Erroneous Cognitions and Reducing the Frequency of Exceeding Limits Among Slots Players	Journal of Gambling Studies	2010	Canada, Ottawa	Adulti giocatori	Valutare gli effetti preventivi di una video con animazione per formare partecipanti su come funzionano le slot machines, la prudenza di fissare limiti in denaro, e le strategie per evitare problemi.	Rispetto ai partecipanti che hanno visto il video di controllo, coloro che hanno guardato il VIDEO ANIMATO CON LE strategie hanno attivato strategie di gioco ponendosi dei limiti di denaro, ha riferito maggiori intenzioni comportamentali per utilizzare le strategie, e superato i loro limiti prefissati meno frequentemente durante la sessione di gioco successiva. Alcuni effetti sono diminuiti dopo 30 giorni per cui sono necessarie sessioni di richiamo per la sostenibilità a lungo termine.
Takushi R. Y.	Indicated Prevention of Problem Gambling Among College Students	Journal of Gambling Studies	2004	USA, Washington	Studenti universitari	Riduzione del rischio legato al gioco d'azzardo	Riduzione comportamenti di gioco nel gruppo sperimentale
Ladouceur R.	Modifying youths' perception toward pathological gamblers	Addictive Behaviors	2005	Canada, Quebec	Studenti scuola superiore	Riduzione del rischio legato al gioco d'azzardo; Aumento strategie di coping	Effetto del video "Gambling stories", Aumento nel gruppo sperimentale delle conoscenze sul gioco d'azzardo (generali, gioco problematico e stereotipi)
Dickson-Gillespie L. Rugle L., Rosenthal B. Fong T.	Preventing the Incidence and Harm of Gambling Problems	The Journal of Primary Prevention	2008				
Gainsbury S.M.	Review of Self-exclusion from Gambling Venues as an Intervention for Problem Gambling	Journal of Gambling Studies	2013	Australia		Fornire raccomandazioni da includere in eventuali programmi di auto-esclusione impedendo l'accesso al gioco.	La valutazione dei programmi di auto-esclusione a livello internazionale evidenzia una generale diminuzione delle spese di gioco, diminuzione nella frequenza di gioco e di tempo ad esso dedicato e riduzione delle relative difficoltà psicologiche tra cui depressione e l'ansia. L'auto-esclusione sembra risultare in qualche modo efficace in quanto permette ai giocatori con problemi di assumere un impegno pubblico a smettere di giocare. Il problema maggiore che risulta investire tali programmi, è che la maggior parte dei giocatori con problemi tende a non aderire all'autoesclusione: ciò potrebbe essere legato in parte a problemi di privacy soprattutto nei piccoli centri o anche alla difficoltà di registrazione per coloro che hanno limitate competenze in campo legale.

Autori	Titolo dello studio	Rivista	Anno	Paese	Popolazione target	Obiettivi	Risultati conseguiti
Dickson L.M., Derevensky J.L., Gupta R.	The Prevention of Gambling Problems in Youth: A Conceptual Framework	Journal of Gambling Studies	2002				
Littler A.	The Regulation of Gambling at European Level	Journal of the Academy of European	2007	European Union		Questo articolo cerca di illustrare alcuni importanti obiettivi che devono essere raggiunti, a livello di legislazione europea, nella regolazione del gioco d'azzardo.	Anche se la regolamentazione del gioco d'azzardo è attualmente di competenza nazionale, gli Stati membri dell'unione, devono prendere in considerazione l'influenza della giurisprudenza della Corte di giustizia europea . Pertanto il diritto nazionale deve essere il più possibile compatibile con il diritto comunitario . Si tratta di un esercizio di bilanciamento. È stato anche rilevato che a volte anche politiche nazionali hanno influenzato la regolamentazione europea.

La tabella completa si trova online sul sito www.cnca.it nella pagina dedicata al progetto Rischi da Giocare.

VISIONI D'AZZARDO. UNA FILMOGRAFIA DI BASE

La presente filmografia non vuole avere pretese di esaustività, ma ha l'obiettivo di creare una base di ricerca e lavoro con i titoli più emblematici sul tema del gioco d'azzardo per mettere a disposizione degli operatori e delle persone interessate al tema uno strumento efficace di comunicazione, che permetta di confrontarsi con le ricorrenze più diffuse o con le prospettive più originali del tema per stimolare la capacità critica di decodificare messaggi ambigui e, viceversa, per stimolare la capacità di creare modalità e contesti comunicativi più adeguati e coerenti.

Al di là della specificità dei contenuti e degli stili comunicativi, i film schedati sono accomunati da alcuni elementi trasversali, strategici per permetterne un effettivo utilizzo operativo:

- la facile reperibilità, sul mercato o sul web;
- l'esemplarità tematica sull'azzardo nelle sue molteplici sfaccettature;
- la possibilità di essere utilizzati non solo come spunti di partenza per visualizzare determinate situazioni, ma anche come cornici interpretative delle rappresentazioni non tanto estetiche, quanto piuttosto socio-culturali del tema.

Sono stati raccolti 43 film di finzione, italiani e non, con particolare attenzione alle uscite dell'ultimo decennio, ma con i riferimenti anche ad alcuni classici del genere, ritenuti utili per fare i conti con le rappresentazioni sociali e culturali dominanti nel tempo.

Nella schedatura sono anche stati considerati 9 documentari italiani, che recentemente hanno affrontato il tema, per riflettere sull'accresciuta attenzione di questi ultimi anni e sulle potenzialità delle produzioni dal basso, poco costose e molto legate al territorio, come opportunità di documentazione diretta dei cambiamenti sociali in atto rispetto al fenomeno dell'azzardo, in tutte le sue componenti.

Un'altra sezione della filmografia riguarda invece sui brevi formati: spot pubblicitari, videoclip musical, cortometraggi realizzati da associazioni e scuole.

FILM

21 (ID.)

Usa 2008

Regia: Robert Luketic. Con Jim Sturgess, Kevin Spacey, Lawrence Fishburne, Kate Bosworth, Aaron Yoo, Liza Lapira. Durata: 123'.

Il brillante studente Ben Campbell deve mettere insieme i soldi per pagarsi l'iscrizione a Harvard: decide così di unirsi a un gruppo di cervelloni che ogni settimana, sotto falsa identità, sbanca i tavoli di *blackjack* dei casinò di Las Vegas. Mente dell'operazione è il professor Rosa, che ha elaborato un sistema infallibile per vincere basato sul conteggio delle carte. Ben diventa il "puntatore" del gruppo e in poco tempo guadagna di più della somma che gli serve per l'università, conquistando anche il cuore della bionda Jill. Ma i problemi sono in agguato: il capo della sicurezza dei casinò sta cercando un modo per riscattarsi e mette gli occhi proprio sulla banda di studenti

La storia è tratta da un libro di Ben Mezrich, ispirato a un fatto realmente accaduto, basato sulle vicende del MIT Blackjack Team, un gruppo di studenti del MIT che tra il 1980 il 1990 sbancò numerosi casinò ricorrendo al conteggio delle carte nel blackjack. Numerose le scene di gioco al casinò, realizzate con ampio uso di slow-motion, dolly e dettagli ritoccati in computer graphic. Il tema della dipendenza da gioco viene accennato (si parla del "demonio del gioco" e di perdita di controllo), ma non diventa centrale nel film. Interessante, a metà film, la sequenza in cui i protagonisti spendono i soldi vinti in uno shopping sfrenato.

40.000 DOLLARI PER NON MORIRE (THE GAMBLER)

Usa 1974

Regia: Karel Reisz. Con James Caan, Lauren Hutton, Paul Sorvino, Morris Carnovsky, Jacqueline Brooks, Burt Young, James Woods, Stuart Margolin. Durata: 110'.

Professore di lettere presso un college, Axel Freed è posseduto dal vizio del gioco d'azzardo e si trova nella necessità di restituire 44.000 dollari all'intermediario che s'è fatto garante per lui. Ottenuta a fatica la grossa somma dalla madre dottoressa Naomi, dopo che il ricchissimo nonno Aram Loenthal l'ha rifiutata, l'impenitente professore si reca a Las Vegas con la propria ragazza, Billie, e gioca nuovamente. Avendo raddoppiato la somma che ha in mano, anziché fermarsi e restituire, la impegna nuovamente e perde. Que-

sta volta, abbandonato da Billie, rimproverato dal nonno, nell'impossibilità di ricorrere ancora alla madre, pressato dai creditori, accetta la sporca proposta degli stessi: corrompe un suo alunno afroamericano, Spencer, campione di pallacanestro, affinché limiti la vittoria della propria squadra entro un modesto scarto di punteggio. L'adesione del ragazzo introduce lo stesso nel mondo del professionismo corrotto e mafioso ma libera il professore da ogni obbligo. Tuttavia, finalmente conscio della propria abiezione, Axel si reca nel quartiere nero per provocare un protettore ed essere ucciso.

Reisz si ispira al romanzo di Dostoevskij Il giocatore (1867), ma anche a Freud, per un film – scritto benissimo da James Toback – di dolorosa intensità. È uno spaccato memorabile di America amara con un'interpretazione notevole di J. Caan e un epilogo straziante che ritrae un intellettuale che a causa del l'azzardo diventa masochista e si spinge verso l'autodistruzione. Il film è stato uno dei preferiti di Caan il quale ha anche dichiarato: "Non è facile interpretare una persona che ruba a sua madre per pagarsi i debiti di gioco".

AMORE E MORTE AL TAVOLO DA GIOCO (STACY'S KNIGHTS)

Usa 1983

Regia: Jim Wilson. Con Andra Millian, Kevin Costner, Eve Lilith, Mike Reynolds, Garth Howard. Durata: 95'.

Stacy è una ragazza timida con un talento naturale per il gioco d'azzardo. Per vincere la sua timidezza e fare un po' di soldi, va al casinò di Reno con la sua amica Jean, e lì incontra Will, che le propone di istruirla a sbancare i tavoli del *blackjack*. Tra i due nasce anche del tenero, ma i gestori della casa da gioco, indispettiti dalle continue vincite della ragazza, prima allontanano i due dal casinò, poi arrivano a uccidere Will. A Stacy non resta che trovare un modo per vendicarsi...

*Il personaggio di Stacy è caratterizzato in maniera insufficiente: non c'è modo di sapere se sia un'appassionata di carte, frenata nel gioco da un problema psicologico di timidezza; oppure se cerchi di superare questa timidezza attraverso l'anonimato del bancone di un casinò. In entrambi i casi, appare davvero inverosimile che si riescano ad apprendere i trucchi e i sistemi di un gioco complesso come il *blackjack* in così poco tempo. Il punto di svolta, poi, è forzato e arriva abbastanza per caso (è infatti improbabile che i gestori di un casinò, per quanto loschi possano essere, arrivino a far*

uccidere l'accompagnatore del giocatore per dei motivi così banali...), quasi fosse una situazione creata ad hoc per giustificare agli occhi dello spettatore la trasformazione della protagonista da timida ragazza acqua e sapone a cinica e vendicativa giocatrice d'azzardo.

Film a basso costo, è comunque efficace nella descrizione del mondo professionale del gioco d'azzardo.

ASSO

Italia 1981

Regia: Castellano & Pipolo. Con Adriano Celentano, Edwige Fenech, Renato Salvatori, Sylva Koscina. Gianni Magni, Gianni Musy. Durata: 95'.

Asso è un giocatore che si è guadagnato tale soprannome grazie alla sua bravura con le carte. Lo stesso giorno in cui si sposa però, viene a sapere che in città è arrivato il Marsigliese, un noto giocatore d'azzardo. Con una scusa convince la moglie a farsi prestare i soldi messi da parte in vista del matrimonio, per sfidare il Marsigliese. La moglie Silvia lo accontenta, gli dà i soldi ma gli fa promettere che quella sarebbe stata l'ultima volta che avrebbe giocato a carte. Asso si reca al Bar Bretella per incontrare il Marsigliese e giocare quella che gli spettatori (e a loro volta scommettitori) definiscono la partita del secolo. Alla fine vince Asso, che riduce sul lastrico il Marsigliese. Bretella, il patron del bar, invidioso del suo successo in amore e al gioco, paga un sicario per farlo uccidere. Asso riappare in veste di fantasma alla moglie, e affianca la "sua vedova", cercando di trovarle un marito. Quando Silvia finirà per innamorarsi di un giocatore di poker, bravo almeno quanto Asso e con la sua stessa faccia, il fantasma svanirà. Il film si chiude con Asso che in paradiso gioca a poker con Dio mettendo in palio la sua poltrona. Asso ha un full di beati ma Dio lo batte con un poker di santi. I due si danno appuntamento per la rivincita "3000 anni il termine scelto", Asso va via e finalmente viene inquadrato Dio interpretato dallo stesso Celentano.

Film emblematico sull'ambiente delle bische tra i Navigli e sul giro di interessi che muovevano, con i giocatori più famosi dipinti come vere e proprie celebrità, e con un vasto "indotto" di ulteriori scommesse intorno al tavolo da poker. Interessanti le connotazioni che vedono il pokerista ritenersi simile a Dio, onnipotente e onnisciente, pur nei canoni della commedia di costume che ha il solo obiettivo di sfruttare l'immagine di Celentano e di incassare molto. Emblematica anche la costanza della moglie nell'innamorarsi di pokeristi, quasi una sorta di dipendenza affettiva da chi scommette molto e rischia abitualmente.

BUGSY (ID.)

Usa 1991

Regia: Barry Levinson. Con Warren Beatty, Annette Bening, Harvey Keitel, Ben Kingsley, Joe Mantegna, Elliott Gould. Durata: 137'.

Lo psicopatico Benjamin "Bugsy" Siegel, un individuo senza scrupoli sposato con Esta e padre di due bambine, Millicent e Barbara, viene mandato a Los Angeles dai suoi soci Meyer Lansky e Charlie Lucky Luciano per conquistare il controllo dei racket della West Coast. Qui, divenuto amico di George Raft, un divo del cinema, ha modo di conoscere l'attraente attrice Virginia Hill della quale s'innamora perdutamente. Bugsy e Virginia, che si prendono e si lasciano, si amano e si combattono, uniscono le loro forze per realizzare, nel deserto del Nevada, il Flamingo, un faraonico edificio per il gioco d'azzardo. Dopo aver tolto il predominio su Los Angeles a Jack Dragna, con l'aiuto del goffo ma pericoloso Mickey Cohen, Siegel riesce a coinvolgere alcuni esponenti della malavita per finanziare la costruzione del Flamingo, i cui costi sono continuamente in aumento. Ossessionato dai debiti ed abbandonato da Virginia, che nel frattempo si è impossessata di molto denaro, Benjamin ormai invisato a tutti i suoi soci viene assassinato da un sicario nella sua casa.

Tra realtà storica e rielaborazione narrativa, uno spaccato non privo di spunti interessanti sul rapporto intrinseco tra Las Vegas e l'impresa mafiosa e, più in generale, tra il gioco d'azzardo e il giro di soldi sporchi. Bugsy viene mitizzato come l'inventore di Las Vegas, capace di trasformare un polveroso paese desertico in un luogo esemplare dell'avidità e del rischio, di mutare il gioco d'azzardo in attività industriale autorizzata. Viene presentato come uno schizoide lunatico: seduttore brillante e assassino spietato, marito-padre affettuoso e amante appassionato, interessato solo al potere dei soldi e deciso a uccidere Mussolini. A suo modo, il film è una sorta di apologia, la saga chic d'un criminale sanguinario visto come un eroe violento seducente, simpatico e sfortunato. Cast di grande rilievo e due Oscar, seppure minori: migliore scenografia e costumi.

CALIFORNIA POKER (CALIFORNIA SPLIT)

Usa 1974

Regia: Robert Altman. Con George Segal, Elliott Gould, Gwen Welles, Jeff Goldblum, Ann Prentiss. Durata: 108'.

Si tratta di un capolavoro dimenticato dove assistiamo alle gesta di due giocatori degeneri interpretati da Elliott Gould e George Segal. Si incontrano

per caso in una casa da gioco in California, diventano amici ed escogitano un piano che dovrà cambiare la loro vita. I due amici, fanatici del gioco, giungono a Reno e sbancano. In una sola serata riescono a vincere 82 mila dollari, ma si accorgono con amarezza che giocare è più interessante che vincere.

Uno dei più lucidi e divertenti film sul tema del gioco con una colonna sonora straordinaria e un duetto di alta classe. A livello narrativo-stilistico, anche nel senso della scomposizione del racconto, è uno dei film più innovativi e originali di Altman. La pellicola è incentrata sulle sale da gioco e sui casinò, e vi recitano veri giocatori professionisti, come Amarillo Preston.

Non una stravagante e graffiante commedia sulla febbre del gioco, ma un viaggio in un incubo tutto americano o quasi, impressionante diagnosi psicologica e sociale, di straordinaria precisione. Nella pellicola il tempo presente è insoddisfacente. Gli orologi non sono sincronizzati. Un personaggio beve birra a colazione. Qualcuno dice di una partita di poker: "È appena iniziata ieri." Tutte le speranze sono riposte sul domani. Per i due giocatori, invece il domani è un'altra visita alla pista, un altro gioco, fino alla svolta finale, assolutamente inaspettata. California Poker evita qualsiasi tipo di spiegazione. È il trionfo del carnevalesco in una messa in scena decostruttiva di un mondo alterato e dissacrato. La sua genialità si colloca attraverso un'assoluta imprevedibilità, una costante creazione dell'attesa e un'estenuante frustrazione delle aspettative. Similmente alla natura del gioco d'azzardo, rimbalza incontrollato come una piccola pallina della roulette senza dare alcuna indicazione sulla sua destinazione finale.

LA CAPAGIRA

Italia 1999

Regia: Alessandro Piva. Con Dino Abbrescia, Mino Barbarese, Mimmo Mancini, Dante Marmone, Paolo Sassanelli, Gianni Giannotti. Durata: 70'.

Nella periferia di Bari due giovani balordi, Pasquale e Minuicchio, si avvicinano ad un binario ferroviario: dal treno devono ricevere un pacchetto con la droga richiesta. Il complice albanese però getta la merce più avanti rispetto al punto stabilito. I due non la trovano e a mani vuote tornano da Carrarmato, il boss locale, che non prende bene la cosa. In questo modo, infatti, non sarà in grado di rifornire la sala giochi dentro un bar, luogo nascosto di smistamento e di vendita. Due ragazzi trovano la droga, la vendono a dei sicari, mentre nel locale di notte entra a forza una donna che cerca il marito,

che sperpera tutti i soldi ai videopoker e Sabino, il gestore, è incalzato sia da alcuni avventori sia dai poliziotti. Arriva poi un uomo che vuole portare via soldi e droga che nel frattempo Pasquale e Minuicchio hanno recuperato. Nella colluttazione che segue, Sabino resta ferito. Carrarmato e gli altri lo soccorrono e lui si riprende odorando uno spinello. Alcuni spezzoni musicali chiudono la vicenda.

Esordio di Alessandro Piva, scritto insieme al fratello Andrea, invitato al Festival di Berlino e premiato come miglior esordio dell'anno, il film fa venire in mente il primo cinema di Pasolini, quello dei tempi di Accattone. Senza l'epica delle borgate e la tragedia finale, ma con un'attenzione pasoliniana per l'esattezza dei gesti, i rituali della marginalità, la ruvida e aggressiva affettuosità tra uomini che denotano capacità di osservazione come non è dato trovarne a ogni angolo di strada. È tra i primi in assoluto che segnala il fenomeno dei videopoker all'interno dei locali, già descritti come azzardo illegale, e che riflette sul dramma familiare che ne consegue, attraverso il toccante personaggio della moglie che va a cercare il marito che si gioca tutti i soldi familiari.

IL CARTAIO

Italia 2003

Regia: Dario Argento. Con Stefania Rocca, Liam Cunningham, Silvio Muccino, Adalberto Maria Merli, Claudio Santamaria, Fiore Argento, Mia Benedetta.

Nella Roma del 2003 un assassino seriale di giovani donne – che sequestra e mutila con un'arma da taglio – sfida la Squadra Mobile in diretta su una *chat line* proponendo partite da *videopoker* che hanno come posta la morte o la vita delle sue vittime. Per provare a contrastarlo si ingaggia anche un giovane specialista del gioco, che in effetti riesce a salvare una delle donne, ma viene presto assassinato a sua volta dal killer.

Come in Non ho sonno, Argento torna al giallo a enigma: chi è l'assassino? Gli ingredienti sono i soliti con due novità: la puntigliosa descrizione del lavoro di squadra, tecnologicamente aggiornato, della polizia e il largo spazio per la protagonista, personaggio positivo. Pur poco aiutata dallo script la Rocca regge il gioco con energia e sottigliezza. Al di là delle divagazioni e notazioni registiche più o meno ingegnose è interessante l'uso del videopoker come

elemento di sfida, che non permette mai di controllare l'esito della partita e determina una serie di azioni ripetitive e affidate alla fortuna, in cui la logica fa fatica ad emergere. Un anticipo sui tempi rispetto alla "dipendenza" da azzardo come patologia problematica in certi soggetti già segnati da altre disfunzioni? Noto il personaggio del giovane giocatore che diventa alleato della Polizia, perché sente "il vento fra le mani" giocando a videopoker, pur avendo seri problemi di dipendenza non solo dal gioco, ma anche da sostanze psicotrope.

LA CASA DEI GIOCHI (HOUSE OF GAMES)

Usa 1987

Regia: David Mamet. Con Lindsay Crouse, Joe Mantegna, Lilia Skala. Durata: 99'.

Una affermata psichiatra di Seattle, per aiutare un paziente compromesso con alcuni giocatori professionisti, entra in contatto con questi ultimi. Il loro capo, un autentico equilibrista del gioco d'azzardo e della truffa, l'affascina, diventa il suo amante, la coinvolge in una truffa dove ci scappa il morto. Per rimediare la donna non esita a stanziare una grossa somma, che dovrebbe mettere ogni cosa a tacere. Solo dopo un certo periodo, scopre che è stato tutto un inganno: non c'è il morto e il paziente era d'accordo con i furfanti. Allora si vendica.

Descrizione precisa e raffinata a contatto del sottobosco dei truffatori, per cui l'azzardo è uno stile di vita quotidiano, in ogni gesto e attività, non solo al tavolo da gioco. Thriller psicologico che comincia come una commedia, si trasforma in un nero e recupera alla fine i toni ironici. Costruzione impeccabile che gioca tra lo straniamento alla Brecht e le atmosfere del giallo ad enigma classico, in stile Agatha Christie. Interessante la riflessione sul gioco come meccanismo che coinvolge differenti classi sociali e attitudini mentali, mettendo in crisi le certezze del terapeuta, "giocato" dal suo assistito, seppure sotto mentite spoglie.

Premiato come migliore sceneggiatura alla Mostra di Venezia del 1987.

CASINÒ (ID.)

Usa 1995

Regia: Martin Scorsese. Con Robert De Niro, Sharon Stone, Joe Pesci, James Woods, Don Rickles, Alan King, Kevin Pollak, L.Q. Jones. Durata: 178'.

Sam "Ace" Rothstein ha bruciato le tappe nei ranghi mafiosi durante gli anni Sessanta grazie al suo intuito eccezionale. Grazie a quello stesso intuito nel 1973 si ritrova a capo di ben quattro casinò di Las Vegas, completamente in regola se non fosse per la parte di entrate che regolarmente defluisce verso le casse dei "padrini" e per il fatto che Ace non ha la licenza per l'attività. Gli affari vanno a gonfie vele, e Sam ormai ha in mano un impero, ma commette due errori. Prima decide di sposare Ginger, splendida giocatrice priva di scrupoli, succube della bottiglia, della droga e di un altro uomo. Poi permette che il casinò diventi terreno di caccia anche per il vecchio amico Nicky, killer isterico dal grilletto facilissimo. Il triangolo malsano porta all'autodistruzione.

Geniale miscela di melodramma e film gangsteristico sotto il segno della dismisura: di durata, violenza, nostalgia, ossessioni, nevrosi, formalismi. È la storia di tre individui che oltrepassano i limiti per orgoglio, arroganza, ubriacatura da denaro facile e nella loro caduta, che è anche una cacciata dal paradiso, fanno crollare un impero. Scorsese utilizza i casinò e la capitale dell'azzardo non come semplice ambientazione di sfondo, ma come metafora di un immaginario senza limiti e che presume di poter sempre controllare il caso, sovrabbondante, enorme, squarciato dalla violenza e dal delirio dei personaggi che, come in un mélo d'altri tempi, si conducono inesorabilmente all'annientamento. Le prime due ore, tutte giocate tra le voci fuori campo di De Niro e Pesci, sono il preludio all'esplosione dell'ultimo atto in cui si compie la tragedia che non perdona nessuno.

CASINO ROYALE (ID.)

Gran Bretagna 2006

Regia: Martin Campbell. Con Daniel Craig, Eva Green, Mads Mikkelsen, Caterina Murino, Judi Dench, Jeffrey Wright, Giancarlo Giannini, Isaach De Bankolé, Claudio Santamaria. Durata: 145'.

Il film ripercorre i primi passi della carriera di James Bond. Nella sua prima

missione da "007", Bond è chiamato a confrontarsi con Le Chiffre, banchiere delle organizzazioni terroristiche mondiali presumibilmente albanese, brillante matematico e giocatore di poker, la cui specialità è arricchirsi in borsa tramite la vendita allo scoperto di azioni destinate a scendere, a seguito degli attentati da lui organizzati. Per fermarlo e smantellare la rete terroristica a lui collegata, Bond deve battere Le Chiffre in un torneo di poker milionario al Casino Royale. Bond è considerato uno dei pochi in grado di tener testa a Le Chiffre sul tavolo verde; partecipa alla partita, finanziato dal tesoro britannico con i servizi inglesi che vogliono sfruttare a loro favore questa situazione, portando alla bancarotta il banchiere e costringendolo così a chiedere la loro protezione, in cambio d'informazioni circa i suoi loschi contatti. Le Chiffre è particolarmente abile nel volgere la partita a suo favore, ingannando uno 007 fin troppo sicuro di sé, che finisce così per perdere tutti i suoi soldi. Inaspettatamente, viene in aiuto dell'inglese un giocatore, identificatosi poi come un uomo della CIA, che offre al collega la somma per sfidare nuovamente il banchiere; in cambio, l'americano ottiene che sia la sua agenzia a incastrare il pericoloso malvivente. Grazie a una mano particolarmente fortunata, è Bond a vincere la partita.

Ciò che rimane molto impresso nel film è il torneo high-stakes poker assolutamente impressionante, durante il quale Bond batte il banchiere terrorista Le Chiffre. L'agente segreto James Bond, affronta il suo nemico su più fronti tra cui, appunto, una partita a poker. La scena è contornata da un'aurea di adrenalina, suspense, tensione. È uno dei film in cui emerge il connubio perfetto tra azione e azzardo. In questo senso il film sembra un grande spot sull'azzardo come stile di vita, in cui i "buoni" riescono comunque a prevalere, secondo una logica che si può tipizzare nell'ovvio detto: "la fortuna aiuta gli audaci". Emblematica la caratterizzazione del cattivo, rispetto ai recenti scenari internazionali, tra mafie dell'est e finanza senza scrupoli, ma anche l'idea per cui i servizi segreti utilizzino il finanziamento illecito dell'azzardo per perseguire altri obiettivi geopolitici.

CINCINNATI KID (ID.)

Usa 1965

Regia: Norman Jewison. Con Steve McQueen, Edward G. Robinson, Ann Margret, Karl Malden, Tuesday Weld, Rip Torn, Cab Calloway. Durata: 105' A New Orleans, nel 1936, il poker è al centro dell'interesse di buona parte dei cittadini che giocano e scommettono. Cincinnati Kid, un giovane giocato-

re cinico e astuto, che è diventato quasi un idolo sportivo, decide di sfidare Lancey, conosciuto come il numero uno del poker. Per vincere, Cincinnati Kid potrebbe avvalersi dei favori di Fred Schlaegel, un uomo senza scrupoli che vuole scommettere sulla sua vittoria e che costringe Shooter, il cartaio a barare in favore del giovane, ma non tutto va come previsto. Kid, molto più inesperto e incapace di dimenticare la sua vita privata, finisce però col perdere.

Tratto dall'omonimo libro di Richard Jessup. Norman Jewison, il regista, ha considerato questo film come il suo "brutto anatroccolo". Ma nelle opinioni dei più, rimane la sua "magnum opus". Si svolge quasi per intero attorno al tavolo da poker, con una acuta analisi psicologica e una perfetta ricostruzione d'ambiente, sia sociale che culturale, in riferimento alla diffusione del gioco d'azzardo. Da antologia il duetto recitativo tra Steve McQuenn e Edward G. Robinson, che impersonano perfettamente le mitologie e la complessità di due giocatori di poker, nel bene e nel male.

IL COLPO – ANALISI DI UNA RAPINA (CROUPIER)

Gran Bretagna, Francia, Germania 1998

Regia: Mike Hodges. Con Clive Owen, Nick Reding, Nicholas Ball, Alexander Morton, Gina McKee, John Radcliffe. Durata: 94'.

Jack Manfred, aspirante scrittore senza successo, trova grazie alle conoscenze del padre un lavoro come croupier al casinò. Il mondo dell'azzardo lo prende a tal punto da cambiargli la vita: il rapporto con la fidanzata Marion si deteriora e Jack inizia a frequentare una giocatrice, Jani, violando le regole del casinò. Jani è in un periodo sfortunato e i suoi creditori le stanno addosso. Seduce Jack per coinvolgerlo in un grosso colpo ai danni del casinò e lui considera l'idea di accettare...

Il film usa l'ambiente dell'azzardo in generale, e i tavoli del blackjack in particolare, come metafora per la natura del destino, il caso e la coincidenza nella definizione della vita. Il dato chiave è la trasformazione dell'azzardo da opportunità economica provvisoria a dipendenza psicologica vera e propria, con una progressione esponenziale che travolge lavoro, affetti e identità del protagonista.

THE COOLER (ID.)

Usa 2003

Regia: Wayne Kramer. Con William H. Macy, Alec Baldwin, Maria Bello, Shawn Hatosy, Ron Livingston. Durata: 101'.

Bernie Lootz è un perdente nato. La sfortuna lo segue come un'ombra. Il gioco d'azzardo non è il suo forte, per usare un eufemismo. Quando si siede a un tavolo da *blackjack*, perdono lui e tutti quelli nei suoi paraggi. La sua sfortuna cronica gli fa ottenere il lavoro perfetto! Per questa sua "capacità" viene coinvolto in loschi traffici dalla mafia del gioco d'azzardo locale. Viene impiegato come "portafortuna", aggirandosi tra i tavoli per far perdere tutti i giocatori. Nel frattempo incontra e si innamora di una bellissima cameriera che inizierà a portargli fortuna così da capovolgere la sua situazione. Il capo di Bernie si arrabbia quando la storia d'amore tra i due sta rovinando i suoi piani di sfruttamento.

Presentato in concorso al Sundance Film Festival, tempio del giovane cinema indipendente americano, il film propone con le tonalità della commedia una sorta di apologo sul rapporto tra fortuna e azzardo, declinando quest'ultimo come dispositivo che è funzionale solo a far arricchire chi gestisce loschi traffici. Interessante l'idea di redenzione e riscatto del giocatore a partire dallo sviluppo di un sentimento vero, che ridà senso alla propria identità, oltre il gioco.

LA DOPPIA VITA DI MAHOWNY (OWNING MAHOWNY)

Canada, Gran Bretagna 2003

Regia: Richard Kwietniowski. Con Philip Seymour Hoffman, Minnie Driver, John Hurt, Ian Tracey, Jason Blicher, Roger Dunn. Durata: 104'.

Agli inizi degli anni ottanta, in Canada, Dan Mahowny da semplice impiegato di banca viene promosso assistente direttore con facoltà di accesso e gestione di conti bancari, i direttori si fidano di lui, solo che non sono a conoscenza di un suo problema, la dipendenza da gioco di azzardo, in pratica è come se avessero dato le chiavi di una cantina ad un alcolista. Mahowny posseduto da questa ossessione preleva grosse somme di denaro, le utilizza per giocare e naturalmente riesce a perdere tutto, non si ferma più, è un automa in balia del gioco compulsivo, neppure Belinda, la sua fidanzata, riesce a fermarlo.

Tratto da un fatto di cronaca vera, è la storia della più grande frode bancaria avvenuta in Canada. Il film è di estrema attualità, fortemente critico nei confronti di chi gestisce il mondo del gioco di azzardo, impostato in modo da trasformare un "cliente" in una vittima da spennare poco a poco. Durante tutto il film traspare la sofferenza e l'impotenza nel sottrarsi al gioco, rendendo palpabile il suo stato di alienazione verso il mondo esterno.

EVEN MONEY (ID.)

Usa 2007

Regia. Mark Rydell. Con Kim Basinger, Danny DeVito, Forest Whitaker, Ray Liotta, Tim Roth, Carla Gugino, Kelsey Grammer. Durata: 105'.

Una madre che ha sperperato tutti i risparmi di famiglia, un idraulico che tenta di farsi un nome lanciando la carriera sportiva del fratello, un investigatore con un particolare handicap fisico e un boss della mala che, dietro le quinte, tesse i fili del gioco. Il film segue le vite di nove personaggi, tra quelli citati e quelli a loro legati, e i loro destini che si intrecciano sempre più in una rete di dipendenza dal gioco d'azzardo, che culmina in un momento critico in cui le loro vite saranno o perse o si ricostruiranno.

Nel film non ci sono posti sicuri, nessuno è rimasto intatto - i giocatori d'azzardo sono madri, fratelli, amanti e sognatori. Mentre il racconto si dipana, si arriva a capire che la dipendenza dal gioco non ha categorie predefinite, ma può raggiungere chiunque. La dipendenza può coinvolgere tutti, sia chi è rimasto attratto dall'azzardo come seducente mondo di soluzioni rapide e di evasione dalla realtà, sia chi non si è reso conto di restare coinvolto giorno dopo giorno, in una scia sempre più devastante per gli affetti e la propria identità personale e professionale .

FEBBRE DA CAVALLO

Italia 1976

Regia: Steno. Con Gigi Proietti, Enrico Montesano, Catherine Spaak, Mario Carotenuto, Adolfo Celi, Maria Teresa Albani, Gigi Ballista, Niki Gentile. Durata: 100'.

Questo film a Roma è un cult movie. Mandrake, Pomata e Felice, sono tre amici senza lavoro, che trascorrono il loro tempo negli ippodromi. Li acco-

muna anche il vizio delle scommesse clandestine sui cavalli e allo stesso tempo la disperata ricerca di denaro per i debiti contratti con le scommesse. Un giorno Gabriella, la fidanzata di Mandrake, gli chiede di giocare dei soldi su tre brocchi. Mal consigliato dal suo amico Pomata, Mandrake punta sulla terna dei favoriti. Naturalmente, perde una grossa somma di denaro, mentre Gabriella, che crede di aver vinto, comincia i lavori di ristrutturazione nel suo bar. I tre cercano allora di truccare una corsa: uno di loro dovrà prendere il posto del fantino di un cavallo dato per sicuro vincente, facendo in modo che vinca invece un brocco su cui loro punteranno molti soldi. Tutta la combriccola finisce in tribunale, ma, quando la condanna sembra ormai scontata, si scopre che anche il giudice è uno scommettitore incallito. Al termine di un processo ormai *sui generis* tutti vengono assolti. Tutto sembra tornare come prima, con la novità che il giudice entra a far parte del gruppo di scommettitori.

Inizialmente ideato come prodotto di cassetta destinato a essere dimenticato rapidamente dopo il suo passaggio nelle sale cinematografiche, i molteplici passaggi televisivi lo hanno nel tempo rilanciato, fino a farne un film culto per appassionati della commedia leggera all'italiana e per frequentatori più o meno assidui di sale scommesse e ippodromi. Emblematica l'idea per cui la "febbre da cavallo" sia trasversale a differenti classi sociali, età e status culturali, accomunando tutti nella speranza di fare il grande colpo.

FEBBRE DA CAVALLO - LA MANDRAKATA

Italia 2002

Regio: Carlo Vanzina. Con Gigi Proietti, Enrico Montesano, Carlo Buccirosso, Nancy Brilli, Rodolfo Laganà, Andrea Ascolese, Emanuela Grimalda. Durata: 104'.

Bruno Fioretti alias Mandrake, comparsa a Cinecittà, non ha perso la sua "febbre da cavallo". Ha sì giurato alla sua nuova compagna, Lauretta, proprietaria di un bar, di aver messo la testa a posto, ma è impossibile tenere a freno il demone del gioco. Sostituito Er Pomata - inseguito dalla rabbia dei tanti giocatori di Tor di Valle ai quali doveva dei soldi - con Micione e altri due sciagurati nullafacenti, Mandrake si è messo a giocare di nuovo ai cavalli. O meglio, a perdere. Un giorno, però, capita la "supermandrakata" che dovrebbe risolvere i suoi problemi, insieme ai suoi nuovi soci: "Micione", quarantenne disoccupato che vive ancora con i genitori a cui ruba gli spiccioli

per le scommesse, e l'“ingegnere”, studente fuori corso in giurisprudenza. I tre, dopo un ottimo inizio dovuto alle capacità informatiche dell'ingegnere, ricominciano sistematicamente a perdere, finché un giorno, durante una corsa, Mandrake nota che un cavallo brocco che arriva sempre ultimo, è esteticamente identico a Pokemon, cavallo plurivincente di proprietà del conte De Blasi, e concepisce una truffa delle sue: sostituire i due cavalli in modo da far alzare le quotazioni di Pokemon, facendo correre e perdere il brocco al suo posto. La truffa non va ovviamente a buon fine e Mandrake e soci evitano la denuncia, ma si ritrovano senza nemmeno i soldi per tornare a Roma. Costretti a scendere dal treno alla prima stazione, Mandrake e Pomata si trovano davanti un baracchino col gioco delle tre carte: i due finiscono per giocarsi, perdendola, l'ultima cosa rimasta: l'orologio d'oro della Prima Comunione che Aurelia aveva dato poco prima a Mandrake.

Sequel del famoso film del 1976, ne mantiene atmosfere e stile, pur adattandolo ai tempi. Sono interessanti le notazioni sul carattere devastante della febbre di scommettere, pur edulcorate dallo stile comico e bonario, che però danno l'idea dell'impossibilità di uscire dalla spirale, come testimonia un finale insolitamente amaro, e purtroppo realistico, in cui si è disposti a giocarsi tutto per cercare di recuperare somme perse in precedenza. Ovviamente senza riuscirvi.

LA FEBBRE DEL GIOCO (FEVER PITCH)

Usa 1985

Regia: Richard Brooks. Con Ryan O'Neal, Giancarlo Giannini, Catherine Hicks, John Saxon. Durata: 96'.

Il giornalista sportivo Steve Taggart inizia a scrivere una serie di articoli, raccontando da vicino le vicende di un misterioso giocatore d'azzardo, Mr. Green. L'inchiesta è in realtà il racconto del suo sprofondare nella ludopatia, una febbre che lo porterà verso Las Vegas a intrecciare le sue vicende con quelle di *bookmakers*, strozzini, giocatori di football.

All'epoca venne visto come un lucido sguardo su un fenomeno già allora reputato negli Stati Uniti come una vera e propria malattia, qualcosa cui, quando si comincia non si riesce più a rinunciarvi, disposti a sacrificare tutto. Oggi appare abbastanza datato, soprattutto nello stile enfatico e nelle tinte melodrammatiche eccessivamente retoriche, pur raccontando una vicenda umana tutt'altro che ovvia e scontata.

THE GAMBLER (LOŠEJAS)

Lituania, Lettonia 2013

Regia: Ignas Jonynas. Con Vytautas Kaniusonis, Oona Mekas, Romuald Lavrynovic, Valerijus Jevsejevas, Lukas Keršys. Durata: 109'

Vincentas è un paramedico, il migliore del Pronto Soccorso, quello che salva più pazienti, non perde il sangue freddo, tiene la situazione sotto controllo. Ma Vincentas è anche un giocatore pieno di debiti, uno scommettitore incallito, inseguito da creditori senza scrupoli. Due cose cambiano la sua vita, quasi contemporaneamente: la relazione sentimentale che inizia con la collega Leva e l'idea di scommettere sui pazienti dell'ospedale, sul grado di probabilità di un loro decesso. Un'idea macabra, quest'ultima, che ottiene un successo immediato e crescente. Quando si mescolano la morte e l'amore, però, poi non è facile arginare le conseguenze.

Frutto di un primissimo accordo di coproduzione tra Lituania e Lettonia, "The Gambler" è un film che mescola critica sociale e sentimento, senza timore di portare l'insieme all'estremo. Il protagonista è un uomo dal doppio volto, generoso e cinico, umanitario e individualista, emblema della schizofrenia di una generazione in bilico tra il sistema comunista del passato e le strozzature dell'economia di mercato del presente, con l'assenza dell'intervento statale e l'avvento della logica del "chi fa da sé". L'azzardo, in senso realistico e metaforico diventa così l'apice e il senso più strutturale di una piramide di profitto e disumanizzazione che ben presto si autoalimenta e coinvolge ogni sfera della società, complici le tecnologia e i social.

THE GAMBLER (ID.)

Usa 2014

Regia: Rupert Wyatt. Con Mark Wahlberg, Jessica Lange, Brie Larson, Michael Kenneth Williams, John Goodman, Anne McDaniels. Durata: 111'.

Jim Bennett è un professore universitario, frustrato, scontento del suo lavoro e segretamente schiavo del gioco d'azzardo. Di giorno, è un professore di quelli che tutti gli studenti odiano: spietato, dotato di opinioni molto forti riguardo al talento, superomista. L'unica studentessa che apprezza, guarda caso lavora proprio in uno di quei club per scommettitori che il professore ama frequentare quando cala la notte. Qui, Bennett scommette alla grande, ovviamente indebitandosi con dei gangster. Durante una sola notte, rima-

sto a corto di denaro, Jim si indebita con un altro giocatore e malavitoso, Neville, di sessantamila dollari, i quali si aggiungono ai duecentomila che già doveva al proprietario del circolo. Gli rimangono solo sette giorni per saldare i debiti e trovare il modo di lasciarsi alle spalle quel genere di vita.

Il film è un remake di una famosa pellicola degli anni '70, diretta da Karel Reisz, uscita in Italia come "40.000 dollari per non morire" (vedi scheda). Il protagonista è uno che all'apparenza ha tutto. Viene da una famiglia ricca, ha scritto un grande romanzo, ha un ottimo lavoro in un'università prestigiosa, guida una bella auto e nonostante questo cerca la distruzione attraverso il gioco. In questo senso, l'azzardo viene percepito dal protagonista come unica dimensione che lo mette realmente in sintonia con la propria identità più profonda, ma presto si trasforma in una vera dipendenza incontrollata, prima per motivi psicologici, poi per l'innesto sulla dimensione criminale e sociale. In Italia è stato distribuito direttamente per il mercato home video.

GIOCARRE D'AZZARDO

Italia 1982

Regia: Cinzia Th. Torrini. Con Piera Degli Esposti, Renzo Montagnani, Remo Remotti, Maria Rosaria Omaggio, Remo Girone. Durata: 96'.

Anna è una casalinga di circa quarant'anni che dedica la sua vita alle faccende domestiche, ai figli ed al marito di cui è anche segretaria. Un giorno si reca per una visita di condoglianze nella casa di un giovane insegnante, di cui si dice sia stato un giocatore d'azzardo. D'improvviso i banali volti dei presenti, le loro chiacchiere improntate a meschine malignità, le rivelano i limiti della sua vita, ed in loro, nella loro ottusa mediocrità, Anna vede se stessa. Un bisogno irrefrenabile di cambiare comincia a tormentarla e Anna inizia una doppia vita che la porta a vagabondare trasognata per una Firenze notturna in cerca di qualcosa di nuovo. Una notte incontra un bizzarro gruppo di personaggi che le rivelano il fascino del gioco d'azzardo. All'alba gli strani giocatori svaniscono come in un sogno ma ad Anna è rimasto qualcosa per evadere finalmente dalla sua vita così grigia ed inesorabile: il bisogno di provare il brivido del gioco d'azzardo. Anna conosce le emozioni del lotto, il gioco dei poveri, dove i sogni ed i numeri, le speranze e le delusioni si fondono in un'unica attesa. Dopo le prime vincite, Anna non ha più fortuna. Dà fondo ai suoi risparmi, poi prende i soldi di sua figlia, infine giunge ad impegnare una macchina dell'agenzia di suo marito; ma tutto è inutile perché il numero,

giocato più volte, non esce. Anna sprofonda nell'angoscia e, come presa da una follia superstiziosa, vive in un incubo attendendo l'uscita del numero fatidico. Ormai è indifferente e lontana dal marito, dai figli, da tutto quanto non sia questa sua ossessione per il gioco d'azzardo. Alla fine il numero esce e la famiglia è salva, ma Anna sembra non accorgersene. La troviamo, nell'ultima scena del film, vagare in una spiaggia desolata, immersa in nuovi sogni.

Film assolutamente anomalo e in anticipo sui tempi per quanto riguarda l'Italia, sia per la scelta del Lotto come fonte di dissanguamento finanziario familiare, sia per il protagonismo del personaggio femminile. Opera prima della Torrini, che decenni dopo avrebbe diretto la serie "Elisa di Rivombrosa", fu invitato in una sezione della Mostra di Venezia, ove venne molto apprezzato soprattutto per la capacità di rendere la dialettica familiare alla luce del progressivo impatto del gioco sulla relazione tra i coniugi, resi con grande spessore da Degli Esposti e Montagnani.

IL GIOCATORE – ROUNDERS (ROUNDERS)

Usa 1998

Regia: John Dahl. Con Matt Damon, Edward Norton, John Turturro, Famke Janssen, Gretchen Mol, John Malkovich, Martin Landau. Durata: 121'.

Distribuito anche con il titolo **Il piacere del rischio**

Ambientato nel mondo sotterraneo dei professionisti del *poker* (e delle sue varianti) di New York, è la storia di Mike, pokerista di talento, che prima rinuncia al gioco per gli studi legali e una vita normale con la fidanzata Jo, ma poi vi rientra, esponendosi a gravi rischi, per aiutare l'amico Verme, un baro che si mette continuamente nei guai, appena uscito dal carcere.

A modo suo, il quinto film di John Dahl è un film a tesi, il passionale racconto di un'eccentrica vocazione, ma anche una razionale e capziosa riflessione sul gioco. L'azzardo qui viene visto come simbolo della lotta tra ragione e sentimento, in cui la convinzione del protagonista di poter controllare il gioco in modo razionale e "matematico", si confronta continuamente con l'imprevedibilità del caso e l'impossibilità di gestire tutti gli aspetti ad esso connessi. Interessante l'assunzione del tema del rischio dell'azzardo nella sua doppia valenza: il fascino e quasi la necessità di dover rischiare per dimostrarsi di essere più forte degli altri, ma anche la difficoltà nel saperlo gestire e la possibilità di perdere tutto, non solo al gioco, ma anche nelle relazioni umane.

GORBACIOF

Italia 2010

Regia: Stefano Incerti. Con Toni Servillo, Mi Yang, Geppy Gleijeses, Nello Mascia, Gaetano Bruno, Hal Yamanouchi, Antonio Buonomo. Durata: 85'.

Marino Pacileo, detto Gorbaciòf a causa di una vistosa voglia sulla fronte, è il contabile del carcere di Poggioreale a Napoli. Pacileo, schivo e silenzioso, ha una sola passione: il gioco d'azzardo. Gioca a *poker* in una bisca nel retrobottega di un ristorante cinese; qui incontra Lila, figlia del gestore del ristorante. Gorbaciof è affascinato da Lila, che spia per la strada; anche Lila è attratta da questo strano individuo dopo che egli l'ha difesa dall'aggressione di due ragazzi. Nonostante le difficoltà di comunicazione (Lila non parla in italiano) i due iniziano a frequentarsi. Gorbaciof dona al padre della ragazza una forte somma per pagare i debiti di gioco per impedire che la ragazza si debba prostituire; ma una mano sfortunata di poker mette Gorbaciof in condizione di dovere una forte somma nei confronti di un corrotto avvocato, è quindi costretto a rivolgersi ad un capoguardia del carcere che gestisce traffici illeciti per restituire il denaro al suo creditore. Questi in cambio gli chiederà di svolgere per lui alcune attività criminali. Gorbaciof progetta di fuggire da Napoli insieme a Lila, ma prima dovrà portare a termine un pericoloso incarico, essere il palo durante una rischiosa rapina. Il colpo riesce e Gorbaciof con i due complici fuggono velocemente in auto inseguiti dalle pallottole del cassiere al quale hanno rubato il denaro. Ma mentre dentro l'auto si festeggia per il colpo riuscito, ecco la tragedia: dalla pistola di uno dei due complici parte per sbaglio un colpo di pistola, che colpisce mortalmente Gorbaciof. Lila lo attende invano all'aeroporto.

Il film è uno spaccato di grande efficacia sull'ordinarietà dell'azzardo e sull'impossibilità di utilizzarlo per pianificare o la propria vita o per risolvere problemi impellenti. Il protagonista muove il denaro senza dargli valore; anche lui è prigioniero di un ingranaggio assurdo più grande di lui; dipendente da una droga endogena che forse non procura più eccitamento, ma la coazione a ripetere di un meccanismo autodistruttivo. La psicologia del giocatore d'azzardo è resa molto bene da Servillo, se è vero che una delle caratteristiche della personalità dipendente è l'alessitimia, ovvero l'incapacità di riconoscere e di esprimere emozioni.

IL GRANDE PECCATORE (THE GREAT SINNER)

Usa 1949

Regia: Robert Siodmak. Con Gregory Peck, Ava Gardner, Ethel Barrymore, Melvyn Douglas, Walter Huston, Agnes Moorehead, Frank Morgan. Durata: 110'.

Fjodor è un giovane scrittore che viaggia dalla Germania verso Parigi; in una piccola stazione tedesca entra nel suo scompartimento Paolina, una giovane donna la cui bellezza lo affascina. Quando la sconosciuta scende, il giovane interrompe il viaggio e scende anche lui. Ritrova la bella viaggiatrice al casinò dove viene a sapere che lei è un'appassionata giocatrice, figlia di un vecchio generale a sua volta giocatore impenitente. Tra i due giovani ben presto scoppia la passione ma la ragazza sta per sposare il proprietario del casinò e non può evitarlo perché suo padre ha falsificato due cambiali per un grosso importo che sono ora nelle mani del suo fidanzato. Per poter aiutare la donna amata, lo scrittore tenta la fortuna al tavolo da gioco dove vincerà una grossa somma, che poi perderà. Dopo vari tentativi si troverà, rovinato, sull'orlo del suicidio. Colpito da un attacco di cuore, sarà salvato dalla sua ragazza che lo aiuterà a ritrovare la serenità.

Siodmak utilizza la sua fama di regista del brivido al servizio di un adattamento hollywoodiano che si incentra sulla figura di Dostoevskij e del suo noto romanzo "Il giocatore", del 1867. Le sequenze alla roulette sono girate con un esasperato senso della suspense e tutto il film ha toni quasi espressionisti per riflettere sul "demone" del gioco, che sembra tramandarsi da generazione in generazione e pare contaminare anche i personaggi meno influenzabili, distruggendo la propria identità e le relazioni umane più profonde. Un classico.

IL MATTINO HA L'ORO IN BOCCA

Italia 2007

Regia: Francesco Patierno. Con Elio Germano, Laura Chiatti, Gianmarco Tognazzi, Umberto Orsini, Martina Stella, Carlo Monni, Dario Vergassola. Durata: 100'.

Firenze, anni '80. Marco Baldini ha una fidanzata e un sogno: lavorare in un programma radiofonico. Aniello Apicello, direttore dell'emittente privata "Fantasy", gli affida un programma del mattino, iniziandolo all'arte radiofoni-

ca e alle scommesse sulle corse di cavalli. Ascoltato e contattato da Cecchetto, Marco ottiene un contratto a Radio DeeJay. Lasciata Firenze, parte alla volta di Milano, dimenticando amici e debiti. Nonostante i successi raccolti dietro al microfono della più celebre radio nazionale, Marco non mancherà di mettersi nuovamente nei guai, giocando ai cavalli e accumulando un considerevole passivo. Spetterà alla famiglia, ai colleghi e ad un'inflessibile cassiera restituirgli il senno e la serenità.

Francesco Patierno adatta per lo schermo il romanzo autobiografico "Il giocatore" di Marco Baldini, sbarcato a Milano e travolto simultaneamente dai debiti (di gioco) e dal successo. Patierno guarda Baldini da molto lontano perché sa che il distacco è necessario per ogni personaggio vivente, specie se continua (nel bene) a far parlare di sé. Allo stesso modo Elio Germano cerca e trova un'interpretazione, una lettura e uno squarcio originale sull'artista e sul giocatore Baldini, che aggiunge qualcosa a chi lo conosce bene e spiega molto a chi non lo conosce affatto. Oltre il caso personale, il film sembra essere un affresco dell'Italia anni Ottanta, un film di formazione che dimostra la goffaggine e l'incapacità di una generazione di controllare il proprio destino fino a "giocarselo" a carte o alle corse.

MI GIOCO LA MOGLIE... A LAS VEGAS (HONEYMOON IN VEGAS)

USA 1992

Regia: Andrew Bergman. Con James Caan, Nicolas Cage, Sarah Jessica Parker, Pat Morita, Anne Bancroft, Peter Boyle, Seymour Cassel. Durata: 92'.

Jack Singer, modesto detective, è innamorato della giovane Betsy Nolan, che insiste per sposarlo. Lui, non ancora maturo per il matrimonio e comunque certo che cose del genere sono da programmare al meglio, propone alla ragazza di andare a Las Vegas dove, essendo un ottimo pokerista, conta di vincere. A Las Vegas incontra Tommy Corman, un giocatore abilissimo oltre che dotato di fascino. Singer che ha perso con lui una somma enorme, di soldi non ne ha e l'avventuriero gli propone uno sgradevole patto: se Betsy, che a suo dire, assomiglia alla sua defunta e bellissima moglie trascorre con lui l'intero week-end il debito viene annullato. Betsy accetta per amore del fidanzato con l'aggiunta per parte sua di non rimanere in città, ma di partire in aereo con il creditore per un'isoletta delle Hawaii, dove Corman è proprietario di una splendida villa, in cui si trovano anche suo figlio, la nuora

e un bambino. Mentre Betsy cede poco a poco, Tommy viene avvertito che Jack sta arrivando sul posto. Corman lo fa ostacolare, ma, dopo vari equivoci e malintesi, l'investigatore privato va a Las Vegas per convolare a giuste nozze con l'eterna fidanzata, ma si mette a giocare a poker e perde tutto. Un giocatore gli propone l'estinzione del debito in cambio di un weekend alle Hawaii con la ragazza.

Commedia che riprende i grandi classici degli anni Trenta sugli equivoci sentimentali e matrimoniali, sembra utilizzare il gioco d'azzardo come semplice pretesto, concentrandosi sulle vicende dei protagonisti e su una serie di archetipi narrativi senza tempo. Pur senza alcuna reale intenzione di critica solale o di analisi seria al tema dell'azzardo, emerge l'idea di un'attitudine che non si riesce a controllare e che rischia di mettere completamente a repentaglio la propria vita, a partire dagli affetti più vicini.

OSCAR E LUCINDA (ID.)

Australia, Usa 1997

Regia: Gillian Armstrong. Con Ralph Fiennes, Cate Blanchett, Ciaran Hinds, Tom Wilkinson, Clive Russell, Richard Roxburgh. Durata: 132'.

Nuovo Galles del Sud, in Australia, seconda metà dell'Ottocento. Oscar Hopkins è un pastore protestante, Lucinda Lepestrier una intraprendente donna d'affari che fa su e giù dall'Inghilterra all'altro lato del mondo, l'Australia, dove lui ha la chiesetta. Li accomuna la passione per il gioco: lui scommette sui cavalli, anche per soccorrere i poveri; lei punta sulle carte al casinò per confermare uno scandaloso anticonformismo. Anche il loro amore, castrante per il senso di colpa che incombe, è una specie di azzardo. Lui non riesce a credere che Dio possa guardare in maniera ostile un prete che scommette sui cavalli dal momento che tutto il mondo scommette sulla Sua esistenza. Oscar e Lucinda si incontrano su una nave ma lei è legata ad un altro ministro anglicano. I due, (lui ha il terrore dell'acqua), si troveranno coinvolti in un'impresa singolare: cercare di trasportare nello sperduto borgo australiano dove vive il pastore, attraversando fiumi e superando ostacoli d'ogni genere, una chiesa di vetro, omaggio di lei.

La struttura fornita dal romanzo di Peter Carey edito nel 1988 è quella del mèlo, seppure atipico e anticonvenzionale. Ma il film non racconta semplicemente l'incontro tra un uomo e una donna. A confrontarsi, secondo uno

schema metaforico ampiamente collaudato, sono infatti due culture, due mondi, due spiriti diversissimi e apparentemente inconciliabili: l'Europa della rigida morale vittoriana che ha segnato l'educazione del timido Oscar e l'Australia libera e selvaggia incarnata dall'indipendente Lucinda. Il risultato di tale incontro è l'unione intensa, rischiosa e ossessiva, percorsa dal demone del vizio e accesa dal brivido della follia visionaria. L'azzardo diventa in questo caso una caratteristica di anticonformismo e di indipendenza, votata quasi consapevole al rovesciamento delle regole in cui si vive

PARLAMI D'AMORE

Italia 2007

Regia: Silvio Muccino. Con Silvio Muccino, Aitana Sánchez-Gijón, Carolina Crescentini, Andrea Renzi, Flavio Parenti, Geraldine Chaplin. Durata: 109'.

Sasha è un giovane restauratore cresciuto in una comunità di tossicodipendenti, perché i genitori erano due drogati. La sua dipendenza è il gioco d'azzardo, da cui riesce a tenersi lontano anche grazie a un gruppo di autoaiuto. Innamoratosi di Benedetta, la figlia di uno dei benefattori della comunità, desidera conquistarla; il problema è che lei appartiene a un mondo diverso, fatto di giovani ricchi e annoiati che tirano cocaina e giocano a poker. Un giorno Sasha incontra casualmente Nicole, un'insegnante di origine francese sulla quarantina che nasconde un drammatico segreto nel suo passato. Da quel momento la loro vita non sarà più la stessa.

Quasi tutte le dipendenze sono toccate: eroina, alcool, gioco d'azzardo, cocaina. Inevitabilmente, troppi temi forti concentrati in meno di due ore rischiano di essere ridotti a stereotipi e macchiette. Può essere quindi interessante riflettere su quali rappresentazioni passano in questo film, dal momento che sono le stesse rappresentazioni di una cultura popolare e televisiva di cui si nutre il successo di Muccino scrittore e attore, Moccia scrittore e regista e affini. Nonostante i limiti del film, spicca la riflessione sull'azzardo come "nuova dipendenza" e la valorizzazione del gruppo terapeutico di auto-mutuo aiuto come risorsa necessaria per non ricadere nel problema.

IL PASSATO È UNA TERRA STRANIERA

Italia 2008

Regia: Daniele Vicari. Con Elio Germano, Michele Riondino, Chiara Caselli, Valentina Lodovini, Romina jr Carrisi, Daniela Poggi, Marco Baliani, Lorenza Indovina. Durata: 122'.

Studente modello, figlio di intellettuali borghesi, Giorgio conduce la vita normale e ordinaria di un ragazzo di ventidue anni. Una vita senza crepe, almeno in apparenza, fino a quando una sera incontra Francesco. Bello ed elegante, Francesco esercita su uomini e donne un fascino misterioso e oscuro. Per vivere gioca a carte, sa vincere, ma più che fortunato è un abile baro e sembra avere in mano le chiavi per il successo. I tavoli da gioco si spostano da ville sontuose a bettole senza nome e i suoi avversari possono essere ricchi industriali o miserie umane: il risultato non cambia. In una Bari dai contorni sfocati, in cui ambienti segreti e torbidi fanno da sfondo a una quotidianità tranquilla e rassicurante, Giorgio diventa amico di Francesco e complice. Passando da partite truccate a viaggi reali e immaginari, attraversando letti senza amore con donne di lusso annoiate, imparando a muoversi nei luoghi dove la buona e la cattiva società sembrano confondersi, Giorgio vede l'immagine di se stesso sgretolarsi per lasciare posto a qualcosa di sconosciuto. Qualcosa che fa paura, ma al tempo stesso lo attrae. Diverse partite di poker dopo, i due ragazzi accumulano denaro e frustrazione per quella provincia, Bari, che comincia a sembrar loro troppo stretta. Allontanatosi dalla famiglia e trascurati gli esami, Giorgio sviluppa una preoccupante dipendenza da Francesco che lo condurrà a Barcellona, a ritirare un carico di cocaina. Le cose prendono una piega peggiore quando i due stuprano Angela, una bella ragazza conosciuta nella città spagnola.

Il film è la trasposizione "quasi fedele" del romanzo omonimo di Gianrico Carofiglio, magistrato e scrittore barese. Del testo di partenza rimane la vicenda, i protagonisti e l'ambientazione. Cambiano gli anni, si aggiungono personaggi e uno stupro, si annulla l'indagine di polizia e ogni presunta ambiguità. Un film sull'identità e sull'incapacità di riconoscersi, sulla necessità di essere altri per essere se stessi, sulla bestialità dell'abuso carnale per sancire il proprio corpo e la propria diversità. In questo senso la cifra dell'azzardo diventa quasi un archetipo narrativo rispetto alla falsità dei personaggi e del rapporto con il mondo, sia esteriore che interiore. Barare come stile di vita, senza preoccuparsi delle conseguenze che questo atteggiamento inevitabilmente causa.

UNA RAGAZZA A LAS VEGAS (LAY THE FAVORITE)

Usa, Gran Bretagna 2012

Regia: Stephen Frears. Con Bruce Willis, Catherine Zeta-Jones, Rebecca Hall, Vince Vaughn, Joshua Jackson. Durata: 94'

Beth si guadagna da vivere facendo lo striptease a domicilio a Tallassee, cittadina di provincia in Alabama. In seguito a un'esperienza non proprio tranquillizzante decide di raggiungere Las Vegas, disposta anche a fare la cameriera in un bar. Troverà invece lavoro, grazie alle sue doti di memorizzazione dei numeri, presso Dink che è proprietario di una società che si occupa di scommesse legali. Decisi ad intascarsi una bella somma, alcuni geni della matematica sulla cinquantina, decidono di mettere in piedi un piano per imbrogliare il sistema delle scommesse sportive di Las Vegas... Ma il vero pericolo potrebbe essere la gelosia di Tulip, la moglie di Dink, che non vede di buon'occhio le doti di Beth.

La sceneggiatura adatta l'autobiografia di Beth Raymer che ha raccontato la sua trasformazione da aspirante cameriera a fortunata colletttrice di scommesse inizialmente legali e poi, grazie a un cambio di Stato (dal Nevada a New York) decisamente non consentite.

Frears punta sul cast avendo però la consapevolezza di far gravare gran parte dell'onere della riuscita sulle ancor giovani spalle di Rebecca Hall. La quale se la cava nei duetti con un Bruce Willis costretto all'understatement, a parte qualche sfuriata nei momenti in cui si infila in scommesse perdenti. Ancora una volta Las Vegas è lo sfondo tipico per l'azzardo, ma in questo caso non è trascurabile la riflessione sul rapporto fragile tra legalità e illegalità, che si rispecchia in quello altrettanto ambiguo tra caso e controllo della situazione.

RAIN MAN - L'UOMO DELLA PIOGGIA (RAIN MAN)

Usa 1988

Regia: Barry Levinson. Con Dustin Hoffman, Tom Cruise, Valeria Golino, Jerry Molen, Jack Murdock, Lucinda Jenney, Bonnie Hunt. Durata: 122'.

Charlie Babbit è un uomo d'affari a cui le cose non stanno andando troppo bene, dopo la morte del padre scopre che l'intera eredità è stata lasciata al fratello maggiore Raymond di cui però ignorava l'esistenza. Giunto alla clinica psichiatrica scopre un fratello autistico e lo rapisce per portarlo a Wal-

lbrook nella speranza di ottenere la metà del patrimonio. Charlie lo porta via per diventarne il tutore, in realtà per spendere i suoi soldi, e va con lui a Las Vegas dove sbanca il casinò, ma viene presto cacciato. Man mano che il fratello minore comincia a conoscere il maggiore, le sue debolezze ma anche le sue fenomenali capacità mnemoniche e di calcolo, riaffiorano pensieri ormai persi di un personaggio che Charlie da piccolo credeva solo immaginario ed invece essere suo fratello maggiore, che gli cantava canzoni e che solo ora riscopre. Da questa esperienza Charlie rimane profondamente cambiato.

È uno dei film con sequenze di azzardo più amati e brillanti che vanta quattro premi Oscar (film, regia, attore protagonista e sceneggiatura) e l'Orso d'oro al Festival di Berlino. Hoffman interpreta perfettamente un genio della matematica, autistico che vince ragguardevoli somme al tavolo verde. Le scene, nei casinò di Las Vegas sono molto coinvolgenti, quanto l'incredibile abilità del protagonista con i numeri. Il film apre una parentesi a Las Vegas sulla celebre strategia del "conteggio delle carte" del Blackjack.

REGALO DI NATALE

Italia 1986

Regia: Pupi Avati. Con Carlo Delle Piane, Diego Abatantuono, Alessandro Haber, Gianni Cavina, George Eastman, Giovanna Piaz. Durata:

È la vigilia di Natale e quattro amici di vecchia data, Lele, Ugo, Stefano e Franco, decidono di nascosto delle rispettive famiglie, di riunirsi in una villa di conoscenti di Stefano per rivedersi e per giocare a *poker*: alla partita è stato invitato un danaroso e misterioso industriale, l'avvocato Antonio Santelia. I cinque uomini iniziano la partita dopo che Ugo e Franco hanno chiarito vecchi equivoci per i quali non si vedevano da anni (Ugo aveva fatto naufragare il primo matrimonio di Franco, di cui aveva sedotto la giovane moglie). La partita si presenta subito molto interessante e si comincia a giocare forte: immediatamente si delineano i due veri antagonisti, l'avvocato Santelia e Franco. Quest'ultimo sembra avere una fortuna sfacciata, mentre l'altro (giocatore incallito) perde con assoluta indifferenza. Durante gli intervalli del gioco Franco ripensa alla sua prima moglie, Martina, semplice ed ingenua, al suo rapporto con lei che gli rimproverava sempre il suo vizio del gioco. La partita volge al termine, Franco ha vinto parecchio e con quei soldi potrebbe salvare la sua posizione finanziaria, ma Santelia lancia l'ultima sfida con una posta molto alta. Inaspettatamente Santelia gli propone un regalo: non pretendere nulla da Franco purché questi rinunci a confrontare le carte da

gioco. Franco è indeciso: alla fine non accetta l'offerta del rivale. Purtroppo si rende conto che le sue carte sono inferiori a quelle dell'avversario e per lui è la rovina. Poi ognuno se ne torna per la propria strada. Stefano e Lele vanno via insieme con una grande tristezza dentro mentre Ugo accetta un assegno da Santelia, che è un baro di professione e che gli dà la percentuale sulle vincite come stabilito negli accordi. Franco va via sconvolto più degli altri poiché ha capito che, oltre la vita, anche i suoi "amici" gli hanno teso un maledetto tranello per carpirgli del denaro credendolo ricco e senza problemi.

Un film costruito come la partita di poker che ne è il fulcro, c'è suspense, rilanci, bluff, ma soprattutto la sensazione che comunque la fortuna non basti e che il banco vinca sempre. Intorno al tavolo verde, ogni personaggio sembra aspirare ad una parte che non è realmente la sua, in un gioco di false apparenze e di specchi che raccontano in modo scarso ed efficace il senso di rovina e di giocare un ruolo che non è effettivamente il proprio.

LA RIVINCITA DI NATALE

Italia 2004

Regia: Pupi Avati. Con Diego Abatantuono, Alessandro Haber, Gianni Cavina, Carlo Delle Piane, George Eastman, Nico Fuscagni, Petra Khurz, Osvaldo Ruggieri, Augusto Zucchi

Franco, 18 anni dopo una sconfitta in una partita a carte che lo ha segnato (anche economicamente), cerca i suoi "compagni di ventura" per giocare una rivincita su molti fronti. Lele, critico cinematografico malato di cancro, Ugo, conduttore televisivo, Stefano, proprietario del "luogo del delitto", l'avvocato Santelia. I protagonisti fra giochi delle parti si presentano nuovamente a rivivere quell'attimo che li mette a confronto in valore assoluto, senza considerare la loro condizione di vita attuale. La tensione della vecchia amicizia è ora dentro il mazzo di carte, che legge e mette a confronto ancora una volta l'anima e il cuore di chi è coinvolto.

È il seguito di *Regalo di Natale* del 1986 (vedi scheda), uno dei film più riusciti di Avati, insolito perché, nella finzione come nella realtà, avviene 18 anni dopo. È anche, dopo il 1986, uno dei suoi pochi film ambientati nell'Italia contemporanea, l'unico, in tutta la sua folta filmografia, situato nel presente della nostra Bologna. Il che spiega il più alto tasso di amarezza civile,

di squallore arrogante e, forse, di misantropia che impregna il racconto. Anche qui la partita a poker serve a togliere le maschere ai personaggi e a rivelarne l'indole nascosta o la vulnerabilità, ma non c'è soltanto un traditore come nell'altro film. Lo stesso Franco, vittima dell'inganno nel film precedente, è predisposto a barare. L'Italia odierna è più abominevole e corrotta che nel 1986.

L'azzardo di una puntata al buio, il rischio di un rilancio, il bluff e l'inganno sono "incidenti" ed espedienti abbastanza normali nell'esistenza condensata dei personaggi cinematografici e si verificano anche in quella più distesa degli spettatori. Questa connessione dona al poker un fascino metaforico che Avati sa descrivere e proporre con un tocco preciso, incisivo, serrato. Il suo intreccio, in cui i flashback sono presi da Regalo di Natale, ha molte analogie con una partita ricca di sorprese, di dettagli, di sfumature e di ribaltamenti. Una mano di gioco si può passare. Il tempo, con un'ombra di pessimismo, ci passa dentro e si accaparra tutte le poste.

LA ROULETTE (THE LADY GAMBLER)

Usa 1949

Regia: Michael Gordon. Con Barbara Stanwyck, Robert Preston, Stephen McNally, Tony Curtis. Durata: 99'.

Joan, moglie di un giornalista di successo, soffre a causa di un'esistenza monotona e piatta che non le riserva nessun tipo di emozione. Pensa perciò di dare un brivido alla sua esistenza e di dedicarsi al gioco d'azzardo e così mentre il marito è lontano per lavoro, frequenta sempre di più le bische. Per Joan diventa però una vera e propria malattia, che rischia di rovinare il suo matrimonio. La giovane donna si lascia prendere dalla passione per il gioco d'azzardo e cade sempre più in basso. Occorre un medico per trovare le cause della malattia.

Romanzi e film sulla passione del gioco abbondano. Raramente, però, hanno una donna per protagonista come questo, veicolo per un'intensa Stanwyck. Tra i primi ad affrontare seriamente e socialmente il tema, il film si propone come un incubo nella dipendenza da azzardo più distruttiva, fra territori mélo e scenari squallidi e violenti. Un dramma crudo sulla dipendenza da gioco, capace di gestire al massimo la presenza di Barbara Stanwyck, senza che l'opera si sbilanci a causa della sua personalità. La dipendenza è al centro della storia plot, nascondendo uno shock infantile che condiziona

l'autostima della protagonista alimentando frustrazioni e forze autodistruttive. Un abbandono all'autodistruzione che è alla base dell'odio per se stessi.

SIDNEY (HARD EIGHT)

Usa 1996

Regia: Paul Thomas Anderson. Con Philip Baker Hall, John C. Reilly, Gwyneth Paltrow, Philip Seymour Hoffman, Samuel L. Jackson. Durata: 102'.

Sydney, un anziano giocatore d'azzardo, mentre sta per entrare in una tavola calda trova John seduto per terra e lo invita a bere qualcosa. John ha bisogno di 6.000 dollari per il funerale della madre, Sydney gli offre un passaggio in auto a Las Vegas, dove gli insegna qualche trucco per racimolare un po' di soldi nei casinò. Due anni dopo siamo a Reno e ritroviamo John che ormai è un giocatore professionista. Clementine è una cameriera del casinò che per arrotondare occasionalmente si prostituisce, una sera va nella stanza di Sydney ma lui non è interessato ad avere un rapporto sessuale. Il mattino dopo conosce John col quale sembra esserci buon feeling. Una notte John chiama Sydney perché ha bisogno di aiuto, quando arriva nella stanza del motel nella quale si trova insieme a Clementine scopre che i due tengono in ostaggio un uomo che si era rifiutato di pagare a Clementine la cifra concordata per una prestazione, la donna aveva chiamato John che dopo averlo aggredito e ammanettato al letto chiama la moglie chiedendole di portare i soldi. In questa vicenda è coinvolto anche Jimmy, un amico di John che si occupa della sicurezza interna del casinò, il quale gli presta una pistola scarica. Dopo una discussione viene fuori che John e Clementine si sono sposati quel pomeriggio, Sydney li convince che devono scappare. Mentre John e Clementine sono diretti verso le cascate del Niagara per la loro luna di miele, Jimmy chiede a Sydney di incontrarsi per poter parlare e dirgli che l'uomo preso in ostaggio non è andato dalla polizia, successivamente Jimmy fa intendere che lui è a conoscenza di alcuni fatti del passato criminale di Sydney quando viveva ad Atlantic City: Sydney sparò al padre di John uccidendolo. Jimmy ricatta l'anziano il quale gli consegna i suoi risparmi. Sydney però ha in serbo una vendetta, infatti una notte attenderà Jimmy in casa sua e lo ucciderà.

Esordio di un futuro regista di grande successo, con un film drammatico che ha come protagonista un giocatore d'azzardo professionista. Pur delineando già alcuni temi chiave del regista (il rapporto padre/figlio, il passato

come fantasma, il caso come determina delle traiettorie umane, la difficoltà di redimersi dalle colpe commesse), le ambientazioni di Las Vegas e Reno, vanno ben oltre la semplice messa in scena dei casinò, ma riflettono piuttosto su un universo esistenziale e sociale problematico, in cui il tema cardine sembra il debito, inteso non solo in senso economico, ma anche nei rapporti umani. L'azzardo emerge così come tentativo di saldare i debiti del passato e rifarsi una vita, ma soprattutto come negazione della possibilità di farlo realmente.

LO SPACCONO (THE HUSTLER)

Usa 1961

Regia: Robert Rossen. Con Paul Newman, Jackie Gleason, Piper Laurie, George C. Scott, Michael Constantine, Vincent Gardenia, Jake La Motta. Durata: 140'.

Eddie Felson è un giovane dal carattere violento e orgoglioso. Dall'età di sedici anni ha scelto la sua carriera: quella del campione di biliardo. Un giorno Eddie decide di sfidare l'imbattibile Minnesota Fats, campione di Chicago. Si mette d'accordo con il suo amico e manager Charlie e fa il giro di tutte le sale del centro ovest per raccogliere, giocando varie partite, una forte somma di denaro. Raccolti seimila dollari Eddie parte per Chicago e sfida Minnesota. Al principio Eddie vince, ma in seguito perde il controllo dei propri nervi e l'avversario finisce col vincere. In un bar, una mattina, Eddie fa amicizia con Sarah e i due finiscono col vivere insieme. Continuando a frequentare le sale da gioco, Eddie fa la conoscenza di uno sfruttatore di giocatori di biliardo, Bert Gordon, che gli offre aiuto in cambio di una percentuale sulle vincite. Preso nuovamente dal demone del gioco, Eddie si allontana lentamente da Sarah. La ragazza, che aveva trovato nell'amore per il giovane una ragione di vita, sente il peso della solitudine e, disgustata dall'immoralità del mondo che la circonda, accetta le avances di Bert, in un ultimo atto di degradazione, e poi si uccide. Eddie, di partita in partita, arriva nuovamente a sfidare Minnesota, battendolo finalmente e vincendo 13.500 dollari. Bert reclama il suo compenso e Eddie, dopo averlo pagato, giura di liberarsi da quella schiavitù. La notizia della morte di Sarah lo addolora profondamente e gli fa comprendere di aver perso l'unica cosa vera della sua vita.

L'impianto del film offre una variante singolare del noir: i tratti sono quelli del melodramma, ma senza nessuna concessione al romanticismo. L'inter-

pretazione aggressiva e amara di Newman si unisce a quella di Gleason, un Minnesota Fats da antologia. L'azzardo in questo caso è raccontato attraverso la rete di scommesse clandestine che permettono di lucrare sui giocatori di biliardo, riflettendo sulla costruzione dell'offerta attraverso figure famose, come accade oggi in senso tecnologico con il poker on line. Ma il vero focus del film è sul gioco come dipendenza in sé, attraverso un personaggio entrato non solo nella storia del cinema, ma dell'immaginario, che trova solo nelle sensazioni forti del biliardo una ragione per vivere, in una continua dialettica tra presunta logica e imprevisti che possono cambiare il senso della partita, sempre alla ricerca dei limiti cui poter arrivare e, ovviamente, da superare. Un vero e proprio sensation seeker. Due Oscar "minori": fotografia e scenografia. Nel 1986 Scorsese realizza un sequel, con il colore dei soldi, che mette a confronto l'esperienza del "vecchio" Newman con l'irruenza del giovane Cruise, concentrandosi però meno sull'azzardo e più sul rapporto tra i personaggi.

LA STANGATA (THE STING)

Usa 1973

Regia: George Roy Hill. Con Paul Newman, Robert Redford, Robert Shaw, Charles Durning, Ray Walston, John Heffernan, Sally Kirkland, Eileen Brennan. Durata. 129'.

Illinois, settembre del 1936. Johnny Hooker e il suo amico Luther Coleman sono due truffatori di strada. Dopo aver inconsapevolmente aggirato il corriere del potente gangster Doyle Lonnegan, Luther viene ucciso per ritorsione e Hooker è costretto a fuggire e a nascondersi. Desiderando vendicare Luther, il giovane chiede aiuto ad un vecchio amico del defunto, Henry Gondorff, uno dei più bravi e fantasiosi truffatori degli Stati Uniti. Insieme organizzano una "stangata" ai danni di Lonnegan, creando una finta agenzia di scommesse guidata da Gondorff, in cui il boss crede di poter vincere facilmente delle ingenti somme di denaro grazie a informazioni riservate fornitegli da Hooker.

Un film celeberrimo sul gioco e tra i più amati e conosciuti, vincitore di 7 Oscar (tra cui film, regia e sceneggiatura). Jonny Hooker rappresenta il pensiero che i ladri o i ricchi avevano per il gioco nella metà degli anni '30. Un'ossessione che si poteva fermare in due modi. Giocando fino a spaccarsi e frammentarsi le retine degli occhi oppure "sostituire questa abitudine con

una peggiore". *I signori ricchi hanno bisogno di giocare per sfogo. Lo sfogo è un elemento portante sia per il film in se stesso che per il proseguo della trama. È uno sfogo che porta a fare cose allucinanti senza nemmeno rendersene conto, è uno sfogo che non fa bene alla salute, ma che il cervello reputa in modo positivo.*

TRIPLO GIOCO (THE GOOD THIEF)

Gran Bretagna, Francia 2003

Regia: Neil Jordan. Con Nick Nolte, Tchéky Karyo, Said Taghmaoui, Nutsa Kukhianidse, Emir Kusturica, Ralph Fiennes. Durata: 109'.

Bob Montagnet è un giocatore d'azzardo che vive nei bassifondi di Nizza nel 2000: rapinatore, giocatore d'azzardo, alcolista, eroinomane, ma anche capace di salvare una ragazza dell'Est dal giro della prostituzione e rispettato dal locale commissario di polizia che non vorrebbe vederlo ritornare in prigione dove ha passato i migliori anni della sua vita. Per dare una svolta alla sua vita ha la folgorante idea di svaligiare il Casinò di Deauville e per questo contatta un suo vecchio amico rapinatore. Ma il giorno scelto per compiere il colpo, la passione per il gioco è così forte che Bob, introdottosi all'interno del Casinò, dimentica il vero motivo della sua visita. E, per colmo di sfortuna, la dea bendata decide che è finalmente giunto il momento di premiarlo.

Rifacimento di "Bob le Flambeur" (1956) di J.-P. Melville, film di basso costo e di magri incassi, ma ammirato dai futuri registi della Nouvelle Vague. Sono i personaggi che contano e l'atmosfera. Conta l'anomalo percorso: dopo la cupezza della prima parte in cui stagnano solitudine, disperazione, disagio interetnico, si passa lentamente alle aperture verso il finale, in cui, per una volta, il delitto paga. La sorpresa finale è davvero una sorpresa, il film d'azzardo acquista una sua dimensione etico-estetica e il carattere del personaggio, un grande Nick Nolte tutto giocato al ribasso come se fosse Cagney o Mitchum dei tempi d'oro, acquista un valore di attrazione fatale, oltre che di perdente tradito dalla vita con classe.

Interessante l'idea dell'azzardo come riscatto, rispetto a una vita senza speranze, che nella sua routine ha sempre e solo riservato delusioni e fregature. Senza alcuna apologia, Jordan disegna un ritratto di giocatore lontano dai cliché e soprattutto non lo giudica né lo santifica, ma invita a vedere il mondo dal suo punto di vista. Non a caso, il titolo originale allude al buon ladrone del Golgota (Luca, 26, 40-43).

TRIS DI DONNE E ABITI NUZIALI

Italia 2009

Regia: Vincenzo Terracciano. Con Sergio Castellitto, Martina Gedeck, Paolo Briguglia, Raffaella Rea, Salvatore Cantalupo, Paolo Calabresi, Elena Bouryka, Iaia Forte. Durata: 98'.

Franco Campanella è un impiegato sulla cinquantina, padre affettuoso di Luisa e Giovanni, marito innamorato di Josephine. Franco, soprattutto, è un giocatore. Non ha particolari preferenze. Gioca a poker e ai cavalli, alla roulette e a "zecchinetta" nei luoghi più oscuri di Napoli, al lotto e alla tris... Non si pone limiti. Finora è sempre riuscito a mantenere un equilibrio, seppure precario, tra la sua vita pubblica e quella di giocatore. Certo, alla famiglia negli anni ha creato una serie interminabile di guai e disagi, ha chiesto prestiti e rimediato figuracce con chiunque, e il figlio Giovanni lo disapprova apertamente, ma nulla di irreparabile. O almeno così pensa lui da incosciente, che non vede le ferite profonde inferte alla sua famiglia. Ora però si avvicina una scadenza importante: il matrimonio dell'adorata figlia Luisa. Per Josephine, il matrimonio di Luisa deve essere un giorno perfetto, il giorno del loro riscatto sociale dopo le mille tribolazioni create da Franco. Anche Franco vuole contribuire comprando un bell'abito da sposa, senza badare al prezzo. Ma dove trovare i soldi, visto che il suo conto in banca si avvicina allo zero? Ha promesso a moglie e figli di smetterla con le carte e i cavalli e di comportarsi da persona matura, almeno fino alla cerimonia. Ma la risposta possibile per lui è una soltanto... vede soltanto una strada per mettere insieme i soldi necessari a realizzare come si deve il sogno della figlia, la strada di sempre: il gioco. È sicuro che questa volta la sorte lo aiuterà. E invece ancora una volta la sorte lo tradisce e la serie di guai e situazioni ora comiche, ora rocambolesche, ora tragiche, in cui si ficca per rimediare ricomincia senza sosta.

Dietro ad un titolo da commedia dei "telefoni bianchi" si cela un tentativo di recupero di quelle agrodolci modalità di raccontare una parte anonima e sotterranea della società che hanno fatto grande il passato della commedia italiana. Un recupero che sa quasi di una riflessione sul genere, prendendo avvio da tre elementi ricorrenti nella commedia del dopoguerra: povertà, matrimonio e carte da gioco, raccontati attraverso la storia di un personaggio tipicamente zavattiniano: Franco Campanella. Grazie a Castellitto, Franco è un perfetto mediocre, un personaggio troppo piccolo e meschino per poter aspirare ad un'aura di tragicità.

Il film cerca di innestare il ritratto realista che vuole descrivere una realtà sotterranea come quella dei giocatori compulsivi, sulle atmosfere della commedia edificante, evitando di spingere sulla tragicità, che però traspare chiaramente nel dolore vissuto dal protagonista e, soprattutto, dai suoi familiari. Interessante affresco sulle dinamiche affettive problematiche causate dalla dipendenza da azzardo, che si manifesta qui anche nelle sue forme apparentemente più soft, da ricevitoria.

L'UNICO GIOCO IN CITTÀ (THE ONLY GAME IN TOWN)

Usa 1970

Regia: George Stevens. Con Elizabeth Taylor, Warren Beatty, Charles Braswell, Hank Henry, Olga Valery. Durata: 117'.

Fran Walker, ballerina in un locale di Las Vegas, poiché il suo amante Thomas da tre mesi si è allontanato, oppressa dalla solitudine, si concede, una sera, a un giovane pianista, Joe Grady, che odia Las Vegas e sogna soltanto il giorno in cui, messi insieme cinquemila dollari, potrà allontanarsi per sempre. Quel momento finalmente arriva, ma Joe, che ha la passione del gioco, si lascia tentare e perde tutto il denaro. Dopo l'amara esperienza, Joe va a vivere con Fran, dividendo con lei le spese e consegnandole, per evitare rischi, tutto il denaro che guadagna. Improvvisamente Thomas si ripresenta: è venuto per sposare Fran, ma costei, che ha scoperto di amare Joe (anche se non glielo ha mai detto) rifiuta la sua proposta. I due giovani riprendono la loro vita in comune, finché Joe accumula di nuovo del denaro: ancora una volta, però perde col gioco tutti i soldi. Successivamente la fortuna volge finalmente a suo favore, facendogli vincere una cospicua cifra con la quale si presenta a Fran chiedendola in moglie: vinta ogni esitazione, la giovane accetta.

Tratto dal romanzo di Frank D. Gilroy e da lui adattato per lo schermo. È una commedia a due personaggi fatta di niente e ricca di fascino, tutta giocata sulle nevrosi dei personaggi. Las Vegas è ancora una volta il simbolo contraddittorio di molto cinema americano: luogo in cui tutto può accadere e cambiare la vita con una vincita insperata, ma soprattutto luogo in cui ci si incaglia nella routine dell'azzardo come impossibilità di realizzare i propri sogni. In questo caso le cose sembrano andare bene, ma la difficoltà di Joe nel gestire le vincite, che perde regolarmente, è emblematica di una dipendenza che non sembra lasciare grandi margini.

L'UOMO DAL BRACCIO D'ORO (THE MAN WITH THE GOLDEN ARM)

Usa 1955

Regia: Otto Preminger. Con Frank Sinatra, Eleanor Parker, Kim Novak, Arnold Stang, Robert Strauss. Durata: 119'.

Frankie, professionista del poker, torna nella sua città dopo un periodo di detenzione. In prigione, oltre ad aver imparato a suonare la batteria, si è anche disintossicato dalla morfina. Su queste basi vorrebbe rifondare la sua vita, ma tutto il suo vecchio ambiente lo riporterà ben presto nel tunnel: una moglie molto possessiva che, pur di non perderlo, lo ricatta psicologicamente fingendosi costretta su una sedia a rotelle; il gestore della bisca clandestina che lo riuole al lavoro per la sua abilità, e non ultimo il suo vecchio spacciatore che lo induce in tutti i modi a ricominciare. Unico "raggio di sole" Molly, che nonostante tutto resterà al suo fianco.

Da un romanzo di Nelson Algren, un grande classico tipico degli anni '50, in cui il cinema hollywoodiano sfidava il codice Hays per trattare temi sociali controversi. In questo caso è emblematica la doppia dipendenza di Frankie Machine (nome poi omaggiato da Don Winslow nel suo romanzo del 2006): la droga e il gioco d'azzardo, che appaiono perfettamente complementari nella identica dinamica di impossibilità di scelta. Frankie non è infatti un giocatore, ma un predestinato che con il suo talento di mazziere permette grandi introiti a chi sfrutta le scommesse e le poste in gioco al poker. Tutto giocato sul simbolico il ruolo del braccio, che dà il titolo al film: il disagio dell'eroina, l'abilità del mazziere, la speranza della batteria, per ridare un senso a una vita in cui i ritmi sembrano sempre dettati da altri.

VACANZE DI NATALE '95

Italia 1995

Regia: Neri Parenti. Con Massimo Boldi, Christian De Sica, Luke Perry, Elizabeth Nottoli, Paolo Bonacelli, Claire Ferris. Durata: 95'.

Abbandonato dalla moglie Kelly, esasperata per la sua mania del gioco, Remo Proietti, romano, la segue sull'aereo per Aspen, dove lei va ad incontrare la sorella Michelle. Sul velivolo c'è Lorenzo Colombo, milanese, con Marta, la figlia adolescente fan di Luke Perry, che spera di incontrare il suo idolo nella celebre località del Colorado. Dopo uno scambio di valige ed equivoci vari, Remo perde un miliardo e duecento milioni giocando con Paolone,

un amico italiano emigrato, mentre Lorenzo incontra Luke che gli affida una stramba amica, Jane; partecipa ad una originale gara di discesa con mezzi non regolamentari; resta in costume adamitico; finisce in galera e la figlia lo deve andare a recuperare. Frattanto Remo visto che Paolone in alternativa al denaro si accontenterebbe di una notte con Kelly per estinguere il debito pensa di sostituire la moglie, ad insaputa di questi, con Michelle, la gemella di Kelly. Ma costei viene espulsa dallo stato per immoralità e Kelly, venuta in possesso del contratto, lascia un biglietto a Remo dicendogli che onorerà il debito prima di allontanarsi per sempre. Lorenzo ha a sua volta convinto Luke a incontrare la figlia, e costei può ballare e farsi fotografare col suo idolo prima del rientro. Kelly rivela a Remo, che ha preso a pugni Paolone, che il debito è stato estinto solo economicamente. Remo, incorreggibile, sei mesi dopo si ritrova con Lorenzo all'aeroporto, e si è giocato la casa, mentre Marta è diventata fan di Brad Pitt.

Oltre le convenzioni e le cadute di stile da contratto per il tipico cine-panettone dell'epoca (che incassò 30 miliardi), spicca la scelta di utilizzare una tipica vicenda di dipendenza compulsiva dall'azzardo come vicenda tipica per visualizzare il "costume" dell'epoca, in cui sembra ancora vigente la regola per cui l'importante è esagerare, seguendo i propri istinti senza badare ad alcun compromesso. De Sica incanaglisce il personaggio in modo sempre più marcato giungendo ad un masochismo quasi ossessivo quando viene evocato in modo neanche tanto velato la celebre passione smisurata (e problematica) del padre Vittorio per il gioco d'azzardo.

DOCUMENTARI

ALL IN

Italia 2014

Regia: Annalisa Bertasi, Chiara Pracucci. Durata: 10'

Il documentario racconta la dipendenza dal gioco anche attraverso le voci di alcuni ex giocatori. "L'idea di realizzare un approfondimento sul fenomeno del gioco d'azzardo patologico nasce dall'incontro fortuito con Chiara, con la quale mi sono trovata subito in sintonia. Quando abbiamo iniziato a lavorare al nostro documentario sul gioco d'azzardo (era il 2012) i prodotti di divulgazione destinati ad un pubblico generalista si contavano sulle dita di una mano. Per questo abbiamo deciso di usare le nostre competenze e portare la patologia fuori dalle pagine dei volumi destinati ad un pubblico

specializzato. Le nostre competenze, come dicevo, hanno dato vita ad una sinergia interessante. Chiara ha portato con sé la conoscenza teorica e il bagaglio di relazioni che aveva tessuto con gli enti territoriali predisposti al trattamento di questo tipo di dipendenza, Associazione Giocatori Anonimi in primis. Io sono intervenuta applicando i meccanismi propri del mio mestiere: macinare tutte le informazioni assorbite e le storie dei protagonisti per restituire un prodotto organico, strutturato, in grado di prendere lo spettatore per mano accompagnandolo idealmente nel baratro della dipendenza e da qui risalire faticosamente la china della disintossicazione. Abbiamo concentrato l'attenzione sulle dinamiche proprie della patologia e della dipendenza, citando solamente per dovere di cronaca le molteplici implicazioni che il gioco d'azzardo porta con sé, come ad esempio, il colpevole silenzio dello Stato per quanto riguarda gli incentivi al gioco associati ad un inadeguato supporto sanitario per il trattamento della patologia, o l'attività della criminalità organizzata connessa alle scommesse legali e non". (Annalisa Bertasi)

CADUTI NELLA RETE

Italia 2012

Regia: Renato Pugina. Durata: 35'

Con la diffusione di Internet è esplosa la fruizione di sesso virtuale, di *chat* erotiche e di pornografia *online*, che hanno dato luogo a vere e proprie patologie di dipendenza. Studi autorevoli negli Stati Uniti hanno stimato che il 5% della popolazione dipende da sesso e pornografia *online*, e in Europa la realtà non sembra essere molto diversa. Ma è lungo l'elenco delle cosiddette Nuove Dipendenze che affliggono un numero crescente di persone: dipendenza da gioco d'azzardo, dal telefonino, dal sesso, dalle mail, da Internet, dalla pornografia, dallo shopping, dal trading on line, dal lavoro, dai videogames... Ai reporter di Falò, che fa il punto su questo nuovo fenomeno sociale, rispondono medici, psicologi e operatori sociali. Ma anche le vittime di queste patologie del comportamento che, se non riconosciute o sottovalutate, possono portare a gravi conseguenze alla salute psichica e produrre danni sociali non meno gravi.

FUGA DALLA VITTORIA

Italia 2013

Regia: Jonathan Zenti, Matteo Murru. Durata: 32'

"Si tratta di un documentario frutto di otto mesi di ricerche e lavoro sul gioco d'azzardo. Nel 2012 il Ser.D dell'ULSS 22, che ricopre la zona ovest di Vero-

na fino al lago di Garda, ha proposto la realizzazione di un documentario su questo tema che potesse essere usato con obiettivi di prevenzione nei convegni e nei percorsi scolastici. Avevano in mano qualche prodotto nordamericano, ma non sapevano come usarlo: serviva loro qualcosa di locale e che avesse il respiro della possibilità, anziché della “voragine sociale” dalla quale è impossibile uscire. Anche perché la zona del Garda, per il suo riempirsi di turisti d'estate e lo svuotarsi di attività d'inverno, era una zona da un lato sensibile per le istituzioni locali, e allo stesso tempo strategica per il piano strategico dello Stato. Io e Matteo, con la produzione di Nuova Media Italia di Michele Calì abbiamo iniziato a tirare i fili e a costruire una rete di ruoli coinvolti nelle ricadute del gioco d'azzardo, dalle istituzioni, ai ruoli tecnici delle amministrazioni, ai giocatori, ai ruoli sanitari e alla cittadinanza comune. Abbiamo lasciato che fossero loro a comporre il documentario attraverso le nostre conoscenze tecniche degli strumenti e della gestione del processo produttivo. Il documentario è stato scritto interamente (sia l'ideazione della struttura che la sceneggiatura) da un gruppo di autori volontari del Self-Help San Giacomo di Verona.” (Jonathan Zenti)

GAME OVER

Italia 2015

Regia: Fabrizio Varesco. Durata: 50'

“Mi sono reso conto del fatto che il gioco d'azzardo patologico era un problema che stava diventando molto importante. Sono stato ad un incontro presso l'Associazione Papa Giovanni XXIII. Lì ho avuto la possibilità di incontrare le famiglie dei giocatori e di rendermi conto che la situazione era già molto grave. Da quel momento ho deciso di lavorare ad un film documentario su questa tematica. Il film è un *work in progress*, perché il gioco d'azzardo è un fenomeno in movimento. Ogni anno aggiungerò una parte, aggiornando dati e pubblicando tutto il nuovo materiale che continuo a raccogliere. Ho creato una sorta di archivio documentale che con il passare del tempo si arricchisce.

Game over ha la struttura classica del documentario che ho voluto mantenere. In questo modo posso aggiungere sempre materiali nuovi. Il primo capitolo è dedicato all'informazione, che io considero il primo antidoto al gioco d'azzardo: ho inserito una gran quantità di dati utili a conoscerne i diversi aspetti che lo caratterizzano. Il secondo riguarda come la criminalità organizzata è riuscita ad insinuarsi nel meccanismo del gioco controllato dallo Stato. Nel terzo capitolo parlo di adolescenti e del mondo dell'internet

casinò e dei giochi on line. Gli adolescenti sono le vittime “più facili” per questo tipo di gioco. Spesso si comincia con una piccola scommessa e da lì alla dipendenza, il passo è breve. Grazie a grafiche molto accattivanti, in cui i ragazzi giocano con i personaggi fantasy (che conoscono dalla nascita), l'azzardo *online* sta avendo molto successo tra i più giovani. Nel quarto ed ultimo capitolo tratto il tema della dipendenza: dal rischio di diventare giocatori patologici alle associazioni che possono aiutare il “dipendente” ad uscire dalla terribile situazione in cui si trova. Ogni parte è aperta e indipendente. Ho inserito dati numerici e interviste. Ho escluso volutamente le interviste ai dipendenti patologici: ho voluto evitare che scattasse il momento *vouyéristico*, che questa diventasse la parte più di impatto per lo spettatore. Ho oviato alla questione facendo recitare le testimonianze agli attori”. (Fabrizio Varesco)

RIFIUTATI DALLA SORTE E DAGLI UOMINI

Italia 2014

Regia: Vieri Brini, Emanuele Policante. Durata: 70'

“Il mercato delle *News slot* ha modificato in un percorso senza ritorno l'approccio al gioco d'azzardo: dal Casinò al bar sotto casa. Le conseguenze non si sono fatte attendere, solo nell'ultimo anno i ricoverati in strutture di recupero sono migliaia. Tutti rientrano sotto una semplice sigla: GAP, sindrome da gioco d'azzardo patologico. Un fenomeno che non coinvolge soltanto i giocatori, ma tutte le relazioni sociali ad essi collegate: mogli, mariti, figli, parenti e amici. Un incubo, uno squallido reality che crea povertà e intacca profondamente le abitudini sociali. Le responsabilità sono molte. Dallo Stato che per incrementare le entrate ha legalizzato le *News slot* e ne ha favorito la diffusione, ai proprietari dei bar e dei locali dedicati, che spesso fingono di non sapere e spingono i clienti verso il fallimento. Questo ingranaggio che di anno in anno sta distruggendo vite e attività diventa difficilissimo da fermare. Ora il gioco lo si trova a portata di mano sotto casa, al bar, in tabaccheria, in edicola, e a portata di click, dentro casa, grazie alla legalizzazione del gioco *online*. Le vincite sono immediate. La possibilità di perdere grosse somme di denaro in pochissimo tempo pure. Oltre alla modalità di gioco a cambiare è la tipologia del giocatore, l'azzardo si è diffuso in maniera orizzontale abbracciando nuove fasce di fruitori: dai giovanissimi (nonostante il divieto a 18 anni) agli anziani, dalle casalinghe ai padri di famiglia. Nessuno può interdire, né vietare l'accesso a chi vuole giocare alle *News slot*. L'effetto di questa diffusione smodata di apparecchi, contemporanea alla nascita di una fitta

rete di veri e propri mini-casinò in franchising, ha intaccato profondamente il tessuto socio-culturale italiano erodendo, giorno per giorno, patrimonio e rapporti umani. Che costi sociali ha una legalizzazione indiscriminata del gioco d'azzardo? Come e dove l'esigenza dello Stato di fare cassa si tramuta in un boomerang che colpisce in modo arbitrario qualunque cittadino? Che futuro può avere una Nazione di giocatori incalliti?" (Vieri Brini, Emanuele Policante)

VIVO DI POKER - ROMANZO PERSONALE

Italia 2013

Regia: Paco Capaldi, Chiara Sandroni. Durata: 48'

Per la serie documentaria "Romanzo personale", prodotta da Mtv, *Vivo di Poker* racconta la storia del giovane Emiliano, che vive con i suoi a Calenzano, in provincia di Firenze, e ha lasciato il lavoro di rappresentante per diventare un giocatore di poker professionista. Un documentario che racconta l'azzardo dall'altra parte, da chi ne è protagonista apparentemente consapevole.

Il ragazzo si presenta così: "Ho quasi 25 anni, gioco da quasi cinque anni 3-4 ore tutti i giorni con *full immersion* domenicali da 10-11 ore". Emiliano si è interessato al poker "dopo aver visto questo giochino in televisione". Come ammesso da lui stesso, nelle prime giocate Emiliano ha perso, capendo in seguito "che bisognava studiare" per affinare le proprie abilità. È stato difficile inizialmente per il giovane professionista conciliare il lavoro di pokerista con quello di rappresentante per la ditta di allarmi dello zio, anche perché il gioco su Internet costringeva spesso il 25enne a fare le ore piccole. Giocare a *poker online*, per Emiliano, è come fare l'impiegato, "solo che si prende qualcosa di più". Considerate le spese da sostenere tra alberghi e trasporti, rivela il ragazzo, giocare con il computer da casa si rivela più redditizio che partecipare ai tornei. "Il mio sogno era fare il giornalista sportivo – spiega Conti -. Ho fatto due anni di Scienze politiche. Ero molto appassionato e conoscevo tutti gli sport. Una volta appreso che con il lavoro di giornalista avrei avuto un buono stipendio eventualmente dopo i trent'anni, ho detto: OK, non fa per me. Ero uno che voleva tutto e subito. Ho chiuso con l'università e sono andato a lavorare nella ditta di mio zio". L'insolito regalo per i 18 anni, ricorda Emiliano, **è stata la possibilità di spendere 500mila lire al casinò**. Intervistata in merito, la madre non ha nascosto le iniziali perplessità in merito all'attività di giocatore professionista intrapresa dal figlio.

LA VITA IN GIOCO

Italia 2007

Regia: Loredana Dordi. Durata: 50'

In Italia nel 2007 sono stati spesi per il gioco d'azzardo più di 40 milioni. 700 mila sono i giocatori patologici, persone che dipendono dal gioco come si dipende da una droga (le testimonianze del film documentano bene la situazione di dipendenza del giocatore e il malessere dei famigliari che devono, volente o nolente, subire questa situazione). Il documentario racconta le loro storie. Storie di gioco che iniziano con la perdita di pochi euro e finiscono con una vita distrutta da una dipendenza che monopolizza i pensieri, annulla i rapporti sociali, diventa passione devastante e totale. I giocatori parlano del loro rapporto con il gioco, di quel dialogo ossessivo che non lascia respiro. Ogni nuova giocata è uno stimolo, ogni perdita aumenta il desiderio di giocare ancora. Fino all'ultimo euro. E allora, pur di continuare a giocare ci sono gli imbrogli, la vendita di tutto ciò che vendibile, i debiti e il ricatto degli usurai. E la vita diventa un incubo non solo per il giocatore ma anche per chi vive con lui. Rita racconta così la sua vita passata con un giocatore: "Il problema del gioco io l'ho vissuto per decenni ad ogni istante. Mio marito è entrato in un cerchio da cui non c'era possibilità di uscire. Il suo cerchio era solo il gioco. Mi ricordo che non riuscivo a dormire più la notte. Non riuscivo a parlare. Che cosa stava succedendo? Il gioco era diventato anche il mio cerchio. Perché il gioco ti prende la mente, ti prende tutto. È una malattia". Alla fine vengono scritti i nomi dei testimoni che sono riusciti ad uscire dal tunnel della dipendenza dal gioco con l'aiuto dell'associazione dei "giocatori anonimi" e li si ringrazia per le loro dichiarazioni e testimonianze.

VIVERE ALLA GRANDE

Italia 2015

Regia: Fabio Leli. Durata: 159'

Presentato al Festival di Locarno, il film raccoglie diverse testimonianze di giocatori ed esperti sul tema.

"L'Italia è sotto attacco. L'invasore non è uno Stato estero. Il nemico non ha un volto facilmente riconoscibile, ma la sua presenza è ormai talmente forte e radicata, che viene quasi considerato un alleato dal governo italiano. È il gioco d'azzardo legalizzato, una macchina perfetta che lavora a più livelli, e che nell'ultimo anno ha succhiato agli italiani 100 miliardi di euro. Suc-

chiati si, ma spontaneamente. Perché non è solo una questione di denaro. Sembra una tassa invisibile e volontaria, una tassa del popolo. L'invasione si sviluppa a livello economico, ma anche territoriale, politico, sociale, mediatico e culturale. È un circolo vizioso, che coinvolge tutti questi aspetti e li modifica per il fine massimo: il profitto. Ma un profitto di pochi, in contrasto alla sofferenza e alla povertà di molti, troppi. Perché indubbiamente l'unico modo certo e accurato di guadagnare con il gioco d'azzardo è uno: gestirlo. Ed è impossibile inoltre comprendere come l'invasione del gioco d'azzardo legale abbia trasformato e modificato la politica, la società, l'economia, la comunicazione di massa e la cultura, senza raccontare uno spaccato dell'Italia dell'ultimo ventennio.

L'idea è nata da ciò che vedevo in strada, dalla **mania irrefrenabile di giocare: impossibile non notarla**. Quattro anni fa ho cominciato le ricerche e naturalmente, per quello che è il mio lavoro di regista, le ho trasformate in un film. Nel lungo percorso che ha portato alla realizzazione del film ho provato a contattare i Monopoli di Stato, come si racconta anche nel lungometraggio, ma non ci hanno mai voluti ricevere. Ma sanno del nostro lavoro e dell'interesse che è nato attorno ad esso. Vedremo come si evolverà la situazione". (Fabio Leli)

ZEROPER

Italia 2013

Regia: Francesco Russo. Durata: 52'

Un volume d'affari tale da collocarlo al terzo posto dopo aziende come Eni e Fiat. Un business annuo sedici volte superiore a quello di Las Vegas. Leggi di mercato e istituzioni che ne hanno agevolato, invece che arginarla, la diffusione indiscriminata. Questo è oggi il gioco d'azzardo in Italia. Che fare, dunque, per controllare il numero sempre crescente di giocatori compulsivi? Come intervenire sulle nuove forme di dipendenza patologica che tocca oggi tassi epidemiologici? L'idea di questo documentario si sviluppa proprio intorno a queste domande, ma vuole anche raccontare la significativa esperienza di A.GIT.A., che dal 2000 a Campoformido (UD) opera nella prevenzione e nella cura del gioco d'azzardo patologico: questo lavoro è dedicato a quanti sono passati di lì.

"L'idea del documentario prende le mosse dai dati sconcertanti riguardanti il triste fenomeno della dipendenza patologica da gioco d'azzardo. Mi sono chiesto: cosa si può contrastarlo? E poi, che fine fa chi soffre di gioco d'azzardo patologico compulsivo? Ho deciso di concentrare la mia attenzione in particolare su una delle tante esperienze significative, ancorché periferiche,

di prevenzione e cura del gioco d'azzardo patologico, in grado di rimediare autonomamente e in modo efficace alle assenze istituzionali: A.GIT.A., un'associazione con sede a Campoformido (UD), in cui gli ex giocatori d'azzardo intraprendono il percorso terapeutico col sostegno delle rispettive famiglie, attraverso la terapia di gruppo. All'interno di A.GIT.A. donne, uomini e ragazzi con storie divergenti e parallele, sono accomunati dal sentimento di coloro ai quali viene sottratta una parte fondamentale dell'esistenza: la dignità. Sono però persone che, lavorando fianco a fianco con i loro familiari, trovano la forza di "rimettersi in gioco" nella vita di tutti i giorni, senza doversi più a nascondere dietro il paravento della vergogna. Credo sia importante lanciare un messaggio positivo, far conoscere il più possibile non solo gli allarmanti dati sul fenomeno, ormai sotto gli occhi di tutti, ma anche gli spazi e i modi per contrastarlo. Questo film è dedicato a tutti coloro che non vogliono arrendersi, anche perché è la stessa determinazione e lo stesso lavoro di squadra che ci ha permesso di realizzarlo in maniera indipendente, con le nostre sole forze". (Francesco Russo).

GIOCATORI D'AZZARDO PATOLOGICI E SERVIZI BANCARI

Le indicazioni di BPER Banca per tutelare la famiglia del giocatore patologico

Perché questo Vademecum

Le banche ed i familiari dei giocatori d'azzardo patologici hanno un problema comune: controllare e contenere i comportamenti di spesa di chi è affetto da GAP (Gioco d'Azzardo Patologico), al fine di proteggere il tenore di vita della famiglia nel rispetto delle norme creditizie, della tutela della riservatezza e del segreto bancario.

La banca stessa ha interesse a contrastare il GAP non solo per ragioni etiche legate alla Responsabilità Sociale d'Impresa, ma anche perché un istituto di credito:

per tutelare la propria reputazione ha la piena facoltà di selezionare i clienti in base alla moralità dei loro comportamenti

non può vedere con favore clienti che compromettono la loro vita, dilapidando il loro patrimonio oppure diventando insolventi (facendone pagare le conseguenze al proprio nucleo familiare)

non può approvare che propri clienti – per problemi di gioco – perdano il lavoro o la loro attività, restando così senza fonti di reddito o addirittura finendo nelle mani degli usurai.

La famiglia del giocatore patologico deve porsi 3 obiettivi:

- monitorare la situazione reddituale e patrimoniale della famiglia (entrate, andamento del conto corrente, situazione titoli, debiti contratti, pagamenti delle rate)
- contenere le spese del giocatore patologico con interventi mirati
- ridurre il giocatore patologico ad una corretta gestione del denaro.

Le associazioni specializzate nel recupero di chi è affetto da dipendenza dal gioco d'azzardo sanno come approcciare il giocatore, ma non hanno una conoscenza approfondita dei meccanismi che regolano l'operatività delle banche; viceversa, gli addetti delle filiali bancarie non hanno una preparazione socio-psicologica specifica per approcciare efficacemente un giocatore patologico.

Con questo Vademecum stiamo sperimentando un'inedita alleanza. Cerchiamo infatti di avvicinare due mondi che non sempre si parlano (le organizzazioni no profit che supportano i familiari nel recupero dei giocatori patologici, e le banche) i quali si trovano ad intervenire sui due fattori che hanno in comune: le persone ed il denaro.

Per semplicità (come peraltro accade statisticamente), nel Vademecum ipotizziamo che il Giocatore Patologico sia il marito e che la moglie (più gli eventuali figli e conviventi) siano le persone da tutelare.

Nel Vademecum useremo due abbreviazioni:

GP = Giocatore Patologico (non collaborativo)

GR = Giocatore in Rieducazione (collaborativo)

Questo Vademecum è stato redatto nel mese di gennaio 2016, ha puro scopo informativo e non ha la pretesa di essere esaustivo.

Se avete modifiche, aggiornamenti o segnalazioni per migliorarlo siete pregati di inviare una mail a rsi@bper.it . Grazie!

Operazioni sospette, tipiche di un Giocatore Patologico

- Frequenti prelievi Bancomat
- anticipi di contante con carta di credito
- addebiti Pos importanti presso sale giochi, tabaccherie ecc.
- assegni in cifra tonda a favore di tabaccherie ecc.
- cessione del quinto
- imprenditore che chiede spesso anticipi di contante per pagare gli stipendi ai suoi dipendenti
- dipendente che si fa pagare in contanti dai clienti le prestazioni effettuate a domicilio e che però poi gioca quanto ha incassato anziché consegnare il denaro al datore di lavoro
- acquisto, con uso frequente, di carte prepagate (il giocatore trasferisce il denaro direttamente dal conto alla carta effettuando ricariche da internet, Bancomat o per cassa; in questo modo sull'estratto conto non risulta la provenienza dei fondi, ma solo la somma caricata)
- prestiti tramite società finanziarie, senza motivazioni concrete; il saldo viene accreditato sul conto corrente senza essere utilizzato per acquistare beni durevoli, ma per caricare una carta prepagata

- emissione di cambiali a fronte di prestiti erogati da esercenti di bar o di sale scommesse; per occultare l'operazione il giocatore domicilia le cambiali su una banca diversa da quella di riferimento oppure rimborsa il prestito ricaricando una carta prepagata emessa a suo nome (che ha ceduto al creditore) oppure ricarica direttamente una carta prepagata intestata al creditore.

Principali servizi bancari e possibili interventi a tutela della famiglia

Il conto corrente

- Intestato al marito: in questo caso, né la moglie né i figli possono avere alcun tipo di informazione, né possono operare sul conto.
- Intestato al marito, con delega alla moglie: il delegato persona fisica può chiedere copia degli estratti conto, a meno che tale possibilità non venga espressamente esclusa dal marito nell'atto di delega.
- Attenzione: la delega è uno strumento debole rispetto alla cointestazione. Addirittura, l'intestatario può presentarsi allo sportello e disporre unilateralmente (all'insaputa del delegato) la revoca della delega sia sul conto corrente che sul deposito titoli; in tal caso, la banca non è nemmeno tenuta ad informare il delegato dell'avvenuta revoca.
- Cointestato con firme disgiunte: la moglie può avere qualsiasi tipo di informazione come l'altro cointestatario, ricevere gli estratti conto, ecc. La firma disgiunta comporta la possibilità di operare autonomamente sul rapporto, senza alcun consenso dell'altro cointestatario.
- In questo caso, per tutelarsi, la moglie potrebbe aprire un altro conto corrente intestato esclusivamente a suo nome (ad esempio, se lei riceve lo stipendio sul conto corrente e vuole proteggerlo da utilizzi indebiti del marito).
- Cointestato con firme congiunte: il cointestatario può avere le informazioni complete circa l'andamento del rapporto, ricevere gli estratti conto ecc.
- In questo caso, ogni operazione dev'essere disposta insieme all'altro cointestatario (es. un assegno è valido se è firmato da entrambi). Nel conto corrente cointestato con firme congiunte, la revoca della cointestazione deve pervenire alla banca con la firma di entrambi i cointestatari.

Il carnet degli assegni

Se la moglie è cointestataria del conto corrente con firme disgiunte, può inibire al marito il ritiro di ulteriori blocchetti di assegni? No.

La moglie può inviare alla filiale una lettera con la quale segnala alla banca che il marito fa un utilizzo anomalo del conto anche tramite l'emissione di assegni, invitando la dipendenza a non consegnare più carnet di assegni al coniuge. A seguito di tale comunicazione, la dipendenza può fare una valutazione discrezionale sul da farsi.

L'ideale – per proteggersi da utilizzi impropri del cointestatario – sarebbe avere un conto corrente a firme congiunte: in questo modo ogni assegno per essere regolare deve essere firmato da entrambi i coniugi.

L'estratto conto del conto corrente

Il GP tenta in ogni modo di non far sapere alla moglie che il conto si sta prosciugando, pertanto cerca di intercettare e cestinare l'estratto conto.

Se la moglie è cointestataria (a firme disgiunte o congiunte), può comunque chiedere alla banca una copia degli estratti conto pagando i costi relativi alla produzione delle copie richieste, come previsto dalla normativa.

Il conto corrente online

Al conto corrente online si accede con una **password** e una **userid** che viene consegnata al titolare del conto corrente.

Pertanto, se la moglie non è cointestataria/delegata, non ha alcun accesso alle informazioni e non può vedere i movimenti effettuati sul conto.

La tessera Bancomat

La tessera Bancomat è personale ed ha un **codice segreto** (PIN, Personal Identification Number).

Tuttavia, se la moglie è cointestataria del conto o delegata può rilevare dall'estratto conto le operazioni effettuate con il Bancomat (prelievi dagli ATM e pagamenti sui terminali POS).

Non è previsto un servizio di "alert" tramite sms, legato agli utilizzi della tessera Bancomat.

La moglie non ha facoltà di chiedere alla banca di ritirare la tessera Bancomat del marito GP; se il marito è GR può essere indirizzato a restituire la tessera Bancomat e chiedere una carta prepagata ricaricabile in modo da consentirgli acquisti soltanto entro un tetto predefinito di spesa (l'importo caricato sulla carta).

La carta prepagata ricaricabile

Con la carta prepagata ricaricabile si possono effettuare prelievi e pagamenti **fino all'importo caricato** in precedenza.

Se il marito è GR può rinunciare alla carta di credito e chiedere una carta prepagata ricaricabile, in modo da effettuare i suoi acquisti entro un tetto predefinito di spesa. Esclusivamente le carte prepagate ricaricabili "aziendali" del Gruppo BPER sono inibite al gioco d'azzardo, per evitare che il dipendente utilizzi i soldi dell'azienda per giocare.

All'atto dell'emissione di una carta prepagata viene automaticamente attivato il **servizio SMS** (gratuito), che invia tramite sms la notifica relativa ad operazioni di acquisto o prelievo effettuate con la carta (importi da 80 euro in su se eseguiti su internet, per telefono o corrispondenza o su terminali POS o sportelli Bancomat con tecnologia a banda magnetica; importi da 200 euro in su, se eseguiti su apparecchiature con tecnologia a microchip).

Pertanto, in occasione della richiesta della carta prepagata utilizzata dal marito GR e con il suo consenso, la moglie potrebbe indicare il proprio numero di telefono cellulare come destinatario degli sms di notifica delle spese, in modo da avere sotto controllo la situazione finanziaria.

È inoltre possibile chiedere (a pagamento) anche il servizio sms di notifica delle spese su qualsiasi operazione e per qualsiasi importo.

La carta con IBAN

Le carte prepagate ricaricabili possono essere dotate di un codice IBAN (carta corrente per persone fisiche); in tal caso la carta può essere utilizzata anche per ricevere l'accredito dello stipendio o della pensione, per ricevere bonifici, per accogliere addebiti diretti SEPA e per effettuare, tramite le funzioni dispositive di Smart Web, bonifici in uscita, ricariche su altre carte prepagate collocate dalla stessa banca e ricariche telefoniche.

La "carta con IBAN", rispetto al conto corrente, è uno strumento di pagamento più adatto per l'offerta ad un GR, perché il titolare può utilizzare solo le disponibilità precedentemente caricate sulla carta e non prevede il rilascio del blocchetto di assegni (che potrebbero invece esprimere un impegno finanziario pur in assenza di giacenza/ provvista). Nel caso di bonifici, inoltre, arriva un messaggio con la richiesta del codice segreto (PIN); successivamente arriva un altro messaggio per confermare che l'operazione è stata eseguita.

La carta di credito

La moglie può chiedere di essere destinataria degli sms di notifica degli utilizzi della carta di credito fatti dal marito? No, il servizio SMS sulla carta di credito può essere attivato, per ragioni di riservatezza e tutela del segreto bancario, solo su iniziativa del titolare della carta e sul numero di telefono cellulare da lui fornito.

Tuttavia l'importo totale delle operazioni effettuate nel mese precedente con la carta di credito è rilevabile dall'addebito mensile riportato sull'estratto conto del conto corrente collegato alla carta stessa (il dettaglio delle operazioni fatte con la carta di credito è specificato invece esclusivamente nell'estratto conto della carta stessa, pertanto la moglie non ne viene a conoscenza).

Attenzione alla **carta di credito REVOLVING**, che consente di rateizzare la spesa fatta con la carta, pagando ogni mese una rata minima che serve a ripagare il debito e a ricostituire la linea di credito/plafond, che così diventa nuovamente disponibile per successivi utilizzi (per questo si parla di credito revolving, cioè di credito rotativo).

La rateizzazione comporta un costo aggiuntivo per l'acquirente, dovuto alla corresponsione degli interessi sull'utilizzo del finanziamento/plafond, solitamente a tassi più elevati rispetto ad altre forme di credito più tradizionali.

N.B.: Le carte di credito emesse dal Gruppo BPER sono inibite al gioco d'azzardo, per cui non sono utilizzabili nei siti di gioco online e presso luoghi come le sale giochi, nei quali il terminale POS è stato contrattualizzato attribuendo al punto vendita il settore merceologico c.d. "gambling" (gioco d'azzardo).

Fanno eccezione le pochissime carte "Black" emesse dal Gruppo (n. 405 carte su 503.000, pari allo 0,08% ad agosto 2014), riservate a categorie residuali di clientela.

In qualche caso è capitato che una carta di credito emessa dal Gruppo BPER sia stata utilizzata presso una Sala Giochi: dagli approfondimenti successivi è emerso che il POS presso il punto vendita era stato contrattualizzato inserendolo in un settore diverso dal "gambling". In tal caso, se la moglie è cointestataria del rapporto o delegata ad operare sul conto, può segnalare questa informazione alla filiale, la quale – fatte le verifiche del caso - provvederà a ricontrattualizzare il terminale POS dell'esercente per attribuirgli l'esatto settore merceologico qualora l'esercente sia un cliente del Gruppo BPER.

Il deposito Titoli

Il Deposito Titoli (o dossier titoli) può essere:

- monointestato
- cointestato
- con delega
- con sottoconti intestati a soggetti distinti (chi ha la titolarità del deposito comunque è l'intestatario del dossier titoli).

Vale quanto indicato per il conto corrente.

L'estratto conto semestrale del deposito titoli

Vale quanto indicato per l'estratto conto del conto corrente.

La cassetta di sicurezza

C'è il rischio che il GP ritiri i valori contenuti nella cassetta (ad esempio gioielli, oggetti d'oro, beni di valore in genere), per venderli a "compro oro" o darli in pegno, in modo da ottenere contanti per giocare.

Vale quanto indicato per il conto corrente.

L'accredito dello stipendio o della pensione

Se la moglie percepisce uno stipendio o una pensione, in caso di GP le conviene aprire un altro conto corrente e trasferire l'accredito di tali somme sul nuovo conto. In questo modo la moglie riesce a salvaguardare il suo reddito personale.

La cessione del quinto

Si tratta di un prestito che può essere chiesto da lavoratori dipendenti o da pensionati, i quali si impegnano a restituire il proprio debito pagando rate di ammontare pari ad 1/5 dello stipendio o della pensione, che vengono trattenute direttamente sulla busta paga/pensione da parte del datore di lavoro/Ente pensionistico.

- La moglie riesce a capire dall'estratto conto del conto corrente se il marito ha contratto un prestito con cessione del quinto?

No, perché, come detto, le rate sono trattenute a monte, sulla sua busta paga o pensione e pertanto non sono addebitate sul conto. Sul conto corrente la moglie può rilevare soltanto l'addebito di rate derivanti da prestiti personali erogati dalla banca o da una società finanziaria, tipicamente addebitati sul conto tramite ordine di addebito permanente o RID.

- Se il marito ha stipulato la cessione del quinto con un Istituto diverso dalla

propria banca, la moglie può chiedere informazioni al datore di lavoro del marito?

Il datore di lavoro riceve per legge dall'istituto/banca finanziatrice la comunicazione formale che lo obbliga ad effettuare sulla busta paga la trattenuta di 1/5. Tuttavia, il datore di lavoro non è tenuto a comunicare formalmente l'avvenuta cessione del quinto a chiunque ne faccia richiesta, se non è titolare formalmente (tutela della riservatezza e del segreto bancario).

Onde evitare situazioni imbarazzanti col datore di lavoro del marito, sarebbe meglio se la moglie riuscisse a vedere una busta paga del marito nella quale viene registrata la trattenuta del quinto dello stipendio.

- **Attenzione:** se il marito ha stipulato la cessione del quinto, è il caso di verificare se si è rivolto ad un operatore corretto, perché sul mercato esistono reti distributive che, come noto, vengono remunerate a provvigione, le quali potrebbero

aver forzato la vendita proponendo prestiti molto onerosi o due prestiti con trattenuta in busta paga (cessione del quinto e prestito con delegazione) che vincolano il 40% dello stipendio.

Un cliente che ha interesse ad accedere ad un prestito con cessione del quinto dovrebbe sempre rivolgersi ad una banca o a un agente che opera per conto di una banca.

L'**agente serio** si caratterizza positivamente quando:

- consegna il suo biglietto da visita o un documento che indica il suo nome, l'indirizzo, il suo esatto ruolo (agente, mediatore, dipendente di una banca) e la banca/società finanziaria per la quale lavora
- fornisce subito la documentazione contrattuale nella massima trasparenza
- non modifica le condizioni (il costo della cessione del quinto è fisso).

L'agente o il mediatore sono retribuiti tramite una commissione, che è illustrata nel contratto e nel TAEG (Tasso Annuo Effettivo Globale) del prestito.

Se si ha a che fare con un **"agente in attività finanziaria"** oppure un **"mediatore creditizio"**, verificare il suo numero di iscrizione all'**OAM** (Organismo Agenti e Mediatori, presso il quale è disponibile l'elenco aggiornato di chi è regolarmente abilitato a proporre la cessione del quinto).

- Chi non è abilitato:

- offre il credito abusivamente, poi accompagna o indirizza il consumatore presso un agente o un mediatore abilitato
- chiede abusivamente al consumatore una somma di denaro (anche 500 euro) per fare "aprire la pratica istruttoria"

- propone al consumatore un anticipo in denaro (tramite assegno circolare) facendogli contestualmente firmare la richiesta di prestito. In tal modo approfitta della situazione di emergenza finanziaria del consumatore, facendogli sottoscrivere in fretta una richiesta di prestito che potrebbe avere un TAEG elevato. Solo in casi eccezionali gli operatori seri consentono al consumatore di ottenere un anticipo (sotto forma di "prefinanziamento"), ma unicamente dopo che questi ha verificato il SECCI/preventivo ed ha compreso i costi del prestito (il TAEG).

In sintesi un consumatore consapevole deve cercare di:

- non consegnare mai denaro a chi si presenta per offrire il prestito
- non dare mai denaro a chi accompagna in banca il consumatore per ottenere il prestito
- diffidare di chi promette a voce il buon esito della richiesta di prestito (solo una comunicazione ufficiale e scritta della banca/società finanziaria attesta che il consumatore ha ottenuto il prestito)
- leggere con attenzione e con calma qualsiasi contratto o documento, prima di firmarlo
- DIPENDENTI PRIVATI: tenere presente che - in caso d'insolvenza - la banca/società finanziaria può rivalersi sul loro TFR; comprendere bene le clausole della Polizza "Impiego".

Prestiti Personali

Se il marito sottoscrive un prestito personale all'insaputa della moglie cointestataria, quest'ultima può scoprirlo rilevando l'addebito delle rate sul conto corrente.

Fido di conto corrente

Se il conto corrente è cointestato, nella richiesta di fido occorre anche la firma della moglie.

Conto "in rosso" o sconfinato

- Conto intestato solo al marito.

Attenzione: anche se la moglie non figura come **garante**, la banca – in caso di recupero forzoso - può rivalersi sui beni cointestati, come ad esempio sulla casa. Sui **beni in comunione** l'azione di recupero può essere effettuata nella misura del 50%; pertanto, se la casa è in comunione, il pignoramento ricade sulla quota ideale del 50%. Se si tratta invece di beni ricevuti in eredità e sono solo di proprietà della moglie, tali beni non entrano in comunione

e, quindi, non sono aggredibili da creditori del marito.

- Se il conto corrente è cointestato, il debito è legalmente attribuito ad entrambi.

Rate non pagate (mutuo, prestito personale, ecc.)

Alle prime morosità la banca invia un avviso al titolare del finanziamento, preannunciando che in caso di mancato pagamento di almeno due rate il nominativo verrà segnalato nel **Sistema di Informazioni Creditizie** (SIC) gestito da CRIF.

CRIF è una Centrale dei Rischi la cui funzione è quella di informare il sistema finanziario che quel nominativo potrebbe non essere affidabile e, pertanto, un'eventuale richiesta di ulteriore finanziamento e/o affidamento potrebbe essere legittimamente rifiutata.

Le morosità di due rate (o mesi) poi sanate sono visibili per 12 mesi dalla data di regolarizzazione; le morosità superiori a due rate (o mesi) successivamente sanate sono visibili per 24 mesi dalla data di regolarizzazione; le morosità mai sanate rimangono visibili per 36 mesi dalla scadenza contrattuale o dall'ultimo aggiornamento; la cancellazione da CRIF avviene dopo 36 mesi dalla data di estinzione prevista o dall'ultimo aggiornamento fornito dalla banca.

Oltre che in CRIF, la segnalazione è presente anche nella **Centrale Rischi** della Banca d'Italia per affidamenti di importo superiore a 30.000 euro.

In CRIF non risultano i **protesti di assegni** o il loro mancato pagamento; il protesto degli assegni risulta dalle visure, richiedibili presso la **Camera di Commercio**.

- Qual è il “punto di non ritorno”?

Se le rate continuano a non essere pagate, la banca revoca gli affidamenti e contabilizza la posizione al conto “sofferenze”.

Ciò significa che, da quel momento, la banca potrà avviare gli atti legali per recuperare il credito vantato. In questi casi se sul finanziamento e/o sul conto corrente affidato la

moglie ha prestato garanzia fidejussoria, tutti i beni intestati personalmente alla moglie e/o in comunione potranno essere aggrediti senza distinzione, in quanto si tratta di responsabilità solidale; questo significa che la banca potrà rivalersi indifferentemente sia sul marito che sulla moglie

a seconda di come ritenga più conveniente agire per il recupero delle somme di cui risulta creditrice.

Come fare il censimento di tutti i debiti che il GP ha contratto all'insaputa della moglie? (prestiti personali in banca, da amici/ parenti/colleghi, da esercenti di sale giochi, da finanziarie, tramite la cessione del quinto, da usurai...)

- I debiti contratti da privati con altri privati non sono rintracciabili.

Quelli contratti con società finanziarie o con banche (non lo sono quelli contratti presso Enti Previdenziali) risultano formalmente dalla **Centrale dei Rischi di Banca d'Italia** nel caso che la loro sommatoria superi i 30.000 euro.

Esaminando l'estratto conto o recandosi in filiale

si possono verificare gli addebiti sul conto corrente

e i RID/SDD collegati al conto medesimo (vale lo stesso concetto espresso sopra).

È possibile che un Giocatore Patologico per procacciarsi altro denaro riesca a riscattare quote del TFR o del suo Fondo Pensione? (ad es. simulando finte spese mediche o un compromesso fasullo)

- Sì, è possibile. Dipende dalla forma previdenziale che ha scelto. Se previsto dalle polizze o dai Fondi pensione, per motivi riguardanti spese mediche e/o acquisto della prima casa in genere viene disposta l'anticipazione in misura percentuale del TFR.

È chiaro poi che, in caso di controlli sulla validità della documentazione fornita, la persona rischia...

Cosa fare in caso di usura

Se si tratta di **prestiti concessi a tassi elevatissimi (usura) da parte di soggetti privati** e si è a conoscenza di tali reati, si può ricorrere alla Magistratura parlando direttamente con gli agenti della P.G. (Polizia Giudiziaria), che possono attivare meccanismi idonei ad accertare il reato.

Se il soggetto che ha subito usura è **artigiano/commerciante**, può beneficiare dell'art. 20 Legge 23 Febbraio 1999 n.44 per le vittime di usura, che prevede

la sospensione dei termini di pagamento delle scadenze per 300 giorni; c'è anche la possibilità di accedere ai Fondi antiusura normalmente gestiti dai Consorzi di Garanzia (Cofidi).

Ristrutturazione/Rinegoiazione/Consolidamento dei vari debiti in un debito unico: è possibile consolidare anche i prestiti erogati da altre società finanziarie?

• Sì, è possibile che un istituto di credito consolidi i debiti anche di altre finanziarie e/o banche, prevedendo in tali casi finanziamenti supportati da adeguate garanzie (ipoteca o cessione del quinto ecc..). Si tratta di una valutazione discrezionale e di merito creditizio della banca.

Sovraindebitamento di famiglie e imprese (Legge 27 gennaio 2012, n.3)

I destinatari delle norme riportate nella Legge 3/2012 ("procedure per la composizione delle crisi da sovraindebitamento") sono tutti i debitori non soggetti alle procedure della legge fallimentare e, quindi, tutti gli imprenditori esclusi dal fallimento in ragione delle soglie dimensionali relative al volume d'affari, gli imprenditori agricoli, i professionisti, i consumatori e le famiglie.

Tali procedure sono strutturate in:

1. due tipi di procedure per l'imprenditore non fallibile:
 - a) accordo di composizione della crisi
 - b) liquidazione del patrimonio.
2. tre tipi di procedure per il consumatore:
 - a) piano del consumatore
 - b) accordo di composizione della crisi
 - c) liquidazione del patrimonio.

Nel caso prospettato al punto 1), le condizioni sono:

- l'accordo dei creditori che rappresentano il 60% dei crediti
- l'omologazione da parte del Tribunale
- vincolatività dell'accordo per tutti i creditori.

Nel caso prospettato al punto 2), le condizioni sono:

- i debiti non devono derivare da attività d'impresa
- non è necessaria l'approvazione dei creditori
- l'indebitamento non deve essere di origine colposa
- l'omologazione del piano da parte del Tribunale.

Il procedimento viene avviato su istanza del debitore ed il Tribunale, valutata la presenza dei requisiti, fissa l'udienza con i creditori prevedendo la sospensione delle azioni esecutive individuali.

A seguito di tali procedure, la legge prevede l'**esdebitazione** (al ricorrere di precise circostanze indicate dalla legge), ossia la liberazione dai debiti residui dopo il pagamento della percentuale prevista nell'accordo. Sono

esclusi dall'esdebitazione i debiti con il fisco, i debiti derivanti dall'obbligo di mantenimento, le sanzioni penali o amministrative e i debiti da illecito civile extracontrattuale.

Situazioni critiche al di fuori della famiglia

- Figlia con **padre anziano** che gioca
- Genitori con **figlio maggiorenne** che gioca
- Badante o terzo che spinge il **familiare "badato"** a giocare o a dargli ingiustificatamente denaro o valori per giocare (circonvenzione di incapace, non dichiarato tale).

In questi casi, i familiari o la banca come possono intervenire?

► Purtroppo non c'è uno strumento per bloccare questi casi se il parente non ne ha titolo: il familiare può solo segnalare questa informazione alla filiale, per attivare un possibile intervento di "moral suasion".

- Soci di una società/impresa, con un **socio** che gioca.

Se la banca è a conoscenza che un socio gioca (lo può scoprire se questi è titolare del conto personale presso la stessa banca), non può comunicarlo agli altri soci, in quanto violerebbe il segreto bancario.

Se il socio GP è la persona autorizzata ad operare sul conto aziendale ed attinge dal conto in questione per giocare d'azzardo, gli altri soci non possono chiedere l'estratto conto, se non sono anch'essi titolati ad operare; essi possono comunque chiedere la situazione contabile all'amministratore della società.

Cosa può fare il familiare per tutelare la famiglia

1. *Richiedere la nomina di un Amministratore di Sostegno (AdS), rivolgendosi al Tribunale*

È una formula più leggera rispetto all'interdizione, che può permettere la tutela del giocatore limitando le somme a sua disposizione per giocare, in quanto la sua capacità di agire viene limitata in base alla previsione di un apposito decreto emesso dal Giudice Tutelare.

Chi è l'amministratore di sostegno?

L'AdS affianca una persona che ha perso la sua autonomia e non è in grado di provvedere ai propri interessi e bisogni economici, patrimoniali e fisici.

Cosa può fare?

Può intervenire a tutela di un familiare, un vicino, un amico o qualcuno che non conosce ancora, in modo flessibile nel tempo. La nomina del Giudice tutelare gli permette di effettuare scelte importanti, in coerenza con il progetto di vita della persona a lui affidata:

- gestione della casa e delle attività quotidiane
- selezione e gestione dei collaboratori familiari (colf, badanti, infermieri ecc..)
- interazione con i servizi assistenziali e socio sanitari
- consenso/diniego a trattamenti sanitari
- riscossione di pensione, sussidi, indennità
- pagamento di bollette, tasse, canoni d'affitto, spese condominiali, rette di degenza, polizze assicurative
- apertura e gestione di conti correnti bancari e postali
- stipula di contratti
- gestione dei risparmi
- accettazione/rinuncia eredità.

Nel caso del giocatore patologico i compiti dell'AdS possono limitarsi anche solo alla gestione del denaro e dei rapporti bancari e debitori descritti nei paragrafi precedenti.

Gli specifici compiti e poteri dell'AdS sono indicati nel decreto di nomina, che può prevedere la sostituzione totale del beneficiario nel compimento di certi atti o la semplice assistenza da parte dell'AdS.

Chi ne beneficia?

Il beneficiario è un soggetto maggiorenne che versa, anche solo temporaneamente, in particolari condizioni di vulnerabilità fisica, psichica, sensoriale come: disabili, anziani, persone affette da patologie psichiatriche, alcolisti, tossicodipendenti, dipendenti da gioco d'azzardo, malati gravi e terminali, persone colpite da ictus o da patologie neurodegenerative.

Nel caso del gioco d'azzardo è necessario produrre (in sede in ricorso) la documentazione che attesti la patologia e i danni che essa arreca al beneficiario.

Chi lo nomina?

Il Giudice tutelare del Tribunale a seguito di una richiesta presentata dal beneficiario stesso, dal coniuge o dalla persona stabilmente convivente, da familiari, parenti o affini, dal tutore o curatore, dai servizi sociali e sanitari o dal Pubblico Ministero.

La richiesta è gratuita e non necessita di assistenza legale.

Chi può essere amministratore di sostegno?

Un familiare, una persona indicata dalla persona stessa o dai suoi familiari, una persona scelta dal Giudice Tutelare, un'associazione, fondazione, Onlus o enti pubblici. Non possono essere AdS i servizi che hanno in cura o in carico il beneficiario. In realtà, anche se il giudice tutelare "resiste" a questo tipo di nomina, l'AdS può essere individuato anche all'interno dei servizi di cura che hanno in carico il beneficiario, purché l'AdS non sia in alcun modo direttamente collegato alla cura.

Per saperne di più:

www.nonpiusoli.org, www.amministratoredisostegnomodena.it

Cosa succede se il GP è contrario?

Nel procedimento per la richiesta di un AdS il giocatore patologico deve comparire per essere sentito dal Giudice Tutelare e potrebbe anche esprimere parere contrario alla nomina dell'AdS, negando la patologia.

Il Giudice Tutelare (in base alle prove fornite e dopo un'eventuale consulenza tecnica d'ufficio) può decidere di nominare ugualmente l'AdS.

Nella realtà dei fatti nessun giudice convoca prima e assegna poi un AdS senza la firma del soggetto beneficiario (eccetto gravi handicap psico-fisici pressoché invalidanti, in pratica persone che non sono in grado di intendere e di volere) perché questo gesto va contro il principio da cui prende vita la legge.

È vero che - una volta davanti al giudice - il beneficiario il più delle volte accetta suo malgrado un AdS, sia perché intimorito a parlare con un giudice, sia perché quest'ultimo è in grado di far comprendere che vi sono pratiche più invasive e limitanti della libertà personale (es. nomina del Tutore).

Cosa può fare l'amministratore di sostegno per contenere la "febbre da gioco"?

In primo luogo diminuire e razionare le somme a disposizione del GP per giocare, operando sul conto corrente del giocatore, verificando che tutte le spese indispensabili siano effettuate.

Se ci sono già dei debiti, assicurare una gestione razionale delle risorse e trovare accordi per sanare eventuali posizioni debitorie; collaborare durante la riabilitazione per trovare forme di gestione del denaro che tutelino il giocatore e la sua famiglia.

2. Richiedere che il coniuge sia dichiarato incapace di intendere e di volere

Questa possibilità prevede il ricorso davanti al Tribunale competente, il quale, dopo aver accertato la presenza della patologia, può emettere il provvedimento cautelare nominando un Tutore per la gestione del patrimonio dell'interdetto/ incapace.

A seguito del provvedimento la persona perde del tutto la capacità di agire e il tutore lo sostituisce nel compimento di tutti gli atti giuridici.

3. Il Magistrato, su istanza dei familiari, può disporre il sequestro conservativo dei beni

Si tratta di un provvedimento cautelativo che avviene in ipotesi particolarmente gravi nell'ambito dei poteri discrezionali del magistrato.

La presenza di figli minori può essere un ulteriore elemento da far valere per spingere la Procura ad adottare provvedimenti del genere.

**Il lavoro svolto per realizzare questo documento è dedicato
alla memoria di Andrea Cavazzoli.**

“Mettiamoci in gioco” – campagna nazionale contro i rischi del gioco d'azzardo – è un'iniziativa nata nel 2012 per sensibilizzare l'opinione pubblica e le istituzioni sulle reali caratteristiche del gioco d'azzardo nel nostro paese e sulle sue conseguenze sociali, sanitarie ed economiche, avanzare proposte di regolamentazione del fenomeno, fornire dati e informazioni, catalizzare l'impegno di tanti soggetti che – a livello nazionale e locale – si mobilitano per gli stessi fini. La campagna è promossa da una pluralità di soggetti – istituzioni, organizzazioni di terzo settore, associazioni di consumatori, sindacati: Acli, Ada, Adusbef, Ali per Giocare, Anci, Anteias, Arci, Associazione Orthos, Auser, Aupi, Avviso Pubblico, Azione Cattolica Italiana, Cgil, Cisl, Cnca, Conagga, Ctg, Federazione Scs-Cnos/Salesiani per il sociale, Federconsumatori, FederSerD, Fict, Fitel, Fp Cgil, Gruppo Abele, InterCear, Ital Uil, Lega Consumatori, Libera, Scuola delle Buone Pratiche/Legautonomie-Terre di mezzo, Shaker-pensieri senza dimora, Uil, Uil Pensionati, Uisp. Accanto al Comitato promotore nazionale sono nati coordinamenti regionali di “Mettiamoci in gioco” in numerose regioni d'Italia.

Il gioco d'azzardo ha avuto negli ultimi anni uno sviluppo enorme nel nostro paese. La platea dei giocatori si è allargata notevolmente e ormai anche giovani, casalinghe, pensionati, disoccupati costituiscono nuove fasce da catturare e fidelizzare. In misura proporzionale alla crescita del settore sono aumentati i costi sanitari, sociali, relazionali e legali del gioco d'azzardo. Molte inchieste della magistratura e alcune indagini economiche, poi, tendono a evidenziare non solo che il business del gioco d'azzardo costituisce un interesse specifico di infiltrazione delle grandi organizzazioni criminali, ma che l'espansione del gioco d'azzardo legale non contiene, ma alimenta a sua volta il gioco d'azzardo illegale. Esiste, inoltre, un nesso molto stretto tra gioco d'azzardo e usura. C'è, infine, un conflitto di interessi che riguarda lo Stato stesso, che da una parte dovrebbe tutelare i cittadini dai problemi sociali e sanitari correlati alle dipendenze patologiche indotte dalla progressiva espansione del settore, dall'altro percepisce le cospicue entrate economiche provenienti dal mercato dell'azzardo.


Di fronte a una situazione così grave la campagna “Mettiamoci in gioco” chiede, in particolare, di approvare al più presto una legge quadro di regolamentazione del settore, cresciuto in questi anni quasi senza vincoli. Nella legge si dovrebbe: dare ai sindaci un reale potere di controllo sul fenomeno nel loro territorio; ridurre l'alta variabilità attuale nella tassazione sui diversi giochi incrementando le entrate per lo Stato, rimaste stabili pur in presenza di un volume d'affari crescente; portare a termine le procedure per l'inserimento del gioco d'azzardo patologico nei Livelli essenziali di assistenza che devono essere garantiti dal servizio sanitario nazionale; vincolare l'1% del fatturato annuo dei giochi d'azzardo al finanziamento delle azioni di prevenzione, assistenza, cura e ricerca relative al gioco d'azzardo patologico; vietare totalmente la pubblicità del gioco d'azzardo; stabilire una moratoria sull'introduzione di nuovi giochi fino a quando non saranno noti i risultati delle ricerche promosse da enti terzi sui rischi e i benefici delle attuali politiche in materia; adottare un registro unico nazionale delle persone che chiedono l'autoesclusione dai siti di gioco d'azzardo.



www.mettiamociingioco.org

ELENCO GRUPPI CNCA

Legenda

Si riporta l'elenco dei gruppi associati al Cnca per regione. Quelli che si occupano di gioco d'azzardo sono quelli con il simbolo 

Abruzzo

Cooperativa Sociale

Biancaneve

Viale Europa 37

64100 Teramo - TE - Abruzzo

0861/219210 - 3273264368

r.muscelli@gmail.com;

biancaneve2002@supereva.it

www.biancaneve2002.it

Associazione di volontariato

Centro Solidarietà Incontro Ascolto Prima Accoglienza

Via dei Frentani, 81

66100 Chieti - Abruzzo

0871/330473

csvch@csvch.org

www.csvch.org

Associazione

Comitato di Lotta all'Emarginazione e alla Droga

P.zza Alcione, 14

65129 Pescara - Abruzzo

085/6921757

cled.pescara@alice.it

www.associazionecled.it

Associazione di volontariato

Comunità XXIV luglio

Via Beato Vincenzo De Rivera, 6

67100 L'Aquila - Abruzzo

340/7174146

comunita24luglio@libero.it

Cooperativa Sociale

COS Nuovi Servizi

Via Nazionale, 381

64026 Roseto degli Abruzzi - TE

Abruzzo

085/8941993

gabisatti@libero.it

Associazione di promozione sociale

Donn-è

Corso Matteotti, 64

66026 Ortona - CH - Abruzzo

347/6045938

dimuzio1979@yahoo.it

presidenza.donne@gmail.com

info.apsdonne@gmail.com

www.facebook.com/pages/DONN-

%C3%A8/351153774968767

Associazione

Gli amici di Peppino

C.da Senarica 14

65010 Moscufo - PE - Abruzzo

333/9439085

emanuele.faieta@hotmail.it;

gliamicidipeppino@hotmail.it

Associazione

On The Road

Via delle Lancette, 27

64014 Martinsicuro - TE - Abruzzo

0861/796666

info@ontheroadonlus.it

www.ontheroadonlus.it

Associazione di volontariato

Progetto Vita

Via Galvani, 18

66034 Lanciano - CH - Abruzzo

0872/50353

pro.vita@virgilio.it

www.progettovita.net

Associazione di volontariato

Soggiorno Proposta

Contrada Villamagna, 4

66026 Ortona - CH - Abruzzo

085/9196464

sanpietro@soggiornoproposta.org

www.soggiornoproposta.org

Cooperativa Sociale

Strada Facendo

Via Carlo Pisacane, 27 c/o Claudio

Clavario

65129 Pescara - Abruzzo

085/9493192

coopsoctradafacendo@tiscali.it

Basilicata

Associazione di promozione sociale

ARCo - Associazione Ricerca & Comunità

Via Pietro Silivia, 29

75010 Miglionico - MT - Basilicata

329/8535798

arcoricercacomunita@gmail.com

Associazione di volontariato

Agape

Via Sereni, 2
75020 Pisticci - MT - Basilicata
0835 585332
assagape@hotmail.it

Associazione di volontariato



Centro Studi e Ricerche sulle Realtà Meridionali

Via Sinni snc
85100 Potenza - Basilicata
0971/441549
cestrim@cestrim.org
www.cestrim.org

Associazione



Insieme

V.le del Basento, 102
85100 Potenza - Basilicata
0971/601056
Insieme.onlus@tiscali.it;
potenzacittasociale@gmail.com
www.insiemeassociazioneonlus.it

Cooperativa Sociale

L'Aquilone Insieme

Via della Meccanica, 20
85100 Potenza - Basilicata
0971/180833
insieme.onlus@tiscali.it;
aquilone.insieme@tiscali.it
www.insiemeassociazioneonlus.it

Associazione di promozione sociale

Omnia Mentis

Via Pietro Sivillia, 31
75010 Miglionico - MT - Basilicata
347/3666958
omniaментis@gmail.com
www.omniaментis.altervista.org

Cooperativa Sociale

Social Servizi

Via Mario Pagano snc
85050 Brienza - PZ - Basilicata
0975/381752
socialservizi@libero.it

Calabria

Cooperativa Sociale

Calabria 7

Via Garibaldini, 42
89135 Reggio Calabria - Calabria
0965/601210
calabria7.scs@virgilio.it

Cooperativa Sociale

Ciarapani

Via Savutano, snc
88046 Lamezia Terme - RC - Calabria
0968/436904
ciarapani@c-progettosud.it

Associazione di promozione sociale



Comunità Progetto Sud

Via Conforti snc
88046 Lamezia Terme - CZ - Calabria
0968/23297
cps@c-progettosud.it
www.comunitaprogettosud.it

Cooperativa Sociale



Il Delta

Via A. Reillo, 5
88046 Lamezia Terme - CZ - Calabria
0968/463504
ildelta@ildelta.eu

Cooperativa Sociale

In Rete

Via Giolitti, 10
88046 Lamezia Terme - CZ - Calabria
0968 448923
info@inretear.it
amministrazione@inretear.it
www.inretelab.it
www.inretear.it

Cooperativa Sociale



L'Ulivo

Via Crisosa, 15
87020 Tortosa - CS - Calabria
0985/764079
segreteria@coopulivo.it
www.coopulivo.it

Associazione

La Strada

Via Coschi, loc. Gigliotti
88046 Lamezia Terme - CZ - Calabria
333/3613900
associazionelastrada1987@gmail.com

Cooperativa Sociale

Le Agricole

Via dei Bizantini, 97
88046 Lamezia Terme - CZ - Calabria
0968-463499
rita@dpitalia.org
www.c-progettosud.it/le%20agricole

Associazione di volontariato

Mago Merlino

Via dei Bizantini, 290
88046 Lamezia Terme - CZ - Calabria
0968/462144
assmagomerlino@libero.it
info@magomerlino.org
www.magomerlino.org

Cooperativa Sociale

Marzo '78

Via Caserta Crocevia, 25/b
89100 Reggio Calabria - RC - Calabria
0965/811712
marzo1978@libero.it
www.marzo78.it/

Cooperativa Sociale

Noemi

Via Giovanni Paolo II, 220
88900 Crotone - Calabria
0962/961994
centronoemi@libero.it
www.centronoemi.org

Associazione

Piccola Opera Papa Giovanni

Via Vallone Mariannazzo, snc
89100 Reggio Calabria - RC - Calabria
0965/890135
presidenza@piccolaopera.org
www.piccolaopera.org

Cooperativa Sociale

Rossano Solidale

Via Adige, 14

87067 Rossano - CS - Calabria

0983/510100

info@rossanosolidale.it

www.cooperativarossanosolidale.it

Cooperativa Sociale

Strade di Casa

Vico Sartorio Clausi, 9

87100 Cosenza - Calabria

0984/1903780

segreteria@stradedicasa.it

www.stradedicasa.jimdo.com

Associazione di volontariato

Walking Together

Via Conforti, snc

88046 Lamezia Terme - CZ - Calabria

0968-26910

mondowt@alice.it

cardileandrea@libero.it

www.pietrobitto.it/gossace/index.php?cmd=about

Campania

Associazione di volontariato

AVDA Lo Scivolo

Via Garibaldi, 31

80033 Cicciano - NA - Campania

081/8263419

avdaloscivolo@virgilio.it

Cooperativa Sociale

Bambù

Viale del Progresso, 21

80040 Sebastiano al Vesuvio - NA

Campania

081/7732516

segreteria@bambuonlus.it

www.accantoate.it/cooperativa-bambuonlus/

Ente morale

Comunità di Capodarco Teverola

Via Dietro Corte

81030 Teverola - CE - Campania

081/8149357

tev.arco@libero.it

www.comunitadicapodarco.it/
capodarco-in-italia/comunita-di-
capodarco-di-teverola/

Cooperativa Sociale



Dedalus

Via Vicinale Santa Maria del Pianto

(traversa Via Nuova Poggioreale)

Centro Polifunzionale Inail - Torre 1

(11° piano)

80143 Napoli - Campania

081/7877333

info@coopdedalus.it

www.coopdedalus.it

Cooperativa Sociale

Il Grillo Parlante

Calata Trinità Maggiore, 53

80134 Napoli - Campania

081/7371845

info@ilgrilloparlanteonlus.it

www.ilgrilloparlanteonlus.it

Associazione

Il Pioppo

Via Verdi, 22

80049 Somma Vesuviana - NA

Campania

081/5317102

il_pioppo@libero.it

www.cittasociale.eu

Cooperativa Sociale



Il Millepiedi

Via Botteghele, 139

80147 Napoli - Campania

081/5842078

millepiedi94@inwind.it

www.ilmillepiedi.org

Cooperativa Sociale

Irene '95

C.so Campano, 94

80030 Marigliano - NA - Campania

081/8416349

irene95onlus@tin.it

www.irene95.it

Cooperativa Sociale



Iskra

Via Roma, 27

84036 Sala Consilina - SA - Campania

0975/22731

laborsala@libero.it

www.coopiskra.org

Cooperativa Sociale

L'Orsa Maggiore

Viale Traiano, 92

80126 Napoli - Campania

081/7281705

info@orsamaggiore.net

amministrazione@orsamaggiore.net

www.orsamaggiore.net

Cooperativa Sociale

La Locomotiva

Istituto La Palma, Salita Maur, 21

80136 Napoli - Campania

081/7434213

info@lalocomotivaonlus.org

www.lalocomotivaonlus.org

Associazione



Maria Fanelli

Via Alcide De Gasperi, 327

80053 Castellammare di Stabia - NA

Campania

081/5391756

info@mariafanelli.it

www.mariafanelli.it

Cooperativa Sociale

Orsa Minore

Via Sant'Agata, 19

84036 Sala Consilina - SA - Campania

349/8713124

cooporsaminore@libero.it

Associazione

Quartieri Spagnoli

Vico Trinità degli Spagnoli, 26
80132 Napoli - Campania
081/411845
quartierispagnoli@libero.it
www.associazionequartierispagnoli.it

Cooperativa Sociale



Un Fiore per la Vita

Via Giovanni Linguitti, 54
81031 Aversa - CE - Campania
081/8149433
unfioreperlavita@yahoo.it
www.fattoriafuoridizucca.it
www.unfioreperlavita.it

Emilia-Romagna

Associazione di volontariato

Arc-En-Ciel

Via Malvezza, 3431
40024 Castel San Pietro Terme - BO
Emilia-Romagna
051/6941431
associazione@arcenciel-onlus.it
www.arcenciel-onlus.it

Cooperativa Sociale

Cento Fiori

Via Portogallo, 10
47922 - Rimini - Emilia-Romagna
0541/743030
info@coopcentofiori.it
www.coopcentofiori.it

Cooperativa Sociale



Centro Sociale Papa Giovanni XXIII°

Via Madre Teresa di Calcutta 1/E
42124 Reggio Emilia - Emilia-Romagna
0522/532036
amministrazione@libera-mente.org
www.libera-mente.org

Cooperativa Sociale

Centro Studi Analisi Psicologia e Sociologia Applicate Due

Via Marsala, 30
40126 Bologna - Emilia-Romagna
051/230449
info@csapsa.it
www.csapsa.it

Associazione di volontariato

Comunità di Servizio e Accoglienza Betania

Strada Lazzaretto, 26
43123 Marore di Parma - PR
Emilia-Romagna
0521/481771
cbetania@tin.it
www.comunitabetania.com

Cooperativa Sociale

Il Millepiedi

V. Tempio Malatestiano, 3
47921 Rimini - Emilia-Romagna
0541/709157
info@cooperativailmillepiedi.org
www.ilmillepiedi.it

Cooperativa Sociale

Il Sorriso

Via Torre, 9
40025 Fontanelice - BO
Emilia-Romagna
0542/92330
info@ilsorriso-imola.it
www.ilsorriso-imola.it

Cooperativa Sociale

La Collina

Via Carlo Teggi, 38/42
42123 Codemondo - RE
Emilia-Romagna
0522 306478
info@cooplacollina.it
www.cooplacollina.it

Cooperativa Sociale

La Locomotiva

Via Pio Donati, 17
41043 Corlo di Formigine - MO
Emilia-Romagna
059/574820
amministrazione@la-locomotiva.org
www.la-locomotiva.org

Cooperativa Sociale

La Quercia

Via Crognolo, 16
42027 Borzano di Canossa - RE
Emilia-Romagna
0522-876433 - 876160
amministrazione@coopquercia.it
www.coopquercia.it

Cooperativa Sociale

La Speranza

Via Mirò, 3
42122 Reggio Emilia - Emilia-Romagna
0522/922270
coopsoclasperanza@gmail.com

Cooperativa Sociale

La Vigna

Via Zatti 9/G
42122 Reggio Emilia - Emilia-Romagna
0522/268386
info@cooplavigna.it
www.cooplavigna.it

Associazione di volontariato



LAG, Libera Associazione Genitori

Via Borgo Campiglio, 2
41058 Vignola - MO - Emilia-Romagna
059/762222
amministrazione@lagvignola.it

Cooperativa Sociale

Libera-Mente

Via Madre Teresa di Calcutta 1/E
42124 Reggio Emilia - Emilia-Romagna
0522/532036
coop@libera-mente.org
www.libera-mente.org

Cooperativa Sociale

Nefesh

Via degli Oratori, 18
42048 San Faustino di Rubiera - RE
Emilia-Romagna
0522/629601
coop@nefesh.it
www.nefesh.it

Cooperativa Sociale



Open Group - Società

Mura di Porta Galliera 1/2 a
40126 Bologna - Emilia-Romagna
051/841206
rupemaschile@opengroup.eu
edith.arcidiacono@opengroup.eu
www.cooprupe.it

Ente morale

Opera Padre Marella

Via dei Ciliegi, 6
40068 S. Lazzaro di Savena - BO
Emilia-Romagna
051/6255070
amministrazione@operapadremarella.it
www.operapadremarella.it

Friuli-Venezia Giulia

Cooperativa Sociale



Aracon

Via Sagrado, 3
33100 Udine - Friuli-Venezia Giulia
0432/548804
segreteria@aracon.it
www.aracon.it

Associazione di volontariato

Arcobaleno

Via San Michele, 58
34170 - Gorizia - Friuli-Venezia Giulia
0481/22012
comunita.arcobaleno@gmail.com

Cooperativa Sociale

Comunità di Rinascita

Via G. Bonanni, 15
33028 Tolmezzo - UD
Friuli-Venezia Giulia
0433/40461
amministrazione@comunitadirinascita.it
web.tiscali.it/comunitadirinascita

Associazione di promozione sociale

Controvento

Via Sagrado, 3
33100 Udine - Friuli-Venezia Giulia
0432/548804
segreteria@aracon.it
www.aracon.it

Associazione di volontariato

Il Noce

Via Vittorio Veneto, 45
33072 Casarsa della Delizia - PN
Friuli-Venezia Giulia
0434/870062
ilnoce@tin.it
www.ilnoce.it

Cooperativa Sociale

La Quercia

C.so Italia, 10
34121 Trieste - Friuli-Venezia Giulia
040/368302
info@cooperativalaquercia.it
www.cooperativalaquercia.it

Associazione

Luigi Scrosoppi

Via Vittorio Veneto, 45/2
33072 Casarsa d. Delizia - PN
Friuli-Venezia Giulia
345/8473920
info@cscsscrosoppi.org
www.cscsscrosoppi.org

Associazione di volontariato



San Martino al Campo

Via Gregorutti, 2
34138 Trieste - Friuli-Venezia Giulia
040/774186
info@smartinocampo.it
www.smartinocampo.it

Lazio

Cooperativa Sociale

Acquario 85

Via Ettore Ferrari, 104
00148 Roma - Lazio
06/6591008
acquabuc@tiscali.it
www.acquario85.jimdo.com

Associazione

Agenzia servizi per l'innovazione sociale

Via Casal de' Pazzi, 121
00156 Roma - Lazio
347 4434501
asisonlus@gmail.com

Cooperativa Sociale

Agricoltura Capodarco

Via del Grottino, SNC
00046 Grottaferrata - RM - Lazio
06/94549191
segreteria@agricolturacapodarco.it
www.agricolturacapodarco.it

Associazione di volontariato

Animo

Via Londra, 7
00055 Ladispoli - RM - Lazio
06/99220146
info@associazioneanimo.org
www.associazioneanimo.org

Associazione

Associazione Internazionale Noi Ragazzi del Mondo

Via del Grottino, SNC
00046 Grottaferrata - RM - Lazio
06/71289053
fondatore@capodarco.it

Ente morale

Capodarco di Roma

Via Lungro, 3
00178 Roma - Lazio
06/7186733
giannalolli@capodarco.it
www.capodarco.it

Associazione

Emergenza Sorrisi

Via Salaria, 95
00198 Roma - RM - Lazio
06/84242799
info@emergenzasorrisi.it
www.emergenzasorrisi.it

Cooperativa Sociale

Ermes

Via Statilio Ottato 33
00175 Roma - Lazio
06/76988239
info@ermescooperativa.it
www.ermescooperativa.org

Cooperativa Sociale

Eureka 1° Onlus

Viale di Valle Aurelia, 105
00167 Roma - Lazio
06/39721014
eureka@eurekaprimo.net
www.eurekaprimo.it

Cooperativa Sociale

FOLIAS, Formazione Orientamento Lavoro Informazione Animazione Servizi

Via Salaria, 108 scala B
00015 Monterotondo - RM - Lazio
06/90085620
presidenza@folias.it
www.folias.it

Cooperativa Sociale

Il Cammino

Via Augusto Vanzetti, 4
00149 Roma - Lazio
06/5566483
ilcammino@mclink.it
www.ilcammino.org

Cooperativa Sociale

Il Funambolo

Via Cassia 1 - Loc. Pian dei Casali
01012 Capranica - VT - Lazio
0761/660240
info@ilfunambolo.org
tommaso.romani@me.com
stefanociucci1978@libero.it
www.ilfunambolo.org

Cooperativa Sociale

L'Arancia

Via delle Canapiglie 112
00169 Roma - Lazio
333/2677837
panzinosimona@gmail.com

Associazione di volontariato

La Nuova Stagione

Via Orbassano, 8
00166 Roma - Lazio
06/6240885
lanuovastagione@tiscali.it
www.volontariato.lazio.it/
lanuovastagione

Associazione di promozione sociale

La Tenda

Via del Frantoio, 58
00159 Roma - Lazio
06/40501128
latendacts@gmail.com
amministrazione.latenda@gmail.com
www.la-tenda-onlus.it

Cooperativa Sociale

Magliana '80

Via Vaiano, 23
00146 Roma - Lazio
06/5500765
magliana.misura@tiscali.it
info@magliana80.it
www.magliana80.it

Consorzio



Parsec

Viale Jonio 331
00141 Roma - Lazio
06/86209991
info@parsec-consortium.it;
amministrazione@cooperativaparc.it
www.parsec-consortium.it

Associazione



Pixi

Via Cariddi, 6
00055 Ladispoli - RM - Lazio
339/6374336
coccoalessia1@gmail.com

Liguria

Associazione di volontariato



San Benedetto al Porto

Via San Benedetto 12
16126 Genova - Liguria
010/2464543
comunita@sbenedetto.net
www.sanbenedetto.org

Lombardia

Cooperativa Sociale



A 77

Largo Promessi Sposi, 5
20142 Milano - Lombardia
02/84894051
amministrazione@a77web.it
www.a77web.it

Cooperativa Sociale

Aeper

Via Pietro Rovelli, 28/L
24125 Bergamo - Lombardia
035/243190
giovannitosi@aeper.it
cooperativa@aeper.it
www.aeper.it

Cooperativa Sociale

Arimo

Via dei Platani, 46
27010 Carpiignano - Giussago - PV
Lombardia
0382/924814
info@arimo.org
www.arimo.org

Cooperativa Sociale



Bessimo

Via Casello, 11
25062 Concesio - BS - Lombardia
030/2751455
info@bessimo.it
www.bessimo.it

Cooperativa Sociale

Cascina Paradiso Fa

Via Cascina Paradiso, 18
24050 Bariano - BG - Lombardia
0363/960613
info@cascinaparisofa.it
www.consorziofa.it

Associazione di volontariato

Centro Ambrosiano di Aiuto alla Vita

Via Tonezza, 3
20147 Milano - Lombardia
02/48701502
cavambro@tiscali.it; segreteria@
cavambrosiano.it
www.cavambrosiano.it

Associazione

Centro Ambrosiano di Solidarietà

Via Marotta, 8
20134 Milano - Lombardia
02/21597302
segreteria@ceasmarotta.it
www.ceasmarotta.it

Cooperativa Sociale

Centro di Terapia dell'Adolescenza

Via Valparaiso 10/6
20134 Milano - Lombardia
02/29511150
direzione@centrocta.it;
coordinamento@centrocta.it
www.centrocta.it

Cooperativa Sociale

Comin

Via Fonseca Pimentel, 9
20127 Milano - Lombardia
02/37059416
info@coopcomin.it
www.coopcomin.org

Cooperativa Sociale



Comunità del Giambellino

Via Gentile Bellini, 6
20146 Milano - Lombardia
02/425619
giambellino@giambellino.org
www.giambellino.org

Cooperativa Sociale

Comunità Famigliari

Via Colle Eghezzone 5
26900 Lodi - Lombardia
0377/802745
casafamigliaargine@libero.it
argine@comunitafamigliari.it
www.comunitafamigliari.it

Associazione di volontariato



Comunità il Gabbiano

Villa Malpensata snc
23823 Colico - LC - Lombardia
0341/930074
servizisociali@gabbianoonlus.it
www.gabbianoonlus.it

Associazione



Comunità Nuova

Via Gonin, 8
20147 Milano - Lombardia
02/48301938
info@comunitanuova.it
www.comunitanuova.it

Cooperativa Sociale

Contina

Cascina Contina, snc
20088 Rosate - MI - Lombardia
02/90849494
direzione@contina.it
www.contina.it

Cooperativa Sociale

Diapason

Via Doberdò, 22
20126 Milano - Lombardia
02/26000270
coopdiapason@coopdiapason.it
www.coopdiapason.it

Consorzio

Famiglie e Accoglienza

Via Spirano, 34/36
24053 Brignano Gera D'Adda - BG
Lombardia
0363/382353
comunicazione@consorziofa.it
www.coopafa.it

Cooperativa Sociale

Famille

Via Privata Lorenzi, 9
24126 Bergamo - Lombardia
035/218772
info@famille.it
www.coopafa.it

Cooperativa Sociale

Fili Intrecciati Fa

Via Spirano, 34/36
24053 Brignano Gera D'Adda - BG
Lombardia
0363/382353
info@filintrecciati.it
www.coopafa.it

Cooperativa Sociale



Il Calabrone

Via Duca degli Abruzzi, 10
25124 Brescia - Lombardia
030/2000035
amministrazione@ilcalabrone.org
www.ilcalabrone.org

Cooperativa Sociale

Il Cantiere

Via Torquato Tasso, 10
24021 Albino - BG - Lombardia
035/773170
info@cantiere.coop
www.cantiere.coop

Cooperativa Sociale

Il Pugno Aperto

Via Antonietta Arioli Dolci 14
24048 Treviolo - BG - Lombardia
035/253717
segreteria@coopilpugnoaperto.it
www.coopilpugnoaperto.it

Cooperativa Sociale

Iride

Via Gerolamo da Cremona, 39
26100 Cremona - Lombardia
0372/458146
info@coopiride.it
www.coopiride.it

Ente ecclesiastico

Istituto Pavoniano Artigianelli

Via Magenta, 4
20900 Monza - MB - Lombardia
039/8397411
c.monza@pavoniani.it
amministrazione.monza@pavoniani.it
www.artigianellimonza.it

Associazione di volontariato

La Cascina

Via Fra' Cristoforo, 6
20142 Milano - Lombardia
02/8467488
lacascinaonlus@virgilio.it
lacascinaonlus.altervista.org/

Cooperativa Sociale

La Cordata

Via Zumbini, 6
20143 Milano - Lombardia
02/36556600
lacordata@lacordata.it
www.lacordata.it

Cooperativa Sociale

La Grande Casa (MI)

Via Petrarca, 146
20099 Sesto S. Giovanni - MI
Lombardia
02/24124601
lagrandecasa@lagrandecasa.it
www.lagrandecasa.it

Cooperativa Sociale



Lotta Contro l'Emarginazione

Via Lacerra, 124
20099 Sesto S. Giovanni - MI
Lombardia
02/2400836
segreteria@cooplotta.org
www.cooplotta.org

Associazione di promozione sociale

Micaela

Via San Carlo, 7
20010 Arluno - MI - Lombardia
02/90377333
com.irene@libero.it
www.micaelaonlus.it

Cooperativa Sociale

Nivalis

Via Stresa, 8
20125 Milano - Lombardia
02/87198774
info@nivalis.eu
www.nivalis.eu

Cooperativa Sociale

Novo Millennio

Via Montecassino, 8
20900 Monza - Lombardia
039/322177
info@novomillennio.it
www.novomillennio.it

Cooperativa Sociale

Porta Aperta

Via Randaccio, 114
46037 Roncoferraro - MN - Lombardia
0376/668555
info@portaaperta.it
www.portaaperta.it

Progetto Arca

Via degli Artigianelli, 6
20159 Milano - Lombardia
02/66715266
info@progettoarca.org
www.progettoarca.org

Associazione

Progetto N

Via Fulvio Testi, 302
20126 Milano - Lombardia
02/66105030
info@progetton.org
www.progetton.it

Associazione di volontariato



San Martino

Piazza San Leonardo 1
46100 Mantova - Lombardia
0376/322300
segreteria@centrodimediazionesociale.it

Associazione di volontariato

Solidarietà Educativa

Strada Chiaviche, 112
46020 Pegognaga - MN - Lombardia
0376/559138
sol.ed@libero.it

Ente ecclesiastico



Somaschi

Piazza XXV Aprile, 2
20121 Milano - Lombardia
02/63471422
fondazione@somaschi.it
www.somaschi.it

Marche

Cooperativa Sociale



Ama-Aquilone

Contrada Collecchio, 19
63082 Castel di Lama - AP - Marche
0736/811370
info@ama-aquilone.it
www.ama.coop

Associazione

Capodarco di Fermo

Via Vallescura, 47
63900 Capodarco di Fermo - FM
Marche
0734/683927
info@comunitadicapodarco.it
www.comunitadicapodarco.it

Cooperativa Sociale

Centro Papa Giovanni XXIII

Via Madre Teresa di Calcutta 1/E
60131 Ancona N - Marche
071 2140199
info@centropapagiovanni.it
www.centropapagiovanni.it

Associazione di volontariato

Free Woman

Via Matas, 30
60121 Ancona - Marche
071/2072045
info@freewoman.it
www.freewoman.it

Associazione di promozione sociale

Gruppo di Lavoro su Alcolismo, Tossicomania, Adolescenti in Difficoltà

Via Arnaldo Lucentini, 14
62029 Tolentino - MC - Marche
0733/960845
glatad@glatad.org
www.glatad.org

Cooperativa Sociale



Irs L'Aurora

Via Astagno, 3
60122 Ancona - Marche
071/2802615
segreteria@irsaurora.it
www.irsaurora.it

Cooperativa Sociale

La Gemma

Via Martiri della Resistenza, 24
60125 Ancona - Marche
071/2075383
info@lagemma.org
www.lagemma.org

Associazione di volontariato

La Speranza

Via Lungo Chienti, 2822
63019 Sant'Elpidio a Mare - FM
Marche
0734/860128
lasperanza.onlus@tiscali.it
www.lasperanzaonlus.com

Cooperativa Sociale

Pegaso

Strada della Puglia 7/3
61122 Candelara Pesaro - PU - Marche
0721/206270
monteilluminato@libero.it
www.monteilluminato.it

Associazione

Percheno

Via Terenzi, 11
61122 Pesaro - Marche
335/7587473
secchiaroli.marcello@alice.it

Cooperativa Sociale

Progetto Solidarietà

Via N. Sauro, 11
60019 Senigallia - AN - Marche
071/7927747
info@progettosolidarieta.it
www.progettosolidarieta.it

Cooperativa Sociale

Vivere Verde

Via Corvi, 18
60019 Senigallia - AN - Marche
071/65001
info@vivereverdeonlus.it
www.vivereverdeonlus.it

Molise

Associazione

Dalla parte degli ultimi

Via SS. Cosma e Damiano, 1
86100 Campobasso - Molise
0874-698571
dpu@iol.it
www.dallapartedegliultimi.altervista.org/

Associazione di volontariato



Famiglie Contro l'Emarginazione e la Droga

Via delle Acacie, 4
86039 Termoli - CB - Molise
0875/751885
adelellis@clio.it; studiodellellis@virgilio.it

Piemonte

Cooperativa Sociale



Alice

Corso Michele Coppino, 48
12051 Alba - CN - Piemonte
0173/440054
direzione@coopalice.net
www.coopalice.net

Associazione di promozione sociale



Aliseo

Corso Trapani, 95/A
10141 - Torino - Piemonte
011/3391969
aliseo@gruppooabele.org
www.gruppooabele.org

Associazione di volontariato

Associazione Italiana Zingari Oggi

Via Foligno, 2
10149 Torino - Piemonte
011/7496016 - 3488257600
amministrazione@aizo.org;
staff@aizo.org
www.aizo.it

Associazione



Fermata d'autobus

Corso Vittorio Emanuele, 30
10080 Ogliaiano Canavese - TO
Piemonte
0124 348427
fda@fermatadautobus.net
davide_elos@yahoo.it
fdacontabilitamc@libero.it
www.fermatadautobus.net

Associazione di volontariato



Gruppo Abele

Corso Trapani, 95/A
10141 Torino - Piemonte
011/3841016
segreteria@gruppooabele.org
www.gruppooabele.org

Associazione



Gruppo Abele di Verbania

Largo Invalidi del Lavoro, 3
28921 Verbania - Piemonte
0323/550308 - 0323/402038
sede@gruppooabelediverbania.org
www.gruppooabelediverbania.org

Associazione

Il Campo

Strada Provinciale 238, n° 1
13868 Sostegno - BI - Piemonte
015/7622227
campo.cv@tiscali.it
campo.cdb@tiscali.it
www.comunitailcampo.org

Cooperativa Sociale

Il Ginepro

Fraz. Madonna di Como, 1
12051 Alba - CN - Piemonte
0173/286971/89
coop.ginepro@coopginepro.org
www.comunitavernazza.com

Associazione di promozione sociale



Mastropietro & C.

Via Marconi, 1
10082 Cuorgne' - TO - Piemonte
0124/629240
assomastro@libero.it
www.assmastropietro.altervista.org/

Cooperativa Sociale

Terra Mia

Strada Carpice, 17
10024 Moncalieri - TO - Piemonte
011/646072
amministrazione@terramiaonline.com
www.terramiaonline.org

Puglia

Cooperativa Sociale

Arcobaleno

Via della Repubblica 82/C
71121 Foggia - Puglia
0881/770866
arcobaleno.coop.soc@gmail.com
www.arcobalenofoggia.it

Cooperativa Sociale

Atuttotenda

Via Catalana 1
73020 Melpignano - LE - Puglia
338 1843544
casa.raab@libero.it

Cooperativa Sociale

CAPS, Centro di Aiuto Psico Sociale

Via Vincenzo Ricchioni 1
70123 Bari - Puglia
080/5370000
segreteria@coopcaps.it
www.coopcaps.it

Associazione di volontariato

Casa Don Tonino Bello

Strada Prov.le Ruvo Calendano z. r., 153
70037 Ruvo di Puglia - BA - Puglia
080/3611233
asscasa@libero.it

Associazione

Cercasi un fine

Via C. Chimienti 60
70020 Cassano delle Murge - BA
Puglia
339 7553901 - 340 8537250
pasqualebonasora@libero.it
direttore@cercasiunfine.it
associazione@cercasiunfine.it
www.cercasiunfine.it

Cooperativa Sociale



Comunità Oasi 2 San Francesco

Via Pedaggio S.Chiaia, 57/bis
76125 Trani - BT - Puglia
0883/582384
segreteria@oasi2.it
direzione@oasi2.it
www.oasi2.it

Associazione di volontariato



Comunità Sulla Strada di Emmaus

Strada Statale per Manfredonia Km. 8,
Loc. Torre Guiducci
71100 Foggia - Puglia
0881/770866
amministrazione@emmausfoggia.org
info@emmausfoggia.org
www.emmausfoggia.org

Cooperativa Sociale

Il Sogno di Don Bosco

Corso Alcide De Gasperi, 449/A
70125 Bari - Puglia
080 5013147
info@ilsognodidonbosco.it
www.ilsognodidonbosco.it

Cooperativa Sociale

Itaca

Via Torino, 30
70014 Conversano - BA - Puglia
080/4958985
cooperativa.itaca@libero.it
www.itacacoop.org

Associazione

Micaela

Via Valenzano, 29
70010 Adelfia - BA - Puglia
080/4591797
kairospuglia@tiscali.it

Cooperativa Sociale



Solidarietà e Rinnovamento

Via Tor Pisana, 98
72100 Brindisi - Puglia
0831/518460
solerin@tiscali.it

Cooperativa Sociale

Zip-H

Via Strada privata laterale Piazza
Ferdinando II di Borbone, 18
70032 Bitonto - BA - Puglia
080/3756461
coop.ziph@personabile.org
www.personabile.org

Sardegna

Associazione di volontariato

Cooperazione e Confronto

Loc. Sant'Otta, snc
09040 Serdiana - CA - Sardegna
070/743923
comunitacollina@tiscali.it
www.comunitacollina.it

Cooperativa Sociale

Il Sogno

Via De Martini, 18
07040 Sassari - Sardegna
079/398300
alsogno@libero.it
www.cooperativailsogno.org

Cooperativa Sociale

Nuova Prospettiva

Via Giovanni Dexart 18
09126 Cagliari - Sardegna
070/7567062
n.pros@tiscali.it

Associazione di volontariato

Oltre le Sbarre

c/o Istituto Penale Minorile Quartucciu
loc. Pezzu Mannu
09044 Quartucciu - CA - Sardegna
070/841863
oltrelesbarre@gmail.com

Cooperativa Sociale

Vela Blu

Viale Diaz, 92
09125 Cagliari - Sardegna
349/2807038
info@velablu.net
www.velablu.net

Sicilia

Cooperativa Sociale

Al Azis

Via dei Cipressi, 9
90134 - Palermo - Sicilia
091/6528020
alazis@mediatau.it
www.mediatau.it

Associazione di volontariato

Casa di Maria

Contrada Padre Vitale snc
95033 Biancavilla - CT - Sicilia
333/1113891
info@casadimaria.org
www.casadimaria.org

Associazione

Casa Memoria Felicia e Peppino Impastato

Corso Umberto I, 220
90045 Cinisi - PA - Sicilia
091/ 866 6233 - 3667369149
info@casamemoria.it
www.casamemoria.it

Cooperativa Sociale

Cenacolo Cristo Re

Via S. Placido, 1
95033 Biancavilla - CT - Sicilia
095/688026 - 095/ 686330
milenaaiello@cenacolocristore.it

Ente morale

Centro di Accoglienza Padre Nostro

Via Brancaccio 210
90124 Palermo - Sicilia
091/6301150
info@centropadrenostro.it
www.centropadrenostro.it

Associazione

Cosmos

Via Grotte S. Giovanni, 51
95123 Catania - Sicilia
392/9099115
assococosmos@libero.it

Cooperativa Sociale

Energ-Etica

Via Siracusa, 19
90141 Palermo - Sicilia
328/1627438
claudiacard@alice.it

Cooperativa Sociale

Il Casale

Via Menfi, 22
95024 Acireale - CT - Sicilia
095/7641489
rosarianociforo@tiscali.it

Cooperativa Sociale

Il Girasole

Via Ravanusa, 16
95037 S. Giovanni La Punta - CT
Siria
095/7410510
segreteria@consorzioarnia.it
www.consozioarnia.it

Associazione

Inventare Insieme

Via Cipressi, 9
90134 Palermo - Sicilia
091/6526394
in_in@neomedia.it
www.mediatu.it

Ente morale

Istituto San Giuseppe

Via Monreale 15
95123 Catania - Sicilia
095/351594 - 3403257161
istsangiuseppect@servedivinaprovidenza.it
sr.rosalia@servedivinaprovidenza.it
www.servedivinaprovidenza.it

Cooperativa Sociale

Labora

Via Antonello da Messina, 93
95021 Acicastello - CT - Sicilia
095/7410510
cooplabora@tiscali.it
www.consozioarnia.it

Associazione

Lega Contro la Droga

Via Palmerino 42
90129 Palermo - Sicilia
091/5075309 - 3297644828
lcondonlus@gmail.com
direzione@lcondonlus.com
www.lcondonlus.altervista.org

Cooperativa Sociale

Lelat 2000, Lega Lotta Aids e Tossicodipendenza

Via Oratorio della Pace, 21
98121 Messina - Sicilia
090/686811 - 3356641331
coop.lelat2000@libero.it

Associazione di volontariato



Lelat, Lega Lotta Aids e Tossicodipendenza

Via Gaetano Alessi, snc Rione
Mangialupi
98124 Messina - Sicilia
090/686811
lelatme@libero.it

Cooperativa Sociale

Marianella Garcia

Via Milano, 2
95045 Misterbianco - CT - Sicilia
095/0935668
segreteria@marianellagarcia.it
info@marianellagarcia.it
www.marianellagarcia.it

Associazione

Osservatorio Mediterraneo

Via Caronda, 37
95024 Acireale - CT - Sicilia
095/7631805
osservatori@virgilio.it
www.osservatorio-mediterraneo.it

Cooperativa Sociale

Promozione

Via L. Ariosto, 12
95024 Acireale - CT - Sicilia
095/7635435
coopsociale.promozione@tin.it
www.cooperativapromozione.it

Cooperativa Sociale

Prospettiva

Via di San Luca Evangelista, 6
95123 Catania - Sicilia
095/393987
prospettiva@tin.it
www.coop-prospettiva.it

Cooperativa Sociale

Prospettiva Futuro

Via Brigadiere Distefano, 9
95123 Catania - Sicilia
095/393987
prospettivafuturo@tin.it

Associazione di promozione sociale

Rete Fattorie Sociali Sicilia

Via Caronda, 39
95024 Acireale - CT - Sicilia
095/7631805
fattoriesocialisicilia@virgilio.it
www.fattoriesocialisicilia.it/

Associazione di volontariato



Santa Maria della Strada

Via Comunale, 1 Galati S. Anna
98134 Messina - Sicilia
090/6409387
s.mariadellastrada@libero.it

Associazione

Talità Kum

Viale Moncada, 2
95121 Catania - Sicilia
fax 095571473
talitakum@caritasc Catania.it
www.talitakumcatania.it

Associazione

Utopia

Via Col. Bertè, 32
98020 Milazzo - ME - Sicilia
090/9224944
cooputopia@tiscali.it

Toscana

Cooperativa Sociale

Arnera

Via Brigate Partigiane, 2
56025 Pontedera - PI - Toscana
0587/52562
info@arnera.org
www.arnera.org

Associazione

Bhalobasa

Via Gramsci, 23
56030 Perignano - PI - Toscana
0587/616143
presidenza@bhalobasa.it
www.bhalobasa.it

Cooperativa Sociale



Cat

Via Scipio Slapater, 2
50134 Firenze - Toscana
055/4222390
segreteria@coopcat.it
www.coopcat.it

Associazione di volontariato



CEIS, Centro Italiano di Solidarietà

Via della Chiesa di Salviano, 10
57124 Livorno - Toscana
0586/862955
info@ceislivorno.it
www.ceislivorno.it

Associazione di volontariato

Centro Italiano di Solidarietà Gruppo "Giovani e comunità"

Via S. Giustina, 59
55100 Lucca - Toscana
0583/587113
info@ceislucca.it
www.ceislucca.it

Associazione di promozione sociale

Dentro L'orizzonte Giovanile

Corso Italia, 25
52100 Arezzo - Toscana
335/6230035
associazionedog@libero.it
www.associazionedog.org

Cooperativa Sociale



Il Cammino

Via Repubblica, 35
56035 Laveiano di Lari - PI - Toscana
0587/618461
lamiilcammino@interfree.it

Cooperativa Sociale

Il Pozzo

Via Lombardia, 1/P
50145 Firenze - Toscana
055/373737
ilmuretto@libero.it

Associazione di volontariato

Il Sestante

Via della Chiesa di Salviano, 10
57124 Livorno - Toscana
0586/862955
a.cadoni@ceislivorno.it

Cooperativa Sociale

Il Simbolo

Via Provinciale Calcesana, 1
56100 San Giuliano Terme - PI
Toscana
050/541035
segreteria@ilsimbolo.it
www.ilsimbolo.it

Associazione di promozione sociale

Insieme

Via del Pozzino, 12
50032 Borgo San Lorenzo - FI
Toscana
055/8495368
info@associazioneinsieme.it
www.associazioneinsieme.it

Cooperativa Sociale

La Fonte

Via della Casina, 2
50129 Sesto Fiorentino - FI - Toscana
055/402334
info@lafontecercina.org
www.lafontecercina.org

Fondazione

Opera S. Rita

Piazza S. Rocco 3
59100 Prato - Toscana
0574/ 21245 0574/37722
p.perazzo@operasantarita.it
l.rossetti@operasantarita.it
www.operasantarita.it

Associazione di volontariato

P24

Via delle Travi, 20
57100 Livorno - Toscana
0586/211924
assop24@lilalivorno.org
www.lilalivorno.org

Cooperativa Sociale

Pane e Rose

Viale Vittorio Veneto 9
59100 Prato - Toscana
0574/611501
segreteria@panerosecoop.it
lara.toccafondi@panerosecoop.it
marco.paolicchi@panerosecoop.it
www.panerosecoop.it

Associazione di promozione sociale

Progetto Arcobaleno

Via del Leone, 9
50124 Firenze - Toscana
055/288150
arcobaleno@progettoarcobaleno.it
www.progettoarcobaleno.it

Associazione di volontariato



San Benedetto

Via dell'Industria, 9
57122 Livorno - Toscana
0558/6888101
info@associazionesanbenedetto.org
www.associazionesanbenedetto.org

Trentino-Alto Adige

Cooperativa Sociale

Arcobaleno

Via S. Nazzaro, 47
38066 Riva del Garda - TN
Trentino-Alto Adige
0464/713346 - 3487631953
cdossi@arcobalenocoop.net; info@arcobalenocoop.org
www.arcobalenocoop.org

Cooperativa Sociale

Arianna

Via S. Francesco, 10
38122 Trento TN - Trentino-Alto Adige
0461/235990
ariannascs@arianna.coop
www.arianna.coop

Associazione di volontariato

Associazione Provinciale di Aiuto Sociale

Vicolo S.M. Maddalena, 11
38122 Trento - Trentino-Alto Adige
0461/239200
info@apastrento.it
www.apastrento.it

Associazione di promozione sociale

A.T.A.S. Associazione Trentina Accoglienza Stranieri

Via Mandruzzo 21
38122 Trento - Trentino-Alto Adige
0461 263330
info@atas.tn.it
www.atas.tn.it

Associazione di volontariato



Auto Mutuo Aiuto

Via Torquato Taramelli 17
38122 Trento - Trentino-Alto Adige
0461/239640
ama.trento@tin.it
www.automutuoaiuto.it

Associazione di promozione sociale

Carpediem

Via Bolzano, 15
38014 Canova di Gardolo - TN
Trentino-Alto Adige
347 7577125
aps.carpediem2003@gmail.com

Cooperativa Sociale

La Rete

Via Taramelli, 8/10
38122 Trento - Trentino-Alto Adige
0461/987269
mail@cooplarete.org
www.cooplarete.org

Cooperativa Sociale

Progetto 92

Via Solteri, 76
38100 Trento - Trentino-Alto Adige
0461/823165
segreteria@progetto92.net
www.progetto92.it

Cooperativa Sociale

Punto d'Incontro

Via Trava, 1
38122 Trento - Trentino-Alto Adige
0461/984237
amministrazione@puntodincontro.trento.it
www.puntodincontro.trento.it

Cooperativa Sociale

Samuele

Via delle Laste, 22
38121 - Trento - Trentino-Alto Adige
0461/230888
info@coopsamuele.it
www.coopsamuele.it

Cooperativa Sociale

Villa S. Ignazio

Via alle Laste, 22
38121 Trento - Trentino-Alto Adige
0461/238720
coop@vsi.it
www.coop.vsi.it

Associazione di volontariato

Volontari in Strada

Via alle Laste, 22
38121 Trento - Trentino-Alto Adige
0461/238720
volontaridistrada@gmail.com

Associazione di volontariato

Volontarius

Via Renon, 1
39100 Bolzano - Trentino-Alto Adige
0471/402338
associazione@volontarius.it
www.volontarius.it

Umbria

Cooperativa Sociale

Borgo Rete

Via F.lli Cairoli, 24
06125 Perugia - Umbria
075/514511
segreteria@consorzioabn.it
www.borgorete.it

Cooperativa Sociale

Cipss

Via della Doga, 53/5
05036 Narni Scalo - TR - Umbria
0744 750977
coopcipss@pec.cipss.org
cipss@cipss.org
www.cipss.org

Associazione

Comunità di Capodarco di Perugia

Strada Comunale Prepo 202
06129 Perugia - Umbria
075/5051056
capodarco_perugia@libero.it

Cooperativa Sociale

Cultura e Lavoro

Via Donato Bramante 3/D
05100 Terni - Umbria
0744/306845
segreteria@culturaelavoro.com
info@culturaelavoro.com
www.culturaelavoro.com

Cooperativa Sociale

La Locomotiva

Via della Rosa, 3
06034 Foligno - PG - Umbria
0742/357582
lalocomotiva@libero.it

Cooperativa Sociale

La Tenda

Via Sportella Marini, 41
06034 Foligno - PG - Umbria
0742/359034
info@comunitalatenda.com
www.comunitalatenda.com

Associazione di volontariato

Stella Del Mattino

I Traversa di Via Banche, snc
06038 Spello - PG - Umbria
0742/302052
stelladelmattinospello@gmail.com
www.stelladelmattino.org

Veneto

Cooperativa Sociale



Adelante

Strada Cartigliana 200

36061 Bassano del Grappa - VI - Veneto

0424/504912

presidenza.adelante@progettazatterablu.it;

amministrazione@adelanteonlus.it

amministrazione.adelante@progettazatterablu.it

www.adelanteonlus.it

Cooperativa Sociale

Altre Strade

Via Ugo Bassi, 30A

35131 - Padova - Veneto

049/8774660

info@altrestrade.it

www.altrestrade.it

Associazione di volontariato

Casa di Pronto Accoglienza Sichem

Via Beata Giovanna, 80/A

36061 Bassano del Grappa - VI - Veneto

0424/529041

casasichem@libero.it

Cooperativa Sociale

Centro A.Bi.Emme L'Albero

Viale dell'Industria, 5

37135 Verona - Veneto

045/8205820

direzione@coopalbero.it

www.coopalbero.it

Associazione

Comunità Bertoldi Associazione Pavoniana la Famiglia

Via Luppia Alberi, 3

35044 Montagnana - PD - Veneto

0429/81658

casabertoldi.montagnana@pavoniani.it

www.pavoniani.it/

Cooperativa Sociale

Comunità dei Giovani

Via Ponte Rofiole, 3

37121 Verona - Veneto

045/918168

segreteria@cdgvr.it

www.cdgvr.it

Associazione di promozione sociale

Comunità Educativa per Minori "Don Bosco"

Loc. Villa Albarè, 4

37010 Albarè di Costermano - VR

Veneto

045/6201034 - 3284948176

coordinatore@donboscodab.it; info@

donboscodab.it

www.donboscodab.it

Cooperativa Sociale

Cosmo

Via dell'Oreficeria, 30/P

36100 Vicenza - Veneto

0444/1788017

cosmo@cosmosociale.it

www.cosmosociale.it

Associazione di volontariato

Famiglia Aperta sul Mondo

Via San Domenico, 139

36012 Asiago - VI - Veneto

0424/462368

famigliaaperta@tiscali.it

Associazione di volontariato

Famiglie in Rete

Via Ortigara, 20

37069 Villafranca - VR - Veneto

045/7903168

retefamiglie.villafr@libero.it

associazionerete@famiglie@gmail.com

www.famiglieinrete.altervista.org/

Associazione

Il Sogno di Lele

Viale Regina Margherita, 42

36078 Valdarno - VI - Veneto

0445/404873

info@ilsognodilele.eu

www.ilsognodilele.eu

Cooperativa Sociale

Insieme

Via Dalla Scuola, 255

36100 Vicenza - Veneto

0444/511562

info@insiemesociale.it

www.insiemesociale.it

Associazione

Iride

Via Batorcolo, 46

37045 S. Pietro di Legnago - VR

Veneto

0442/620390

ilgirasole@gmail.com

www.associazione-iride.it

Cooperativa Sociale

Job Mosaico

Via Aviano 7/9

36030 Caldogeno - VI - Veneto

0444/1788017

jobmosaico@libero.it

www.jobmosaico.wordpress.com

Associazione di promozione sociale

Joseph

Via Pieve 6

36075 Montebelluna Maggiore - VI

Veneto

0444/696079

casajoseph@teletu.it

www.casajoseph.it

Cooperativa Sociale

Kirikù

Via dei Martiri, 85/A

31035 Crocetta del Montello - TV

Veneto

0423/665457

presidenza.kiriku@progettazatterablu.it

www.kirikuonlus.it

Fondazione



La Grande Casa

Via Case Bianche 16

35013 Cittadella - PD - Veneto

049 9401846

fond@retemaranatha.it

www.retemaranatha.it

Associazione di volontariato

Maranatha

Via Ca' Nave, 63
35013 Cittadella - PD - Veneto
049/5975329
ass@retemaranatha.it
www.retemaranatha.it

Associazione di volontariato

Margherita

P.zza Marconi, 4/b
36066 Sandrigo - VI - Veneto
0444/750606
info@cooperativamargherita.org
www.cooperativamargherita.org

Associazione di volontariato

Mario Tommasi

Via Cappello 79
35027 Noventa Padovana - PD - Veneto
049/625066
assmariotommasi@libero.it
www.mariotommasi.org

Associazione di volontariato

Muraless

Rione Duomo, 740
30015 Chioggia - VE - Veneto
041/403066
info@muraless.org
www.muraless.org

Fondazione



Opera Casa Famiglia

Via Nino Bixio, 4
35131 Padova - Veneto
049/8751554
infooperacasafamiglia@gmail.com
www.operacasafamiglia.it

Cooperativa Sociale

Portaperta

Via Pont, 3
32032 Feltre - BL - Veneto
0439 310667
casaaladino@portaperta.it
www.portaperta.it

Associazione di volontariato

Portaverta

Via Forlanini, 62
45100 Rovigo - Veneto
0425/22583
portaverta@libero.it
www.portaverta.it

Cooperativa Sociale

Porto Alegre

Via della Tecnica, 10
45100 Rovigo - Veneto
0425/404323
porto.alegre@libero.it

Cooperativa Sociale

Primavera Nuova

Via Lago di Tovel, 16
36015 Schio - VI - Veneto
0445/575656
info@primaveranuova.it
www.primaveranuova.it

Associazione di promozione sociale

Progetto Miriam

Via G. Correr, 1/ter
35133 Padova - Veneto
049/8876245
laboratorio@progettomiriam.it
progettomiriam@gmail.com
www.progettomiriam.it

Associazione

Progetto sulla Soglia

Via Dalla Scola, 255
36100 Vicenza - Veneto
0444/301065
info@progettosullasoglia.it
www.progettosullasoglia.it

Cooperativa Sociale

Progetto Zattera Blu

Via Divisione Julia, 42
36030 Calvene - VI - Veneto
0445/325393
segreteria@progettozatterablu.it
www.progettozatterablu.it

Associazione

Questacitta

Via Schiavonetti, 8
36061 Bassano del Grappa - VI - Veneto
0424/521483
info@questacitta.org

Cooperativa Sociale

Radica

Via Divisione Julia, 42
36030 Calvene - VI - Veneto
0445/860780
amministrazione.radica@progettozatterablu.it
www.radicaonlus.it

Associazione di volontariato

Rete Famiglie Aperte

Vicolo Cieco Retrone 28
36100 Vicenza - Veneto
0444/525149
rete@progettosullasoglia.it
www.retefamiglieaperte.it

Cooperativa Sociale

Samarcanda

Via Lago di Tovel, 16
36015 Schio - VI - Veneto
0445/500048
amministrazione.samarcanda@progettozatterablu.it
www.samarcandaonlus.it

Associazione di volontariato



Solidarieta Dicembre '79

Via S. Giorgio 12
30027 S. Donà di Piave - VE - Veneto
0421/320960
solidarieta79@libero.it

Cooperativa Sociale

Tangram

Via B. Dalla Scola, 255
36100 Vicenza - Veneto
0444/525149
presidente@tangramsociale.it
www.tangramsociale.it

Cooperativa Sociale

Titoli Minori

Calle Seminario, 740

30015 Chioggia - VE - Veneto

041/400729

info@titoliminori.com

www.titoliminori.com

Cooperativa Sociale

Una casa per l'uomo

Via Dei Martiri, 4

31044 Montebelluna - TV - Veneto

0423/615252

info@unacasaperluomo.it

www.unacasaperluomo.it

Cooperativa Sociale

Verlata

Via Alcide De Gasperi, 6

36030 Villaverla - VI - Veneto

0445/856212

verlata@verlata.it

www.verlata.it

Cooperativa Sociale

Verlata Lavoro

Via Alcide De Gasperi, 6

36030 Villaverla - VI - Veneto

0445/856212

gbarichello@verlata.it



Progetto finanziato dal Ministero del lavoro e politiche sociali
con i fondi della legge 383/2000
Art. 12, c. 3 lett. f) anno finanziario 2014

www.cnca.it