

# GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO: LA RETE TERRITORIALE COME STRATEGIA DI PROMOZIONE DELLA SALUTE.

## Una ricerca-intervento con gli esercenti di giochi leciti ad Arezzo.

VALENTINA COCCI<sup>1</sup> - FIORENZO RANIERI<sup>2</sup> - PAOLO E. DIMAURO<sup>3</sup>

Partendo da un vertice di lettura che considera il gioco d'azzardo e le nuove dipendenze problematiche di *salute pubblica* (Korn e Shaffer, 1999; Korn *et al.*, 2003; Capitanucci, 2004) e all'interno di una cornice istituzionale quale il Piano sanitario della Regione Toscana 2005-2007 che prevede azioni programmatiche specifiche per il *gambling*, a ottobre 2004 il SERT di Arezzo propone per il gioco d'azzardo un sistema di intervento «ad alta integrazione» e a più livelli: in ambito organizzativo, integrazione tra un approccio clinico (apertura di uno spazio di cura per le nuove dipendenze all'interno del SERT di Arezzo) e un approccio di rete al problema con la creazione di un gruppo di lavoro interistituzionale che coinvolge Azienda USL, enti locali, associazioni di volontariato, commercianti e forze dell'ordine; in ambito clinico, integrazione tra figure e interventi multiprofessionali (psicologici, sociali e sanitari); in ambito psicoterapico, integrazione tra *setting* individuale, familiare e di gruppo e tra modello intrapsichico e modello relazionale; in ambito preventivo, integrazione tra i diversi soggetti della comunità locale per una condivisione di informazioni, esperienze e strategie. Tutto questo ha portato a gennaio 2005, a soli tre mesi dall'apertura dell'ambulatorio per il gioco d'azzardo (Cocci e Dimauro, 2006; Cocci *et al.*, 2007), alla costituzione di un «gruppo di lavoro interistituzionale per il Gioco d'azzardo e le nuove dipendenze» (gruppo di lavoro GAND).

Il gruppo di lavoro, coordinato dal SERT di Arezzo, ha al suo interno rappresentanti di varie realtà territoriali: Dipartimento delle dipendenze di Arezzo e U. F. Educazione alla salute dell'Azienda USL 8 di Arezzo, Servizio sociale del Comune di Arezzo, Circoscrizioni comunali, Difensore civico comunale, Assessorato alle politiche sociali e giovanili della Provincia di Arezzo, Prefettura, Guardia di finanza provinciale, Caritas diocesana di Arezzo-Cortona-Sansepolcro, Misericordia di Arezzo in qualità di Fondazione antiusura, Associazioni dei commercianti (Confcommercio e Confesercenti), associazione «Mirimettoingiochi» di ex-giocatori e loro familiari.

Consapevoli che il gioco d'azzardo ha un impatto sulla qualità della vita non solo dei *singoli individui* e delle loro *famiglie* ma anche della *comunità intera*, obiettivi del gruppo di lavoro sono stati fin dall'inizio a più livelli:

- attivare canali di comunicazione e favorire spazi di confronto tra i vari soggetti coinvolti (clinici, politici, comunità locale, forze dell'ordine, privato sociale, associazionismo, gestori dell'industria del gioco);
- sensibilizzare la comunità locale e portarla a conoscenza delle implicazioni, sanitarie e non, di queste nuove problematiche e dell'esistenza di uno spazio di cura specifico che il servizio pubblico offre gratuitamente;
- monitorare e valutare l'impatto del gioco e delle nuove dipendenze sulla vita dei singoli, delle famiglie, della comunità intera e su fasce di popolazione a rischio;
- promuovere azioni preventive di tipo primario, secondario e terziario.

In quest'ottica, nel settembre 2005 il gruppo di lavoro GAND promuove in collaborazione con il Centro di documentazione del SERT di Arezzo<sup>4</sup> una ricerca-azione tra i gestori di

<sup>1</sup> Psicologa Dirigente Az USL 8 Arezzo. Resp. Gruppo GAND SerT Arezzo

<sup>2</sup> Psicologo Dirigente Az USL 8 Arezzo, Resp. Centro Documentazione SerT Arezzo

<sup>3</sup> Direttore Dipartimento delle Dipendenze Az USL 8 Arezzo

<sup>4</sup> Ce.Do.St.Ar., [www.cedostar.it](http://www.cedostar.it).

giochi leciti (*slot* e lotto) nel Comune di Arezzo per mappare la distribuzione degli esercizi e stilare un primo profilo del giocatore abituale e del giocatore assiduo. Obiettivo della ricerca è anche la sensibilizzazione dei gestori, uno dei «nodi» della rete territoriale per il gioco d'azzardo, attraverso la collaborazione delle categorie economiche. In questo lavoro vengono presentati i principali risultati emersi dallo studio.

## LA RICERCA

### Obiettivi

La ricerca si è proposta di indagare la realtà aretina relativamente alla diffusione del gioco d'azzardo lecito. Più specificatamente gli obiettivi sono stati tre:

- mappare la distribuzione di giochi leciti nel Comune di Arezzo;
- ricavare un primo identikit del giocatore frequentatore degli esercizi suddetti attraverso delle interviste agli esercenti;
- avviare un'opera di sensibilizzazione tra gli esercenti sulle conseguenze del gioco d'azzardo patologico e di informazione circa i servizi della Azienda USL 8.

Per raggiungere tale risultato, i ricercatori hanno ritenuto che lo strumento più idoneo fossero interviste strutturate a esercenti e basate su un questionario appositamente costruito.

### Materiali e metodo

- *Delimitazione dell'ambito spazio-temporale*: l'indagine è stata effettuata con gli esercenti del Comune di Arezzo in possesso di *slot machine* e gioco del lotto nel proprio locale, nel periodo compreso tra gennaio e maggio 2006. Per la totale realizzazione dell'indagine conoscitiva è stato impiegato circa un anno.

- *Il campione*: i dati riguardanti gli esercenti aretini che risultavano in possesso di autorizzazione per l'utilizzo di apparecchi di intrattenimento sono stati ricercati tramite contatti diretti, indicazione degli Enti partecipanti al gruppo di lavoro GAND e grazie alla collaborazione dell'Ufficio commercio del Comune di Arezzo; tali dati sono stati elaborati, producendo un elenco complessivo.

Prima dell'inizio della ricerca per favorire l'arruolamento, tutti gli esercenti sono stati contattati con una lettera redatta congiuntamente da Confesercenti, Associazione commercianti e ASL 8 allegata al notiziario delle associazioni in cui veniva spiegata la finalità della ricerca. Sebbene si fosse ipotizzato di intervistare tutti gli esercenti in elenco, questo non è stato possibile per motivi diversi così sintetizzabili: su 195 esercenti, 78 non sono stati intervistati; di questi 20 perché i titolari hanno rifiutato l'intervista, 58 per altri motivi, in particolare perché l'esercizio aveva rimosso slot machine e/o gioco del lotto o perché, semplicemente, l'esercizio inserito in elenco aveva in realtà cessato l'attività.

- *Il questionario*: la ricerca è stata svolta tramite un questionario strutturato (standard) diviso in quattro sezioni che raccoglieva informazioni sulle caratteristiche del locale e sui suoi frequentatori; sui comportamenti di «giocatori abituali» di slot machine e lotto; sulle opinioni degli esercenti rispetto al gioco assiduo e sui comportamenti di «giocatori assidui» frequentanti l'esercizio (slot machine e lotto). Il questionario era completato da commenti volontari e da due domande relative alle informazioni possedute dagli

intervistati circa i servizi dell'Azienda USL per il gambling patologico<sup>5</sup>.

Tutte le interviste, distribuite per circoscrizione, sono state raccolte da tre intervistatori (un educatore professionale, uno psicologo tirocinante e un assistente sociale tirocinante) che avevano partecipato a un breve corso di formazione e che si sono attenuti a criteri predefiniti per la compilazione del questionario.

● *Studio di fattibilità e studio di riproducibilità*: per analizzare la fattibilità, è stato disegnato uno studio pilota per valutare l'importanza degli item scelti e la facilità nell'ottenere le risposte dagli intervistati. Per valutare la riproducibilità, in particolare, per stimare l'effetto dell'intervistatore, è stata misurata la concordanza delle risposte dello stesso soggetto a due diversi intervistatori in un campione di dieci esercenti scelti tra due zone limitrofe al Comune di Arezzo<sup>6</sup>.

## RISULTATI

### La mappatura

Il Comune di Arezzo<sup>7</sup> è stato in grado di fornire un primo elenco di esercizi del proprio territorio che possiedono giochi elettronici a disposizione dei clienti. Ad Arezzo al 2006 erano censiti 195 locali con giochi, mediamente uno ogni 507 abitanti. I giochi erano in tutto 646, in media 1 ogni 148 residenti. Analizzando la distribuzione per circoscrizioni, non si rilevano differenze significative sul piano statistico, sebbene si può notare che una circoscrizione (Fiorentina), dove è presente una percentuale maggiore di giovani (fascia età 20 – 34), ha un tasso di macchine per popolazione più elevato.

Gli intervistatori hanno verificato una realtà sul territorio significativamente diversa da quella rilevabile dai dati comunali. Una prima informazione è stata la dinamicità del settore: alcuni esercizi non erano più attivi, altri avevano preferito rinunciare alle macchine. Su 195 locali, 58 (pari al 29,7%) risultavano chiusi o senza macchine.

Per quanto riguarda i gestori che hanno deciso di partecipare alla indagine (nr. 87), 76 (87,4% del campione che ha partecipato all'indagine) sono proprietari dell'esercizio, 8 (9,2%) sono dipendenti. Per 3 gestori (3,4%) il dato non è stato rilevato.

La tipologia dei locali è la seguente: 59 bar (67,8%), 26 tabacchi (29,9%), 1 circolo, 1 altro. La tipologia dei giochi rilevata è stata la seguente: in 73 locali slot machine (83,9% del totale, con 148 slot machine, in media 2 per locale), in 35 lotto (40,2%), in 12 gioco delle carte.

Tra i frequentatori degli esercizi prevalgono gli aretini o comunque gli italiani. In solo 4 esercizi prevalgono frequentatori provenienti dall'estero (4,6% degli esercizi), in prevalenza dall'Est europeo.

### L'intervista

---

<sup>5</sup> Il questionario è scaricabile al seguente indirizzo:

[http://www.cedostar.it/varia/questionario\\_ricerca\\_gambling\\_esercenti\\_sert\\_arezzo.pdf](http://www.cedostar.it/varia/questionario_ricerca_gambling_esercenti_sert_arezzo.pdf)

<sup>6</sup> Per ulteriori informazioni sullo studio di fattibilità e su quello di riproducibilità, si veda Ranieri *et al.*, 2007.

<sup>7</sup> Arezzo è città capoluogo di provincia collocata nella parte meridionale della Regione Toscana. I suoi abitanti (dati anno 2006) sono complessivamente 95.853, con 48.834 femmine (52%) e 46.019 maschi (48%). Tra i residenti vi sono 7.354 stranieri (7,7%). La città è suddivisa in 6 circoscrizioni, ma la maggioranza della popolazione si concentra nelle circoscrizioni cittadine (Fiorentina, Giotto, Saione: 73.333 residenti pari al 76,5%) mentre le circoscrizioni che inglobano le frazioni limitrofe (Giovi, Palazzo del Pero, Rigutino) raccolgono 22.520 residenti, pari al 23,5% della popolazione.

Dei 107 esercenti contattati, 20 (pari al 18,7%) hanno rifiutato l'intervista. I restanti 87 hanno costituito il campione a cui si riferiscono i dati di questa ricerca.

Per l'arruolamento dei gestori, precedentemente alla ricerca è stata inviata a tutti gli esercenti del Comune di Arezzo una lettera congiunta Azienda USL e categorie economiche in cui venivano spiegati gli obiettivi della ricerca e veniva chiesta la collaborazione del gestore all'indagine; successivamente, gli esercenti sono stati contattati di persona dai tre intervistatori nell'orario di apertura dell'esercizio.

- *Esercizi con slot – machine: i giocatori abituali*

Secondo gli esercenti intervistati, nei loro locali prevalgono nettamente i giocatori di sesso maschile (75,9% dei locali) e adulti (67,8% dei locali).

Il giocatore abituale di slot gioca allo stesso modo tutti i giorni della settimana (69% dei locali), predilige il pomeriggio (57,5% dei locali) anche se non mancano i giocatori che preferiscono la mattina (10 locali) o il dopocena (anche questi 10). I giocatori di slot machine sono prevalentemente aretini (58,6%) o comunque italiani (10,3%); gli stranieri prevalgono in 9 locali (10,3%).

In 36 locali (41,4%) la durata del gioco per singolo giocatore va dai 15 ai 60 minuti; in un terzo dei locali invece (29, pari al 33,3%) non supera i 15 minuti.

Rispetto all'associazione tra l'assunzione di bevande alcoliche e il momento del gioco, per 31 esercenti (35,6%) questo non capita mai, per 34 (39,1%) capita qualche volta, per 7 gestori (8%) bere alcolici e giocare è frequente. Nessun esercente segnala minorenni che giocano.

- *Esercizi lotto: i giocatori abituali*

Secondo gli esercenti intervistati, in molti casi (21 locali pari al 24,1% del campione, ma anche al 60% dei locali in cui si gioca al lotto) la frequenza nei loro locali di maschi e femmine è all'incirca equivalente; prevalgono altrimenti i giocatori di sesso femminile (12,6% del campione pari al 31,4% dei locali in cui si gioca al lotto).

Rispetto all'età, prevalgono di gran lunga i giocatori adulti (31–60 anni) e, in misura minore, quelli anziani.

Il giocatore abituale di lotto non sembra avere una giornata privilegiata per il gioco, fatta eccezione in 8 locali per il sabato (9,2% dei locali, 22,8% di quelli in cui si gioca solo a lotto); preferisce come fascia oraria quella del pomeriggio.

I giocatori sono quasi esclusivamente aretini o italiani.

Per quanto riguarda il numero di giocate effettuate settimanalmente, più numeroso è il gruppo di locali (17 esercizi, 50% dei locali con il lotto) in cui le giocate settimanali sono mediamente 3 o 4 per settimana; fino a 5 e più giocate settimanali in 4 locali. Le puntate oscillano mediamente tra gli 11 e i 50 euro settimanali, ma in 2 dei locali con giocatori assidui di solito queste cifre si superano.

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

- *Giocatori assidui*

La quarta sezione dell'intervista comprende domande ai gestori tese a indagare sia il loro punto di vista sul gioco «assiduo» o «problematico» che la presenza o meno nei loro esercizi di giocatori «assidui».

Prima di vedere i risultati, una nota a parte merita l'uso nel questionario dei termini «giocatori abituali» e «giocatori assidui». La ricerca, infatti, differenzia tra questi due tipi

di giocatori ma, mentre per il termine «giocatori abituali» non è sembrato necessario al gruppo di ricerca una chiarificazione del concetto da parte degli esercenti, per quanto riguarda i «giocatori assidui» è stato necessario invece proporre una serie di item che permettessero di definire preventivamente il punto di vista dei gestori. La sezione «giocatori assidui» del questionario è per questo divisa in tre parti: la prima parte chiede in modo generale all'esercente se ritiene che possa esistere un gioco «problematico» e quali siano i comportamenti che lo caratterizzano<sup>8</sup>; la seconda parte indaga su esperienze reali vissute dall'esercente nel proprio lavoro con giocatori che hanno creato problemi; la terza parte, introdotta dalla domanda «È a conoscenza di clienti che hanno o hanno avuto problemi legati al gioco?» suddivide il gruppo degli esercenti in due sottogruppi. La descrizione del giocatore «assiduo» o «problematico» viene così fornita soltanto dagli esercenti che hanno riconosciuto l'esistenza del problema secondo le modalità precedentemente definite dall'intervista: «Se ha risposto "sì" (alla domanda precedente), può provare a indicarne le caratteristiche?».

Per quanto riguarda le risposte del campione (nr. 87 esercenti), alla domanda «Ritenete che il gioco possa diventare un problema per la persona, ad esempio qualcosa di cui non si può fare a meno?», 63 esercenti (72,4% del campione) hanno risposto affermativamente. Tra questi, 36 esercenti ritengono che la caratteristica principale dei giocatori con problemi è quella di non riuscire a smettere di giocare, cioè di non poterne fare a meno; 12 esercenti (19%) ritengono invece che questo tipo di giocatore giochi per soldi, per risolvere un problema finanziario, 8 esercenti (12,7%) che giochino in modo problematico perché è un piacere, 7 (11,1%) per sfuggire ai pensieri quotidiani o per distogliersi dai pensieri.

Entrando nello specifico della esperienza lavorativa, sono state poste delle domande tese a valutare eventuali difficoltà avute da esercenti con giocatori assidui: 30 esercenti (34,5%) hanno ricevuto richieste di prestito di denaro per continuare a giocare; 40 esercenti (46%) hanno fatto presente ai loro clienti che stavano esagerando con il gioco; 28 esercenti (32,2%) hanno riferito di problemi creati dai loro clienti giocatori. Infine, 18 esercenti (20,7%) affermano di essere venuti a conoscenza di loro clienti che hanno avuto problemi legati al gioco; di questi 18 esercenti, 15 (83,3%) sono gestori di locali con slot machine. È stato chiesto quali fossero i problemi di questi giocatori di cui l'esercente era a conoscenza (possibili più risposte): al primo posto problemi economici (70,6% del sottogruppo di 18 esercenti), seguiti da problemi di relazione con la famiglia (11,8%), con il partner (1 esercizio), con la giustizia (1 esercizio), con lavoro/scuola (1 esercizio).

Dalle interviste a questo sottogruppo (18 gestori), è emerso il profilo del giocatore «assiduo» o «problematico»: prevalentemente maschio (50% del sottogruppo) o di entrambi i sessi (38,9%), adulto (88,9%), meno spesso giovane (11,1%), quasi sempre aretino o italiano. I giocatori problematici pare giochino indifferentemente durante l'intera settimana (55,6%), prevalentemente il pomeriggio (66,7%), più di mattina (16,7%) che nel dopocena (5,6%).

#### ● *Servizi sanitari per il gambling patologico*

Il 50,6% del campione (44 esercenti) ha risposto che non sapeva dell'esistenza di servizi della Azienda USL locale per *gambler* patologici; il 60,9% (53 esercenti) ha dichiarato di non essere interessato a maggiori informazioni sull'argomento.

---

<sup>8</sup> I comportamenti propri del gioco «problematico» o «assiduo» sono stati riassunti in quattro risposte al momento della costruzione del questionario: a) gioca per fare soldi, per risolvere un problema finanziario; b) gioca perché è un piacere; c) gioca perché non ne può fare a meno; d) gioca per sfuggire ai pensieri quotidiani o per distogliersi dai pensieri.

## La restituzione dei risultati agli esercenti

A gennaio 2008 il gruppo di lavoro GAND ha promosso un incontro con i gestori di giochi leciti del Comune di Arezzo con un duplice obiettivo: restituire i dati della ricerca e informare su alcuni aspetti del gioco d'azzardo di interesse per la categoria (le caratteristiche del gioco sociale e del gioco problematico; la legislazione italiana in materia di giochi leciti). L'incontro, che ha visto la partecipazione di una percentuale piuttosto esigua di gestori rispetto al campione arruolato, ma di numerosi referenti della comunità locale, ha rappresentato un'altra tappa importante di un percorso che, al momento, sta lavorando alla costruzione di un'équipe interistituzionale di prevenzione per il gioco d'azzardo nel territorio aretino. Su finanziamento della Regione Toscana, il Dipartimento delle dipendenze, nel primo trimestre del 2008, ha promosso, infatti, una formazione specifica di tipo operativo sulla prevenzione del gioco d'azzardo rivolta esclusivamente ai referenti della rete territoriale con l'obiettivo di elaborare un progetto condiviso di prevenzione primaria e secondaria del gioco d'azzardo sul territorio aretino. Al momento, due i progetti del gruppo di lavoro per l'anno 2009: a livello di prevenzione primaria, un percorso di promozione della salute con docenti, genitori e alunni di una scuola elementare su tematiche relative alla relazione adulto-bambino laddove il gioco è elemento essenziale del percorso di crescita; a livello di prevenzione secondaria, una campagna di informazione, in collaborazione con i gestori di giochi (in particolare di slot machine), sui reali rischi connessi al gioco lecito, attività spesso pensata come soltanto ricreativa, e sull'esistenza di uno spazio di cura specifico per i giocatori nel servizio pubblico.

## CONCLUSIONI

Dai principali risultati di questa indagine e dal lavoro della rete territoriale portato avanti in questi anni è possibile evidenziare alcuni spunti di riflessione:

- *l'ottica di salute pubblica*: più in generale, occorre sottolineare per l'interpretazione del gioco d'azzardo i vantaggi della *cornice di salute pubblica* che permette di analizzare il gioco d'azzardo da un più ampio punto di vista che va dal gioco sociale a quello patologico, di tener conto non solo dei rischi che corre il giocatore, ma anche della qualità della vita delle famiglie e della comunità più in generale (impatto socioeconomico) e, non ultimo, di enfatizzare il ruolo della «rete» territoriale e di strategie di intervento a più livelli;
- *la stretta correlazione tra ricerca e prevenzione*: soltanto un'indagine operativa sul territorio ci permette di costruire azioni preventive efficaci, condivise e «calibrate» su quella comunità locale; allo stesso tempo, un'indagine operativa tipo la ricerca-azione qui presentata permette già di modificare, sensibilizzandola, la realtà che si sta indagando;
- *la collaborazione con i gestori e con gli altri «nodi» della rete*: nello specifico, il lavoro con i gestori può essere un punto di partenza per lo studio del gioco lecito in un territorio e per azioni di sensibilizzazione e di prevenzione specifica delle derive patologiche del gioco d'azzardo. I gestori, infatti, nella nostra ricerca si sono mostrati un buon «osservatorio»: fonte attendibile di informazioni per la conoscenza del gioco abituale e di quello problematico e soggetti consapevoli dell'esistenza di un'area problematica legata al gioco lecito. Da qui l'importanza di proseguire con percorsi formativi con gli esercenti e di co-progettare azioni di prevenzione secondaria, quali l'intercettazione di giocatori nella cosiddetta «zona grigia»<sup>9</sup>; inoltre, in continuità con quanto fatto con i gestori, all'interno

---

<sup>9</sup> Lavanco (2007) definisce la «zona grigia» quella dove sono collocati i giocatori che hanno i prodromi di un comportamento problematico, ma non vivono ancora la «crisi» che porta a chiedere aiuto a un servizio.

del lavoro della rete territoriale, diventa altrettanto importante proseguire con azioni di sensibilizzazione anche su altre figure-chiave della comunità locale (MMG, parroci, associazioni sportive, ecc.);

● *l'intervento di rete: last but not least*: a livello operativo, l'intervento di rete viene a configurarsi come strategia d'intervento «vincente» sia *nella pratica clinica* con l'integrazione di professionalità, strumenti terapeutici e *setting* e con l'attivazione delle rete primarie e secondarie, formali e informali di supporto al giocatore e alla sua famiglia, sia *nelle azioni territoriali* con la costruzione di una rete interistituzionale di «soggetti», unico *contenitore* in grado di *dare senso* a interventi e azioni di sensibilizzazione, di studio, di prevenzione e di cura.

## Bibliografia

Capitanucci D., *Gioco d'azzardo e salute pubblica*, in «Prospettive Sociali e Sanitarie», 7, 2004, pp. 4-9.

Cocci V., Benci S., Biagianti C., Cucinelli M. L., Frullano D., Marioli A. M., Sangalli M., Dimauro P. E., *Le nuove dipendenze e la salute pubblica. L'Ambulatorio per il gioco d'azzardo del Dipartimento delle dipendenze della A-USL 8 di Arezzo dopo due anni di attività*, in «Il Cesalpino», 16, aprile 2007, pp. 44-48.

Cocci V. e Dimauro P. E., *Il gioco d'azzardo patologico e le nuove dipendenze: il modello organizzativo del Dipartimento delle dipendenze di Arezzo. Una prospettiva di salute pubblica*, in «Personalità/Dipendenze», I, 11, marzo 2006.

Korn D., Gibbins R., Azmier J., *Framing Public Policy Toward a Public Health Paradigm for Gambling*, in «Journal of Gambling Studies», Summer, XIX, 2, pp. 235-256.

Korn D., Shaffer H. J., *Gambling and the Health of the Public: Adopting a Public Health Perspective*, in «Journal of Gambling Studies», Winter, XV, 4, pp. 289-365.

Lavanco G., *Il gioco d'azzardo patologico: inquadramento generale. Relazione tenuta al corso regionale sul gioco d'azzardo tenutosi ad Arezzo nel maggio 2007*, [http://www.cedostar.it/documenti/Lavanco\\_inquadramento\\_geneale\\_gioco\\_azzardo\\_corso\\_arezzo\\_2007.PDF](http://www.cedostar.it/documenti/Lavanco_inquadramento_geneale_gioco_azzardo_corso_arezzo_2007.PDF).

Ranieri F., Bonicolini C., Cocci V., Frullano D., Mencaroni G., Sangalli M., Dimauro P. E., *Gioco d'azzardo lecito ad Arezzo: interviste agli esercenti di esercizi con slot machine e lotto*, in «Bollettino sulle Dipendenze», XXX, 3, 2007.

---

Sono i giocatori intercettabili, invece, dai gestori dei locali opportunamente formati a riconoscere i «segnali» del passaggio da un comportamento di gioco «sociale» a un comportamento di gioco «problematico».