

**Progetto di Prevenzione all'uso di sostanze e comportamenti a rischio.**  
**Progetto IN.contro – legge 45/99 anno 2005/2006**  
**Ricerca sul gioco d'azzardo**

“Io non ho un problema, mi piace giocare.  
Il problema è solamente che perdo”

Un giocatore d'azzardo compulsivo  
in un colloquio psicologico

## **1. Introduzione**

### **1.1 Il problema.**

Mentre a livello nazionale aumentano in modo notevole le possibilità per il cittadino di giocare a giochi d'azzardo legalmente riconosciuti (es. Lotto istantaneo) e vi è un accesso sempre più facilitato tramite Internet, nei Servizi per le Dipendenze (SerD) di tutta Italia sta aumentando il numero di persone che chiedono aiuto psicologico e farmacologico perché “dipendenti” dal Gioco d’Azzardo (lotto, macchinette, scommesse ippiche, etc).

Spesso gli stessi servizi si trovano impreparati ad affrontare questo nuovo tipo di richiesta (Capitanucci, 2006), soprattutto perché è un fenomeno emergente ancora poco conosciuto e che risente di giudizi morali che possono essere fuorvianti.

Si sta prefigurando una nuova categoria di soggetti a rischio e problematici, i giocatori d'azzardo compulsivi, che richiederà nel tempo sempre maggiore attenzione.

Si tratta di soggetti che non riescono a vivere il gioco come attività ludica ma diventano compulsivi, non riescono a smettere di giocare, con danni importanti nel contesto personale, familiare e sociale (ambito economico-relazionale e sociale).

La prevalenza del Gap (Gioco d'Azzardo Patologico) tra la popolazione adulta è dell'1-3%, un valore che mette in allarme.

Un progetto distrettuale sulla prevenzione non può, a nostro parere, esimersi dal tenere presente questo nuovo tipo di dipendenza.

Per prevenire, però, occorre conoscere l'impatto del gioco sulla popolazione per indirizzare l'azione in modo mirato ed efficace, in linea con i bisogni specifici dei contesti territoriali.

**L'Associazione di Volontariato “Il Gabbiano”** si è posta l'obiettivo di mappare il fenomeno sul Distretto di Casalmaggiore, mirando ad una ricerca che rispondesse ai seguenti quesiti:

nel distretto di Casalmaggiore si gioca? come e quanto? E' un fenomeno ancora ludico o sta iniziando ad assumere una connotazione più problematica? A chi indirizzare in futuro un'opera preventiva?

Può essere utile, per poi leggere in modo organico i risultati della ricerca e condividere il significato di alcuni termini, un breve excursus per inquadrare il problema.

### **1.2 Il gioco.**

Il gioco inteso come attività ludica nasce con l'essere umano il quale nel corso della storia è riuscito ad esprimere la sua ludicità in forme diversificate, riconoscendone le infinite possibilità ed attuandole in ogni tempo e paese.

Il gioco, per le sue sfaccettature, è argomento di interesse e trattazione di più discipline,

come la antropologia, la filosofia, la psicologia e la sociologia.

Se il gioco è tappa e strumento per il bambino che cresce e scopre il mondo, nell'adulto saper giocare implica usare la creatività e sapersi astrarre da una realtà spesso limitante e stressante.

Nell'opera *Homo ludens* (1938), il filosofo e storico olandese Johan Huizinga rileva la funzione consolatoria dell'attività ludica, ma non solo, sottolineando altresì il valore simbolico-rappresentativo del gioco, che viene a configurarsi come un complesso sistema culturale. Accanto all'*homo faber* (produttore), si trova l'*homo ludens*, l'uomo che gioca.

Per Huizinga ogni attività umana può essere ricondotta al gioco, inteso non come antagonista del lavoro ma come veicolo e forma di cultura: si entra nello *spazio magico* del gioco sospendendo le regole ed i modi della vita quotidiana.

Questo autore, però, esclude dalle sue riflessioni tutti i giochi in cui vi è una scommessa di denaro.

Per Caillois (1958) lo studio dei giochi nella storia e nel presente rende possibile risalire all'essenza del gioco, cioè alle sue rilevanze sociali ed "archeologiche". Il gioco deve essere libera scelta, che implica divertimento e distensione; è uno spazio fittizio che si contrappone alla serietà della vita reale. Bisogna anche tenere conto dei risvolti materiali ed economicocollegati all'attività ludica.

Caillois propone una classificazione dei giochi in base a quattro categorie:

- **Giochi di competizione** (*agon*): In generale tutte le competizioni, sia sportive che mentali
- **Giochi di azzardo** (*alea*): Tutti i giochi dove il fattore primario è la fortuna
- **Giochi di simulacro** (*mimicry*): I cosiddetti "giochi di ruolo" dove si diventa "altro"
- **Giochi di vertigine** (*ilinx*): Tutti quei giochi in cui si gioca a provocare noi stessi

Sulla base di queste classificazioni, Caillois costruisce una sociologia che parte dai giochi in quanto "segni" profondamente connotati, sintesi dalle caratteristiche delle diverse concezioni del mondo delle società in cui sono in uso.

Sono moltissimi i filosofi e gli psicologi che hanno preso in considerazione lo studio ed il ruolo del gioco: un punto comune è la forte valenza culturale ed antropologica di questa attività che non deve essere demonizzata ma conosciuta e organizzata per evitare che da "oasi della gioia" (Fink, 1957) si tramuti in "totale estenuazione" (Dostoevskij, 1866).

### 1.3 Il gioco d'azzardo.

Il **gioco d'azzardo** consiste nello scommettere denaro o altri beni sul futuro esito di un evento. In genere questo evento può essere un gioco di carte come il poker, un gioco di società come la roulette o l'ordine di arrivo di una gara, come le corse dei cavalli, ma in linea di principio qualsiasi attività che presenti un margine di incertezza si presta a scommesse sul suo risultato finale, e quindi può essere oggetto di gioco d'azzardo.

Il gioco d'azzardo ha radici lontanissime, si parla di Sumeri ed Egiziani come giocatori di dadi arcaici. Durante tutta la storia si sono evoluti nuovi tipi di giochi, come la roulette nel 1600 o lotteria nel 1700; nel 1905 nasce il primo Casinò italiano a San Remo.

Il gioco d'azzardo è un'attività ludica che ha tre caratteristiche fondamentali:

1. Lo scopo del gioco è l'ottenimento di un premio (denaro, beni materiali, buoni ecc.)

2. Per parteciparvi è necessario rischiare una somma più o meno ingente di denaro o equivalenti (propri beni ecc.)

3. La vincita è più dovuta al caso che alla perizia del giocatore.

Il gioco d'azzardo si sta sempre più diffondendo nelle varie società "evolute", rappresentando per molte persone una possibilità di raggiungere il benessere senza fatica. Attualmente le possibilità di giocare d'azzardo sono molteplici ed in continuo aumento: videopoker, lotterie, gratta e vinci, lotto, superenalotto, scommesse sportive, totocalcio. Ben l'80% degli italiani ha sperimentato una qualche forma di gioco.

In Italia non esiste una legislazione organica ed omogenea; la legge permette il gioco, le scommesse e le [lotterie](#), solamente se svolte in modo autorizzato dall'autorità pubblica.

Le agenzie di scommesse possono esercitare la loro attività su tutto il territorio nazionale. Dal Dicembre [2001](#) sono state autorizzate anche delle agenzie che gestiscono, previa apposita approvazione, un gioco di origine anglossassone che si chiama [BINGO](#) (dall'esclamazione di un cittadino americano dei primi del [1900](#)).

Cesare Guerreschi (2003) ipotizza l'esistenza di 6 macrocategorie di giocatori d'azzardo:

1. **giocatori compulsivi con sindrome da dipendenza:** hanno perso il controllo sul gioco e tutta la loro vita ne è fortemente influenzata
2. **giocatori per fuga con sindrome da dipendenza:** usano il gioco d'azzardo per sfuggire da ansia e difficoltà
3. **giocatori sociali costanti:** il gioco è la loro principale fonte di relax e divertimento
4. **giocatori sociali adeguati:** giocano per passatempo
5. **giocatori antisociali:** usano il gioco per scopi illegali
6. **giocatori professionisti:** giocano per lavoro, mantenendosi.

I cosiddetti giocatori problematici sono quelli che appartengono alle prime due categorie.

#### **1.4 Il gioco d'azzardo patologico.**

Il Gioco d'Azzardo Patologico (GAP) è un disturbo classificato dall'Associazione Psichiatrica Americana (APA American Psychiatric Association) all'interno dei "Disturbi del controllo degli impulsi" e che ha grande affinità con il gruppo dei Disturbi Ossessivo-Compulsivi (DOC) e soprattutto con i comportamenti d'abuso e le dipendenze.

Il sistema classificativo DSM (Manuale Statistico-Diagnostico) nella sua IV versione (DSM-IV; 1994) propone i seguenti criteri diagnostici e la seguente definizione:

“La caratteristica fondamentale del Gioco d'Azzardo Patologico è un comportamento persistente, ricorrente, e maladattivo di gioco d'azzardo (Criterio A) che compromette le attività personali, familiari, o lavorative. La diagnosi non viene fatta se il comportamento di gioco d'azzardo è meglio attribuibile ad un Episodio Maniacale (Criterio B).

Il soggetto può essere totalmente assorbito dal gioco (per es., rivive esperienze di gioco passate, programma la prossima impresa di gioco, o pensa ai modi di procurarsi denaro con cui giocare) (Criterio A1).

La maggior parte di soggetti affetti da Gioco d'Azzardo Patologico afferma di ricercare l'avventura (uno stato di eccitazione e di euforia) ancora più dei soldi. Possono essere necessarie scommesse e puntate progressivamente più ingenti, o rischi maggiori, per

continuare a produrre il livello di eccitazione desiderato (Criterio A2).

I soggetti con Gioco d'Azzardo Patologico spesso continuano a giocare nonostante i ripetuti sforzi per controllare, ridurre, o interrompere il comportamento (Criterio A3).

Vi può essere irrequietezza o irritabilità quando si tenta di ridurre o di interrompere il gioco d'azzardo (Criterio A4).

Il soggetto può giocare per risolvere i propri problemi o per alleviare un umore disforico (per es., sentimenti di impotenza, di colpa, di ansia, di depressione) (Criterio A5).

Può svilupparsi una modalità di rincorsa al ripristino delle proprie perdite, con un bisogno impellente di restar sempre nel gioco (spesso con puntate più forti o assumendo rischi maggiori) per annullare una perdita o una serie di perdite. Il soggetto può abbandonare la propria strategia di gioco d'azzardo e cercare di riguadagnare le proprie perdite tutte in una volta. Sebbene tutti i giocatori d'azzardo abbiano la tendenza a rincorrere la perdita per brevi periodi, è la ricerca spasmodica di recupero a lungo termine che è più caratteristica dei soggetti con Gioco d'Azzardo Patologico (Criterio A6).

Il soggetto può mentire ai familiari, al terapeuta, o ad altri per occultare l'entità del proprio coinvolgimento nel gioco d'azzardo (Criterio A7).

Quando le possibilità di ottenere prestiti sono esaurite, il soggetto può ricorrere a comportamenti antisociali per ottenere denaro (per es., contraffazione, frode, furto, o appropriazione indebita) (Criterio A8).

Il soggetto può aver messo a repentaglio o aver perso una relazione significativa, il lavoro, oppure opportunità scolastiche o lavorative a causa del gioco (Criterio A9).

Il soggetto può anche cercare di svignarsela, scaricando sulla famiglia o su altri una situazione finanziaria disperata causata dal gioco d'azzardo (Criterio A10).

I giocatori compulsivi (definiti patologici) sono perciò quegli individui che si trovano cronicamente e progressivamente incapaci di resistere all'impulso di giocare. Il loro comportamento compromette e distrugge le loro relazioni personali, matrimoniali, familiari e lavorative, con evidenti ripercussioni anche a livello sociale.

### I sintomi del Gioco d'Azzardo Patologico

#### **SINTOMI PSICHICI**

- ossessione del gioco
- senso di onnipotenza, presunzione
- nervosismo, irritabilità, ansia
- alterazioni del tono dell'umore
- persecutorietà
- senso di colpa, alterazioni della autostima
- tendenza alla superstizione
- aumento dell'impulsività
- distorsione della realtà (minimizzare, enfatizzare)

#### **SINTOMI FISICI**

- alterazioni dell'alimentazione
- cefalea
- conseguenze fisiche dell'utilizzo di sostanze stupefacenti o alcol
- insonnia
- sintomi fisici dell'ansia (tremori, sudorazione, palpitazioni ecc.)

#### **SINTOMI SOCIALI**

- danni economici
- danni morali

- danni sociali
- danni familiari
- danni lavorativi
- difficile gestione del denaro (spese impulsive)
- isolamento sociale.

## 2. Metodologia della ricerca

All'interno del più ampio progetto “IN.contro” finanziato dal Piano di Zona di Casalmaggiore, l'Azione 5 si è posta come oggetto di interesse lo studio del gioco d'azzardo su questo territorio. Titolare del progetto è stata l'Associazione di Volontariato “Il Gabbiano” di Casalmaggiore che si è avvalsa della collaborazione di una psicologa (Roberta Iannone), di due operatrici scelte con competenza nell'ambito della dipendenza (Paola Cinnella e Alessandra Lomini) e di alcuni volontari dell'Associazione.

La ricerca ha richiesto un arco di tempo di un anno, da Settembre 2005 a Settembre 2006.

Periodicamente gli operatori di questa azione si sono incontrati sia in tavoli di organizzazione interna o con le refernri del Piano di zona che in momenti di supervisione allargata agli operatori di tutto il progetto con il dott. Deambrogio.

L'idea della ricerca nasce dalla volontà studiare direttamente il fenomeno del gioco d'azzardo attraverso la conoscenza delle abitudini di gioco degli abitanti del distretto, per capire se esiste una percentuale di casalaschi che sta assumendo comportamenti di gioco problematici.

Gli obiettivi della ricerca sono:

- valutare l'impatto e la portata del gioco d'azzardo legalizzato nel territorio
- valutare la percezione del fenomeno da parte di esercenti del gioco
- osservare direttamente le modalità di gioco

A livello italiano questo tipo di ricerche sono ancora abbastanza nuove, a differenza dei paesi europei ed extraeuropei. Citiamo la ricerca di Guerreschi (2000) fatta nel territorio di Bolzano , basata su interviste ad un campione rappresentativo di popolazione bolzanina per avere una prima stima della probabile prevalenza nella popolazione di giocatori problematici; la ricerca-intervento condotta da Capitanucci e colleghe dell'Associazione AND (2005) volta ad indagare la percezione del fenomeno tra operatori (medici di base, assistenti sociali, parroci, operatori Sert) per favorire l'invio dei giocatori compulsivi ai Servizi preposti; alcune interviste della Fipe direttamente ai giocatori per capire la loro percezione dell'argomento gioco.

Dovendo immaginare un gruppo di persone che potesse fornirci informazioni interessanti e realistiche sul gioco e sui giocatori, la nostra scelta è caduta sugli esercenti dei locali, poiché abbiamo ritenuto che, data la loro osservazione diretta del fenomeno, potessero essere considerati osservatori privilegiati da intervistare. Per valutare poi l'attendibilità dei risultati ottenuti dalle interviste, per avere dati ancora più diretti, si è pensato di osservare dal le modalità di gioco, ottenendo così una fotografia il più fedele possibile.

La ricerca di tipo sociale è stata organizzata in più momenti, ciascuno con una finalità specifica.

Fase 1: mappatura dell'offerta di gioco sul territorio casalasco.

Fase 2: intervista agli esercenti dei locali che offrono possibilità di gioco con creazione di un profilo del giocatore tipo.

Fase 3: osservazione da parte degli operatori del fenomeno del gioco.

Per ogni fase sono state utilizzate griglie per la raccolta dei dati create ad hoc e che sono allegate ai presenti risultati. Le griglie prima di essere utilizzate sono state sottoposte all'attenzione della dott.ssa Ave Fochi e della dott.ssa Daniela Capitanucci, componenti del Gruppo Regionale della Lombardia che si occupa del gioco d'azzardo.

Poco dopo l'inizio della fase 1, a causa di alcune errate informazioni date dai quotidiani locali sugli scopi della ricerca, per facilitare la fase 2 in cui era fondamentale la collaborazione degli esercenti è stata loro inviata una lettera a firma del Piano di Zona e dei Sindaci in cui veniva esplicitata la finalità puramente conoscitiva della ricerca e veniva garantito l'anonimato del locale ed il rispetto degli avventori durante l'osservazione.

### *Il territorio di riferimento*

La ricerca è stata condotta nel distretto di Casalmaggiore, che è formato da 20 Comuni (Casalmaggiore, Ca' d'Andrea, Calvatone, Casteldidone, Cingia de' Botti, Derizzona, Gussola, Martignana Po, Motta Baluffi, Piadina, Rivarolo del Re, San Giovanni in Croce, San Martino del Lago, Scandolara Ravara, Solarolo Rainerio, Spineda, Tornata, Torre de' Picenardi, Torricella del Pizzo, Voltido), tutti di piccole dimensioni. Al termine del 2004 la popolazione distrettuale era di 38.131 abitanti. Solo il Comune di Casalmaggiore supera i 10.000 abitanti e, tranne Piadena, sono tutti Comuni al di sotto delle 3000 unità.

La popolazione, numericamente limitata, si distribuisce su di un territorio esteso e questo comporta che la densità abitativa sia inferiore a quella media nazionale.

Per quanto concerne il sesso degli abitanti, vi è una leggera prevalenza delle donne sugli uomini ma non in tutti i comuni.

La distribuzione per età indica una bassa percentuale di giovani sotto i 14 anni (12,27%), la maggior parte della popolazione ricade nella fascia 14- 64 anni (62,76%) ed il 24,97% degli abitanti ha più di 65 anni.

Incrociando sesso ed età, si scopre che la popolazione femminile ha per lo più oltre 65 anni (59,23 %) mentre gli uomini rientrano maggiormente tra gli 0 ed i 64 anni.

Tra la popolazione più giovane c'è una prevalenza maschile.

Per quanto concerne la presenza di persone straniere, emerge una concentrazione di stranieri nel comune di Casalmaggiore ed una lieve prevalenza di uomini sulle donne in quasi tutti i comuni del distretto ( informazioni tratte dal documento "AMBITO TERRITORIALE CASALASCO-Provincia di Cremona- Piano di zona-Secondo triennio 2006 – 2008).

### *Fase 1: La mappatura*

In questa prima fase le operatrici hanno cercato sulle Pagine Gialle e sull'elenco telefonico tutti i locali in cui di solito c'è possibilità di gioco (tabaccheria, bar, ricevitorie, sale SNAI, etc.).

Si sono poi recate direttamente nei vari comuni per completare l'elenco di locali ed aggiornarlo (alcuni locali avevano chiuso, altri non erano presenti sugli elenchi), assegnando ad ogni locale in cui c'era possibilità di gioco un codice di riferimento.

La griglia della mappatura (**Allegato A**) è stata compilata per i locali in cui è possibile giocare.

Nella fase di preparazione della griglia di raccolta dati si sono definiti a priori quali tipi di

giochi d'azzardo legalizzati sarebbero stati censiti:

1. Lotto, Enalotto, Superenalotto
2. Totocalcio, Totogoal, Toto6 e affini
3. Scommesse sportive
4. Scommesse ippiche
5. New slot e similari (chiamati volgarmente videopoker)
6. Gratta e Vinci o similari
7. Lotterie
8. Bingo

Occorre fare una precisazione sulla denominazione delle cosiddette “macchinette”. La legge parla di “apparecchi e congegni automatici, semiautomatici ed elettronici da trattenimento e gioco di abilità ... quelli nei quali gli elementi di abilità o trattenimento sono preponderanti rispetto all’elemento aleatorio “. Per comodità nella ricerca abbiamo utilizzato le denominazioni comuni: videopoker (anche se la legge vieta la riproduzione di questo gioco), slot, fun games, macchinette.

Lo scopo di questa prima fase era capire se nel distretto di Casalmaggiore c'è possibilità di giocare d'azzardo e quali giochi vengono maggiormente proposti.

### **Fase 2: L'intervista agli esercenti**

In questa seconda fase, dopo aver valutato l'offerta di gioco, si è chiesto agli esercenti dei locali di rispondere ad un'intervista strutturata precedentemente preparata (**Allegato B**).

Gli esercenti, specialmente se presenti da tempo sul territorio e impegnati per diverse ore della giornata nel locale, possono essere considerati osservatori privilegiati del fenomeno del gioco.

Per capire chi gioca nel territorio casalasco è stato chiesto loro di definire un profilo ipotetico e le abitudini del giocatore-tipo che conoscono e di valutare se esiste un problema sociale legato a questa attività. I giocatori di cui si è ottenuto il profilo sono prevalentemente quelli del lotto e quelli dei videopoker – slot machines.

### **Fase 3: L'osservazione**

Nella terza fase le operatrici ed i volontari dell'Associazione “Il Gabbiano “ si sono mescolati con gli avventori dei locali con maggior affluenza, distribuiti su tutto il territorio casalasco, per osservare dal vivo l'afflusso di giocatori e la modalità di gioco.

Per non alterare il naturale comportamento dei giocatori, gli osservatori si sono mescolati tra gli avventori in modo anonimo.

In ultima battuta sono stati confrontati alcuni aspetti dei profili dei giocatori forniti dagli esercenti con quelli emersi dall'osservazione, nel tentativo di ottenere un' immagine del giocatore casalasco il più fedele possibile alla realtà.

Le osservazioni sono state rivolte a 2 tipologie di gioco: fun games (simili a slot machines) e Lotto. Le griglie utilizzate sono presenti negli **Allegati C e D**.

### 3. I risultati

#### Fase 1: La mappatura

I locali che nel distretto sono risultati fornire una qualche possibilità di gioco sono **57**.

<b>A. TIPOLOGIA di LOCALE</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Tabaccherie	9	15,7
Bar	32	56,2
Bar -tabaccherie	7	12,3
Tabaccherie – ricevitorie totocalcio	2	3,5
Cartolerie-edicole-tabaccherie	4	7
Bar trattorie	2	4,5
Altro	1	1,7
	<b>57</b>	<b>100</b>

La maggior parte dei locali in cui si può giocare d'azzardo sono bar e tabaccherie.

Si può notare come siano assenti Sale Snai in cui si possono fare scommesse su vari sport , ricevitorie Totip per le corse ippiche e sale Bingo.

Possiamo anticipare che tra questi locali, 25 offrono la possibilità di giocare al Lotto e similari, 38 alle “macchinette”.

Ci si è chiesti se i locali siano facilmente accessibili dalla popolazione e se si trovino in un punto privilegiato del paese. Le localizzazioni sono presenti nella tabella seguente:

<b>B. LOCALIZZAZIONE</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Centrale	36	63
Periferica	16	28
Fuori paese	5	9
	<b>57</b>	<b>100</b>

Effettivamente la maggior parte degli esercizi si trova nella parte centrale del paese, dove si svolgono la maggior parte delle attività commerciali e vitali del paese stesso, dove c'è un maggior passaggio di persone e dove di solito gli abitanti si recano per passare il tempo libero e ritrovarsi tra loro.

Osserviamo la collocazione dei locali che offrono i due principali tipi di gioco:

<b>LOCALIZZAZIONE</b>	<b>Lotto (N=25)</b>	<b>%</b>	<b>Videopoker (N=38)</b>	<b>%</b>
Centrale	16	64	22	58
Periferica	8	32	12	31,5
Fuori paese	1	4	4	10,5
	25	100	38	100

Solo 1 ricevitoria del lotto si trova assolutamente fuori dal paese ed è quindi difficilmente raggiungibile da chi non ha l'auto.

I locali centrali e periferici (tenendo conto delle piccole distanze nei piccoli paesi) sono facilmente raggiungibili anche da chi non ha mezzi di trasporto, come gli adolescenti, gli anziani e le donne.

Sulla base dell'apertura dei locali, si è valutato in che fasce della giornata c'è possibilità di giocare:

<b>C. APERTURA</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Solo diurna	29	50,7
Diurna e serale	25	44
Serale-Notturna	2	3,5
Diurna e Notturna	1	1,7
	57	100

Gli esercizi effettuano per lo più apertura diurna e serale, offrendo in questi momenti della giornata la possibilità di accedere al gioco.

Abbiamo ipotizzato che il gioco del lotto fosse accessibile soprattutto di giorno, proposto soprattutto da tabaccherie, e che i fun games invece avessero una possibilità d'accesso più ampia e spostata verso la sera. I risultati sembrano confermare questa ipotesi:

<b>APERTURA</b>	<b>Lotto (N=25)</b>	<b>%</b>	<b>Videopoker (N=38)</b>	<b>%</b>
Solo diurna	17	68	12	31,5
Diurna e serale	7	28	23	60,5
Serale-Notturna	0	0	2	5,3
Diurna e Notturna	1	4	1	2,6
	25	100	38	100

L'apertura dei locali che propongono il lotto è prevalentemente diurna, mentre quella dei luoghi in cui ci sono i videopoker (fondamentalmente bar) copre tutte le ore della giornata ed in gran parte sono aperti anche la sera.

E' diretta conseguenza che una maggior apertura oraria del locale aumenta la possibilità di accedere al gioco.

Si è analizzato, nei 57 locali, quanti propongono le seguenti tipologie di gioco d'azzardo:

<b>D. TIPO di GIOCO</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Lotto	23	40,3
Enalotto	5	8,8
Superenalotto	8	14
Totocalcio	8	14
Scommesse Sportive	1	1,7
Scommesse Ippiche	6	10,5
Videopoker	38	66,7
Gratta e Vinci	23	40,3
Lotterie	11	19,3
Altro	1	1,7

Si può notare la grande offerta di giochi come videopoker e fun games (66,7 % dei locali), seguiti dal gioco del Lotto e del Gratta e Vinci.

Il gioco dell'Enalotto e del Superenalotto, se assimilati per affinità al Lotto, portano l'offerta di questo gioco a quasi il 63% dei locali.

L'aver rilevato questo dato ci ha fatto orientare l'osservazione soprattutto su queste 2 tipologie di giocatori (Lotto e Videopoker), ipotizzando che ad una maggior offerta, in più fasce orarie della giornata, corrispondesse un maggior numero di giocatori.

Se suddividiamo gli esercizi in base al tipo di gioco che propongono abbiamo i seguenti risultati:

<b>D 1. Locali e tipo di gioco (N= 57)</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Solo videopoker	31	54,4
Solo Lotto,affini e Gratta e Vinci	16	28
Videopoker e Lotto, Gratta e Vinci	3	5,2
Lotto e scommesse, Gratta e Vinci	2	3,5
Lotto, Videopoker e scommesse	4	7,1
Solo Gratta e Vinci	1	1,7

I locali tendono per lo più ad offrire un solo tipo di gioco, come i videopoker ed il lotto. Questo comporta che l'avventore, una volta entrato per giocare, non possa variegare il gioco e tenda a fidelizzarsi a quello proposto.

Il numero di macchinette per il videopoker che è stato possibile vedere in modo evidente sono state **104**. Si ipotizza che il numero si sottostimato in quanto può capitare che in alcuni locali gli apparecchi non siano facilmente rilevabili perchè raggruppati in stanze adiacenti non accessibili alle operatrici.

Confrontiamo questo dato con quelli della fipe sulla distribuzione dei videopoker in Italia per zone geografiche (dati Fipe):

<b>Aree territoriali</b>	<b>Videopoker installati</b>	<b>Esercizi con videopoker</b>	<b>N° abitanti/videopoker</b>
Nord Ovest	63.135	26.500	237
Nord Est	48.593	20.400	215
Centro	43.613	18.300	281
Sud e Isole	45.125	18.800	431
Italia	200.466	84.000	285

Su 38.131 abitanti sono presenti 104 macchinette, cioè 1 apparecchio ogni 366 abitanti. Come si può notare è un valore che si discosta per eccesso da quelli del nord e dell'Italia in generale.

La media nazionale di numero di videopoker per esercizio pubblico è di 2,38, nel distretto è di 2,73. L'offerta di gioco videopoker e new slot sembra essere in linea, quindi, con la tendenza nazionale.

Per valutare l'impatto del gioco sulla vita sociale del distretto, ci è sembrato interessante valutare se e che tipo di pubblicità viene fatta per invogliare gli abitanti ad avvicinarsi a questa pratica.

<b>E. PRESENZA di PUBBLICITA'</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
SI	26	45,5
NO	31	54,5
	57	100

Guardando i risultati generali, considerando qualsiasi tipo di gioco, la maggior parte dei locali non propone pubblicità; non è possibile valutare l'impatto però dei messaggi pubblicitari televisivi o dei cartelloni presenti per le strade dei paesi.

Abbiamo voluto capire se c'è differenza pubblicitaria tra gli esercizi che propongono il Lotto e le macchinette :

<b>Pubblicità</b>	<b>Lotto (N=25)</b>	<b>%</b>	<b>Videopoker (N=38)</b>	<b>%</b>
Sì	24	96	0	0
Interna al locale	17	68	0	0
Esterna	13	52	0	0
Nazionale	19	76	0	0
Locale	4	16	0	0
Insegna	18	72	0	0

Dalla nostra mappatura risulta che nessun locale con videopoker fa pubblicità a questo tipo di gioco.

Invece quasi tutti gli esercizi che propongono lotto e similari fanno una qualche forma di pubblicità: sia interna al locale che visibile dall'esterno, soprattutto utilizzando materiale

fornito dalla Lottomatica nazionale. Alcuni esercizi propongono forme più locali, come cartelloni scritti a mano in cui si invita a giocare determinati numeri legati ad eventi, ricorrenze o ritardi. Il 72% dei locali con il Lotto fanno pubblicità anche sull'insegna, in modo da attirare l'attenzione dei passanti.

La grande diffusione del gioco del videopoker malgrado l'assenza di pubblicità lascia intuire il forte ascendente che questo tipo di gioco ha per sua natura sugli avventori, che non hanno bisogno di essere invogliati a giocare.

La domanda F era finalizzata a valutare la presenza di materiale informativo sul tipo di gioco, in ogni locale mappato. In generale è emerso:

<b>F. PRESENZA di Materiale INFORMATIVO</b>	<b>N° (N = 57)</b>	<b>%</b>
SI	13	23
NO	44	77
	57	100

Sono pochissimi i locali che propongono un qualche tipo di informativa, nello specifico:

<b>F 1. Tipo di Materiale INFORMATIVO</b>	<b>N° (N = 57)</b>	<b>%</b>
Tecniche di gioco	9	15
Limiti del gioco	7	12,3
Rischi del gioco	1	1,75

Sono soprattutto gli esercizi del Lotto a fornire materiale di questo tipo:

<b>Materiale Informativo</b>	<b>Lotto (N=25)</b>	<b>%</b>	<b>Videopoker (N=38)</b>	<b>%</b>
Sì	9	36	4	10,5
Tecniche di gioco	7	28	2	5,3
Limiti del gioco	4	16	3	7,9
Rischi del gioco	0	0	1	2,6

E' interessante notare la quasi nulla presenza di informative sui rischi del gioco d'azzardo, benchè si stia diffondendo sempre più a livello nazionale la problematica del Gioco d'Azzardo Patologico. Questo lascia pensare che né chi gestisce la fornitura di materiale ai locali, né gli esercenti stessi sentano questo come un problema emergente da cui tutelare gli avventori.

In realtà, a livello di fun games, i rischi sono presentati nella prima schermata della partita ma le parole appaiono e scompaiono in modo talmente rapido da non permettere la lettura completa del testo.

Poiché dalle ricerche emerge che gran parte dei giocatori compulsivi usano i videopoker, ci siamo chiesti se questi apparecchi sono per lo meno a norma di legge, rispettando le regole che la scarna legislazione a proposito impone.

Sugli apparecchi devono essere apposte, tra le altre, le seguenti indicazioni:

1. Tipo di premio erogato
2. le regole del gioco in lingua italiana
3. le generalità ed il recapito del noleggiatore
4. l'indicazione "apparecchio non abilitato al gioco d'azzardo"

Dobbiamo specificare che la legge ammette video-giochi in cui la componente aleatoria sia ridotta rispetto a quella dell'abilità.

In allegato E vi è il testo di legge più recente.

<b>G. INDICAZIONI (N = 38)</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Sì	32	84,2
No	5	13,1
Apparecchi spenti	1	2,7

<b>G 1. INDICAZIONI (N = 38)</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Tipo di premio	31	81,6
Regole del gioco	32	84,2
Generalità del noleggiatore	28	73,7
Indicazione "apparecchio non abilitato a gioco d'azzardo"	2	5,3

E' stato difficile rilevare questo dato in quanto in questa fase le operatrici dovevano NON chiedere informazioni agli esercenti ma solamente osservare cosa si poteva leggere all'esterno dell'apparecchio.

Ci pare comunque un buon livello di informazione, soprattutto per quanto concerne le regole del gioco.

### **Riassumendo:**

Dalla mappatura dei 20 comuni del casalasco è emerso che prevalentemente i locali in cui è possibile giocare in modo legale d'azzardo sono i bar e le tabaccherie. Non risultano esserci sul territorio Sale Snai o Sale Bingo.

Questi esercizi sono per lo più localizzati nel centro del paese, che è nucleo della vita sociale, anche se parlando di piccoli paesi è difficile a volte definire in modo chiaro quale sia la periferia. Vi è comunque un buon afflusso di clienti anche nei locali più decentrati. Il gioco d'azzardo legale è presente ed evidente nei paesi del distretto, facilmente raggiungibile anche dalle persone che non hanno mezzi di trasporto propri.

Il gioco si può effettuare prevalentemente durante la giornata, molto meno nel dopo cena o nella fascia notturna e questo è legato agli orari di apertura dei locali; ci sono solo pochi bar che hanno delle macchinette e che sono aperti anche dopo le 20.00.

I giochi che maggiormente riscuotono successo e sono maggiormente proposti sono quello del Lotto (anche nelle sue varianti) e quello dei videopoker o simili. Sono state rilevate 25 locali con a del Lotto e 38 locali con slot.

Sono state riscontrate 104 macchinette, 1 ogni 366 abitanti, contro la media italiana di

1/285. Se ci sono meno apparecchi nel distretto casalasco, è però vero che è rispettata, se non addirittura di poco superiore, la media nazionale di macchinette per locale (2,36).

Interessante anche la diffusione della lotteria (quasi il 20% dei locali vende i biglietti di una qualche lotteria).

Non viene fatta alcuna pubblicità al gioco dei videopoker, mentre è massiccia quella per il Lotto. Nelle ricevitorie si trova sia materiale della Lottomatica nazionale, sia pubblicità più locale in cui si spingono determinate combinazioni o si vendono quote di sistemi. C'è da tenere presente che il Lotto è un grande introito per lo Stato ed è fortemente incentivato anche della pubblicità televisiva e radiofonica nazionale.

In quasi tutti gli esercizi risultano invece poche le note informative distribuite ai clienti riguardo tecniche, limiti e rischi del gioco.

L'obbligatorietà per legge di apporre sulle macchinette alcune informazioni è, almeno per quelle rilevate, rispettata nella maggior parte dei casi.

Dalla mappatura si evince quindi che esiste la possibilità, abbastanza comoda e a portata di mano, di giocare, soprattutto al Lotto e alle macchinette, meno per quanto concerne le scommesse sportive ed ippiche. Ricordiamo che la letteratura riporta che uno dei fattori che predispone al gioco-problematico è proprio l'accessibilità al gioco.

### **Fase 2: L'intervista agli esercenti**

Nella seconda fase della ricerca si sono intervistati gli esercenti dei 57 locali in cui si era rilevata la possibilità di giocare.

L'idea alla base di questa intervista era che l'esercente, passando gran parte della sua giornata al lavoro, potesse avere una conoscenza diretta del fenomeno ed essere quindi un osservatore privilegiato.

Le operatrici si sono presentate alle persone interessate spiegando le finalità della ricerca e garantendo l'assoluto anonimato loro, del locale e dei loro avventori. L'iniziale diffidenza della maggior parte degli esercenti a parlare di un argomento come il gioco d'azzardo è stata superata nella maggior parte dei casi. Tra tutti però 4 esercenti si sono rifiutati di rispondere, chi in modo esplicito, chi in modo implicito (dando più appuntamenti alle operatrici senza mai farsi trovare).

Il campione degli intervistati è di **53** persone, quindi un'ottima percentuale di adesione.

La prima parte dell'intervista era finalizzata a raccogliere le caratteristiche degli esercenti, per poterne valutare l'attendibilità; la seconda parte, invece, chiedeva di immaginare il loro prototipo di giocatore e di descriverlo.

<b>A 1. SESSO ESERCENTE (N=53)</b>	<b>N °</b>	<b>%</b>
Uomini	22	41,5
Donne	31	58,5

<b>A 2. ETA'</b>	<b>Media</b>
Uomini	36
Donne	37

Il campione appare abbastanza equamente distribuito tra i due sessi. L'età media del

campione è pari a 37 anni.

<b>A 3. PROPRIETARI (N=53)</b>	<b>N °</b>	<b>%</b>
Proprietari	40	75,5
Dipendenti	13	24,5

La grande parte degli intervistati è proprietaria del locale. Questo potrebbe forse spiegare in parte la preoccupazione dimostrata prima dell'intervista di perdere la clientela o che la ricerca potesse demonizzare il gioco facendo passare gli esercenti come persone poco sensibili al problema.

In alcuni casi i dipendenti prima di rispondere hanno chiesto l'autorizzazione ai proprietari.

<b>A 4. ANZIANITA' di LAVORO (N = 53)</b>	<b>N °</b>	<b>%</b>
Da meno di 1 anno	6	11,3
Da 1 a 5 anni	25	47,2
Da 5 a 10 anni	11	20,7
Da oltre 10 anni	11	20,7

Il campione mostra una discreta anzianità di servizio, solo l'11% lavora nell'esercizio da qualche mese.

Per lo più si parla di anni di lavoro nel locale e questo permette di pensare che siano persone allenate ad osservare i clienti, in grado di distinguere la propria clientela tra avventori abituali ed occasionali.

C'è da tenere presente anche che stiamo osservando dei paesi, in cui, rispetto alla grande città, si tende ad instaurare tra avventori ed esercenti rapporti di conoscenza pluriennale che a volte sfociano nell'amicizia e nella confidenza.

<b>A 5. ORE di LAVORO (N=53)</b>	<b>N °</b>	<b>%</b>
Mezza giornata	9	17
Tutto l'orario di apertura	43	81,1
Solo la sera	1	1,9

La stragrande maggioranza degli intervistati è presente nel locale per tutto l'orario di apertura, con una media di ore lavorate al giorno pari a 10 ed anche questo dato ci permette di concludere che gli intervistati possono essere buoni osservatori e conoscitori dei loro clienti.

Poichè alcuni locali proponevano più tipi di giochi, si è chiesto a loro parere quale fosse il gioco più praticato dagli avventori. Alcuni hanno dato risposte multiple (N= 61).

<b>B. Gioco più praticato (N = 61)</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Macchinette	30	49,2
Lotto e affini	23	37,7
Gratta e Vinci	6	9,8
Totocalcio	1	1,6
Lotterie	1	1,6

Questo dato appare in linea con i risultati ottenuti dalla mappatura.

I giochi più praticati sul territorio casalasco appaiono essere, in ordine decrescente, i videopoker- slot machines, il lotto e affini ed i Gratta e Vinci.

Per avere poi un'idea della portata del fenomeno, abbiamo chiesto di stimare, in media, il numero di persone che gli esercenti vedono entrare al giorno per giocare al gioco principale del locale (Lotto o Slot). Un solo locale propone solamente Gratta e Vinci e quindi non è stato possibile calcolare medie (al giorno entrano 20 giocatori circa).

Hanno risposto **49** intervistati su 53, gli altri 4 si sono detti troppo in difficoltà nel fare questa stima.

Abbiamo suddiviso le risposte in base al tipo di gioco e poi abbiamo ricalcolato le medie tenendo presente la localizzazione dei locali, per vedere se questa variabile ha un'influenza sul numero di giocatori:

<b>C. Media stimata di giocatori</b>	<b>M</b>	<b>M Centro</b>	<b>M periferia</b>	<b>M fuori paese</b>
Macchinette	16	16	17	9
Lotto e affini	45	33	40	-

Ogni giorno, in media, entrano 16 giocatori di slot e 45 di lotto [ricordiamo che nel distretto i locali che propongono Lotto sono 25 e 38 quelli dei videopoker].

Il numero dei giocatori di Lotto risulta di molto più alto rispetto a quelli delle slot e questo è in linea con i dati dell Fipe secondo cui questo gioco è quello che muove in anno più milioni di euro.

Dato il gradimento del pubblico, non stupisce allora che stiano nascendo sempre nuove forme di gioco, come per esempio il Lotto Istantaneo.

Gli esercenti riferiscono che l'affluenza alle ricevitorie Lotto aumenta:

- nei giorni di estrazione
- nei giorni di mercato

Questa seconda informazione ci lascia pensare che il Lotto sia appannaggio soprattutto di chi, durante la mattina, ha possibilità di recarsi al mercato, quindi casalinghe, disoccupati o pensionati.

La posizione geografica non pare essere rilevante per il Lotto( fuori paese è stata rilevata 1 sola ricevitoria e non si è quindi calcolata la media), mentre per i videopoker c'è maggior affluenza nei locali del centro o della periferia.

La domanda D mirava a valutare se i clienti che entrano per giocare sono saltuari o abitudinari.

Hanno risposto a questa domanda 22 esercenti di Lotto e 29 di videopoker.

<b>D. Tipo di Clientela</b>	<b>Lotto (N = 22)</b>	<b>%</b>	<b>Videopoker (N=29)</b>	<b>%</b>
Abituale	19	86,4	18	62
Saltuaria	3	13,6	11	38

Accorpendo i dati emerge che oltre il 72% dei giocatori totali è un cliente abituale.

Le considerazioni sono su due livelli:

1. Questo dato è in linea con la ricerca effettuata dalla Fipe nel 2000 sui giocatori di videopoker da cui è emerso che i giocatori sono persone normali che esprimono anche spirito di partecipazione nei confronti del posto che frequentano abitualmente e delle persone che incontrano in questo posto. Questo è definito da un coefficiente di fedeltà al bar piuttosto elevato.
2. Gli esercenti possono fornire un profilo del giocatore più attendibile pensando a persone concrete che conoscono e che vedono abitualmente.

Questa prima parte dell'intervista è stata appunto propedeutica alla raccolta dei prototipi dei giocatori.

Il campione degli esercenti può considerarsi un buon conoscitore del fenomeno in quanto gli intervistati, rappresentativi sia di uomini che di donne, sono per lo più proprietari che lavorano almeno 10 ore al giorno nel loro locale, con una clientela prevalentemente abituale.

### **Il profilo del giocatore**

Agli esercenti che hanno accettato l'intervista è stato poi chiesto di immaginare il giocatore-tipo che frequenta il loro locale e sono state poste altre domande tese a delineare le sue caratteristiche principali. I profili che sono stati valutati sono quelli del giocatore del Lotto e del giocatore di Videopoker.

Le prime 4 domande riguardavano alcune variabili di tipo socio-demografico che sono presenti nei vari studi epidemiologici e clinici presenti in letteratura:

1. Sesso : ci si è chiesti se giocano prevalentemente le donne o gli uomini e se c'è differenza tra i due tipi di gioco analizzati.

2. Età: sono state ipotizzate alcune fasce ed è stato chiesto di stimare l'età dei giocatori .

Le fasce volevano essere rappresentative di più gruppi di popolazione: i minorenni(sotto i 18 anni), i giovani (tra i 18 ed i 35 anni), gli adulti (tra i 35 ed i 55 anni), la fascia pre e pensionata (55 ed i 70 anni), gli anziani (oltre i 70 anni).

3. Stato civile: è una condizione di vita importante del giocatore, anche per le ripercussioni a livello sociale che un'eventuale compulsione può avere.

Dal punto di vista sociale, infatti, anche i familiari dei giocatori problematici hanno disturbi gravi, come ansia, disturbi fisici, isolamento sociale (Lorenz e Yaffee, 1988).

4. Occupazione: si è voluto valutare se c'è una categoria lavorativa prevalente tra i giocatori oppure se c'è differenza tra lavoratori, pensionati e disoccupati.

Come si legge in Guerreschi (2003) “nel gioco d'azzardo generalmente vi è una progressione della frequenza del gioco, delle somme scommesse e dell'eccessiva dedizione al gioco e alla ricerca di denaro con cui giocare”. Nelle domande a seguire è stato analizzato il modo di giocare, per capire se ci sono persone che presentano queste modalità tipiche.

5. Frequenza delle giocate: questo parametro è importante per valutare l'importanza del gioco e che spazio occupa nella vita del giocatore.

6. Tipo di gioco: si è voluto capire se c'è un legame particolare tra il giocatore ed il gioco specifico oppure se il giocatore cambia tipo di gioco, divertendosi in modi variegati.

7. Fasce orarie: per capire le abitudini del giocatore si è suddivisa la giornata in più fasce orarie, pensando che ciascuna fosse tipica di un particolare giocatore.

8. Tempo di permanenza al gioco: questa variabile, unita alla frequenza delle giocate, è molto importante perchè indica la forza del richiamo del gioco ed il fatto che il giocatore si rechi nel locale prevalentemente per giocare.

9. Gioco solitario: tra i vari motivi per cui ci si reca nel locale per giocare può esserci anche quello di socializzare con gli altri clienti e trascorrere del tempo libero in compagnia. Il giocare che entra e rimane da solo durante la sua permanenza esclude questo aspetto socializzante del gioco, specialmente se associato a giocate durature.

10. Puntate: il giocatore che gioca molto perde cifre ragguardevoli e si innesca poi un meccanismo tremendo per cui deve aumentare continuamente le puntate per cercare di recuperare quanto perso. L'aumento quindi delle cifre giocate può essere spia di un problema con il gioco.

11. Consumo di alcool: si è chiesto (e poi osservato) se i giocatori consumano anche alcool, dato che in letteratura si evidenziano le numerose connessioni tra gioco compulsivo ed alcolismo, al punto tale che si parla di dipendenza crociata o multipla (Leisieur e Blume, 1987).

12. Coinvolgimento eccessivo: si è entrati nel cuore del problema, chiedendo ai gestori di fare una valutazione sul livello di coinvolgimento dei loro clienti per sapere se alcuni risultano eccessivamente legati al gioco, lasciando presagire una prima forma di gioco problematico.

13. Perdite consistenti: le perdite ingenti di denaro sono un altro segnale di problemi con il gioco. Si è pensato che gli esercenti, data la confidenza che si crea nei piccoli centri con i clienti abituali, potessero possedere questa informazione.

14. Prestiti: collegandosi alla domanda precedente, la perdita di denaro costringe il giocatore compulsivo a ricorrere ad altre persone per avere soldi da giocare o per appianare buchi nei conti familiari, quando i parenti ancora nulla sanno della gravità del problema.

15. Bisogno di giocare: ancora affidandosi al clima amicale che si instaura tra avventori e gestori, abbiamo ipotizzato che chi dovesse avere un problema di dipendenza dal gioco potrebbe confidarsi con l'esercente.

E' stato garantito agli intervistati l'unica finalità conoscitiva del fenomeno e non quella stigmatizzante, garantendo l'assoluta anonimità loro e dei loro clienti.

Il campione di intervistati è stato suddiviso in due sottogruppi, a seconda del gioco di riferimento. Per il gioco del Lotto hanno risposto 19 persone (su 25 locali che lo propongono), per quello dei videopoker 34 (su 38 locali in cui ci sono le macchinette).

### **Il giocatore del Lotto**

E' stato chiesto se il giocatore tipo è prevalentemente uomo o donna ed è emersa una leggera prevalenza femminile.

<b>1. SESSO del giocatore</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Uomo	7	36,8
Donna	9	47,4
Indifferente	3	15,8

Per quanto concerne la variabile età:

<b>2. ETA'</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Sotto i 18 anni	0	0
Tra i 18 ed i 35 anni	1	5,2
Tra i 35 ed i 55 anni	13	68,5
Tra i 55 ed i 70 anni	5	26,3
Oltre i 70 anni	0	0
Non so	0	0

Secondo i più (68,5%), il giocatore medio è una persona adulta, tra i 35 ed i 55 anni oppure (26,3%) ancora più grande, fino ai 70 anni. Colpisce l'assenza di minorenni e di ultrasettantenni.

Per quanto riguarda gli adolescenti si può ipotizzare che quello del lotto è un gioco che non ha riscontro immediato, richiede di aspettare il giorno e l'ora dell'estrazione per sapere il risultato della propria giocata e potrebbe quindi non garantire un divertimento istantaneo come i giovanissimi ricercano.

Per quanto concerne lo stato civile del giocatore-tipo:

<b>3. STATO CIVILE (N=20)*</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
celibe/nubile	1	5
vedovo/a	0	0
divorziato	0	0
coniugato	12	60
separato	0	0
Non so	7	35

\*più di una risposta per intervistato.

Per la maggior parte degli intervistati il giocatore è sposato, dato in linea con l'età stimata. Benchè la clientela sia abitudinaria, il 35% degli intervistati non sa quale sia lo stato civile dei suoi clienti. Questo lascia presagire quindi buona parte dei giocatori si rechi frequentemente nelle ricevitorie esclusivamente per giocare, senza lasciare spazio ad aspetti di maggior socializzazione.

<b>4. OCCUPAZIONE (N=21)*</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Studente	0	0
Casalinga	5	23,8
Pensionato	4	19,1
Senza lavoro	0	0
Invalido	0	0
In proprio	0	0
Dirigente	0	0
Quadro	0	0
Impiegato	0	0
Operaio	7	33,3
Altro	0	0
Non so	5	23,8

Benchè i numeri siano piccoli, le uniche categorie di occupazione citate sono casalinga, pensionato e ed operaio. Questo dato è in linea con la letteratura, che parla di un livello socio-culturale del giocatore, in genere, medio basso.

<b>5. FREQUENZA (N=20)*</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Quotidiana	1	5
Più volta alla settimana	17	85
settimanale	0	0
sporadica	2	10
Non so	0	0

La frequenza del gioco è un dato molto importante, anche se nel caso del Lotto è strettamente collegato alle giornate di estrazione. Il giocatore tipo si reca più volte la settimana (85%), probabilmente nei giorni antecedenti l'estrazione, lasciando pensare che giochi ad ogni estrazione e non sporadicamente. Il gioco sarebbe quindi una costante della sua settimana.

<b>6. DIVERSI GIOCHI</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Stesso gioco	14	73,7
Altri giochi	5	26,3
Non so	0	0

Abbiamo chiesto se il giocatore tipo del lotto si dedichi anche ad altri giochi d'azzardo e dai

risultati sembra che il giocatore sia fedele al suo gioco e disinteressato ad altre forme ludiche simili:

<b>7. ORARI (N=21)*</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Mattino presto	5	23,8
Mattinata	1	4,8
Primo pomeriggio	0	0
Pomeriggio	7	33,3
Tardo pomeriggio	6	28,6
Dopo Cena	0	0
Non so	2	9,5

I dati evidenziano l'assenza di risposte alla voce "primo pomeriggio", mentre i giocatori si recano nei locali soprattutto nel primo mattino o nel pomeriggio, anche tardo. Se pensiamo che nell'immaginario degli esercenti i giocatori sono soprattutto casalinghe, pensionati ed operai, questa distribuzione oraria potrebbe rispecchiare le loro abitudini di vita: la casalinga gioca la mattina presto quando esce per fare la spesa, il pensionato fa una passeggiata il pomeriggio per recarsi in centro paese e approfitta per giocare, nel caso degli operai il momento del gioco potrebbe essere all'uscita dalla fabbrica, dalle 17.00 in poi.

<b>8. PERMANENZA al GIOCO</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Tempo della giocata	16	84,2
Meno di un'ora	2	10,5
Oltre un'ora	1	5,3

Il gioco del Lotto si dimostra un gioco rapido, in cui il giocatore resta nel locale il tempo di fare la giocata. Da questo punto di vista il gioco non è un mezzo per socializzare con l'esercente o gli altri clienti.

<b>9. GIOCO SOLITARIO</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Da solo	14	73,7
Con altri	5	26,3

Questo dato conferma il precedente, nel senso che il Lotto non ha, almeno dai nostri risultati, un valore di socializzazione che permette alle persone di giocare insieme. La persona entra con la propria schedina oppure la compila lì e poi va via.

<b>10. PUNTATE (N=20)*</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Costanti	12	60
Aumento	5	25
Diminuzione	2	10
Non so	1	5

Secondo gli intervistati, il giocatore – tipo ha puntate costanti nel tempo. Ricordiamo che il

giocatore problematico tende ad aumentare nel lungo periodo le puntate per rifarsi delle perdite; c'è comunque un 25% degli esercenti che rileva questo dato.

<b>11. ALCOOL</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Sì	2	10,5
No	17	89,5

Nel giocatore di Lotto non pare esserci un utilizzo di alcool durante la giocata. Questo dato deve tener conto, però, del fatto che dalla mappatura è emerso che in poche ricevitorie c'è anche il bar, per cui la possibilità di accesso agli alcolici è ridotta al minimo.

<b>12. COINVOLGIMENTO (N= 18)</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Sì	7	38,9
No	11	61,1

Questo dato è molto interessante perchè, benché il 61% degli intervistati dica di non conoscere nessuno particolarmente coinvolto dal Lotto, vi è un 38%, cioè più di un terzo, che invece scorge nel giocatore medio del lotto un legame eccessivo con il gioco.

<b>13. PERDITE (N= 18)</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Sì	5	26,3
No	14	73,7

Uno degli esercenti si è rifiutato di rispondere perchè lo riteneva un atto poco professionale. La maggior parte degli altri intervistati non riferisce di perdite ingenti.

<b>14. PRESTITI</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Sì	1	5,3
No	18	94,7

Anche da questo dato non si evince una situazione drammatica tra i giocatori, la maggior parte degli esercenti non sa di richieste di prestiti. E' però un dato difficile da rilevare, perchè il ricorso al prestito è un atto che il giocatore compulsivo compie il più possibile di nascosto.

<b>15. BISOGNO di GIOCARE</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Sì	3	15,8
No	16	84,2

Una domanda cruciale riguarda la percezione che il giocatore ha del suo bisogno di giocare. Dai dati emerge che il 15% degli intervistati ha avuto la confidenza di un giocatore riguardo questo aspetto. Sebbene il dato non sia allarmistico, è comunque indice che il problema del gioco, anche se ancora per pochi, esiste.

## Il giocatore di Videopoker

<b>1. SESSO del giocatore (N=34)</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
Uomo	29	85
Donna	5	15
Indifferente	0	0

Nella totalità delle ricerche presenti in letteratura c'è una grande prevalenza maschile su quella femminile, in genere in un rapporto di 70 a 30. I dati da noi raccolti ricalcano questa tendenza (Guerreschi 2003; Fipe 2000).

Dal punto di vista culturale crediamo che possa influire su questa casistica anche il fatto che le macchinette sono poste per lo più nei bar; soprattutto nei paesi il bar è il ritrovo degli "uomini" ed è più raro che una donna adulta (come si evince dai dati sull'età) si rechi nel locale per giocare.

<b>2. ETA' (N=38*)</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Sotto i 18 anni	0	0
Tra i 18 ed i 35 anni	13	34,2
Tra i 35 ed i 55 anni	19	50
Tra i 55 ed i 70 anni	4	10,5
Oltre i 70 anni	2	5,2
Non so	0	0

La maggior parte degli esercenti dichiara che il giocatore medio ha un'età che cade tra i 35 ed i 55 anni, con una buona percentuale anche nella fascia 18 -35. Secondi gli intervistati il videopoker non è un'abitudine dei minorenni. Forse questo è spiegabile dalla minor disponibilità economica degli adolescenti.

Questo dato è in linea con altre ricerche a proposito, che descrivono il giocatore come adulto (vedi ricerca Fipe 2000).

<b>3. STATO CIVILE (N=36)*</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
celibe/nubile	7	19,5
vedovo/a	0	0
divorziato	3	8,4
coniugato	14	38,8
separato	2	5,5
Non so	10	27,8

Il giocatore-tipo è per il quasi 40% degli intervistati coniugato. Si nota che ben il 27,8% degli esercenti non ha saputo rispondere, segnale di un rapporto non intimo con la clientela che, benchè abituale, non sfrutta il momento del bar per socializzare con l'avventore.

<b>4. OCCUPAZIONE (N=35)*</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Studente	0	0
Casalinga	2	5,7
Pensionato	5	14,3
Senza lavoro	2	5,7
Invalido	0	0
In proprio	2	5,7
Dirigente	0	0
Quadro	0	0
Impiegato	0	0
Operaio	16	45,7
Altro	2	5,7
Non so	6	17,2

Secondo il 45,7 % degli intervistati il giocatore di videopoker è un operaio, come quasi tutti gli studi in letteratura riportano. Segue un 14,3 % di pensionati. Anche in questo caso c'è una buona parte di esercenti che non conoscono questo dato.

<b>5. FREQUENZA (N=36)*</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Quotidiana	16	44,5
Più volta alla settimana	14	39
settimanale	2	5,5
sporadica	4	11
Non so	0	0

I dati sulla frequenza sono interessanti: emerge che il giocatore medio si reca nel locale quotidianamente o più volte la settimana. Questo significa una notevole quota di denaro utilizzata settimanalmente per questo passatempo.

<b>6. DIVERSI GIOCHI</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Stesso gioco	33	97
Altri giochi	1	3
Non so	0	0

Il giocatore di videopoker è estremamente fedele al suo gioco e nemmeno se ha possibilità di altri giochi nel locale sembra sceglierli.

<b>7. ORARI (N=40)*</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Mattino presto	3	7,5
Mattinata	5	12,5

Primo pomeriggio	5	12,5
Pomeriggio	4	10
Tardo pomeriggio	14	35
Dopo Cena	7	17,5
Non so	2	5

La distribuzione oraria è abbastanza variegata. Il picco delle risposte è nel tardo pomeriggio, probabilmente dovuto al fatto che il giocatore-tipo, operaio, esce dal turno di lavoro. Un considerevole numero è anche nel dopo cena: il videopoker rappresenta un modo per passare la serata.

Gli esercenti hanno riferito che di mattina giocano maggiormente le donne, che sono in giro per fare spese o hanno portato i figli a scuola.

<b>8. PERMANENZA al GIOCO</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Tempo della giocata	11	32,3
Meno di un'ora	14	41,2
Oltre un'ora	9	26,5

Questo dato è degno di attenzione, in quanto ben il 26,5% degli avventori sostiene che il giocatore medio rimane a giocare oltre un'ora e che comunque il 41,2% non si limita alla sola partita. Due sono gli aspetti cruciali di una lunga permanenza alla macchinetta : comporta alte cifre spese per giocare, in quanto la durata della partita , che per legge può avere un costo anche superiore a 50 centesimi, è di alcuni secondi; aumenta la probabilità di sviluppare un gioco compulsivo.

<b>9. GIOCO SOLITARIO</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Da solo	19	56
Con altri	15	44

La maggior parte dei giocatori mentre gioca sta da sola, anche se secondo il 44% degli intervistati il giocatore medio gioca anche con altri, nel senso che mentre gioca ha a suo fianco altre persone che lo guardano e che commentano la partita.

<b>10. PUNTATE</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Costanti	12	35
Aumento	11	32
Diminuzione	1	2,9
Non so	10	29

Benchè il 35% dei giocatori-tipo rimanga costante nel tempo, è preoccupante quel 32% invece che tende ad aumentare le puntate, in genere per rifarsi di ingenti perdite.

<b>11. ALCOOL</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Sì	17	50
No	17	50

Il campione si è diviso esattamente: il 50% degli intervistati riferisce che il prototipo di giocatore utilizza alcool mentre gioca, l'altro 50% invece no.

Al di fuori dell'intervista, però, alcuni avventori hanno articolato maggiormente la risposta. Una persona si è vista costretta a togliere le macchinette perchè i giocatori che perdevano bevevano e poi diventavano aggressivi; altri hanno dichiarato che è diffuso il problema dell'alcool tra i suoi giocatori.

<b>12. COINVOLGIMENTO</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Sì	14	38,9
No	20	61,1

Il 38,9 degli esercenti definirebbe alcuni suoi clienti eccessivamente coinvolti dal gioco ed un segnale da tenere presente nella valutazione del fenomeno sul distretto.

<b>13. PERDITE</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Sì	9	26,5
No	25	73,5

Anche questo dato, sebbene non drammatico, colpisce perchè c'è un 26,5 di esercenti che conosce persone che hanno avuto grosse perdite. Se teniamo presente che il giocatore medio è un operaio sposato possiamo intuire l'impatto di queste perdite su diverse famiglie del distretto.

<b>14. PRESTITI</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Sì	2	5,9
No	32	94,1

L'evidenza è che quasi nessun esercente sa di prestiti richiesti dai giocatori. Questo dato è confortante da un certo punto di vista, anche se rimane sempre la difficoltà di rilevare questa informazione così delicata, in quanto abbiamo già visto la poca confidenza che in molti casi si crea tra clienti ed avventori.

<b>15. BISOGNO di GIOCARE</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
Sì	2	5,9
No	32	94,1

Solo un piccolo 5,9 % di esercenti ha sentito direttamente da un giocatore che aveva bisogno di giocare, benché il 38,9 degli esercenti definirebbe alcuni suoi clienti eccessivamente coinvolti dal gioco (domanda 12).

Accettando come attendibile l'osservazione dei baristi, questa discrepanza può dipendere dal fatto che il giocatore può avere pudore delle sue difficoltà e non confidarle all'esercente oppure che il giocatore compulsivo non sia in grado di riconoscere il proprio problema.

## Riassumendo:

Gli esercenti, chiamati in causa come osservatori privilegiati del fenomeno gioco d'azzardo, possono essere considerati un campione conoscitore del fenomeno.

Gli intervistati sono per lo più proprietari di locali, lavorano da più anni e passano moltissime ore della giornata a contatto con i clienti e quindi con i giocatori.

La clientela frequenta in modo per lo più abituale e questo ha permesso loro di pensare a persone reali mentre descrivevano il giocatore-tipo.

I giochi che vengono maggiormente praticati, come già evidenziato nella mappatura, sono il Lotto e le macchinette.

Dalla stima di giocatori quotidiani emerge che ogni giorno in media entrano 45 giocatori di lotto e 16 di videopoker. Il Lotto sembrerebbe essere quindi il gioco maggiormente praticato ed anche questo dato rispecchia quelli della Fipe a livello nazionale.

### *I profili dei giocatori*

Abbiamo confrontato le due tipologie di giocatori emerse per vedere se quali sono i punti in comune e quali quelli divergenti

	<b>Lotto</b>	<b>Videopoker</b>
<b>1. Sesso del giocatore</b>	Prevalentemente donna	Grandissima prevalenza maschile
<b>2. Età del giocatore</b>	Tra i 35 -55 e i 55-70 anni	Tra i 35-55, tra i 18-35 ed anche oltre i 70 anni
<b>3. Stato civile</b>	Coniugato	Coniugato
<b>4. Occupazione</b>	Operaio – casalinga	Operaio - pensionato
<b>5. Frequenza gioco</b>	Più volte nella settimana	Quotidiano o più volte nella settimana
<b>6. Tipo di gioco</b>	Sempre stesso gioco	Sempre stesso gioco
<b>7. Fasce orarie</b>	Pomeriggio, anche tardo – prima mattina	Tardo pomeriggio – dopo cena
<b>8. Permanenza al gioco</b>	Tempo della giocata	Oltre il tempo della giocata ma meno di un'ora- Anche più i 1 h
<b>9. Gioco solitario</b>	Da solo	Da solo ma maggior socializzazione
<b>10. Puntate</b>	Costanti	Costanti ma 32% in aumento
<b>11. Consumo di alcool</b>	No	Il 50% sì
<b>12. Eccessivo coinvolgimento</b>	38,9% sì	38,9 % sì
<b>13. Perdite ingenti</b>	26,3 % sì	26,5 % sì
<b>14. Richiesta di Prestiti</b>	No	No
<b>15. Bisogno di giocare</b>	No	No

Osservando i dati, emerge nettamente che il videopoker è un gioco maschile. Le donne invece, anche se di poco, prevalgono sugli uomini nel gioco del lotto. Questa distribuzione

più omogenea tra uomini e donne nel Lotto è in linea con studi precedenti (Lavanco, 2001). Abbiamo già avanzato l'ipotesi che il bar sia luogo di ritrovo maschile e che in un paese piccolo una donna difficilmente vi si rechi per giocare. Anche in letteratura emerge che il rapporto tra giocatori di videopoker maschi e donne è di oltre 3:1.

Il gioco del Lotto sembra essere appannaggio di una fascia nettamente adulta, tra i 35 ed i 70 anni, mentre non sono presenti né gli adolescenti, né gli anziani. I giocatori di macchinette hanno invece età più varie, con una prevalenza di persone tra i 35-55 anni seguiti da giovani tra i 18 -35.

Secondo una ricerca del NORC (1999), il gioco d'azzardo è meno frequente tra gli ultrasessantacinquenni.

A differenza del Lotto, nel videopoker sono stati segnalati anche pensionati ultra settantenni; l'ipotesi che avanziamo è che l'anziano, forse solo, trascorre più tempo al bar per cercare qualcuno con cui chiacchierare e mentre si trova lì si avvicina alle macchinette. Nella ricevitoria invece, terminata la giocata della schedina, non avrebbe altro motivo di sostare.

I giocatori fedeli sembrano per lo più coniugati, l'averne un compagno o dei figli non sembra essere protettivo nei confronti del gioco assiduo; se il gioco diventasse per loro compulsivo le famiglie avrebbero forti ripercussioni, sia a livello psicologico che a livello economico.

Da sottolineare il dato sulla frequenza di gioco, che è più volte alla settimana per entrambi i giochi ed addirittura quotidiano per il giocatore di slot. Al di là del giro economico che si muove, dal punto di vista predittivo una frequenza così alta, secondo gli studi a tal proposito, aumenta la probabilità di trasformare il giocatore sociale in problematico.

Il prototipo del giocatore si fidelizza al "suo gioco" e questo è chiaro dal fatto che, anche avendone la possibilità, non cambia tipo di gioco.

Gli orari di giochi per le due differenti tipologie sono diversi e rispecchiano le caratteristiche anagrafiche dei giocatori – tipo. Al Lotto giocano soprattutto le donne casalinghe che la mattina escono per la spesa, con un'impennata nei giorni di mercato; gli uomini, per lo più operai, giocano all'uscita dal lavoro. Nel caso del videopoker, secondo gli esercenti il momento preferenziale è quello dell'aperitivo, quando l'operaio termina di lavorare e si reca al bar per rilassarsi; qualcuno esce anche dopo cena e ne approfitta per giocare nei pochi locali con apertura serale che hanno anche macchinette.

Il Lotto si dimostra un gioco rapido, in cui il giocatore rimane nel locale il tempo di vedere la schedina; in realtà questo gioco occupa una porzione di tempo nella mente del giocatore anche prima e dopo la semplice giocata, sia nel momento in cui pensa e sceglie i numeri, sia nel momento dell'estrazione. Al contrario il videopoker occupa un arco di tempo decisamente maggiore, i giocatori rimangono per fare più partite e addirittura alcuni restano anche per più di un'ora. La lunga permanenza alla macchinetta può indicare un problema con il gioco, la difficoltà di smettere ed il tentativo di rifarsi delle perdite.

Il giocatore di Lotto gioca i suoi numeri in modo solitario, mentre davanti alle slot alcuni giocatori parlano anche con altri avventori mentre si svolge la partita.

Le puntate, altra spia di gioco problematico, secondo gli esercenti sono prevalentemente costanti in entrambi i giochi. In realtà per i videopoker c'è comunque un 32% di risposte che indicano un aumento delle puntate, cosa che indica sia un'assuefazione al gioco, sia la ricerca di riguadagnare i soldi persi.

Mentre sono pochi i bar in cui c'è la ricevitoria del Lotto, per cui il giocatore non può bere alcolici, dove si trovano le macchinette si trovano anche gli alcolici; difatti secondo la metà

degli esercenti il giocatore- tipo consuma alcolici ed anche questo è in linea con i dati disponibili a livello internazionale. Spesso infatti le due forme di “dipendenza” (alcol e gioco) sono associate nella stessa persona che viene seguita dai servizi preposti; in uno studio di Cunningham e Williams (1998) sulla comorbidità del GAP con altre patologie, il 44,5% dei giocatori patologici soffriva anche di abuso d'alcol.

Un eccessivo coinvolgimento dei giocatori non viene rilevato in entrambi i giochi dalla maggior parte degli intervistati. Ci sembra comunque degno di attenzione quel 38,9 % affermativo sia per il Lotto che per le slot, perchè indica che più di un terzo dei giocatori medi appaiono aver superato la funzione ludica del gioco per entrare in quella problematica. Lo stesso discorso vale per le perdite ingenti; se è positivo che gran parte delle risposte sia negativa, dall'altro è comunque importante il numero di esercenti che riporta di clienti che hanno perso molto. Anche le grosse perdite indicano che il giocatore ha un legame particolare con il gioco, che influenza poi anche l'ambito familiare.

Sono pochissimi gli intervistati che fanno di richieste di prestiti. In una ricerca condotta su giocatori siciliani di Totocalcio (Lavanco 2001) è emerso che in seguito a perdite consistenti l'81% degli intervistati non ha richiesto prestiti. Dalla esperienza clinica emerge, invece, che in seguito a grandi perdite, dopo aver chiesto un aiuto economico a parenti ed amici senza spiegare il vero motivo, non potendo richiedere aiuto alle banche perchè spesso privi di credenziali, i giocatori sono costretti ad indebitarsi al punto tale da poi svelare ai familiari più stretti il problema, facendo scoppiare la crisi in famiglia.

Per gli esercenti sono pochi i giocatori che hanno ammesso il bisogno di giocare, con una prevalenza tra quelli del Lotto.

Se ci affidiamo alle osservazioni degli esercenti che dicono che più di un terzo dei giocatori appare troppo coinvolto dal gioco, la bassa percentuale affermativa a questa domanda potrebbe essere espressione della difficoltà del giocatore a confidarsi con l'avventore o a riconoscere di avere un problema.

In sunto, sebbene la situazione appaia sotto controllo, possiamo dire che anche nel distretto di Casalmaggiore stanno emergendo situazioni di gioco per lo meno problematico, che nel tempo potrebbero trasformarsi in patologico, con conseguenze gravi a livello personale e sociale, con un costo per tutta la comunità.

Su questo territorio è facile reperire possibilità di gioco anche senza spostarsi dal proprio paese; ricordiamo che, come sostiene Abbamonte (1990), le ragioni della crescita del gioco d'azzardo sono da rintracciarsi anche nell'aumentata disponibilità e accessibilità dei luoghi in cui si può giocare.

### **Fase 3: L'osservazione**

Come già spiegato precedentemente, abbiamo voluto utilizzare la metodologia dell'osservazione non partecipata per avere informazioni dirette sul gioco d'azzardo da poter confrontare sia con la letteratura che con i profili forniti dagli esercenti.

In fase progettuale la nostra idea era di osservare solamente i giocatori di videopoker, essendo facile confondersi tra gli avventori.

Dalla mappatura e dall'intervista è emerso però quanto importante fosse il gioco del Lotto nel distretto e ci è sembrato indispensabile osservare anche questi giocatori, benchè fosse più difficile. In una tabaccheria, infatti, non è possibile restare a lungo senza destare

l'attenzione di esercenti ed avventori, andando così ad alterare la genuinità dell'osservazione. Che la ricerca fosse in corso, tra l'altro, era di dominio pubblico per via di alcuni articoli sui quotidiani locali e gli esercenti erano stati informati da una lettera a firma del Piano di Zona, dei Comuni e dell'Associazione Il Gabbiano.

In alcuni casi si è concordato con gli esercenti stessi la presenza degli osservatori.

I locali in cui effettuare l'osservazione sono stati scelti in base a diversi parametri:

- locali il più possibile distribuiti sul territorio per avere una panoramica allargata del fenomeno

- locali in cui, nell'intervista, era emersa una buona affluenza di giocatori

- locali in cui era facile osservare i giocatori senza attirare l'attenzione.

Le osservazioni, nel limite del possibile, sono state fatte in coppia, sia per dare meno nell'occhio (una persona da sola in un bar per più di un'ora sarebbe stata estremamente visibile), sia per avere una doppia stima, e quindi più oggettiva, delle risposte.

Nei locali serali o in quelli in cui gli esercenti si erano rifiutati di rispondere all'intervista l'osservazione è stata effettuata dai volontari, dopo che la psicologa aveva loro illustrato la scheda osservativa e la modalità di compilazione.

Nei locali in cui si poteva giocare sia al Lotto che ai Videopoker sono state effettuate entrambe le osservazioni.

La giornata è stata suddivisa in questo modo:

<b>Fasce</b>	<b>Orario della giornata</b>	<b>Ore di osservazione effettuate</b>
Fascia A	Dalle 6.00 alle 9.00	1
Fascia B	Dalle 9.00 alle 13.00	58
Fascia C	Dalle 13.00 alle 15.00	24
Fascia D	Dalle 15.00 alle 18.00	42
Fascia E	Dalle 18.00 alle 20.00	14
Fascia F	Dalle 20.00 alle 24.00	3

Le fasce in cui sono state fatte più osservazioni sono quelle con maggior affluenza di clienti e quelle suggerite dalle interviste, mattinata e pomeriggio, tralasciando le fasce mattina presto e della serata (momenti in cui, tra l'altro, si è vista una minore affluenza di clienti e quindi c'è stata maggior difficoltà a mescolarsi tra gli avventori).

Le ore totali di osservazione sono state 142, così suddivise per Lotto e Videopoker (5 ore sono state di doppia osservazione perchè nel locale erano presenti entrambi i giochi):

<b>Fascia</b>	<b>Lotto</b>	<b>Videopoker</b>
A	0,5	0,5
B	19,50	41,20
C	3,4	20,50
D	11,50	32,08
E	4,45	9,20
F	-	2,25

	40,35	106,30
--	-------	--------

C'è una grande discrepanza tra le ore di osservazione di un gioco rispetto all'altro e questo è dovuto sia al numero minore di locali che propongono il Lotto sia alla difficoltà già citata di compiere le osservazioni in una ricevitoria anziché in un bar.

In una prima parte si sono valutate quelle variabili socio-demografiche che era possibile stimare solamente guardando il giocatore, cioè il sesso e l'età. Si è poi misurato il tempo di durata della giocata, come parametro di un possibile legame problematico con il gioco.

In seguito sono state osservate modalità di comportamento, alcune comuni tra Lotto e Videopoker, altre specifiche.

Nella scelta delle manifestazioni da osservare ci si è in parte rifatti ai criteri del DSM IV, secondo cui il GAP è un comportamento persistente e ricorrente, il soggetto è completamente assorto e non riesce a smettere di giocare, mostrando irritabilità; sono spesso presenti distorsioni del pensiero (es. superstizione).

### **L'osservazione dei giocatori di videopoker**

Dopo la valutazione delle caratteristiche socio-demografiche, si è voluto valutare se c'è un risvolto di socializzazione nel modo di giocare (entra con qualcuno? parla con qualcuno? gioca con qualcuno?) o se il soggetto si isola; il livello di consumo d'alcool; il livello di concentrazione (è assorto? alterna al gioco altre attività?); il livello di nervosismo (è irritabile? ha sfoghi emotivi?); il pensiero magico (rituali?); l'abitudine al gioco (sembra cliente abituale? è già stato visto durante le osservazioni?); la situazione economica (chiede soldi a qualcuno? chiede credito?).

In 106,30 ore di osservazione sono state viste giocare 177 persone.

### **Affluenza ed orari:**

<b>FASCIA</b>	<b>Ore di osservazione</b>	<b>N° giocatori</b>	<b>Media giocatori per ora</b>
A	0,5	0	0
B	41,20	60	1,46
C	20,50	25	1
D	32,08	61	1,9
E	9,20	24	2,7
F	2,25	7	2,8
tot.	106,30	177	1,66

Per confrontare l'affluenza nelle varie fasce della giornata è stata calcolata una media di affluenza oraria. In generale la media è 1,66, con notevoli differenze tra i vari momenti della giornata.

Nella fascia A, in cui si sono fatti solo 30 minuti di osservazione, non è stato visto giocare nessuno. La media oraria più alta è nelle fasce F (20.00 -24.00) ed E (18.00 – 20.00), a seguire quella D e quella B.

I giocatori sembrano preferire, quindi, giocare dopo cena e nel tardo pomeriggio, meno nella mattinata. Questi dati confermano le informazioni date dagli esercenti nell'intervista.

### Sesso:

Sono stati osservati, su 177 giocatori totali, 147 uomini e 30 donne. Il gioco del videopoker si conferma in modo evidentissimo un gioco maschile, come già emerso dalle interviste degli esercenti.

Per capire se c'è una differenza nella preferenza di un momento della giornata per giocare, abbiamo incrociato la fascia oraria con il sesso dei giocatori.

FASCIA	Ore di osservazione	N° UOMINI	Media giocatori per ora
A	0,5	0	0
B	41,20	49	1,2
C	20,50	17	0,8
<b>D</b>	32,08	54	<b>1,7</b>
<b>E</b>	9,20	20	<b>2</b>
F	2,25	7	1,4
tot.	106,30	147	1,4

FASCIA	Ore di osservazione	N° DONNE	Media giocatori per ora
A	0,5	0	0
B	41,20	11	0,27
<b>C</b>	20,50	8	<b>0,38</b>
D	32,08	7	0,22
<b>E</b>	9,20	4	<b>0,42</b>
F	2,25	0	0
tot.	106,30	30	0,3

La media oraria di frequenza di giocatori uomini è stata di 1,4, oltre quattro volte quella femminile. Se pensiamo che un bar rimane aperto circa 10 /12 ore, con questa frequenza oraria entrano giocare 14/17 giocatori al giorno; ricordiamo che secondo gli esercenti entrano quotidianamente per giocare ai videopoker 16 persone. Questa informazione sembra quindi abbastanza attendibile.

La media di affluenza maschile è stata maggiore nelle fasce E e D, quindi tardo-pomeridiana – pomeridiana; quella femminile invece nelle fasce E e C. Nel caso delle donne vi è una discrepanza, in quanto secondo gli esercenti le donne giocano maggiormente la mattina.

Si può dire che l'osservazione conferma il pomeriggio come momento principale per giocare ai videopoker, indipendentemente dal sesso dei giocatori.

Rimane ipotizzabile che gli uomini giochino nel pomeriggio dopo essere usciti dal lavoro, trovando nel bar un momento di relax e possibilità di gioco.

### **Età:**

Per quanto concerne la variabile età, le stime fatte dagli osservatori sono le seguenti:

<b>Età (N=177)</b>	<b>N° tot</b>	<b>%</b>	<b>Uomini</b>	<b>%</b>	<b>Donne</b>	<b>%</b>
Meno di 18	14	7,9	13	7,3	1	0,5
Tra i 18 ed i 35 anni	66	37,3	57	<b>32,2</b>	9	5,1
Tra i 35 ed i 55 anni	61	34,4	45	25,4	16	9,04
Tra i 55 ed i 70 anni	31	17,5	27	15,2	4	2,2
Oltre 70 anni	5	2,8	5	2,8	0	0

L'età dei giocatori è nel 37,3% dei casi tra i 18 ed i 35 anni e nel 34,46 % tra 35 e 55 anni, quindi giovani ed adulti. Pochi i giocatori oltre i 70 anni.

Se incrociamo con il sesso, gli uomini sono per lo più tra i 18 ed i 35 anni, le donne, invece, sono in più della metà dei casi tra i 35 ed i 55 anni:

<b>Età</b>	<b>Uomini (N = 147)</b>	<b>%</b>	<b>Donne (N= 30)</b>	<b>%</b>
Meno di 18	13	8,8	1	3,4
Tra i 18 ed i 35 anni	57	38,8	9	30
Tra i 35 ed i 55 anni	45	30,6	16	53,3
Tra i 55 ed i 70 anni	27	18,3	4	13,3
Oltre 70 anni	5	3,4	0	0

Questi dati confermano il prototipo fornito dagli esercenti.

Ricordiamo che nella ricerca Fipe sui giocatori di videopoker il profilo che ne esce è “maschio e giovane adulto”, proprio come dai dati della nostra ricerca.

Si noti la bassa percentuale di minorenni, con una notevole differenza tra uomini e donne. Questa discrepanza tra maschi e femmine è presente anche in letteratura: le donne sembrano accostarsi al gioco in età più adulta dell'altro sesso. Le ricerche su giocatori patologici hanno dimostrato che i problemi iniziano tipicamente nell'adolescenza nei maschi e più tardivamente nelle femmine.

Per valutare le caratteristiche di comportamento dei giocatori suddivisi per sesso (uomini o donne) sono state calcolate le percentuali per campioni di almeno 5 unità (N= 5). Nei casi di campioni più piccoli l'assenza del dato è stata segnalata con il segno -.

### **Permanenza al gioco:**

Come si evince dalla letteratura, una variabile predittiva molto importante per quanto riguarda il gioco problematico è la durata della giocata.

Abbiamo quindi osservato per quanto tempo i giocatori rimanevano alle macchinette, creando 4 fasce di minuti.

La maggior parte dei giocatori resta alle macchinette per un tempo inferiore al quarto d'ora , limitandosi raramente ad una sola partita che dura pochi secondi, questo in qualsiasi fascia oraria di osservazione:

Minuti di gioco	N° tot (N=177)	%	Uomini	%	Donne	%
Da 1' a 15'	114	64,4	93	52,5	21	11,8
Da 16' a 30'	41	23,2	39	22	2	1,3
Da 31 a 60'	17	9,6	12	6,8	5	2,8
Oltre 60'	5	2,8	3	1,7	2	1,3

Nella tabella successiva è stato analizzato questo dato nello specifico di uomini e donne:

Minuti di gioco	Uomini (N= 147)	%	Donne (N=30)	%
Da 1' a 15'	93	63,2	21	70
Da 16' a 30'	39	26,5	2	6,7
Da 31 a 60'	12	8,1	5	16,6
Oltre 60'	3	2,04	2	6,7

Si noti che scorporando per sesso, in proporzione sono state di più le donne che hanno giocato più a lungo (valori percentuali maggiori nelle fasce 31-60' e oltre 60').

Partendo dall'idea che maggior tempo si passa ai videopoker maggiori sono le probabilità di sviluppare un gioco compulsivo, si potrebbe dedurre che le poche donne che giocano abbiano un legame più forte con il gioco.

Alcuni di questi dati si discostano in parte da quelli forniti dagli esercenti, in quanto il 26,5% aveva risposto che il giocatore medio tende a giocare oltre un'ora mentre dall'osservazione risulta una percentuale inferiore (2,82). Si può ipotizzare che le giocate più lunghe avvengano in fasce orarie diverse da quelle in cui si è fatta in modo massiccio l'osservazione, per esempio dopo cena.

Vi è comunque un 23% totale di giocatori che restano fino a mezz'ora a giocare, con una spesa notevole.

UOMINI (N=147)	1-15'	%	16-30'	%	31-60'	%	Oltre 60'	%
<b>Meno di 18</b>	7	4,76	6	4,1	0	0	0	0
<b>Tra i 18 ed i 35 anni</b>	37	25,2	14	9,5	6	4,1	0	0
<b>Tra i 35 ed i 55 anni</b>	29	19,7	8	5,4	5	3,4	3	2,04
<b>Tra i 55 ed i 70 anni</b>	17	11,6	9	6,1	1	0,7	0	0
<b>Oltre 70 anni</b>	3	2,04	2	1,3	0	0	0	0

DONNE (N=30)	1-15'	%	16-30'	%	31-60'	%	Oltre 60'	%
<b>Meno di 18</b>	1	3,3	0	0	0	0	0	0
<b>Tra i 18 ed i 35 anni</b>	6	20	1	3,3	1	3,3	1	3,3
<b>Tra i 35 ed i 55 anni</b>	12	40	1	3,3	2	6,7	1	3,3

<b>Tra i 55 ed i 70 anni</b>	2	6,7	0	0	2	6,7	0	0
<b>Oltre 70 anni</b>	0	0	0	0	0	0	0	0

Gli uomini che hanno giocato fino a 60' avevano tra i 18 ed i 35 anni, mentre chi ha giocato oltre 1 ora aveva tra i 35 ed i 55 anni.

Le donne che hanno giocato fino ai 60' avevano tra i 35 ed i 70 anni; oltre un'ora hanno giocato 2 donne, 1 tra i 18 ed i 35, 1 tra i 35 ed i 55 anni.

Le giocate più lunghe si trovano nella fascia di età adulta; nessun minorenne o anziano, maschio o donna, è stato visto giocare per oltre 30'.

### Socializzazione:

<b>N= 177</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>	<b>Uomini</b>	<b>%</b>	<b>Donne</b>	<b>%</b>
<b>Entra da solo</b>	126	71,12	111	62,7	15	8,5
<b>Parla con qualcuno</b>	69	39	58	32,7	11	6,2
<b>Gioca con qualcuno</b>	32	18	25	14,1	7	3,9

	<b>Uomini(N=147)</b>	<b>%</b>	<b>Donne(N=30)</b>	<b>%</b>
<b>Entra da solo</b>	111	75,5	15	50
<b>Parla con qualcuno</b>	58	39,5	11	36,7
<b>Gioca con qualcuno</b>	25	17	7	23

La maggior parte dei giocatori è entrata da sola nel locale, ha parlato con poche persone ed ha giocato da sola.

Questo è risultato vero soprattutto per gli uomini; la metà delle donne, invece, ha preferito entrare con un'altra persona, in genere un'amica/o.

Sono stati soprattutto gli stranieri ad entrare insieme (sono stati osservati sia giocatori slavi che cinesi, il più delle volte in coppia o piccoli gruppi).

Chi è entrato per giocare ha parlato poco, ha scambiato per lo più qualche chiacchiera con l'avventore. Questa poca confidenza ed apertura anche con l'esercente che quotidianamente ed abitualmente si incontra può spiegare le numerose risposte “non so” che gli esercenti avevano dato ad alcune domande. Gli stranieri invece hanno parlato di più tra loro.

Il gioco appare per lo più solitario, come già emerso dall'intervista ai baristi.

Gli studi internazionali dimostrano che i nuovi giochi si praticano da soli ed in silenzio; i vecchi giochi “nobili come poker e roulette”, invece, richiedono conoscenzadi regole, ritualità coinvolgimento di altre persone.

Questa tendenza all'isolamento è apparsa maggiore nei giocatori che hanno passato più tempo alle macchinette. Per ogni fascia di durata del gioco si sono stimati i diversi atteggiamenti:

<b>UOMINI</b>	<b>1-15'</b> (N=93)	<b>%</b>	<b>16-30'</b> (N=39)	<b>%</b>	<b>30-60'</b> (N=12)	<b>%</b>	<b>Oltre 60'</b> (N=3)	<b>%</b>
---------------	------------------------	----------	-------------------------	----------	-------------------------	----------	---------------------------	----------

<b>Entra da solo</b>	64	68,8	34	87	11	91,6	-	-
<b>Parla con altri</b>	40	43	13	33,3	3	25	-	-
<b>Gioca con altri</b>	17	18,3	4	10,3	2	16,7	-	-

DONNE	<b>1-15'</b> (N=21)	%	<b>16-30'</b> (N=2)	%	<b>30-60'</b> (N=5)	%	<b>Oltre 60'</b> (N=2)	%
<b>Entra da solo</b>	12	7	1	-	2	40	-	-
<b>Parla con altri</b>	10	47,6	1	-	0	0	-	-
<b>Gioca con altri</b>	6	28,6	1	-	0	0	-	-

Purtroppo i piccoli numeri non permettono di trarre conclusioni ma almeno orientano la riflessione.

Questo fenomeno si è notato soprattutto nel caso degli uomini, che sono anche un campione più numeroso: all'aumentare del tempo di giocata è diminuita la disponibilità del giocatore a conversare o a giocare insieme a qualcuno; chi ha giocato per molto tempo è entrato da solo, probabilmente con l'intenzione proprio di passare il suo tempo indisturbato alla macchinetta. Abbiamo osservato meglio il comportamento degli uomini, giocatori per eccellenza di videopoker, calcolando nelle diverse fasce d'età, per le varie fasce di durata del gioco, quanti giocatori presentavano quel comportamento:

### Giocata 1- 15'

UOMINI	Meno di 18 (N=7)	%	18 – 35 anni (N=37)	%	35-55 anni (N=29)	%	55-70 anni (N=17)	%	Oltre 70 (N=3)	%
<b>Entra da solo</b>	1	14,3	27	73	21	72	13	76,5	-	-
<b>Parla con altri</b>	6	85	13	35	14	48	6	35,3	-	-
<b>Gioca con altri</b>	6	85	6	16	3	10	2	11,8	-	-

### Giocata 16 – 31'

UOMINI	Meno di 18 (N=6)	%	18 – 35 anni (N=14)	%	35-55 anni (N=8)	%	55-70 anni (N=9)	%	Oltre 70 (N=2)	%
<b>Entra da solo</b>	4	66,7	12	85,7	7	87,5	9	100	2	-
<b>Parla con altri</b>	4	66,7	4	28,6	2	25	3	33,3	0	-
<b>Gioca con altri</b>	2	33,3	1	7	1	12,5	0	0	0	-

### Giocata massima 60'

UOMINI	Meno di 18 (N=0)	%	18 – 35 anni (N=6)	%	35-55 anni (N=5)	%	55-70 anni (N=1)	%	Oltre 70 (N=0)	%
<b>Entra da solo</b>	0	-	6	100	4	80	-	-	-	-
<b>Parla con altri</b>	0	-	3	50	0	0	-	-	-	-

<b>Gioca con altri</b>	0	-	1	16,7	1	20	-	-	-	-
------------------------	---	---	---	------	---	----	---	---	---	---

Nel caso di breve permanenza al gioco è emerso che i ragazzi più giovani tendevano in gran parte ad entrare con altri ragazzi, a chiacchierare tra loro e a giocare insieme. Il gioco del videopoker è sembrata una modalità per stare insieme ai coetanei a “fare qualcosa”.

Man mano che si avanza con l'età invece diminuisce l'aspetto sociale del gioco, si entra da soli e si gioca da soli, parlando poco.

Un'altra variabile interessante è la durata della giocata. Si nota che ad una giocata più lunga (fino a 30 minuti) ha corrisposto una percentuale maggiore di persone che sono entrate da sole ed è diminuita quella di chi parlava con altri. Fino ai 60' di gioco il 100% dei giocatori è entrato da solo ma è aumentata la percentuale di chi chiacchierava con altre persone; impressiona comunque che il 50% dei giocatori osservati sia rimasto un'ora al videopoker senza parlare con nessuno.

### **Consumo di alcool:**

	<b>% tot (N=177)</b>	<b>% Uomini(N=147)</b>	<b>% Donne (N=30)</b>
<b>Consumo di alcool?</b>	34,5	38	16,7

Più di un terzo delle persone osservate ha consumato alcool, in genere 1 o 2 birre.

C'è grande discrepanza tra uomini e donne.

UOMINI	<b>1-15'</b> (N=93)	<b>%</b>	<b>16-30'</b> (N=39)	<b>%</b>	<b>30-60'</b> (N=12)	<b>%</b>	<b>Oltre 60'</b> (N=3)	<b>%</b>
<b>Consumo alcool</b>	30	<b>32,2</b>	19	<b>48,7</b>	6	<b>50</b>	1	-

E' abbastanza visibile che l'uso di alcool aumenta con l'aumentare del tempo di giocata.

Si è voluto capire se c'è un consumo diverso a seconda dell'età e della permanenza al gioco:

### **Giocata 1 – 15'**

UOMINI	Meno di 18 (N=7)	<b>%</b>	18 – 35 anni (N=37)	<b>%</b>	35-55 anni (N=29)	<b>%</b>	55-70 anni (N=17)	<b>%</b>	Oltre 70 (N=3)	<b>%</b>
<b>Consumo alcool</b>	3	43	8	21,6	9	31	9	52,9	1	-

### **Giocata 16 – 30'**

UOMINI	Meno di 18 (N=6)	<b>%</b>	18 – 35 anni (N=14)	<b>%</b>	35-55 anni (N=8)	<b>%</b>	55-70 anni (N=9)	<b>%</b>	Oltre 70 (N=2)	<b>%</b>
<b>Consumo alcool</b>	6	100	6	43	2	25	4	44,4	1	-

### **Giocata 31 - 60'**

UOMINI	Meno di	<b>%</b>	18 – 35 anni	<b>%</b>	35-55 anni	<b>%</b>	55-70 anni	<b>%</b>	Oltre 70	<b>%</b>
--------	---------	----------	--------------	----------	------------	----------	------------	----------	----------	----------

	18 (N=0)		(N=6)		(N=5)		(N=1)		(N=0)	
<b>Consumo alcool</b>	0	-	2	33,3	4	80	0	-	0	-

In generale possiamo confermare che soprattutto nella fascia giovane (18-35 anni) e in quella adulta (35-55) con l'aumentare del tempo di permanenza al gioco aumenta il consumo di alcool. Nel caso di giocate molto lunghe nella fascia 35-55 anni si è riscontrato un diffusissimo (80%) uso di alcool e questo è uno dei gruppi di giocatori più numerosi e l'unico all'interno del quale alcuni hanno giocato fino ad oltre un'ora.

Come più volte già detto, in letteratura emerge una stretta correlazione tra gioco patologico ed abuso alcoolico; i dati da noi raccolti non sono così allarmanti ma lasciano intuire che comunque il giocatore di slot utilizzi alcool, soprattutto per giocate lunghe, tipiche di chi ha un problema di gioco.

Preoccupano i dati sui minorenni, di cui il 43% di chi ha giocato un quarto d'ora ha bevuto almeno un alcoolico, per arrivare al 100% di chi ha giocato fino a mezz'ora.

### **Atteggiamento:**

Rifacendoci ad alcune caratteristiche tipiche dei giocatori compulsivi (cfr. Criterei A del DSM IV), abbiamo voluto osservare se questi atteggiamenti erano presenti tra i giocatori del Distretto:

	<b>N° tot (N=177)</b>	<b>%</b>	<b>Uomini (N=147)</b>	<b>%</b>	<b>Donne (N=30)</b>	<b>%</b>
<b>Assorto</b>	118	66,7	96	65	22	73,4
<b>Irritabile</b>	53	30	40	27	13	43
<b>Sfoghi</b>	32	18	27	18	5	16,7
<b>Fatica a smettere</b>	88	49,7	72	49	16	53

I giocatori sono apparsi in gran parte assorti dal gioco, in rapporto solamente con la macchinetta, ed un terzo irritabile. Sono state invece meno le persone che hanno espresso con parolacce o calci alle macchinette il proprio disappunto per le perdite.

Quasi la metà dei giocatori ha fatto fatica a smettere di giocare.

Incrociando con la variabile sesso, è emerso che sono state soprattutto le donne ad essere assortite ed irritabili; la maggior parte ha fatto fatica a smettere di giocare. Se consideriamo che in percentuale le donne sono risultate anche le giocatrici che sono rimaste più tempo alle slot, possiamo ravvisare in queste giocatrici segni di gioco problematico.

Abbiamo valutato, per fasce di durata di gioco, all'interno di ogni fascia d'età l'atteggiamento dei giocatori:

### **Giocata 1- 15'**

<b>UOMINI</b>	Meno di 18 (N=7)	%	18 – 35 anni (N=37)	%	35-55 anni (N=29)	%	55-70 anni (N=17)	%	Oltre 70 (N=3)	%
<b>Assorto</b>	1	14,3	20	54	17	58,6	7	41	1	-
<b>Irritabile</b>	1	14,3	4	11	8	27,6	4	23,5	0	-

<b>Sfoghi</b>	2	28,6	4	11	4	13,8	3	17,6	0	-
<b>Fatica a smettere</b>	0	0	9	24	11	37,9	2	11,8	0	-

DONNE	Meno di 18 (N=1)	%	18 – 35 anni (N=6)	%	35-55 anni (N=12)	%	55-70 anni (N=1)	%	Oltre 70 (N=0)	%
<b>Assorto</b>	0	-	5	83,3	7	58,3	1	-	0	-
<b>Irritabile</b>	0	-	2	33,3	5	41,7	0	-	0	-
<b>Sfoghi</b>	0	-	2	33,3	2	16,7	0	-	0	-
<b>Fatica a smettere</b>	0	-	0	0	6	50	0	-	0	-

Nel caso degli uomini la fascia che è apparsa più assorta , irritabile e che è sembrata far maggior fatica a smettere di giocare è stata quella tra i 35 ed i 55 anni.

Tra i ragazzi più giovani si è osservata la maggior percentuale di sfoghi per le perdite a fronte di nessuno che ha fatto fatica a terminare il gioco: si può ipotizzare che il gioco abbia ancora una valenza di divertimento e che certi agiti (es. parolacce) sia imputabili ad un atteggiamento adolescenziale.

Tra le donne i valori sono stati ancora più alti, al punto che oltre l'80% delle giocatrici tra i 18 ed i 35 anni è sembrato assorto nel gioco. Da sottolineare che la fascia 35-55 anni è apparsa anche molto irritabile e la metà delle giocatrici faticava a smettere.

### **Giocata 16 – 30'**

UOMINI	Meno di 18 (N=6)	%	18 – 35 anni (N=14)	%	35-55 anni (N=8)	%	55-70 anni (N=9)	%	Oltre 70 (N=2)	%
<b>Assorto</b>	4	66,7	14	100	6	75	9	100	2	-
<b>Irritabile</b>	2	33,3	7	50	2	25	4	44,4	1	-
<b>Sfoghi</b>	1	16,7	0	28,6	1	12,5	2	22,2	1	-
<b>Fatica a smettere</b>	5	83	13	92,8	7	87,5	8	88,9	2	-

Con l' aumentare della durata del gioco l'atteggiamento dei giocatori ha virato sempre più verso il nervosismo; i giocatori sono stati valutati quasi completamente assorti nel gioco, è aumentata l'irritabilità ed in alcuni casi anche le manifestazioni evidenti di rabbia. Più hanno giocato più i clienti hanno fatto fatica a smettere.

### **Giocata 31 - 60'**

UOMINI	Meno di 18 (N=0)	%	18 – 35 anni (N=6)	%	35-55 anni (N=5)	%	55-70 anni (N=1)	%	Oltre 70 (N=0)	%
<b>Assorto</b>	0	-	6	100	5	100	1	-	0	-
<b>Irritabile</b>	0	-	3	50	2	40	0	-	0	-

<b>Sfoghi</b>	0	-	2	33,3	1	20	0	-	0	-
<b>Fatica a smettere</b>	0	-	6	100	5	100	1	-	0	-

I giocatori che hanno giocato tra i 30 ed i 60 minuti hanno accentuato ancor di più gli atteggiamenti in esame. Si noti come la totalità di giocatori tra i 18 ed i 55 anni, dopo quasi un'ora alla macchinetta, sia apparsa assorta e abbia fatto fatica a staccarsi dal gioco.

La progressione in base alla permanenza alla macchinetta è stata evidenziata nelle tabelle sottostanti, in cui i giocatori sono stati analizzati all'interno delle varie fasce di durata di gioco:

UOMINI	<b>1-15'</b> (N=93)	%	<b>16-30'</b> (N=39)	%	<b>30-60'</b> (N=12)	%	<b>Oltre 60'</b> (N=3)	%
<b>Assorto</b>	46	<b>49,5</b>	35	<b>89,75</b>	12	<b>100</b>	3	-
<b>Irritabile</b>	17	<b>18,3</b>	16	<b>41</b>	5	<b>41,7</b>	2	-
<b>Sfoghi</b>	13	<b>14</b>	9	<b>23</b>	3	<b>25</b>	2	-
<b>Fatica a smettere</b>	22	<b>23,6</b>	35	<b>89,75</b>	12	<b>100</b>	3	-

DONNE	<b>1-15'</b> (N=21)	%	<b>16-30'</b> (N=2)	%	<b>30-60'</b> (N=5)	%	<b>Oltre 60'</b> (N=2)	%
<b>Assorto</b>	14	<b>26,7</b>	2	-	5	<b>100</b>	1	-
<b>Irritabile</b>	8	<b>38</b>	0	-	4	<b>80</b>	1	-
<b>Sfoghi</b>	4	<b>19</b>	0	-	1	<b>20</b>	0	-
<b>Fatica a smettere</b>	7	<b>33</b>	2	-	5	<b>100</b>	2	-

Tra i 30 ed i 60 minuti di gioco, sia uomini che donne, sono apparsi completamente assorti, non in grado di smettere e fortemente irritabili.

### **Pensiero magico:**

Nei soggetti con GAP possono essere presenti distorsioni del pensiero, come per es. la superstizione. Per questo si è osservato se i giocatori utilizzassero rituali di tipo scaramantico.

	<b>Tot (N=177)</b>	%	<b>Uomini (N=147)</b>	%	<b>Donne (N=30)</b>	%
<b>Rituali</b>	20	11,3	14	9,5	6	20

Nel gruppo totale sono state relativamente poche le persone che hanno fatto rituali propiziatori per vincere. C'è una notevole differenza percentuale tra uomini e donne, le quali sono risultate più superstiziose soprattutto nella fascia 18-35 anni.

### **Gestione denaro:**

	N° tot (N=177)	%	Uomini (N=147)	%	Donne (N=30)	%
<b>Chiede soldi</b>	2	1,1	1	0,7	1	3,3
<b>Chiede credito</b>	2	1,1	2	1,4	0	0

Questo è un aspetto molto delicato e difficile da valutare. Dall'intervista degli esercenti era emerso che pochissimi conoscevano di casi di giocatori che erano ricorsi a prestiti e l'osservazione conferma questo dato.

Poiché dall'intervista precedente e dall'esperienza clinica emerge che esistono giocatori che hanno possiamo dedurre che i giocatori abituali non ricorrono alla richiesta diretta di denaro o credito agli esercenti, ma non possiamo sapere al di fuori del locale

### Altre attività:

Si è osservato se i giocatori alternano al gioco altre attività per indicare che il pensiero non è fisso e bloccato sul gioco e che ci sono altri motivi per cui si recano nel bar. Dai dati emerge che solo un terzo dei giocatori fa altre attività, come chiacchierare o sfogliare il quotidiano, durante la sua permanenza nel bar:

	Tot (N=177)	%	Uomini (N=147)	%	Donne (N=30)	%
<b>Altre attività</b>	66	37,3	55	37	11	36,7

Tra le donne giocatrici le più concentrate sul gioco sono risultate quelle della fascia 35-55 anni (solo il 16 % delle giocatrici che hanno giocato meno di un quarto d'ora si è dedicata ad altre attività).

Nella tabella sottostante abbiamo incrociato la variabile età con il tempo di durata di del gioco nei giocatori uomini, che sono un campione più numeroso:

<b>Altre attività UOMINI</b>	<b>% Meno di 18</b>	<b>% 18 – 35 anni</b>	<b>% 35-55 anni</b>	<b>%55-70 anni</b>	<b>% Oltre 70</b>
<b>Giocata 1 - 15'</b>	71	32	37,9	29	-
<b>Giocata 16 - 30'</b>	66,7	35,7	37,5	-	-
<b>Giocata 31 - 60'</b>	-	50	40	-	-

In tutte e 3 le fasce di durata del gioco si è notate una diminuzione dell'interesse per attività alternative ai videopoker con l'aumentare dell'età. Gli adolescenti, a differenza delle fasce d'età più alte, in gran parte (71% dei minorenni) hanno alternato alla permanenza alla macchinetta altri interessi (chiacchierare con i clienti, uscire a fumare, etc).

La tendenza ad essere concentrati solo sul gioco, negli adulti, è risultata già notevole anche nei giocatori che sono rimasti al videopoker meno di un quarto d'ora.

### Cliente abituale:

Agli osservatori era stato chiesto di capire, da atteggiamenti vari, se il giocatore che stavano vedendo fosse un cliente abituale del locale.

Questa informazione poteva servire a confermare sia il dato ottenuto dall'intervista (in cui il 62% dei baristi aveva detto di avere una clientela abituale e quindi giocatori abituali) sia il già citato coefficiente di fedeltà al bar elevato emerso da altre ricerche.

	<b>Tot (N=177)</b>	<b>%</b>	<b>Uomini (N=147)</b>	<b>%</b>	<b>Donne (N=30)</b>	<b>%</b>
<b>Abituale</b>	145	82	120	81,6	25	83,

Dalla nostra osservazione viene confermata la fidelizzazione al locale ed anzi è ancora più alta la percentuale di giocatori che è parsa frequentare in modo costante.

I giocatori, quindi, non si recano a caso in un locale per giocare ma esprimono una preferenza per un certo bar, dove possono trovare sia esercente che avventori conosciuti ed un senso di familiarità.

Abbiamo incrociato l'età con il tempo di giocata:

<b>Abituale UOMINI</b>	<b>% Meno di 18</b>	<b>% 18 – 35 anni</b>	<b>% 35-55 anni</b>	<b>%55-70 anni</b>	<b>% Oltre 70</b>
<b>Giocata 1 - 15'</b>	14,3	83,8	79	82	-
<b>Giocata 16 - 30'</b>	50	78,6	75	88,9	-
<b>Giocata 31 - 60'</b>	-	100	80	-	-

<b>Abituale DONNE</b>	<b>% Meno di 18</b>	<b>% 18 – 35 anni</b>	<b>% 35-55 anni</b>	<b>%55-70 anni</b>	<b>% Oltre 70</b>
<b>Giocata 1 - 15'</b>	-	66,7	75	-	-
<b>Giocata 16 - 30'</b>	-	-	-	-	-

I giocatori più giovani sono sembrati essere frequentatori meno abituali degli adulti; la fedeltà al bar è risultata crescere con l'aumentare dell'età e della durata del gioco.

Un ultimo dato da incrociare con l'abitudine di frequenza, non facile da valutare perchè richiedeva una buona memoria e l'essere fisionimisti, è stato l'indicare se il giocatore osservato era stato visto più volte.

Per ogni giocatore è stato indicato se è stato visto una sola volta oppure due.

	<b>Tot (N=177)</b>	<b>%</b>	<b>Uomini (N=147)</b>	<b>%</b>	<b>Donne (N=30)</b>	<b>%</b>
<b>Già visto</b>	32	18	21	14,28	11	36,7

Il 18% dei giocatori è stato visto almeno due volte; in percentuale il 36% delle donne è stata rivista giocare, confermando l'immagine che è emersa di giocatrici poco numerose ma fortemente legate al gioco.

### **L'osservazione dei giocatori di Lotto e Gratta e Vinci**

Come già illustrato, se inizialmente si era pensato di osservare solo il gioco delle slot, quando dalla mappatura e dall'intervista è emersa l'importanza del gioco del Lotto si è modificata la ricerca, aggiungendo l'osservazione anche nelle ricevitorie.

Questo tipo di osservazione è risultato più difficoltoso in quanto nella tabaccheria gli osservatori hanno faticato a confondersi tra i clienti e restare nel locale a lungo.

La griglia di raccolta dati era sostanzialmente simile alla precedente, con alcune modifiche legate alla tipologia di gioco: il giocatore ha un atteggiamento diffidente, come a dover nascondere i suoi numeri magici? Usa numeri che ha sognato o pensato oppure si lascia suggerire dal tabaccaio? Arriva con le schede compilate, avendoci pensato a casa? Utilizza la cabala per decifrare sogni od avvenimenti?

Dopo le primissime osservazioni si è notato il gran numero di giocatori di Gratta e Vinci ed è parso interessante coinvolgere anche questa tipologia di giocatore nella ricerca.

Naturalmente la scheda osservativa, pensata per il Lotto, non era in tutte le sue parti adeguata per il Gratta e Vinci e sono quindi state utilizzate solo alcuni punti.

Questi due giochi sono stati analizzati insieme sia perchè hanno un meccanismo abbastanza simile (combinazioni di numeri) sia perchè sono per lo più offerti negli stessi luoghi (es. tabaccherie) e sono quindi a disposizione degli stessi medesimi clienti.

### **Affluenza ed orari:**

<b>FASCIA</b>	<b>Ore di osservazione</b>	<b>N° giocatori</b>	<b>Media giocatori per ora</b>
A	0,5	7	-
B	19,50	97	4,89
C	3,40	22	6
D	11,50	48	4,00
E	4,45	18	3,78
F	-	-	-
tot.	40,35	192	4,73

In poco più di 40 ore di osservazione sono state viste giocare 192 persone.

Anche in questo caso per confrontare l'affluenza nelle varie fasce della giornata è stata calcolata una media di affluenza oraria. In generale la media è stata pari 4,74 , un valore molto più alto rispetto a quello dei videopoker. Ipotizzando un'apertura quotidiana di 8/10 ore, dovrebbero entrare al giorno per giocare tra le 37 e le 47 persone. Questi dati sono in linea con le informazioni date dagli esercenti nell'intervista, che hanno stimato un ingresso quotidiano di giocatori pari a 45.

Nella fascia A si sono fatti solo 30 minuti di osservazione e sono sembrati troppo pochi per fare delle valutazioni; resta interessante il dato che sono state viste 7 persone in un lasso di tempo così breve. La media oraria di affluenza più alta è stata nelle fasce C (13.00 -15.00) e B (9.00 – 13.00).

Benchè l'affluenza sia sempre stata alta, pare che i giocatori abbiano preferito giocare nella mattinata (anche presto) e nel primissimo pomeriggio, meno nel tardo pomeriggio. Queste osservazioni non si sposano perfettamente con i risultati dell'intervista.

L'affluenza è stata poi scomposta sulla base del Lotto e del Gratta e Vinci (GV):

	<b>Tot (N=192)</b>	<b>%</b>
<b>Lotto</b>	125	65
<b>GV</b>	67	34,89

La maggior parte dei clienti che sono entrati nelle tabaccherie ha giocato al Lotto; in alcuni casi hanno accompagnato la schedina con un Gratta e Vinci.

Abbiamo provato a distribuire i giocatori nelle varie fasce orarie:

<b>Fascia (N= 192)</b>	<b>Lotto</b>	<b>%</b>	<b>Gratta e Vinci</b>	<b>%</b>
A	7	3,64	0	0
B	70	36,45	27	14,06
C	12	6,25	10	5,2
D	26	13,54	22	11,45
E	10	5,2	8	4,16

Sia i giocatori di Lotto che di GV hanno giocato maggiormente nella fascia B e in quella D. La fascia pomeridiana era stata citata anche nelle interviste come uno dei momenti di maggior affluenza.

#### Sesso:

Su 192 giocatori osservati, 76 sono stati uomini (39,58 %) e 116 donne (60,42). Si noti la grande prevalenza femminile, già ipotizzata dai tabaccai intervistati.

<b>LOTTO</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
<b>Uomini</b>	47	37,6
<b>Donne</b>	78	62,4
	125	100

<b>GV</b>	<b>N°</b>	<b>%</b>
<b>Uomini</b>	29	43,28
<b>Donne</b>	38	56,72
	67	100

In entrambi i giochi c'è stata una preponderanza di giocatrici, nel caso del Lotto anche molto evidente.

Rispetto alla preferenza di uomini e donne per un gioco o per l'altro:

	<b>Uomini (N=76)</b>	<b>%</b>	<b>Donne (N=116)</b>	<b>%</b>
Lotto	47	61,84	78	67,24
GV	29	38,16	38	32,76

In entrambi i sessi c'è una netta preferenza per il Lotto rispetto al GV.

Abbiamo incrociato gioco, sesso e fascia oraria, per capire se ci sono differenze tra uomini e

donne.

### **Gioco del Lotto**

<b>Fascia</b>	<b>Uomini (N=47)</b>	<b>%</b>	<b>Donne (N=78)</b>	<b>%</b>
A	2	4,25	5	6,41
B	26	55,32	44	56,41
C	5	10,63	7	8,97
D	10	21,27	16	20,51
E	4	8,5	6	7,69

Le fasce orarie più frequentate dai giocatori del Lotto sono state le stesse per uomini e donne, durante la mattina e nel pomeriggio. Nella mattinata è stata notata una leggera prevalenza percentuale femminile, nel pomeriggio maschile.

### **Gioco del GV**

<b>Fascia</b>	<b>Uomini (N=29)</b>	<b>%</b>	<b>Donne (N=38)</b>	<b>%</b>
A	0	0	0	0
B	9	31,03	18	47,36
C	5	17,24	5	13,15
D	11	37,9	11	28,94
E	4	13,79	4	10,52

Anche il gioco del GV ha visto una percentuale maggiore di giocatori nelle fasce B e D, con una prevalenza femminile nella fascia mattutina.

### **Età:**

Si è analizzata l'età dei giocatori in base ai due giochi:

<b>LOTTO (N= 125)</b>	<b>Uomini</b>	<b>%</b>	<b>Donne</b>	<b>%</b>
<b>Meno di 18</b>	0	0	0	0
<b>Tra i 18 ed i 35 anni</b>	14	11,2	9	7,2
<b>Tra i 35 ed i 55 anni</b>	11	8,8	26	20,8
<b>Tra i 55 ed i 70 anni</b>	18	14,4	29	23,2
<b>Oltre 70 anni</b>	4	3,2	14	11,2

La percentuale maggiore di giocatori osservati è stata donna, con un'età compresa tra i 55 ed i 70 anni, a seguire le donne tra i 35 ed i 55 anni.

Anche gli uomini sono stati maggiormente collocati nella fascia 55 – 70 anni, quindi un'età superiore ai giocatori di videopoker.

Emerge che nel gioco del Lotto è stata stimata un'età media per le giocatrici più alta rispetto a quella degli uomini; nessun adolescente è stato visto giocare.

Si noti che nel gioco del Lotto emergono giocatori di età avanzata: ben l'11,2 % delle giocatrici è stata considerata ultrasessantenne.

<b>Gratta e Vinci (N= 67)</b>	<b>Uomini</b>	<b>%</b>	<b>Donne</b>	<b>%</b>
-------------------------------	---------------	----------	--------------	----------

<b>Meno di 18</b>	2	2,98	1	1,49
<b>Tra i 18 ed i 35 anni</b>	13	19,40	16	23,88
<b>Tra i 35 ed i 55 anni</b>	10	14,92	10	14,92
<b>Tra i 55 ed i 70 anni</b>	4	5,97	10	14,92
<b>Oltre 70 anni</b>	0	0	1	1,49

Per quanto riguarda il GV, i giocatori, sia uomini che donne, sono stati stimati più giovani, tra i 18 ed i 35 anni. Nel caso delle donne, inoltre, una buona percentuale di soggetti è stata collocata nella macro-fascia 35-55 anni.

Pochi gli adolescenti che sono stati visti giocare, così come gli anziani.

### **Permanenza al gioco:**

Si è valutato anche per questi giochi la durata della giocata ed è emerso, abbastanza intuitivamente, che il Lotto è un gioco rapido.

Solo 1 persona su 192 ha giocato per un tempo tra i 30 ed i 60 minuti. Tutti gli altri giocatori, sia di Lotto che GV, hanno impiegato meno di 15' per giocare.

Questi dati confermano quelli ottenuti dall'intervista.

Bisogna tenere presente che parte del gioco del Lotto avviene fuori dalla tabaccheria: prima, quando il giocatore pensa i numeri, poi quando aspetta l'estrazione. Sono tutti momenti in cui la mente del giocatore è rivolta al gioco ma impossibili da quantificare in questa ricerca. La variabile "permanenza al gioco" non essendo risultata significativa per questi tipi di gioco, non è stata più tenuta presente.

Dall'analisi dei comportamenti dei giocatori del Lotto è stato escluso l'unico giocatore che ha giocato per oltre 30 minuti, perchè outliner.

Il campione di giocatori di Lotto di quindi è sceso a 124 unità, di cui 46 uomini e 78 donne.

Il campione di giocatori totali osservato scende a 191.

Per comodità espositiva, inoltre, i risultati sono stati presentati tenendo separati i due tipi di gioco.

### **Socializzazione:**

	<b>Lotto (N= 124)</b>	<b>%</b>	<b>GV (N=67)</b>	<b>%</b>
<b>Entra da solo</b>	97	78	46	68,6
<b>Parla con qualcuno</b>	43	34,7	35	52
<b>Gioca con qualcuno</b>	15	12	17	25

In linea con le informazioni ottenute dagli esercenti, la maggior parte dei giocatori è stata vista entrare in tabaccheria da sola. E' apparso più schivo il giocatore del Lotto rispetto a quello del GV: maggior numero di giocatori che sono entrati da soli, minori percentuali di giocatori che hanno parlato con qualcuno o che hanno parlato con qualcuno.

<b>LOTTO UOMINI</b>	Meno di 18 (N=0)	%	18 – 35 anni (N=14)	%	35-55 anni (N=10)	%	55-70 anni (N=18)	%	Oltre 70 (N=4)	%
<b>Entra da solo</b>	0	-	13	93	10	100	16	88,9	3	-

<b>Parla con altri</b>	0	-	4	28,6	3	30	8	44	1	-
<b>Gioca con altri</b>	0	-	0	0	0	0	2	11	1	-

I giocatori di Lotto sono apparsi per lo più schivi, sono entrati da soli, solo un terzo dei giovani adulti ha parlato con qualcuno, hanno giocato da soli.

<b>LOTTO DONNE</b>	Meno di 18 (N=0)	%	18 – 35 anni (N=9)	%	35-55 anni (N=26)	%	55-70 anni (N=29)	%	Oltre 70 (N=14)	%
<b>Entra da solo</b>	0	-	4	44	20	76,9	19	65,5	12	87,5
<b>Parla con altri</b>	0	-	6	66,7	14	53,8	16	55	7	50
<b>Gioca con altri</b>	0	-	2	22	5	19	4	13,8	1	7

Nel caso delle giocatrici donne, quelle giovani (18-35) sono risultate più aperte agli altri, parlando di più e giocando insieme.

Confrontando uomini e donne si nota come siano stati soprattutto gli uomini ad entrare da soli nel locale, come abbiano parlato meno e pochissimi abbiano giocato con altre persone; questo vale anche i pochi per gli ultrasessantenni osservati.

Per quanto concerne il Gratta e Vinci:

<b>GV UOMINI</b>	Meno di 18 (N=2)	%	18 – 35 anni (N=13)	%	35-55 anni (N=10)	%	55-70 anni (N=4)	%	Oltre 70 (N=0)	%
<b>Entra da solo</b>	0	-	6	46	9	90	4	-	0	-
<b>Parla con altri</b>	2	-	10	76,9	3	30	1	-	0	-
<b>Gioca con altri</b>	2	-	5	38,5	1	10	0	-	0	-

La fascia maschile di età 18-35 anni è stata valutata più aperta al contatto rispetto a quella 35-55, in quanto la maggior parte di questi giocatori è entrata in compagnia di qualcuno, ha chiacchierato con l'avventore o altri clienti ed oltre un terzo ha giocato in compagnia.

<b>GV DONNE</b>	Meno di 18 (N=1)	%	18 – 35 anni (N=16)	%	35-55 anni (N=10)	%	55-70 anni (N=10)	%	Oltre 70 (N=1)	%
<b>Entra da solo</b>	1	-	11	68,7	6	60	8	80	1	-
<b>Parla con altri</b>	1	-	8	50	5	50	5	50	0	-
<b>Gioca con altri</b>	1	-	6	37,5	0	0	2	20	0	-

Anche nel caso delle donne il gioco è sembrato meno solitario tra le giocatrici più giovani, mentre la chiusura maggiore è stata notata nelle donne più grandi nella fascia 55 -70, le quali sono entrate in gran parte da sole e pochissime hanno condiviso il gioco.

Questa riduzione di contatto sociale durante il gioco è stata riscontrata anche nell'osservazione dei videopoker.

### **Consumo di alcool:**

Gli esercenti intervistati avevano riferito che i giocatori di Lotto e similari non consumano praticamente alcool ed i dati dell'osservazione sono in linea

	<b>% tot (N=191)</b>	<b>% Lotto(N=124)</b>	<b>% GV (N=67)</b>
<b>Consumo di alcool?</b>	4,68	0,8	11,9

Solo il 4,68% dei giocatori totali osservati in ricevitoria sono stati visti bere un alcoolico, con una nettissima differenza tra Lotto e Gratta e Vinci.

Sono stati osservati 7 uomini bere mentre giocavano al GV, 1 uomo ed 1 donna mentre giocavano al Lotto.

Questo dato può in parte essere spiegato dal fatto che sono pochissime le ricevitorie che sono anche bar, per cui i giocatori non hanno la possibilità di giocare al Lotto e consumare alcool contemporaneamente.

I maggiori consumatori sono risultati gli uomini. Per quanto riguarda l'uso di alcool nelle varie fasce d'età:

<b>LOTTO UOMINI</b>	Meno di 18 (N=0)	%	18 – 35 anni (N=14)	%	35-55 anni (N=10)	%	55-70 anni (N=18)	%	Oltre 70 (N=4)	%
	<b>Consumo alcool</b>	0	-	5	35,7	1	10	1	5,5	0

<b>GV UOMINI</b>	Meno di 18 (N=2)	%	18 – 35 anni (N=13)	%	35-55 anni (N=10)	%	55-70 anni (N=4)	%	Oltre 70 (N=0)	%
	<b>Consumo alcool</b>	0	-	5	38,5	1	10	1	-	1

Appare abbastanza chiaro che hanno fatto uso di alcool i giocatori con età tra i 18 ed i 35 anni, seguiti da quelli della fascia 35-55 anni.

### **Atteggiamento:**

Ci si è chiesti se il giocatore di Lotto fosse assorto e diffidente, quindi attento solo al gioco e timoroso che qualcuno potesse “rubargli” i numeri vincenti o ascoltare la sua giocata:

	<b>% tot (N=191)</b>	<b>% Lotto(N=124)</b>	<b>% GV (N=67)</b>
<b>Assorto</b>	20,31	23,4	14,9
<b>Diffidente</b>	31,77	44	8,9

I risultati hanno fatto emergere una bassa percentuale di giocatori assorti rispetto a quelli che hanno giocato alle slot.

Per quanto concerne la diffidenza, appaiono decisamente più sospettosi i giocatori del Lotto rispetto a quelli del Gratta e Vinci, come se fossero in possesso di numeri da loro pensati o sognati da non dover condividere con altri o come se non dovessero far sentire ad altri come e quanto stavano giocando.

Abbiamo incrociato questi dati con la variabile sesso:

<b>LOTTO</b>	<b>% Uomini (N=46)</b>	<b>% Donne(N=78)</b>
<b>Assorto</b>	21,73	24,35
<b>Diffidente</b>	41,3	46

<b>GV</b>	<b>% Uomini (N=29)</b>	<b>% Donne(N=38)</b>
-----------	------------------------	----------------------

<b>Assorto</b>	20,7	10,5
<b>Diffidente</b>	3,44	13,15

Le persone che sono apparse meno assorte sono state le donne giocatrici di GV, quelle che lo erano maggiormente invece sono risultate essere le donne che hanno giocato al Lotto.

I giocatori di Lotto di entrambi i sessi sono sembrati decisamente diffidenti verso gli altri clienti.

Puntando l'attenzione sul gioco del Lotto, se analizziamo il comportamento dei giocatori nelle varie fasce d'età, incrociando l'età ed il sesso, risulta che:

<b>LOTTO UOMINI</b>	Meno di 18 (N=0)	%	18 – 35 anni (N=14)	%	35-55 anni (N=10)	%	55-70 anni (N=18)	%	Oltre 70 (N=4)	%
<b>Assorto</b>	0	-	2	14,3	3	<b>30</b>	4	22	1	-
<b>Diffidente</b>	0	-	4	28,6	3	30	9	<b>50</b>	3	-

<b>LOTTO DONNE</b>	Meno di 18 (N=0)	%	18 – 35 anni (N=9)	%	35-55 anni (N=26)	%	55-70 anni (N=29)	%	Oltre 70 (N=14)	%
<b>Assorto</b>	0	-	1	11	5	19	9	<b>31</b>	4	28,6
<b>Diffidente</b>	0	-	1	11	12	46	18	<b>62</b>	5	35,7

Sia gli uomini che le donne più assorti sono risultati essere quelli delle fasce più alte (uomini 35-55 anni, donne 55 -70); entrambi i sessi si sono mostrati maggiormente diffidenti nella fascia 55-70 anni.

### **Numeri:**

Per quanto riguarda il Lotto, ci si è chiesto se i giocatori utilizzino schede pre-compilate a casa propria (questo implica che abbiano speso parte del proprio tempo per farlo) e se utilizzino numeri “propri” oppure colgano i suggerimenti offerti dagli esercenti e dalla pubblicità.

<b>LOTTO</b>	<b>% Uomini (N=46)</b>	<b>% Donne(N=78)</b>
<b>Già compilate</b>	41,3	37
<b>Numeri suoi</b>	93,47	96,15

La maggior parte dei giocatori, indipendentemente dal sesso, compila la schedina nel locale, non portandosela da casa.

Quasi tutti i giocatori giocano numeri pensati da loro e non utilizzano quelli proposti dalle pubblicità nel locale.

Questo dato è trasversale alle varie fasce d'età.

### **Pensiero magico:**

In fase di progettazione si è pensato che si potesse valutare il pensiero magico del giocatore del Lotto osservando eventuali rituali scaramantici o l'utilizzo della cabala per risalire ai numeri da giocare:

	% tot (N=191)	% Lotto(N=124)	% GV (N=67)
<b>Rituali</b>	12	10,5	14,9
<b>Cabala</b>	-	12,9	-

I giocatori del Lotto hanno mostrato in percentuale bassa sia di fare rituali scaramantici per attirare la fortuna e sono ricorsi in piccola parte alla Cabala, come è forse tradizione maggiore nel sud dell'Italia.

La percentuale di giocatori di GV che hanno messo in atto rituali è leggermente maggiore, soprattutto durante la scelta tra tutti dei biglietti da acquistare e grattare. Questi comportamenti superstiziosi sono stati più frequenti tra le donne sia che giocassero al Lotto (14 %) che al GV (15,8%), soprattutto nella fascia 18-35 anni.

### Credito:

Ci si è chiesti se al giocatore di Lotto capitasse di chiedere credito al tabaccaio, giocando quindi soldi che ancora non ha. Ricordiamo che nell'intervista gli esercenti avevano indicato di conoscere pochissimi casi di richieste sia di credito che di prestiti.

	% tot (N=191)	% Lotto(N=124)	% GV (N=67)
<b>Credito</b>	0,52	0	1,49

Anche dall'osservazione è risultato un valore pressochè nullo di persone che hanno richiesto credito all'esercente, 1 solo giocatore di GV.

Gli osservatori hanno riferito che è stato molto difficoltoso cogliere l'aspetto economico di questo gioco (puntate, pagamenti, etc.) in quanto all'interno della ricevitoria non potevano stare troppo vicino al bancone ed ascoltare e spesso il denaro passava rapidamente ed in modo riservato.

### Altre attività:

Ci si è chiesti se durante la permanenza nel locale il giocatore faccia anche altre cose oltre a giocare. In realtà è emerso che il gioco del Lotto o del GV sono molto rapidi e che il giocatore si trattiene il tempo di giocare, al contrario del bar in cui il giocatore di macchinette vi passa molto tempo.

	% tot (N=191)	% Lotto(N=124)	% GV (N=67)
<b>Alterna attività</b>	34,55	31,5	40,3

Nel caso del Lotto il dato è molto simile a quello ottenuto per il giocatore di videopoker, cioè poco più di un terzo dei giocatori si dedica ad altro mentre è nel locale.

L'impressione è, quindi, che sia proprio e solo il gioco lo scopo di permanenza nell'esercizio.

Leggermente più alta la percentuale che è stata ottenuta osservando chi ha giocato al GV.

Abbiamo poi incrociato le variabili gioco, sesso ed età:

<b>LOTTO UOMINI</b>	Meno di 18	%	18 – 35 anni	%	35-55 anni	%	55-70 anni	%	Oltre 70	%
	(N=0)		(N=14)		(N=10)		(N=18)		(N=4)	
<b>Alterna attività</b>	0	-	4	28,6	2	20	5	27,8	0	-

<b>LOTTO DONNE</b>	Meno di 18 (N=0)	%	18 – 35 anni (N=9)	%	35-55 anni (N=26)	%	55-70 anni (N=29)	%	Oltre 70 (N=14)	%
<b>Alterna attività</b>	0	-	4	44	9	34,6	11	37,9	4	28,6

Nel caso del Lotto gli uomini che alternano minormente al gioco altre attività sono quelli compresi nella fascia 35 - 55 anni, risultati precedentemente anche i più assorti. Quelli con attività variegata sono i giovani tra i 18 ed i 35 anni.

Le donne più giovani (18-35) sono risultate quelle che svolgono altre attività all'interno del locale in maggior percentuale ed erano anche le meno assortite nel gioco. Le giocatrici ultrasettantenni risultano essere le meno interessate a variegare le attività.

Per il GV , analizzando i giocatori nelle diverse fasce d'età, si sono ottenuti i seguenti risultati:

<b>GV UOMINI</b>	% Meno di 18 (N=2)	% 18 – 35 anni (N=13)	% 35-55 anni (N=10)	% 55-70 anni (N=4)	% Oltre 70 (N=0)
<b>Alterna attività</b>	-	53,8	20	-	-

<b>GV DONNE</b>	% Meno di 18 (N=1)	% 18 – 35 anni (N=16)	% 35-55 anni (N=10)	% 55-70 anni (N=10)	% Oltre 70 (N=1)
<b>Alterna attività</b>	-	43,7	20	50	-

Anche in questo caso sono stati soprattutto i giocatori maschi tra i 18 ed i 35 anni ad utilizzare la ricevitoria non solo per giocare, mentre la fascia d'età appena superiore è apparsa interessata solo al gioco.

Questo gruppo d'età anche tra le donne appare il più concentrato sul gioco.

### **Cliente abituale e già visto:**

Anche nelle ricevitorie gli osservatori dovevano stimare da vari comportamenti se il giocatore che stavano vedendo fosse un cliente abituale del locale. E' stato poi chiesto di riferire se lo stesso giocatore era stato visto più volte.

	<b>% tot (N=191)</b>	<b>% Lotto(N=124)</b>	<b>% GV (N=67)</b>
<b>Abituale</b>	77,48	82	68,6
<b>Già visto</b>	5,75	8	3

La maggior parte dei giocatori osservati è sembrata essere frequentatrice abituale del locale e questo è vero soprattutto per il gioco del Lotto. Questo dato conferma l'intervista agli esercenti.

Sono stati pochi i giocatori visti più volte durante l'osservazione, a fronte di un 18% dei giocatori di videopoker. C'è da tener presente anche la differenza notevole tra le ore di osservazione, che sono state molte di più nel caso dei bar (quasi due volte e mezzo le ore per i videopoker rispetto al Lotto).

Per cogliere questo dato all'interno delle fasce d'età sono state fatte le seguenti tabelle:

<b>LOTTO UOMINI</b>	<b>%Tot. N=46</b>	Meno di 18 (N=0)	%	18 – 35 anni (N=14)	%	35-55 anni (N=10)	%	55-70 anni (N=18)	%	Oltre 70 (N=4)	%
<b>Abituale</b>	<b>78</b>	0	-	10	71	7	70	15	83	4	-
<b>Già visto</b>	<b>6,5</b>	0	-	1	7	1	10	1	5,5	0	-

<b>LOTTO DONNE</b>	<b>%Tot. N=78</b>	Meno di 18 (N=0)	%	18 – 35 anni (N=9)	%	35-55 anni (N=26)	%	55-70 anni (N=29)	%	Oltre 70 (N=14)	%
<b>Abituale</b>	<b>84,6</b>	0	-	6	66,7	18	69	29	100	13	93
<b>Già visto</b>	<b>9</b>	0	-	2	22	3	11	2	6,9	0	-

Le donne, giocatrici di Lotto preferenziali, sono risultate essere anche le clienti più abituali soprattutto nelle fasce dai 55 anni in sù.

Anche nel caso degli uomini i più abituali sono stati i clienti oltre i 55 anni.

Questo rapporto proporzionale tra età e frequentazione abituale era già emersa nel gioco del videopoker.

Le giocatrici che sono state riviste con maggior frequenza sono quelle giovani, e sono probabilmente in quel 66,7% di donne tra i 18 ed i 35 anni che sono clienti abituali.

Nel caso del Gratta e Vinci:

<b>GV UOMINI</b>	<b>% Tot N=29</b>	Meno di 18 (N=2)	%	18 – 35 anni (N=13)	%	35-55 anni (N=10)	%	55-70 anni (N=4)	%	Oltre 70 (N=0)	%
<b>Abituale</b>	<b>69</b>	2	-	9	69	7	70	2	50	0	-
<b>Già visto</b>	<b>3,5</b>	0	-	1	7,7	0	0	0	0	0	-

<b>GV DONNE</b>	<b>% Tot. (N=38)</b>	Meno di 18 (N=1)	%	18 – 35 anni (N=16)	%	35-55 anni (N=10)	%	55-70 anni (N=10)	%	Oltre 70 (N=1)	%
<b>Abituale</b>	<b>68</b>	1	-	9	56,2	8	80	7	70	1	-
<b>Già visto</b>	<b>2,6</b>	0	-	0	0	1	10	0	0	0	-

I clienti che sono stati considerati abituali sono in percentuale maggiore, sia tra gli uomini che tra le donne, quelli con età stimata tra i 35 ed i 55 anni.

I clienti che in percentuale hanno mostrato una maggior fidelizzazione alla ricevitoria sono le donne giocatrici di Lotto. Sono anche quelle che sono state riviste più volte giocare.

### **Riassumendo:**

Durante le 142 ore di osservazione sono state compilate 369 schede osservative, di cui 223 riferite a uomini (60%) e 146 a donne (40%). Emerge una sproporzione a favore degli uomini. Ricordiamo che la prevalenza del Gap tra la popolazione adulta è dell'1-3%, circa 1/3 dei soggetti è costituito da donne (Lavanco, 2001).

Le osservazioni sono state fatte nelle diverse fasce orarie della giornata, soprattutto nei

momenti suggeriti dagli esercenti intervistati, ed hanno riguardato il gioco del videopoker (177 giocatori), del Lotto (125 giocatori) e del Gratta e Vinci (67).

Per quanto riguarda la variabile sesso, le slot si confermano un gioco maschile, il Lotto ed il Gratta e Vinci giochi femminili.

Il fenomeno del gioco sembra ancora abbastanza limitato negli adolescenti, sono molto pochi i ragazzini che sono stati visti giocare, c'è quasi assenza totale di ragazze minorenni.

I giovanissimi comunque preferiscono le slot al Lotto.

Occorre comunque ricordare che secondo il DSM-IV il GAP inizia tipicamente nella prima adolescenza nei maschi e più tardivamente nelle femmine.

Nel caso del **videopoker** dall'osservazione si deduce che:

\* hanno giocato soprattutto gli uomini, tra i 18 ed i 35 anni e tra i 35 ed i 55 (quindi giovani ed adulti). Queste sono le fasce d'età in cui hanno giocato maggiormente anche le donne. Sono stati visti pochi adolescenti e pochi ultrasettantenni.

\* i giocatori di slot hanno mostrato un'affluenza oraria maggiore nel tardo pomeriggio e dopo cena

\*La permanenza al gioco è stata una variabile interessante: per lo più tutti i giocatori hanno giocato da 1 a 15 minuti ma sono da segnalare 2 dati: un 23% che ha giocato fino a mezz'ora ed un 9% che ha giocato da 30 a 60 minuti (il 16% delle donne)

\* il gioco delle slot si conferma solitario, soprattutto negli italiani, meno negli stranieri. La chiusura all'altro aumenta con l'aumentare del tempo della giocata

\* i ragazzi più giovani sono rimasti meno tempo alle macchinette e sono stati più propensi all'interazione durante il gioco. Con l'aumentare dell'età diminuisce la valenza socializzante del gioco

\* gli uomini che giocano consumano alcool nel 38% dei casi, molto più delle donne; hanno bevuto soprattutto i giocatori tra i 35 ed i 55 anni. Molti degli adolescenti osservati bevono alcool. L'uso dell'alcool aumenta con l'aumentare della durata del gioco

\* i giocatori sono stati valutati assorti ed irritabili, molti hanno mostrato difficoltà a smettere di giocare (questi sono sintomi del GAP definiti dal DSM-IV). La fascia di giocatori (uomini e donne) con accentuati questi tratti è quella tra i 35 ed i 55 anni. I più giovani invece sembrano non essere assorti ed irritabili ma mostrano in modo evidente la loro rabbia per la perdita

\*i giocatori che hanno passato più tempo alla macchinetta hanno accentuato i sintomi appena descritti

\* sono pochi i giocatori che hanno mostrato un pensiero magico attraverso rituali scaramantici; c'è una prevalenza femminile di questo tipo di gesti

\*Non emergono problematiche evidenti legate al denaro, né di prestiti né di richieste di credito, ma è un dato molto difficile da rilevare

\* nel bar i giocatori adulti non hanno mostrato interesse per altre attività, come per esempio chiacchierare, a differenza dei più giovanissimi

\*i giocatori sono apparsi clienti abituali, fedeli al loro locale. Alcuni di loro sono stati visti giocare almeno 2 volte

\*Tra gli uomini giocatori di slot la fascia d'età che sembra mostrare maggiori comportamenti problematici legati al gioco è quella tra i 35 ed i 55 anni

Un discorso a sé va fatto per i giocatori che hanno giocato per oltre un'ora, i quali sono risultati essere solo 3, tutti tra i 35 ed i 55 anni, un gruppo troppo piccolo da analizzare.

A scopo di riflessione può però essere utile osservare il loro comportamento nelle variabili più significative del Gioco d'Azzardo Patologico:

	N°
Assorto	3
Irritabile	2
Non riesce a smettere	3
Abituale	3

I giocatori che hanno passato oltre un'ora alle macchinette sono apparsi completamente assorti, molto irritabili, faticavano a smettere e si capiva che fossero clienti abituali.

Nel caso del **Lotto** e del **Gratta e Vinci** dall'osservazione si deduce che:

\*vi è stata una prevalenza di giocatrici donne sia nel caso del Lotto che nel Gratta e Vinci, collocabili nella fascia di età 55-70 anni. Quindi è risultata un'utenza più grande rispetto ai giocatori di slot. Nessun adolescente è stato visto giocare al Lotto, mentre il 14% è di ultrasessantenni

\*l'affluenza maggiore c'è stata nella mattinata e nel pieno pomeriggio

\*la permanenza al gioco è sempre stata inferiore ai 15 minuti, tranne un solo unico caso. Quindi Lotto e GV sono giochi rapidi

\*il giocatore di Lotto, specialmente se uomo, è stato meno socievole di quello del GV

\*i giocatori di Lotto non sembrano consumare alcool ma non possono nemmeno accedervi nelle ricevitorie. Dove c'era anche il bar, l'11% chi ha acquistato il GV ha bevuto. Sono stati soprattutto gli uomini a bere, tra i 35 ed i 55 anni.

\*il giocatore del Lotto è apparso meno assorto di quello delle slot ma molto diffidente verso gli altri clienti. I più assorti sono stati gli uomini tra i 35 ed i 55 anni

\* le schedine del Lotto vengono compilate direttamente nel locale

\*c'è stato poco ricorso sia a rituali superstiziosi che alla cabala. C'è un tasso di superstizione maggiore tra i giocatori di GV. I soggetti osservati in percentuale non hanno mostrato di ricorrere al pensiero magico in modo consistente

\* non sono quasi emersi casi di giocatori che hanno chiesto un credito

\* anche il giocatore di Lotto, all'interno delle ricevitorie, è apparso interessato soprattutto a giocare e non a dedicarsi ad altre attività, soprattutto se aveva tra i 35 ed i 55 anni

\* anche i giocatori di Lotto e GV sono apparsi clienti abituali, fidelizzati al locale

#### **4. Riflessioni e prospettive**

La ricerca che si è svolta nel Distretto di Casalmaggiore sul Gioco d'Azzardo aveva alcuni precisi obiettivi che ricordiamo essere:

- valutare la portata del gioco d'azzardo legale nel casalasco
- valutare la percezione del fenomeno da parte di esercenti del gioco
- ipotizzare le caratteristiche del giocatore -tipo
- osservare direttamente le modalità di gioco

Come si può evincere dalla lettura dei risultati precedentemente esposti, nel territorio casalasco vi è la possibilità di giocare in modo abbastanza diffuso, principalmente ai videopoker, al Lotto e al Gratta e Vinci; mancano sale Snai e Bingo, così pure il Totocalcio sembra essere diventato un gioco marginale.

A livello nazionale molte ricerche dimostrano che almeno l'80 % degli italiani ha approcciato una qualche forma di gioco ed anche nel distretto di Casalmaggiore il gioco sembra essere un fenomeno abbastanza presente. Lo si può dedurre sia dalla stima che gli esercenti fanno degli ingressi quotidiani di giocatori, sia dalle osservazioni sul campo.

Secondo gli esercenti il gioco più praticato è quello delle macchinette, dall'osservazione però sembra essere il Lotto quello che muove più persone.

Gli esercenti si sono dimostrati buoni osservatori del fenomeno, dando stime che hanno combaciato con l'osservazione e con la letteratura inerente.

L'impressione che se ne trae però è che forse giochi come il lotto ed il videopoker non vengano ancora percepiti come rischiosi e che certi comportamenti non siano considerati sintomi di un disturbo. Alcuni baristi hanno espresso l'intenzione di eliminare le macchinette non tanto perchè siano pericolose ma perchè con le nuove leggi sono diminuiti i loro ricavi.

Crediamo che già solo l'aver condotto una ricerca coinvolgendo baristi, tabaccai, etc. abbia fatto loro intuire l'importanza di questo fenomeno ed il bisogno di conoscerlo maggiormente.

Inizialmente l'atteggiamento di molti esercenti è stato di forte irrigidimento, il timore era che gli operatori del Gabbiano fossero controllori delle Finanze o che il loro scopo fosse accusare i locali di qualcosa di illegale. Superato questo scoglio, invece, la maggior parte degli intervistati si è dimostrata collaborante ed ha chiesto di avere i risultati finali della ricerca. Solo in un paio di locali i proprietari si sono assolutamente rifiutati di rispondere

all'intervista ed hanno allontanato gli operatori.

Potrebbe essere molto utile, in futuro, sensibilizzare gli esercenti illustrando loro il percorso del giocatore che da sociale diventa problematico e poi patologico, in modo tale che siano in grado di riconoscere un disturbo compulsivo sul nascere. Spesso gli esercenti sono le uniche persone con cui il giocatore si relaziona durante la sua permanenza nel locale e, benchè non sempre si crei confidenza, l'esercente potrebbe fornire qualche indicazione ai giocatori problematici per accedere ai servizi preposti. Si potrebbe inoltre aumentare il materiale informativo soprattutto sui rischi del gioco, in modo che i giocatori possano entrare in contatto con determinate informazioni.

Lo scopo che si vorrebbe raggiungere non è la demonizzazione del gioco ma “un'educazione al gioco”.

Il gioco d'azzardo compulsivo ha un costo sociale molto alto e sarebbe un guadagno per tutta la comunità la prevenzione ed il controllo di questo fenomeno.

Valutando sia l'intervista che l'osservazione possiamo dire che il giocatore-tipo nel caso delle slot, è uomo, operaio, con un'età compresa tra i 18 ed i 55 anni. E' prevalentemente sposato, è cliente abituale che gioca quotidianamente, gioca da solo, assorto, scambia solo qualche parola con l'esercente. Non si limita alla sola partita, molto rapida, ma può restare a giocare dai 15 ai 60 minuti.

Il prototipo di giocatore di Lotto è invece donna, casalinga, tra i 35 ed i 70 anni, è cliente abituale e si reca a giocare più volte la settimana, gioca numeri “propri” ricorrendo poco alla cabala, rimane nel locale il tempo della giocata.

I dati non sono ci permettono di dire quale sia la percentuale di giocatori casalschi con problemi di gioco. Dall'osservazione, però, emergono informazioni che lasciano supporre che ne esistano: l'irritabilità, la fatica di smettere, l'essere assorti, i rituali, la giocata di un'ora, etc, osservati tra i giocatori sono segnali di un rapporto alterato con il gioco, il quale ha perso il suo significato originario di svago per diventare pensiero predominante nella mente dell'individuo.

Soprattutto fanno riflettere i dati sugli aspetti più socializzanti del gioco, come recarsi al bar insieme a qualcuno per giocare oppure chiacchierare mentre si è lì. Dall'osservazione e dall'intervista si evince invece una maggioranza di giocatori “soli” che non utilizzano il gioco come potenziale mezzo per stare tra gli altri. Sono stati osservati casi di giocatori che per oltre un'ora hanno giocato alle slot senza rivolgere la parola a nessuno, in una sorta di rapporto diadico con la macchina.

Sia le slot che il Lotto risultano entrambi giochi solitari e non solo dalla nostra ricerca.

I nuovi giochi si praticano da soli ed in silenzio, a differenza dei vecchi giochi “nobili come poker e roulette”, in cui c'era una ritualistica da rispettare, bisognava conoscere specifiche regole, c'era una forte interazione sociale.

Sono i giocatori più giovani a mostrare ancora la ricerca di relazione con gli altri, ad essere poco assorti ed irritabili anche se meno in grado di gestire le emozioni (sfoghi emotivi evidenti). Non bisogna comunque abbassare la guardia sui ragazzi minori di 18 anni. Molte ricerche hanno evidenziato che i giocatori patologici hanno iniziato a giocare prima dei 20 anni e dopo anni di gioco adeguato hanno sviluppato una compulsione.

Possiamo avanzare l'ipotesi che il giovane giocatore inizi a giocare soprattutto per stare con gli amici ma negli anni la facile disponibilità del gioco, il contatto con il gioco, l'abitudine alla frequentazione del locale lo portino a cambiare il suo atteggiamento che da ludico si trasforma in più esclusivo.

Dall'osservazione è emerso che nei locali in cui non c'erano videopoker ma semplici videogiochi, alcuni ragazzini scommettevano tra loro su chi avrebbe vinto: una forma autonoma ed originale di azzardo.

I fattori di rischio principali di sviluppare una dipendenza sono la possibilità di accedere a giochi ad alta addiction, la diffusione del gioco tra i coetanei e la presenza di familiarità.

I giochi ad *alta addiction* sono i giochi che hanno maggiore probabilità di sviluppare una dipendenza, come per esempio i videopoker. Una caratteristica di questi apparecchi è la loro alta frequenza di evento, la possibilità cioè di fare più partite nel breve tempo. Mentre nel caso del Totocalcio il giocatore ha il risultato della sua giocata una sola volta la settimana (la domenica), con il videopoker la risposta al gioco è immediata. Più un gioco permette di rigiocare velocemente più è facile che si sviluppi una compulsione. Forse questa è una delle spiegazioni per cui giochi soft come il Totocalcio (con cioè un tempo lungo tra la giocata e l'esito e la possibilità di rigiocare) stiano subendo una battuta d'arresto.

Viene allora da chiedersi se sia questo il motivo per cui si sta pensando di portare a 3 le estrazioni settimanali del Lotto o per cui è stato inventato il Lotto Istantaneo: trasformare un gioco soft in uno hard per offrire più possibilità di rigiocare e di conseguenza fidelizzare il giocatore al gioco. Teniamo anche sempre presente quanto sia pubblicizzato anche a livello televisivo il gioco del Lotto, altissimo introito per lo Stato.

Se torniamo al discorso sulla familiarità (è più facile sviluppare una dipendenza quando in genitore o un familiare è dipendente), a genitori che giocano in modo compulsivo possono corrispondere figli che faranno lo stesso.

I giocatori che nell'osservazione hanno mostrato i prodromi di un problema con il gioco sono per lo più adulti, tra i 35 ed i 55 anni, secondo gli esercenti coniugati con famiglia. Possiamo ipotizzare quindi che siano modelli di comportamento per i loro figli i quali, molto probabilmente, a loro volta avranno problemi con il gioco.

Lavanco ci ricorda che il rischio che l'azzardo nei giovani possa sfociare in un comportamento patologico è grande, soprattutto se si tiene conto dell'enorme possibilità di soddisfare tale desiderio nel bar "sotto casa", pieno di videopoker.

La variabile tempo è molto importante a livello predittivo: maggior tempo si dedica gioco, maggiore è la possibilità di sviluppare comportamenti problematici.

Gran parte dei giocatori da noi osservato ha una frequentazione abituale e quotidiana del locale in cui gioca. Ciò significa che molte persone, ogni giorno, spendono denaro e tempo per giocare, rischiando un attaccamento eccessivo al gioco.

Fatte queste considerazioni, si può ipotizzare come procedere in futuro.

Riteniamo che ancora non ci sia un'adeguata conoscenza dei pericoli del gioco d'azzardo legale e che si dovrebbe compiere uno sforzo per diffondere queste informazioni.

Parlando di prevenzione primaria, si dovrebbero sfruttare le potenzialità dei media (televisione, giornali, pubblicità) per raggiungere il maggior numero di cittadini, per insegnare a giocare senza correre pericoli. La forza dei mezzi di comunicazione di massa è stata confermata anche da una ricerca condotta nel distretto di Legnano tra operatori del sistema socio-sanitario.

Per quanto concerne i più giovani, benchè nel casalasco l'osservazione non abbia riferito di un problema diffuso tra i più giovani, ricordiamo che alcuni segnali (es. uso di alcool mentre si gioca) non devono essere trascurati, così pure come l'influenza della familiarità.

Riteniamo che l'affrontare questo argomento nella scuola potrebbe essere un modo per

raggiungerne il maggior numero possibile. Per questo sarebbe molto utile coinvolgere presidi e insegnanti in un progetto che coinvolga le scuole superiori.

Nel caso degli adulti, per prevenire il fenomeno, potrebbe essere utile organizzare cicli di conferenze, seminari, giornate-studio sull'argomento a cui invitare gli esercenti stessi, coinvolgendoli in questo processo. O ancora sarebbe molto utile sfruttare gli ambulatori dei medici di base per diffondere depliant, volantini, fornire indirizzi.

Come detto precedentemente, sarebbe utile aumentare il materiale informativo nei locali stessi dove si gioca.

Sarebbe importante pensare anche a chi già esprime i prodromi di un disturbo legato al gioco d'azzardo (prevenzione secondaria).

Spesso i giocatori problematici, nella loro solitudine, non sanno a chi rivolgersi per ottenere un aiuto ed arrivano presso i servizi ( i SerD -Servizi Dipendenze) il più delle volte costretti da familiari disperati. La creazione di uno sportello di consulenza, con la possibilità sia di ritirare materiale informativo, sia di parlare con un operatore adeguatamente formato (uno psicologo, un legale, etc) potrebbe essere utile per un primo contatto, per non rimandargli la percezione di “malato”o di “tossicodipendente” che avrebbe entrando subito in contatto con un SerD.

A questo sportello potrebbe accedere anche i familiari, che subiscono i disturbi del congiunto e spesso sono confusi, non sanno come reagire e come tutelare la famiglia intera.

Nel nostro Distretto, inoltre, mancano gruppi di auto-mutuo aiuto che nel caso del Gioco Compulsivo si stanno dimostrando metodologia molto utile per sostenere i giocatori e di loro familiari: chi soffre di GAP trae beneficio dal ruolo attivo che può avere all'interno di un gruppo di suoi pari. La creazione di un gruppo potrebbe essere un primo passo verso questa direzione di presa in carico del problema da parte del territorio.

Purtroppo negli ultimi anni sta emergendo un fenomeno di grande portata: l'apertura di siti Internet che simulano Casinò o videopoker. Questo significa che chi ha una postazione internet a domicilio può passare quanto tempo vuole a giocare, in assoluta solitudine, con l'aggravante di non avere la percezione fisica del denaro che sta spendendo (si gioca con carte di credito).

La sensazione, purtroppo, è che legati a questa forma di dipendenza ci siano interessi economici troppo grandi per permettere di affrontare il problema in modo radicale.

Ciò non toglie che sia un diritto-dovere delle Amministrazioni, del Servizio Sanitario Nazionale, della Scuola, delle Associazioni cercare di proporre ai propri cittadini un modo corretto di giocare.

## **Bibliografia**

R. Caillois, *Les yeux et les hommes. La masque et la vertige* , 1958 - Trad. it. *I giochi e gli uomini*, Bompiani, 1981

Capitanucci D. et al., *Reti d'Azzardo*, Edizioni AND-IN-CARTA, 2006

Dostoevskij F. (1866) *Il giocatore*, Ed. Garzanti 1982

Croce M., *Il gioco tra nuove proposte e vecchie contraddizioni*, a cura di MAG, Venezia, 2000.

Fink E., *Oasi della gioia. Idee per una ontologia del gioco*. 1957 - Trad it. Salerno, Edizioni 10/17, 1986

Guerreschi C. *Il gioco d'azzardo patologico*, Edizioni Kappa – 2003

Guerreschi C., *Il gioco d'azzardo patologico. Quando il gioco diventa una dipendenza*, Città di Bolzano, Assessorato ai Servi Sociali, 1999.

[Huizinga J, Homo Ludens](#) ed. Einaudi 1949 e Saggiatore 1964

Lavanco G. *Psicologia del gioco d'azzardo*, Mc Graw Hill, 2001

Lesieur H.R., Rotschild J., *Children of Gamblers anonymous members*, in Journal of Gambling Behaviour, 1986.

Ravizza L., Bogetto F., Maina G., *Il disturbo ossessivo compulsivo*, Masson, 1997.

### **Link utili:**

[www.siipac.it](http://www.siipac.it)

[www.cestep.it](http://www.cestep.it)

[www.sosazzardo.it](http://www.sosazzardo.it)

[www.andinrete.it](http://www.andinrete.it)

[www.infoazzardo.it](http://www.infoazzardo.it)

## Allegato A – Mappatura Locali

### A. Tipo di locale

- 1. tabaccheria
- 2. bar
- 3. bar-tabaccheria
- 4. ricevitoria .....
- 5. sala SNAI o sala scommesse
- 6. sala Bingo
- 7. edicola
- 8. oratorio
- 9. circolo privato
- 10. altro .....

### B. Localizzazione del locale:

- 1. zona centrale del paese
- 2. zona periferica
- 3. fuori dal paese

### C. Orari di apertura      1.diurno      2.serale      3.notturmo

### D. Tipo di gioco proposto

- 1. a Lotto      b. Enalotto      c. Superenalotto
- 2. Totocalcio, Totogoal, Toto6 e affini
- 3. scommesse sportive
- 4. scommesse ippiche
- 5. new slot e similari (numero di apparecchi .....
- 6. Gratta e Vinci o similari
- 7. lotterie
- 8. sala Bingo
- 9. altro .....

**E. Presenza di materiale PUBBLICITARIO sul gioco**

1. SI 2. NO

**se sì:**

- a. all'interno del locale d. locale  
b. visibile all'esterno del locale e. presente nell'insegna  
c. nazionale

Tipo di materiale .....

.....

**F. Presenza di materiale INFORMATIVO sul gioco**

1. SI 2. NO

**se sì:**

- a. sulle tecniche del gioco  
b. sui limiti legislativi  
c. sui rischi del gioco

**G. Nel caso di new slot e similari**

Sull'apparecchio sono presenti indicazioni per il giocatore

- a) tipo di premio erogato  1.SI 2. NO  
b) vietata ripetizione partita  1.SI 2. NO  
c) regole del gioco in italiano  1.SI 2. NO  
d) generalità e recapito del noleggiatore  1.SI 2. NO  
e) indicazione "Apparecchio non abilitato al gioco d'azzardo"  1.SI 2. NO



.....  
**D. Con che frequenza si recano da lei la maggior parte dei clienti:**

1. saltuariamente      2. frequentemente

**E. Profilo del giocatore abituale** (gioco di riferimento .....

(si intende una persona che frequenta questo esercizio in modo costante per effettuare una o più giocate a uno o più giochi)

- 1.Sesso** M (a)   F (b)      **2.Età**  sotto i 18 anni (a)       tra i 18 ed i 35 anni (b)  
 tra i 35 ed i 55 anni (c)    tra i 55 ed i 70 anni (d)  
 oltre i 70 anni (e)       non saprei (f)

- 3.Stato Civile**      celibe/nubile (a)   vedovo/a(b)      divorziato/a (c)  
coniugato/a (d)   separato/a (e)       non saprei (f)

**4.Lavoro**

- studente (a)      lavoratore in proprio (f)  
casalinga (b)      dirigente (g)  
pensionato/a (c)      quadro (h)  
senza lavoro (d)      impiegato (i)  
invalido al lavoro (e)      operaio (m)  
altro (n) \_\_\_\_\_       non saprei (p)

- 5. Effettua giocate:**      quotidianamente (a)      più volte alla settimana (b)  
settimanalmente (c)      sporadicamente (d)  
 non saprei (e)

- 6.Tipo di gioco:**      sempre lo stesso (a)   altri (b) ( \_\_\_\_\_ )  
 non saprei (c)

- 7.Fasce orarie preferite** mattino presto (a)      mattinata (b)  
primo pomeriggio (c)      pomeriggio (d)  
tardo pomeriggio (e)      dopo cena (f)

non saprei (g)

**8. Tempo medio di permanenza al gioco:**

- tempo della giocata (a)       meno di un'ora (b)  
 se oltre un'ora (c) quanto tempo circa .....

**9. Mentre effettua la giocata:**  resta da solo (a)  sta in compagnia di altre persone (b)

**10. Nel tempo le puntate**  rimangono costanti (a)       aumentano (b)  
 diminuiscono (c)       non saprei (d)

**11. C'è consumo di alcool durante la permanenza**  Si (a)  No (b)

**12. Definirebbe alcuni dei suoi giocatori abituali come eccessivamente coinvolti dal gioco?**  Si (a)  No (b)

Se sì perché?

.....  
.....  
.....

**13. Le risulta che alcune persone abbiano perso somme consistenti?**  Si (a)  No (b)

**14. Lei sa se qualcuno dei suoi giocatori abituali ha dovuto chiedere prestiti a causa del gioco?**  Si (a)  No (b)

**15. Le è mai capitato che qualche giocatore le abbia confidato personalmente di avere una forte bisogno di giocare?**  Si (a)  No (b)

## Allegato C – Osservazione Lotto

Data:..... Codice Locale:.....

Utente N.....

Orario inizio gioco ..... Orario termine gioco ..... Tot .....

**Sesso** M  F

**Età stimata:** sotto i 18 anni  tra i 18 ed i 35

tra i 35 ed i 55  tra i 55 ed i 70  oltre i 70

Entra da solo? SI  NO

Se non con chi è?.....

Che gioco sceglie? .....

Parla con qualcuno mentre gioca? SI  NO

se SI, con chi? .....

Beve alcolici durante il gioco? SI  NO

Se sì, cosa e quanto?.....

Gioca insieme a qualcuno? SI  NO

Appare completamente assorto nel gioco? SI  NO

Ha un atteggiamento diffidente? SI  NO

Arriva con le schede già compilate? SI  NO

Mette in atto rituali superstiziosi? SI  NO

Utilizza numeri "suoi"? SI  NO

Per definire i numeri si rifà alla cabala? SI  NO

Chiede credito all' esercente? SI  NO

Alterna il gioco ad altre attività (es. chiacchierare)? SI  NO

Sembra essere un cliente abituale? SI  NO

E' già stato visto durante osservazioni precedenti? SI  NO

## Allegato D – Osservazione Videopoker

Data:..... Codice Locale:.....

Utente N.....

Orario inizio gioco ..... Orario termine gioco ..... Tot .....

**Sesso** M  F

**Età stimata:** sotto i 18 anni  tra i 18 ed i 35

tra i 35 ed i 55  tra i 55 ed i 70  oltre i 70

Entra da solo? SI  NO

Se non con chi è?.....

Che gioco sceglie? .....

Parla con qualcuno mentre gioca? SI  NO

se SI, con chi? .....

Beve alcolici durante il gioco? SI  NO

Se sì, cosa e quanto?.....

Gioca insieme a qualcuno? SI  NO

Appare completamente assorto nel gioco? SI  NO

Appare irritabile e nervoso mentre gioca? SI  NO

Ha sogni emotivi per le perdite? SI  NO

Mette in atto rituali superstiziosi? SI  NO

Sembra far fatica a smettere di giocare? SI  NO

Chiede denaro in prestito alle persone presenti? SI  NO

Chiede credito all' esercente? SI  NO

Alterna il gioco ad altre attività (es. chiacchierare)? SI  NO

Sembra essere un cliente abituale? SI  NO

E' già stato visto durante osservazioni precedenti? SI  NO

## **Capo I**

### **IL DIRETTORE GENERALE**

dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato  
d'intesa con

### **IL CAPO DELLA POLIZIA**

Direttore generale della pubblica sicurezza

Visto l'art. 22 della legge 27 dicembre 2002, n. 289, comma 1;

Visto l'art. 38 della legge 23 dicembre 2000;

Visto l'art. 110, comma 7, del T.U.L.P.S.;

Visto l'art. 39, comma 7-bis, del decreto-legge 30 settembre 2003, n. 269, convertito  
dalla legge 24 novembre 2003, n. 326;

Vista la legge 30 dicembre 2004, n. 311 che ha introdotto per gli esemplari di modelli di  
apparecchi di cui all'art. 110, comma 7, del T.U.L.P.S. la verifica tecnica e la  
certificazione di conformita' alle regole per il gioco lecito;

Vista la direttiva n. 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, come modificata dalla direttiva n. 98/48/CE;

Esperita la procedura di informazione prevista dalla citata direttiva;

Considerata l'esigenza di definire le regole tecniche di produzione degli apparecchi da  
divertimento ed intrattenimento, di cui al citato art. 110, comma 7, del T.U.L.P.S., che  
non prevedono vincite in denaro e sono basati sull'abilita' fisica, mentale e strategica del  
giocatore;

Considerate le ragioni di ordine e sicurezza pubblica nonche' le esigenze sia produttive  
che fiscali;

Decreta:

### **Art. 1.**

#### *Finalita' e definizioni*

1. Il decreto, relativamente agli apparecchi di cui all'art. 110, comma 7, del T.U.L.P.S.,  
ha per oggetto la specificazione delle relative caratteristiche tecniche e modalita' di  
funzionamento, ai fini della produzione od importazione.

2. Ai soli fini del presente decreto, si intendono:

a) per produttore, colui che professionalmente costruisce, realizzando un prodotto finito  
in ogni sua parte, apparecchi automatici, semiautomatici od elettronici, da

intrattenimento o da gioco di abilita', pronti per essere impiegati sul territorio nazionale;

b) per importatore, colui che immette in libera pratica, ovvero introduce nel territorio  
nazionale, per essere ivi impiegati, apparecchi automatici, semiautomatici od elettronici,  
da divertimento ed intrattenimento, finiti in ogni loro parte; e' assimilato all'importatore  
l'operatore estero che immette in libera pratica ovvero comunque introduce nel territorio  
nazionale, per essere ivi impiegati, i citati apparecchi da divertimento ed

intrattenimento, finiti in ogni loro parte, il quale abbia stabilito in Italia una o piu' sedi  
secondarie con rappresentanza stabile a norma degli articoli 2197 ovvero 2506 del  
codice civile (dal 1° gennaio 2004, art. 2508);

c) per apparecchio, il complesso di dispositivi destinati al gioco complessivo, tra l'altro,

della struttura esterna, di eventuali periferiche di gioco, del dispositivo di inserimento delle monete, dei componenti, programmi e schede di gioco, dei circuiti elettronici, nonché dei dispositivi di rilascio all'esterno di oggettistica, se previsti dalla tipologia dell'apparecchio;

d) per abilità, la capacità fisica, mentale o strategica richiesta al giocatore per il conseguimento del risultato del gioco;

e) per costo della partita, il valore espresso in euro per ciascuna partita;

f) per codice identificativo, il codice univoco, in formato alfanumerico di 11 bytes, rilasciato dall'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato (Aams);

g) per scheda di gioco, l'insieme dei circuiti elettronici, comprese le schede elettroniche e di memoria dei Personal Computer, nei quali risiedono il "codice eseguibile" del software di gioco, programmi e dati nonché le interfacce di collegamento delle periferiche;

h) per immodificabilità, la non modificabilità né alterabilità delle caratteristiche tecniche nonché delle modalità di funzionamento e di distribuzione dei premi;

i) per manomissione, l'alterazione o il danneggiamento di uno o più dei dispositivi di protezione della scheda di gioco o degli altri componenti dell'apparecchio;

j) per codice sorgente del software, un programma dell'apparecchio, redatto in un linguaggio di programmazione;

k) per manutenzione straordinaria, la serie di interventi necessari a ripristinare le caratteristiche tecniche dell'apparecchio, le relative modalità di funzionamento e quelle di distribuzione dei premi ove previsti, compresi gli eventuali aggiornamenti del "codice eseguibile" del software di gioco;

l) per dispositivo a rulli, rulli fisici rivestiti da strisce plastificate raffiguranti simboli diversi in sequenza preordinata, comandati da motori passo passo e da foto-ottiche in grado di rilevarne la posizione di arresto;

m) per dispositivo a led od ottico, il dispositivo costituito da una matrice a led od ottica che si accende simulando immagini, rotazioni, ovvero spostamenti su linee di ogni tipo;

n) per rulli virtuali, la simulazione a video ovvero tramite dispositivi a led od ottici del funzionamento di dispositivi a rulli;

o) per partita, l'intervallo di tempo che intercorre tra il momento nel quale, tramite l'azione del giocatore, il gioco ha inizio ed il momento nel quale termina con conseguimento di un risultato;

p) per premi consistenti in prodotti di piccola oggettistica, premi consistenti in prodotti di valore non superiore a 20 volte il costo della partita.

Regole tecniche di produzione

## **Art. 2.**

*Requisiti obbligatori degli apparecchi da divertimento ed intrattenimento di cui all'art. 110, comma 7, lettera a) del T.U.L.P.S.*

1. Gli apparecchi di cui al presente articolo:

- a) prevedono il funzionamento con modalità elettromeccaniche attraverso la presenza di componenti elettroniche che azionano dispositivi meccanici indispensabili per l'esecuzione del gioco; la sola presenza di dispositivi utilizzati dal giocatore per interagire con l'apparecchio (pulsanti, joystick, ecc.) nonché quelli di erogazione dei premi non qualifica l'apparecchio come elettromeccanico;
- b) sono privi di video e di altri strumenti per visualizzare immagini inerenti al gioco;
- c) sono privi di dispositivi a rulli, rulli virtuali ovvero di dispositivi a led od ottici, inerenti alle fasi di gioco;

- d) si basano su modalita' di gioco tramite le quali il giocatore esprime la sua abilita';
- e) sono attivabili unicamente con l'introduzione di monete metalliche di valore prefissato non superiore ad un euro per ciascuna partita;
- f) distribuiscono, direttamente ed immediatamente dopo la conclusione della partita tramite dispositivi di erogazione, premi consistenti in prodotti di piccola oggettistica contenuti all'interno dell'apparecchio di gioco e visibili dal giocatore, non convertibili in denaro o scambiabili con premi di diversa specie;
- g) non consentono l'accumulo di punti tramutabili in crediti a favore del giocatore per prolungamenti o ripetizioni di partite ovvero usufruibili in partite successive;
- h) prevedono meccanismi i quali rendano impossibile l'alterazione, sotto qualsiasi forma, delle memorie elettroniche o delle componenti meccaniche che determinano il funzionamento, le modalita' di gioco od il suo risultato; tali meccanismi devono prevedere il blocco del funzionamento in caso di manomissione o, in alternativa, l'impiego di dispositivi che impediscano l'accesso alla memoria e ne segnalino le manomissioni, anche solo tentate;
- i) non devono prevedere meccanismi di qualsiasi natura, diversi dai comandi a disposizione del giocatore, per l'effettuazione del gioco che possano influenzare, anche indirettamente, l'andamento del gioco stesso, il relativo punteggio e l'erogazione dei premi;
- j) devono essere identificabili attraverso il codice identificativo apposto su un supporto dotato di caratteristiche che assicurino l'inalterabilita', posizionato all'esterno dell'apparecchio o, in alternativa, all'interno in modo visibile dall'esterno;
- k) sono accompagnati dalla scheda esplicativa, di cui al successivo art. 4 e dal registro delle manutenzioni, di cui al successivo art. 5. 2. Per gli apparecchi di cui al presente articolo non sono ammessi:
  - a) il gioco del poker o comunque giochi che riproducano, anche in parte, le sue regole fondamentali;
  - b) giochi quali roulette, ventuno, sette e mezzo, dadi in tutte le forme, black jack, chemin de fer, baccarat e altri giochi d'azzardo di cui all'art. 110, comma 5 del T.U.L.P.S. o che, comunque, riproducano, anche in parte, le loro regole fondamentali;
  - c) giochi di contenuto ritenuto osceno o violento.

### **Art. 3.**

*Requisiti obbligatori degli apparecchi da divertimento ed intrattenimento di cui all'art. 110, comma 7, lettera c) del T.U.L.P.S. 1.*

Gli apparecchi di cui al presente articolo, il cui costo per partita puo' essere superiore a 0,50 euro:

- a) dispongono di una scheda di gioco;
- b) prevedono modalita' di gioco basate esclusivamente sulla abilita' del giocatore;
- c) possono consentire il gioco in contemporanea tra piu' giocatori attraverso apparecchi multipostazione;
- d) possono prevedere dispositivi periferici utilizzabili dal giocatore per interagire con l'apparecchio;
- e) sono privi di dispositivi a rulli, rulli virtuali ovvero di dispositivi a led od ottici, atti a visualizzare fasi di gioco;
- f) non prevedono la distribuzione di premi o l'erogazione di vincite di qualsiasi natura;
- g) non consentono la ripetizione della partita ne' l'accumulo di punti tramutabili in crediti a favore del giocatore per ripetizione di partite ovvero usufruibili in partite successive;
- h) prevedono meccanismi i quali rendano impossibile la modifica, eseguita in modo non conforme a quanto previsto all'art. 4, comma 1, lettera i), delle memorie elettroniche o

- delle componenti meccaniche che determinano il funzionamento, le modalita' di gioco od il suo risultato; tali meccanismi devono prevedere il blocco del funzionamento in caso di manomissione o, in alternativa, l'impiego di dispositivi che impediscano l'accesso alla memoria e ne segnalino le manomissioni, anche solo tentate;
- i) possono prevedere meccanismi per l'aggiornamento, anche a distanza, delle memorie elettroniche, da effettuare con le modalita' descritte nella scheda esplicativa di cui all'art. 4, comma 1, lettera i), subordinatamente all'esecuzione, con esito positivo, della verifica di cui all'art. 7, comma 2, in tutti i casi in cui si modifichi il "codice eseguibile" del software di gioco;
- j) non devono prevedere meccanismi di qualsiasi natura, diversi dai comandi a disposizione del giocatore, per l'effettuazione del gioco che possano influenzare, anche indirettamente, l'andamento del gioco stesso ed il relativo punteggio;
- k) devono essere identificabili attraverso il codice identificativo apposto su un supporto dotato di caratteristiche che assicurino l'inalterabilita', posizionato all'esterno dell'apparecchio o, in alternativa, all'interno in modo visibile dall'esterno;
- l) sono accompagnati dalla scheda esplicativa, di cui al successivo art. 4 e dal registro delle manutenzioni, di cui al successivo art. 5. 2. Per gli apparecchi di cui al presente articolo non sono ammessi:
- a) il gioco del poker o comunque giochi che riproducano, anche in parte, le sue regole fondamentali;
- b) giochi quali roulette, ventuno, sette e mezzo, dadi in tutte le forme, black jack, chemin de fer, baccarat e altri giochi d'azzardo di cui all'art. 110, comma 5 del T.U.L.P.S. o che, comunque, riproducano, anche in parte, le loro regole fondamentali;
- c) giochi contenenti immagini o altri contenuti ritenuti osceni o violenti.

#### **Art. 4.**

##### *Scheda esplicativa*

1. Per ogni modello di apparecchio, i produttori o gli importatori predispongono, sia in formato cartaceo che elettronico (CD o DVD), la scheda esplicativa riportante le caratteristiche tecniche, nella quale sono contenuti:

- a) il nome commerciale del modello di apparecchio nonche' del gioco o dei giochi in esso contenuti;
- b) i dati identificativi del produttore o dell'importatore;
- c) gli estremi della certificazione di conformita' dell'esemplare sottoposto a verifica tecnica alle prescrizioni di idoneita' al gioco lecito;
- d) le regole che governano il gioco o i giochi con la descrizione analitica e fotografica delle diverse fasi in cui si articola la sequenza del gioco o dei giochi e, per gli apparecchi di cui all'art. 110, comma 7, lettera a) del T.U.L.P.S., le relative modalita' di vincita dei premi;
- e) per gli apparecchi di cui all'art. 3, comma 1, lettera c), la descrizione delle caratteristiche tecniche, delle modalita' di gioco e di interazione tra i giocatori, compresi gli eventuali collegamenti in rete previsti;
- f) le caratteristiche esterne dell'apparecchio, inclusa una foto a colori di formato non inferiore a cm 13 \times 18;
- g) la descrizione delle caratteristiche tecniche dell'apparecchio, delle modalita' di funzionamento e, per gli apparecchi di cui all'art. 110, comma 7, lettera a), del T.U.L.P.S., delle modalita' di distribuzione dei premi;
- h) la descrizione tecnica dei dispositivi e dei meccanismi previsti a garanzia dell'immodificabilita' nonche' di quelli di segnalazione della manomissione;
- i) per gli apparecchi di cui all'art. 110, comma 7, lettera c) del T.U.L.P.S., la descrizione

tecnica dei meccanismi prescelti per l'aggiornamento delle memorie elettroniche e per la registrazione, anche informatizzata, delle operazioni eventualmente eseguite a distanza;

j) lo schema elettrico dell'apparecchio, comprensivo anche delle periferiche di gioco nonche' dei dispositivi e dei meccanismi previsti a garanzia dell'immodificabilita' e di segnalazione della manomissione;

k) i certificati di sicurezza esigibili (marchiatura CE).

#### **Art. 5.**

##### *Registro delle manutenzioni*

1. Per ciascun apparecchio di cui al presente decreto deve essere predisposto e conservato il registro delle manutenzioni, unitamente alla scheda esplicativa in formato cartaceo.
2. Per gli apparecchi di cui all'art. 110, comma 7, lettera c) del T.U.L.P.S., gli interventi di manutenzione straordinaria eseguiti a distanza possono essere annotati dal produttore od importatore sul registro, anche informatizzato, di cui all'art. 4, comma 1, lettera i).
3. Il registro delle manutenzioni deve riportare l'elenco degli interventi di manutenzione straordinaria, evidenziando, per ciascuno:
  - a) l'apparecchio e l'oggetto dell'intervento;
  - b) le parti ed i dispositivi interessati;
  - c) la data di effettuazione;
  - d) i dati identificativi del soggetto che ha operato l'intervento.

#### **Art. 6.**

##### *Informazioni al pubblico*

1. Esternamente a ciascun apparecchio di cui al presente decreto devono essere chiaramente visibili, espressi in lingua italiana:
  - a) il costo della partita;
  - b) le regole del gioco;
  - c) l'eta' minima del giocatore, consigliata per l'utilizzo del gioco.

## **Capo II**

#### **Art. 7.**

##### *Obiettivi della verifica tecnica*

1. La verifica tecnica, prevista dall'art. 38, comma 3, della legge n. 388 del 2000 e successive modificazioni ed integrazioni, consiste nelle attivita' dirette ad accertare la conformita' di un esemplare di modello di apparecchio alle prescrizioni di idoneita' al gioco lecito, ai fini della successiva produzione od importazione. La verifica tecnica riscontra il rispetto delle prescrizioni di cui ai precedenti articoli 2, 3, 4, 5 e 6.
2. La verifica tecnica, di cui al comma 1, deve essere richiesta anche in caso di modifiche apportate al "codice eseguibile" del software di gioco di un modello di apparecchio gia' in possesso della certificazione di cui al comma 4.
3. AAMS, ai fini dell'effettuazione delle attivita' di cui ai commi 1 e 2, puo' stipulare apposite convenzioni anche con gli organismi di certificazione ed ispezione aventi i requisiti previsti per la verifica tecnica degli apparecchi di cui all'art. 110, comma 6 del T.U.L.P.S.
4. Nel caso in cui la verifica tecnica abbia esito positivo, AAMS rilascia certificazione di conformita' del modello di apparecchio oggetto della verifica stessa, ai fini della successiva produzione od importazione.
5. Gli oneri specificamente connessi alle attivita' di verifica tecnica restano a carico dei soggetti richiedenti.

## **Art. 8.**

### *Metodologie della verifica tecnica*

1. Le metodologie utilizzabili per la verifica tecnica di un esemplare di modello di apparecchio sono le seguenti: a) prove, anche mediante strumenti e procedure di simulazione; b) esame del codice sorgente del software; c) controllo visivo; d) controllo documentale.

2. L'esame del codice sorgente consiste in:

a) ispezione del codice sorgente ("code inspection"), finalizzata alla verifica del corretto funzionamento dell'apparecchio;

b) controllo della congruita' tra codice sorgente e codice eseguibile mediante confronto binario dei due codici o mediante algoritmi numerici.

3. In sede di esame del codice sorgente del software e' ammessa la presenza di persona formalmente incaricata dal produttore od importatore, la quale custodisce il codice stesso per il tempo necessario all'esame. 4. Nell'effettuazione della verifica tecnica possono essere impiegate eventuali metodologie alternative, adottate in conformita' a norme tecniche nazionali degli Stati membri dell'Unione europea od i paesi EFTA che sono parti contraenti dell'accordo SEE o della Turchia, purché le stesse assicurino un livello di sicurezza equivalente a quello garantito dalle previsioni di cui agli articoli 7 e 8. 5. Non sono soggetti ad ulteriore verifica tecnica quegli elementi di funzionamento dei modelli di apparecchi per i quali, da certificati rilasciati da autorità nazionali ovvero da organismi di certificazione accreditati in altri Stati membri dell'Unione europea od in paesi EFTA che sono parti contraenti dell'accordo SEE od in Turchia, siano desumibili livelli di immodificabilità e di sicurezza equivalenti a quelli previsti dalle disposizioni contenute nel presente decreto.

## **Capo III**

## **Art. 9.**

### *Norme transitorie e finali*

1. E' abrogato il decreto 11 marzo 2003 concernente la definizione delle regole tecniche previste dall'art. 22, comma 1, della legge 27 dicembre 2002, n. 289, relative agli apparecchi da divertimento ed intrattenimento di cui all'art. 110, comma 7, del T.U.L.P.S.

2. Gli apparecchi per i quali sono stati rilasciati nulla osta antecedentemente all'entrata in vigore del presente decreto devono, entro sei mesi dalla sua adozione, conformarsi alle regole ed alle procedure del presente provvedimento.

3. Per gli apparecchi di cui al comma 2, entro lo stesso termine di sei mesi, decadono i relativi nulla osta di distribuzione e di messa in esercizio.

Roma, 8 novembre 2005

Il Direttore generale dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato Tino

Il Capo della Polizia Direttore generale della Pubblica sicurezza De Gennaro

