

OSSERVATORIO SULLA LEGALITA'
Comune di Forlì – Università di Bologna

IL GIOCO D'AZZARDO – LA SITUAZIONE SUL TERRITORIO DI FORLÌ
NEL 2015
Relazione conclusiva

Ottobre 2015 / Dicembre 2015

Giulia Moretti

INDICE

INTRODUZIONE

1. *Giovani e gioco d'azzardo*
2. *La situazione normativa*
 - 2.1 *A livello nazionale*
 - 2.2 *A livello Regionale*
3. *Esercizi commerciali con VLT e/o AWP sul territorio*
 - 3.1 *Romagna Giochi*
 - 3.2 *Gli apparecchi di gioco VLT/AWP: i dati*
 - 3.3 *Comparazione situazione 2013/2015*
 - 3.4 *Possibili cause della diminuzione degli esercizi commerciali*
4. *Gli indici spia*
5. *Il gioco d'azzardo patologico*
 - 3.1 *DSM-5*
6. *Servizi offerti sul territorio*
 - 6.1 *I Giocatori anonimi (GA)*
 - 6.2 *Il Sert*
 - 5.2.1 *Il servizio offerto*
 - 5.2.2 *La diagnosi*
 - 5.2.3 *La terapia*
 - 5.2.4 *I dati dal 2008 al 2015*
 - 5.2.5 *Un profilo del giocatore patologico*

CONCLUSIONE

INTRODUZIONE

La seguente relazione contiene i risultati ottenuti dal lavoro di ricerca svolto presso l'Osservatorio sulla Legalità del Comune di Forlì da ottobre a dicembre 2015 sul tema del gioco d'azzardo. La ricerca si è basata sull'indagine precedentemente fatta nel 2013 a cura di un'altra tirocinante.

Prima di tutto l'indagine ha rivolto la sua attenzione al fenomeno del gioco d'azzardo sempre più diffuso a livello adolescenziale, inquadrando la situazione giovanile attualmente presente sul territorio nazionale. Come secondo aspetto la ricerca si è basata sull'analisi della normativa in vigore nel 2013 e successivamente sulle modifiche e i nuovi decreti legge che seguono quell'anno. Dal punto di vista della situazione sul territorio di Forlì, si è nominata l'azienda Romagna Giochi con la sua storia di monopolizzazione del settore giochi da vent'anni a questa parte. Le indagini si sono concentrate sull'aggiornamento dei dati inerenti gli esercizi con VLT e/o AWP sul territorio forlivese; la mappatura sul territorio di tutti gli esercizi commerciali con apparecchi VLT e/o AWP è stata utile per la formulazione di ipotesi di ricerca anche osservando la disposizione di questi sul territorio. In seguito è stata svolta una comparazione tra i risultati ottenuti nel 2015 e i risultati del 2013, soffermandosi sui possibili motivi di una così rilevante diminuzione dei locali sul territorio. E' stato molto importante esaminare le modifiche apportate al DSM-5 (*Nuovo manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali*) soffermandoci sulle peculiarità di questo in comparazione con quello precedente. Infine lo studio si è focalizzato sui servizi offerti dal territorio, dove i semplici cittadini o i giocatori dipendenti hanno la possibilità di rivolgersi per ottenere informazioni utili sul tema o per chiedere aiuto. Grazie al centro "Giocatori Anonimi di Forlì" è stato possibile toccare con mano le conseguenze che il gioco può portare; inoltre, intervistando la Psicologa Alice Versari e la Sociologa Samantha Sanchini, sono state analizzate le utenze del Sert di Forlì dal 2008 (anno di nascita del servizio) al 2015. E' stato di grande interesse creare un profilo medio del giocatore patologico esaminando le persone che si sono rivolte a questo servizio negli anni.

La fase della ricerca ha preso in considerazione i soggetti nazionali che si occupano del settore del gioco d'azzardo come i Monopoli di Stato (AAMS), la Polizia municipale, le strutture sanitarie come il Sert, le associazioni presenti sul territorio quali ad esempio "Giocatori Anonimi", "Avvocati di strada", "Centro Uomini Maltrattanti" e "Centro donna". Si segnala la difficoltà nell'entrare in contatto con l'AAMS, con Agico Scommesse e con altri enti presenti sul territorio per il reperimento dati a causa di una lentezza burocratica e della non presenza di database nazionali con dati riguardanti il gioco d'azzardo e la spesa nazionale nel settore.

La Questura di Forlì, nonostante il sollecito per un incontro, ha tardato a fornirci i dati inerenti sia i reati collegati alla produzione, distribuzione e gestione degli apparecchi, sia l'elenco delle licenze concesse.

1. GIOVANI E GIOCO D'AZZARDO

L'adolescenza corrisponde ad un momento fondamentale nello sviluppo di ogni soggetto. In questa fase si susseguono diversi cambiamenti sia dal punto di vista biologico che della sessualità, ci si proietta verso il mondo adulto e si impara ad essere autonomi, emancipandosi dal nucleo familiare. Negli ultimi anni si è assistito ad un prolungamento della fase adolescenziale poiché i giovani sempre più spesso rimangono agganciati alla famiglia, magari anche non condividendo lo stesso tetto, ma solamente dal punto di vista dell'emancipazione e dell'indipendenza. L'insicurezza che deriva da questo stato di non dipendenza, produce una scarsa riuscita nell'instaurare relazioni e così facendo provoca uno stato di ansia che porta a ricercarne un oggetto che possa sostituire la delusione.¹

Sono molti i giovani che si avvicinano al mondo delle sostanze stupefacenti perché in loro vedono un'ancora di salvezza, un momento in cui non pensare a niente, non pensare alle delusioni provenienti dal lavoro o dall'ambito scolastico. Queste sostanze portano il soggetto a sentirsi più potente e forte rispetto al mondo reale. Di egual misura abbiamo il gioco elettronico che proietta l'individuo in un mondo parallelo, lo tiene occupato e grazie alla sua ripetitività lo rassicura dagli imprevisti della vita.

La presenza massiccia di sale giochi o macchine VLT e AWP sul territorio incentiva l'accesso dei giovani a questa realtà. Questi soggetti, mossi anche dall'illusione di guadagnare facile, si aggregano ad altri amici e pensano che giocare sia solo questione di fortuna, di tempo investendo tutti i loro risparmi, non solo inserendo monete in una macchinetta, ma dedicandosi anche all'acquisto di gratta e vinci, al gioco del poker, alle scommesse sportive, etc. Essi credono che il modello delle slot sia quello vincente, quello che li porterà a guadagnare ed essere qualcuno nella vita.

I grandi passi avanti della tecnologia hanno portato alla creazione di un'infinità di piattaforme online dedicate al gioco; oggi ogni ragazzo possiede uno smartphone, un pc o tablet e ognuno di loro ha la possibilità di accedere a questi siti e giocare comodamente seduto sul divano di casa propria. Per i minorenni le piattaforme online sono facilmente aggirabili, basta inserire i dati di un documento di identità valido di un soggetto maggiorenne e il gioco è fatto. Online è possibile trovare una quantità abnorme di giochi, dalle scommesse sportive, al poker online, ai più disparati giochi di intrattenimento; con un semplice clic si è catapultati in una dimensione completamente astratta dove l'elemento primario è il denaro.

Per i motivi elencati finora, possiamo afferire che è proprio sui giovani e sugli adolescenti che bisogna lavorare dal punto di vista della prevenzione. I giovani d'oggi potrebbero essere i futuri giocatori di domani. Per giovani qui, non intendiamo solo i soggetti fino alla maggiore età, ma dato che l'adolescenza si è prolungata nel tempo, ci riferiamo agli individui fino ai 25/26 anni, che potrebbero essere ancora impegnati nello studio e/o dipendenti dalle famiglie di origine.

Finora abbiamo parlato di giovani/adolescenti ma non dobbiamo dimenticarci di citare anche i bambini. Verso di loro è indirizzato il nuovo fenomeno della "ticket redemption". Nel Nostro paese aprono senza sosta i corner dedicati alle macchinette che possono essere utilizzate dagli under 15. Ci riferiamo alle cosiddette trappole delle mini Las Vegas che una volta erano ricche di videogames

¹ Tauscheck R., Lucchini A. (a cura di) (2009), *Comportamenti giovanili, territorio, sicurezza. Il progetto di Gessate*, Franco Angeli.

della Formula Uno, biliardini, dispenser dove poter acchiappare peluche e così via. Ora queste sale sono stracolme di bambini che prima di andare a vedere un film o mentre attendono mamma e papà al centro commerciale, si dedicano al gioco, un gioco pericoloso che assomiglia sempre più a quello degli adulti. Ogni giocata costa circa un euro, ma la vincita non è in denaro ma in ticket; successivamente questi si tramutano in diversi premi, dai buoni sconto per un biglietto del cinema allo smartphone.

La Legge di stabilità², in attesa al Parlamento, prevede un bando per aprire 5000 unità in più di corner d'azzardo in Italia. Una previsione molto pericolosa soprattutto perché parliamo di ragazzi dai 15 ai 19 anni che si dedicano a questo tipo di attività e di cui il 7% è diventato un giocatore problematico mentre il 3% patologico³. Il gioco d'azzardo per i minorenni dovrebbe essere vietato dalla legge, ma nonostante questo i ragazzi continuano a giocare indisturbati. Questo accade perché il Codice Penale parla del gioco al casinò e nel 2003 il Testo Unico della legge di pubblica sicurezza dava il via libera a videolottery nei bar e nei locali. Quello che imbroglia le persone è che il gioco d'azzardo implica vincite in denaro mentre le "ticket redemption", come ci suggerisce la parola, riguarda la vincita di ticket.

2. LA SITUAZIONE NORMATIVA

La normativa italiana sugli apparecchi da gioco è contenuta quasi integralmente negli art. 86, 88, 110 del Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza (TULPS)⁴. In questa sede non ci soffermeremo sull'articolo 110, già illustrato nella relazione precedente (anno 2013), ma focalizzeremo l'attenzione sulle modifiche apportate con la legge n.190 del 2014⁵ e sulla normativa regionale con il Piano approvato nel marzo 2014.

2.1 A livello nazionale

La Legge n.190 del 2014 (legge finanziaria per il 2015) trasferisce l'Osservatorio per valutare le misure più efficaci per contrastare la diffusione del gioco d'azzardo e il fenomeno della dipendenza grave (istituito a seguito della legge Balduzzi), inizialmente istituito tramite l'AAMS, presso il Ministero della salute. Questa legge ne modifica anche la composizione così da cercare di avere un numero maggiore di esperti al suo interno, oltre che i rappresentanti delle regioni, degli enti locali e delle associazioni che operano su questo tema. Inoltre, sempre la legge 190 del 2014 (art. 1 comma 133) si occupa di destinare annualmente una quota di 50 milioni di euro per le risorse riguardanti il finanziamento del Servizio Sanitario Nazionale per la cura delle patologie della dipendenza da gioco d'azzardo; nello specifico queste risorse si occuperanno di sperimentare un software in grado di monitorare il comportamento del giocatore generando poi messaggi di allerta.

La legge in esame contiene anche una disciplina transitoria in materia di gioco d'azzardo; essa prevede la possibilità di una regolarizzazione per tutti coloro che offrono scommesse con vincite in

² L. di Stabilità 2016, 25 Ottobre 2015, in materia di " *Disposizioni per la formazione del bilancio annuale e pluriennale dello Stato*", pag. 67

³ Dipartimento Politiche Antidroga, *Relazione annuale al Parlamento 2015 sullo stato delle tossicodipendenze in Italia*

⁴ Regio decreto 18 giugno 1931, n.773, Testo unico delle leggi di pubblica sicurezza

⁵ L. 23 dicembre 2014, n.190, in materia di " *Disposizioni per il bilancio annuale e pluriennale dello Stato*

denaro (per conto anche di terzi esteri) che non sono collegati al totalizzatore nazionale dell'AAMS. Questa decisione è stata presa poiché, ultimamente, sono molte le agenzie di scommesse, unite a bookmakers e casinò off-shore, con sedi estere, che ritengono di poter esercitare attività di raccolta di gioco in Italia senza concessione da parte dell'AAMS e in seguito non versano nessuna imposta all'erario.

Infine la legge n. 23 del 2014⁶ "*Delega del Governo recante disposizioni per un sistema fiscale più equo, trasparente e orientato alla crescita*" (art.14) è una delega al Governo per sistemare le disposizioni in materia di gioco d'azzardo. Il Termine è stato prolungato al 26 giugno 2015 (d.l 4 del 2015, art. 1). Questa delega riguarda sia le disposizioni per la tutela dei minori sia per combattere il gioco illegale e le infiltrazioni criminali nell'esercizio dei giochi pubblici; questo dovrebbe avvenire in modo trasparente da parte delle società concessionarie.

Tra i punti chiave della legge delega dobbiamo segnalare:

- la reinterpretazione dei compensi spettanti ai concessionari;
- il riesame dei requisiti dei soggetti che amministrano o partecipano al capitale di società concessionarie;
- il riordino del sistema sanzionatorio, soprattutto riguardo al gioco online;
- la creazione di un piano di controlli per contrastare la pratica del gioco illecito;
- la destinazione di risorse per la cura delle patologie legate a questo fenomeno;
- il divieto di pubblicità per i giochi con vincita in denaro e nelle trasmissioni radiofoniche e televisive.

2.2 A livello regionale

Il Piano della prevenzione, il contrasto, e la riduzione del rischio di dipendenza dal gioco d'azzardo dell'Emilia Romagna, è stato approvato nel Marzo 2014 e rispecchia i punti essenziali della Legge



Regione Emilia-Romagna

Figura 1 – Marchio "slot free"

regionale n. 5 del 2013⁷. Il primo aspetto riguarda la diffusione e la pubblicazione del marchio "Slot Free ER" sulle vetrine dei locali per informare i cittadini i quali potranno decidere se entrare o meno nel locale dove non sono presenti slot macchine o dove non è possibile giocare online. Chi apporrà questo marchio verrà poi premiato in diversi modi per incentivare questa iniziativa. Il secondo aspetto concerne invece la creazione di una sede di accoglienza e analisi delle persone affette da ludopatia per ogni azienda Asl. Inoltre i servizi

sanitari dovranno promuovere interventi e azioni coinvolgendo, dove possibile, più organismi ed associazioni del terzo settore che si occupano del fenomeno; le azioni dovranno riguardare la salute e il benessere sociale. Il Piano in esame ribadisce che il personale delle sale da gioco è obbligato a seguire corsi di formazione per sensibilizzarsi sui rischi della dipendenza e per promuovere una solidarietà e responsabilità nei confronti dei soggetti ludopatici. In seguito è stato creato un numero verde (800 033033) dove è possibile reperire informazioni sui servizi presenti sul territorio ed inoltre anche l'Osservatorio regionale sul fenomeno del gioco

⁶ L. 11 marzo 2014, n.23, in materia di "*Disposizioni per un sistema fiscale più equo, trasparente e orientato alla crescita*"

⁷ Legge regionale 4 luglio 2013, n.5, in materia di "*Norme per il contrasto, la prevenzione, la riduzione del rischio della dipendenza dal gioco d'azzardo patologico, nonché delle problematiche e delle patologie correlate*"

d'azzardo con lo scopo di divulgare esperienze e buone pratiche per un gioco sicuro. Questo Osservatorio non è però tutt'oggi attivo poiché non è possibile reperire informazioni e dati su di esso. Infine va ricordato che nella Provincia di Reggio Emilia è attivo il "Progetto Pluto" promosso dal Centro Sociale Papa Giovanni XXIII, volto ad assistere i giocatori dipendenti da gioco d'azzardo.

3. ESERCIZI COMMERCIALI CON VLT e/o AWP SUL TERRITORIO DI FORLÌ

3.1 Romagna Giochi

L'impresa Romagna Giochi Srl gestisce il business delle sale giochi sul territorio dell'Emilia Romagna. L'azienda ha un'esperienza alle spalle di oltre 40 anni, sia per quanto riguarda la preparazione delle sale gioco sia per il noleggio di un'ampia serie di apparecchi da intrattenimento⁸. Romagna Giochi offre un'incredibile varietà di macchinette a partire dai giochi dedicati al puro divertimento fino a comprendere le più recenti New Slot e New Slot 2. Sul sito ufficiale dell'Azienda vengono riportate decine di apparecchiature spiegate nei minimi dettagli, con annesse le loro funzionalità (ad esempio: Lucky cash e VLT, Liberty, Big lucky slot, ecc). Inoltre sul sito vengono proposti anche i modelli di "Tower cup" i cosiddetti cambia monete e le macchinette "Change time" per convertire soldi in gettoni.

Romagna giochi proviene da lontano, dalla voglia di un ragazzino poco più che adolescente che sognava in grande e che all'inizio realizzava macchine automatiche per conto di terzi. Questa sua passione si è tramutata in un business diventando un fornitore diretto grazie alla produzione di macchinette per conto proprio. Negli anni si è passati dai primi giochi automatici ai giochi elettronici. Terrabusi si è specializzato a livello nazionale assistendo i gestori di bar, tabacchi e sale giochi che erano presenti sul territorio negli anni 60'. Una spiccata qualità di Romagna Giochi è stata sapersi adeguare alle esigenze del mercato così diventando azienda leader dei giochi di intrattenimento in Emilia Romagna. Terrabusi ha da poco trasferito in Terrabusi Holding il proprio

Figura 2 – Locandina Romagna Giochi lavoro e le proprie attività, tra le quali:

Romagna Giochi

Romagna Giochi si impegna con grande professionalità per il benessere e gioco legale. L'azienda Romagna Giochi sostiene la cultura del gioco responsabile che si concretizza con l'attivazione di un progetto di tutela dei clienti su iniziativa spontanea dell'azienda.

Attivazione di un progetto di tutela dei clienti da consumatori. Per la tutela dei propri clienti l'azienda ha attivato numerosi punti di contatto da professionisti che nel rispetto dell'anonimato forniscono informazioni, consulenza e supporto psicologico alla persona o ai loro familiari che presentano problemi dovuti agli eccessi di gioco.

**PUOI CHIAMARE
CONSULENZA PSICOLOGICA GRATUITA
HELP DESK ROMAGNAGIOCHI**
Telefono: 331.4312210
Dal Lunedì al Venerdì
ore 10 alle 13 e dalle 15.30 alle 21.30

**Resp Progetto
Dott.ssa Rosita Serra
Psicologa Psicoterapeuta**

- Creazione e commercializzazione
- Produzione e vendita
- Attività di gestione e supporto (manutenzione e raccolto denaro)
- Gestione diretta di sale gioco e di proprietà
- Gestione di scommesse ippiche e sportive
- Gioco online

Oggi giorno Romagna Giochi impiega oltre 500 persone collocate in diverse sedi sul territorio, fattura circa 60 milioni di Euro l'anno, coordina oltre 12.000 punti vendita.

Tutte queste informazioni sono reperibili sul sito ufficiale dell'Azienda, <http://www.romagnagiochi.it>, dove è possibile visionare tutte le apparecchiature

⁸ Sito ufficiale di Romagna Giochi, <http://www.romagnagiochi.it/>

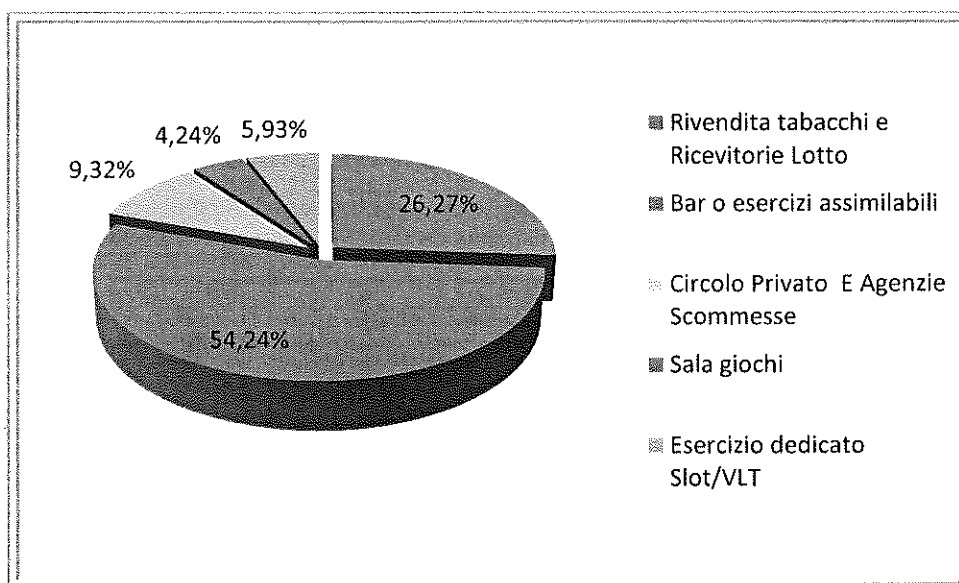
offerte dall'azienda ed inoltre anche gli accessori per le slot machine come ad esempio sgabelli, sirene, distanziali, ecc. Una sezione apposita è dedicata alla catalogazione delle diverse schede giochi con apposito pdf di spiegazione; le schede giochi delle slot machine VLT per sale Videolottery sono ben settantanove. All'interno del sito è poi possibile risalire all'elenco delle Sale giochi presenti sul territorio nazionale gestite da Terrabusi Holding, suddivisi per regione. Infine non poteva mancare l'area "gioco online" dove con un semplice clic è possibile accedere ad una nuova pagina dedicata a scommesse online, sportive e non, poker, casinò, slot, skill games e bingo. Con un semplice passaggio, all'estremità inferiore della pagina, si possono inserire i propri dati e si può aprire una sala Terrybell.

E' bene essere a conoscenza del fatto che Romagna Giochi si sta impegnando negli ultimi anni alla creazione di un progetto volto a diffondere il gioco legale. L'azienda si fa promotrice di una cultura del gioco responsabile cercando di tutelare i clienti non solo da parte delle istituzioni ma di sua spontanea volontà. È stato perciò attivato un servizio gratuito per fornire informazioni, consulenza e supporto psicologico a quelle persone che credono di aver dei problemi col gioco. Bisogna ricordare che il servizio è gratuito e gestito da un professionista. L'azienda Romagna giochi è diventata leader nel settore tanto da potersi permettere una sezione dedicata alla "rassegna stampa" sul proprio sito. In quest'area è possibile scaricare due pdf contenenti due rispettivi articoli di giornale in cui vengono sottolineate le doti dell'azienda che nel tempo è riuscita a svilupparsi e proseguire; attraverso questi articoli vengono elogiate le capacità di Romagna Giochi anche nel settore online che sta accrescendo sempre di più l'offerta per qualsiasi tipologia di cliente.

3.2 Gli apparecchi di gioco VLT/ AWP: i dati

Secondo i dati AAMS relativi al 2015 sono 118 gli esercizi registrati a Forlì che hanno installato al proprio interno gli apparecchi da gioco AWP e VLT. La grande maggioranza è composta da bar o attività assimilabili seguita da tabacchi e ricevitorie lotto, mentre una parte minore è costituita dalle sale giochi. I dati non fanno però riferimento alla distribuzione del numero di apparecchi totali all'interno del comune di Forlì dato che le sale giochi e gli esercizi dedicati Slot/VLT possiedono un numero di apparecchi maggiori rispetto a bar o tabacchi. Non è stato possibile conoscere questo dato poiché la Polizia Municipale non è in possesso di queste informazioni. Inoltre bisogna prestare attenzione e consultare i dati elaborati dalla Guardia di Finanza poiché potrebbe capitare che nel database online AAMS potrebbero trovarsi esercizi ormai con cessata attività. Ricordiamo che come dice la normativa le VLT sono all'interno di sale giochi autorizzate mentre gli apparecchi AWP sono distribuiti tra tutti gli esercizi.

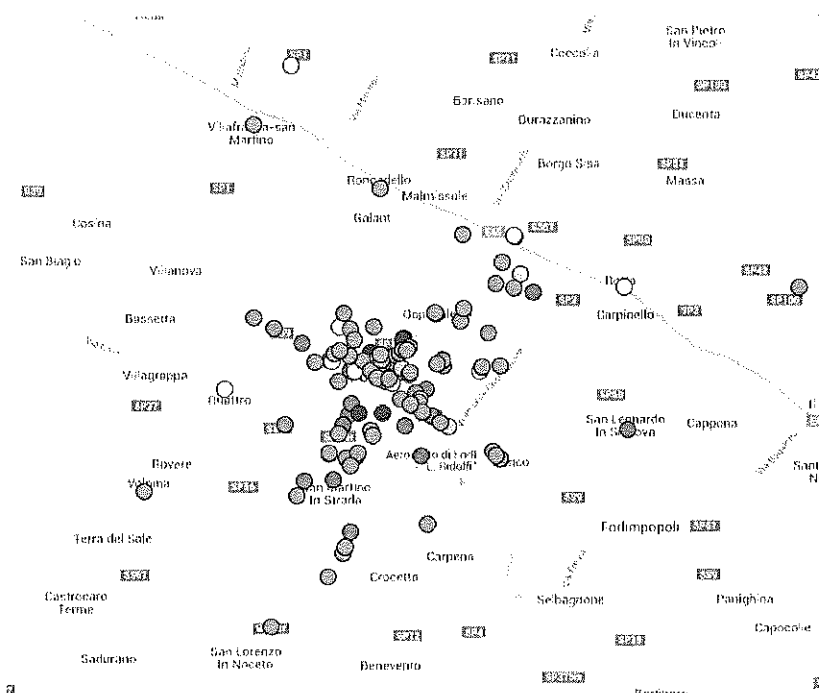
Grafico 1 – Esercizi che utilizzano AWP e/o VLT – Forlì 2015



Fonte dati: Database online AAMS Monopoli di Stato anno 2015

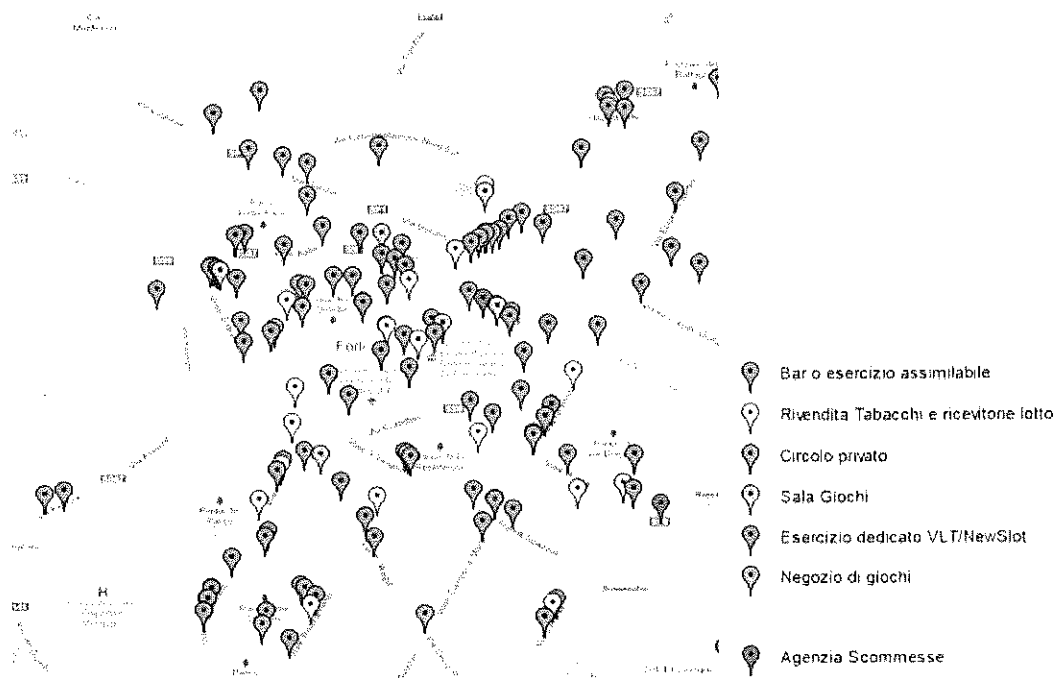
Di seguito è riportata la mappatura sul territorio forlivese degli esercizi facendo riferimento ai dati dell'AAMS. La prima immagine riguarda gli esercizi commerciali che hanno installate AWP e/o VLT presenti sul territorio forlivese; come è possibile osservare dall'immagine, non si può dire che gli esercizi commerciali si concentrano solo nell'area del centro storico ma anzi si diramo anche verso la periferia.

Figura 3 – Mappa degli esercizi commerciali che hanno installato AWP e/o VLT – Forlì 2015



Fonte Dati: Database online AAMS Monopoli di Stato anno 2015

Figura 5 – Mappa degli esercizi commerciali che hanno installato AWP e/o VLT – Forlì centro storico 2012



Fonte Dati: Database online AAMS Monopoli di Stato anno 2012

Gli esercizi commerciali che sono diminuiti nettamente sono i bar che, nonostante la nascita di nuovi locali, presenta una diminuzione di 69 unità. Diminuiscono anche del 50% le sale slot passando da 10 a 5; quello che rimane invariato sono i tabacchi e gli esercizi con VLT che anzi aumentano.

3.5 Le possibili cause della diminuzione degli esercizi commerciali

Sono stati interpellati gli 81 esercizi commerciali che ospitavano al loro interno apparecchi VLT e/o AWP e che erano presenti nella mappatura dei locali sul territorio del comune di Forlì nel 2012. Ai proprietari, quelli che sono stati raggiunti telefonicamente, è stato chiesto il motivo per il quale non ospitano più gli apparecchi VLT e/o AWP. Le motivazioni che sono emerse sono le seguenti:

- Chiusura locale per crisi;
- Non è stato possibile contattare il proprietario;
- Il proprietario non è stato collaborativo;
- Cambio gestione;
- Proprietari sensibili al problema del gioco d'azzardo;

Nello specifico, come è possibile riscontrare dalla figura 6, le cause sono così ripartite: 47 locali su 81 sono chiusi, dei quali 30 per la crisi economica che ha costretto i proprietari a chiudere i battenti e, in 17 casi non è stato possibile contattare il proprietario. Al contrario, 34 degli 81 locali risultano tutt'oggi aperti ed è stato possibile parlare telefonicamente con i proprietari. 14 di loro non sono stati collaborativi e non hanno dimostrato nessun interesse a dialogare, altri 9 hanno comunicato di aver preso la decisione di togliere le macchinette dal proprio locale perché questo ha subito un'opera di ammodernamento nel tempo e hanno proposto alla clientela diverse attività ricreative come karaoke. Gli ultimi 11 hanno dimostrato interesse nell'indagine e nel fornirci un loro punto di

vista; ci hanno spiegato come negli anni hanno assistito alla perdita di centinaia di euro alla settimana davanti alle slot machine da parte sia di anziani che di donne e giovani. I proprietari hanno detto di essere stanchi di non poter far nulla per questi soggetti e ora appongono con piacere sulla loro porta d'entrata il marchio "Slot free ER".

Figura 6 – Grafico cause diminuzione esercizi commerciali con VLT e/o AWP

Totale esercizi commerciali 81 (100%)	Totale esercizi chiusi 47 (58%)	Chiusura locali per crisi 30 (64%)
		Non è stato possibile contattare il proprietario 17 (36%)
	Totale esercizi aperti 34 (42%)	Il proprietario non è stato collaborativo 14 (41,2%)
		Cambio gestione 9 (26,5%)
Maggiore sensibilizzazione 11 (32,3%)		

Fonte: Contatti telefonici

4. GLI INDICI SPIA

Un'analisi produttiva per la ricerca degli indicatori riguardanti il gioco d'azzardo, potrebbe concernere l'individuazione degli "indici spia". Non è questo un lavoro facile, muoversi a ritroso ed evidenziare quali sono gli indicatori che potrebbero portarci a dire che in quel determinato caso il soggetto gioca in modo compulsivo. Come procedere con le ricerche? Per quanto riguarda il singolo giocatore bisognerebbe indagare quali sono i sensori (comportamenti, atteggiamenti, azioni) che possono farci capire che un individuo è un giocatore patologico; ad esempio chiedendo alle famiglie o agli investigatori se ci sono delle azioni evidenti che possono far intuire che una persona è arrivata a compiere quella determinata azione per saldare un debito o come conseguenza della frustrazione dovuta al gioco. Per esempio, si dovrebbero analizzare i casi in cui l'individuo ha venduto dei beni di valore, immobili o se esso stesso sfoga la sua frustrazione violentemente sulla famiglia (donna/figli). Per questo motivo bisognerebbe andare a ritroso e analizzare tutti i casi che possono sembrare sospetti come denunce di violenza domestica o vendita a basso prezzo di attività proprie (esempio di usura). Ci si dovrebbe basare su denunce o casi di assenteismo sul posto di lavoro. Non è, però, stato possibile entrare in contatto con la Polizia o con i Carabinieri per quanto concerne le denunce a causa della privacy. E' stata contattata anche la Questura e siamo in attesa di dati inerenti i reati collegati al gioco d'azzardo.

Dal punto di vista del gestore del locale invece, è cosa ancora più complicata potendoci basare solo su articoli di giornale e fatti già accaduti: può succedere che locali con grossi problemi finanziari e economici chiedono un aiuto consistente agli usurai che a loro volta impiantano macchinette illegali

in questi esercizi e successivamente ne riscuotono l'incasso lasciandone una minima parte ai proprietari del locale. Così facendo i proprietari possono essere "costretti" in modo indiretto a vendere il locale a bassi prezzi a agli usurai. Per questo motivo bisognerebbe indagare su vendite a basso prezzo di esercizi commerciali macchinette al loro interno oppure se in alcuni locali sono presenti macchinette illegali. Attraverso il contatto degli esercizi commerciali non presenti nella mappatura del 2015, non è stato possibile risalire a questo tipo di cause, sia perché in alcuni casi non siamo riusciti a contattare il gestore del locale o perché questo parlava di crisi o cambio gestione come uniche cause della vendita dell'esercizio.

Ma quali possono essere gli indici spia? Questi indicatori possono essere riscontrati sia a livello fisico, che emozionale che comportamentale. Per questo motivo vengono riportati qui di seguito i principali:

1. Conseguenze sulla famiglia (divorzi, mantenimento figli) , affetti (perdita di relazioni e di rete amicale, impossibilità a chiedere aiuto), lavoro (perdita posto di lavoro, fallimento, assenze prolungate e non giustificate, diminuzione della produttività), e scuola (assenze ingiustificate, condotta e voti)
2. Contrattura debiti
3. Richiesta prestiti (usura)
4. La persona presenta sbalzi d'umore o rabbia repressa (possibile violenza domestica)
5. La persona inizia a dire menzogne e crearsi una seconda vita
6. La persona inizia a commettere atti illeciti
7. La persona viene arresta per percosse o lesioni personali
8. La persona inizia a vendere oggetti di valore propri e della famiglia (ad esempio fallimento azienda che viene venduta per ricoprire i debiti)
9. La persona inizia a fare abuso di sostanze

Per quanto riguarda invece l'indicatore riguardante la contrattura debiti e la richiesta di prestiti abbiamo contattato l'Associazione "Avvocati Di Strada" di Bologna che, con il loro impegno si occupa di marginalità, promuovendo iniziative concrete per contrastare l'esclusione sociale e affermare i diritti dei meno fortunati. Si è pensato che chi contrae debiti di gioco sicuramente non naviga in buone acque dal punto di vista finanziario e per questo motivo avrebbe dei problemi a contattare degli avvocati per un aiuto legale. Come ci ha potuto confermare l'Avvocato Francesca Gerardi operante nell'Associazione, ci sono stati fino ad oggi solo due casi di giocatori che si sono rivolti a loro. Il primo risale ad un paio di anni fa, un signore, che a causa del gioco aveva perso tutto ed era finito per strada; egli chiedeva come farsi riconoscere il suo diritto agli alimenti ex art. 433 c.c nei confronti della figlia. L'altro caso riguarda un uomo che, nel mese di novembre 2015, ha chiesto aiuto allo studio per preservare il patrimonio della moglie, in comunione dei beni con lui, dalle varie richieste delle finanziarie con cui si è indebitato a causa del gioco.

Per indagare meglio l'indice spia riguardante una possibile violenza domestica come causa di un gioco compulsivo, è stato contattato il Centro Donna del Comune di Forlì che si occupa di supportare psicologicamente e legalmente le donne maltrattate sul territorio forlivese. E' stato chiesto alle responsabili se era mai accaduto che una donna venisse al Centro per maltrattamenti da parte di familiari a causa di un eccessivo gioco d'azzardo. Ci hanno assicurato che negli anni nessuna donna si è mai rivolta a loro raccontando questa storia.

Abbiamo però voluto rivolgerci anche al CTM di Forlì (Centro Trattamento Uomini Maltrattanti) alla quale il Centro Donna si rivolge quando una donna maltrattata chiede aiuto anche per l'uomo abusante. Anche in questo caso ci hanno riferito che non hanno mai incontrato uomini maltrattanti con problematiche derivanti dal gioco sul territorio di Forlì.

Questi sono stati gli enti ai quali ci siamo rivolti e dai quali abbiamo tratto queste considerazioni. Purtroppo per quanto concerne la situazione dei reati collegati alla produzione, gestione e distribuzione di macchinette AWP e/o VLT siamo ancora in attesa di riscontri da parte dell'Ufficio denunce della Questura di Forlì.

5. IL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO

Il GAP (Gioco d'azzardo patologico) è riconosciuto come patologia dal 1980 dall'Associazione degli Psichiatri Americani, classificato nel DSM -IV come "*disturbo del controllo degli impulsi non classificati altrove*". Nel manuale precedente a quello attuale, il GAP era indicato come "*comportamento persistente, ricorrente e mal adattivo di gioco che comprende gli aspetti della vita personale, familiare e lavorativa del soggetto*". Il più delle volte il GAP non è considerato una dipendenza da sostanza ma in alcune circostanze è correlato all'uso di sostanze stupefacenti o di alcol, a disturbi della sfera emotiva- affettiva e sessuale. I soggetti con patologie simili possono riscontrare nella loro vita ipertensione, ulcera peptica ed emicrania.

Secondo il DSM-IV (1994) se il soggetto è positivo ad almeno cinque di questi sintomi, risulta un giocatore patologico:

1. È eccessivamente assorbito dal gioco d'azzardo (per esempio, il soggetto è continuamente intento a rivivere esperienze trascorse di gioco, a valutare o pianificare la prossima impresa di gioco, a escogitare i modi per procurarsi denaro con cui giocare);
2. Ha bisogno di giocare somme di denaro sempre maggiori per raggiungere lo stato di eccitazione desiderato;
3. Ha ripetutamente tentato di ridurre, controllare o interrompere il gioco d'azzardo, ma senza successo;
4. È irrequieto o irritabile quando tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo;
5. Gioca d'azzardo per sfuggire problemi o per alleviare un umore disforico (per esempio, sentimenti di impotenza, colpa, ansia, depressione);
6. Dopo aver perso al gioco, spesso torna un altro giorno per giocare ancora (rincorrendo le proprie perdite);
7. Nasconde ai membri della propria famiglia, al terapeuta, o ad altri per occultare l'entità del proprio coinvolgimento nel gioco d'azzardo;
8. Ha commesso azioni illegali come falsificazione, frode, furto o appropriazione indebita per finanziare il gioco d'azzardo;
9. Ha messo a repentaglio o perso una relazione significativa, il lavoro, oppure opportunità scolastiche o di carriera per il gioco d'azzardo;

Quando il tempo dedicato al gioco aumenta, la quantità di denaro impiegata sale sempre di più ogni giorno che passa e non si parla più di attività ricreativa ma di compulsività, allora il sintomo diventa di rilevanza clinica. L'eccitazione sale man mano che aumenta la quantità di denaro

destinata a giocare, il soggetto, pur di fronte alle conseguenze negative, continua imperterrito nella sua attività non più ludica, questo gli permette di fronteggiare il distress emozionale (noia, rabbia, tristezza, ecc)⁹.

5.1 DSM-5

Maggio 2015, viene finalmente pubblicato il nuovo DSM-5 ovvero la quinta edizione del Manuale Diagnostico Statistico dell'Associazione Psichiatria Americana (APA). Questo nuovo Manuale viene considerato più dimensionale, capace di ridurre la soglia diagnostica e quindi aumentare il numero di soggetti diagnosticabili così da poterli trattare farmacologicamente. Il DSM-5 viene pubblicato a distanza di 13 anni dal DSM-IV. La parte dedicata al gioco d'azzardo prefigge una serie di modifiche rilevanti dal punto di vista della classificazione, della denominazione, dei criteri diagnostici, della finestra temporale e delle specificazioni.

Per quanto riguarda la classificazione, bisogna prima di tutto dire che ora il gioco d'azzardo viene denominato "Gambling Disorder" dal nuovo Manuale ed inoltre viene collocato nel capitolo delle dipendenze (Substance-related and Addictive Disorders). Questo è segno di un forte cambiamento di prospettiva dal vecchio Manuale a quello nuovo che riconosce a pieno il gioco d'azzardo come uno status di dipendenza. Dal punto di vista clinico, questo cambiamento dà l'autorizzazione agli operatori di accostare al gambling patologico una terapia che richiama i programmi per l'addiction. A proposito di dedominazione invece, c'è un passaggio da "Gioco d'azzardo patologico" (Substance use disorder) a "disturbo da gioco d'azzardo" (Gambling disorder). La stessa cosa vale per l'evoluzione dei disturbi da uso di sostanze: il Manuale non parla più di diagnosi di abuso e di dipendenza da sostanze in modo differente ma anzi le unifica in una sindrome in base alla gravità e al numero di criteri che vengono soddisfatti in un determinato quadro clinico.

Parlando di criteri diagnostici non ci sono grossi cambiamenti dal punto di vista qualitativo tanto che le definizioni sono rimaste grosso modo le stesse. Le modifiche maggiori hanno riguardato la cancellazione del criterio degli atti antisociali "Ha commesso atti illegali come falsificazioni, frode, furto o appropriazione indebita per finanziare il gioco d'azzardo", poiché questo criterio non può portare nessun contributo alla possibilità di formulare diagnosi. In passato era emerso che tra tutti questo era il criterio che si mostrava più tardivamente nell'evoluzione dei singoli casi ed era il meno abituale. Non bisogna però dare meno peso all'approfondimento dei comportamenti illegali; tra questi bisognerebbe analizzare anche gli atti violenti sia all'interno della famiglia che all'esterno, pur non venendo compiuti per procurarsi denaro. Contrariamente a ciò che è stato detto prima, pur escludendo gli atti illegali dalla diagnosi, i realizzatori del Manuale non hanno ignorato del tutto il rischio di antisocialità del giocatore. I criteri diagnostici sono diminuiti passando da 9 a 4 e sembra che l'accuratezza diagnostica sia migliore. Inoltre bisogna ricordare che il DSM-5 ribadisce che la diagnosi di GAP non deve essere presa in considerazione se compare nel corso di un disturbo maniaco (o ipomaniaco).

Per quanto concerne la finestra temporale il nuovo Manuale esplicita che i criteri diagnostici devono essere evidenziati nel soggetto nell'arco di un periodo massimo di dodici mesi. Ricordiamo che nel Manuale precedente la diagnosi di GAP riguardava l'intera vita del soggetto senza che i sintomi

⁹ Lavanco G. (a cura di) (2014), *GAP Il gioco d'Azzardo Patologico. Orientamenti per la prevenzione e la cura*, Pancini Editore.

fossero segnalati in uno stesso periodo. Questa modifica è frutto di un'indagine successiva su soggetti giocatori che non risultavano più diagnosticabili.

Infine il DSM-5 inserisce alcune specificazioni come il decorso, la gravità e l'esito. Il decorso viene definito come episodico o persistente a seconda dell'andamento temporale del quadro clinico. La gravità riguarda il numero di criteri diagnostici che vengono riscontrati, immaginando che un soggetto con cinque criteri positivi non sia così grave come un altro con otto criteri; ovviamente l'operatore non potrà soffermarsi sull'asserire che la gravità sia lieve, moderata o grave, ma dovrà analizzare il quadro complessivo nel quale è collocato il soggetto. Infine per esito si intende una remissione precoce o remissione prolungata; la prima si ha quando c'è assenza completa di criteri da almeno tre mesi, dopo essere stato diagnosticato il GAP. Se questa condizione prosegue per oltre 12 mesi allora si è di fronte a una remissione completa.

6. SERVIZI OFFERTI SUL TERRITORIO

6.1 Giocatori anonimi (GA)

GA (Giocatori Anonimi) è un'associazione di uomini e donne che mette in comune la loro esperienza, forte speranza al fine di risolvere il loro problema con il gioco. Non sono affiliati a nessuna setta, idea politica ed organizzazione; GA è completamente autonoma, autofinanziata attraverso la "settimana", termine usato dai componenti del gruppo per intendere il contributo volontario che ogni membro dà privatamente a seconda delle proprie disponibilità finanziarie. Lo scopo di questa associazione è principalmente quello di astenersi dal gioco e di aiutare altri dal recuperare dal gioco compulsivo.

GA nasce negli USA nel lontano 1957 dall'incontro casuale di due giocatori che condividendo il loro problema legato al gioco riuscirono a smettere di giocare, accorgendosi che non entrando nelle sale giochi e facendosi forza a vicenda riuscivano pian piano ad evitare di giocare. In Italia GA approda nel 2000 con i gruppi di Milano, Padova, Firenze e Bologna (due gruppi); oggi ci sono circa 100 gruppi che vanno dalla Sicilia, a Ragusa, fino alle Alpi. Nello specifico in Emilia Romagna si contano 11 gruppi di GA sul territorio.

6.1.1 L'anonimato

L'anonimato è la componente più importante di questa associazione: sia all'interno di ogni stanza che altrove così da assicurare alla persona che nessuno possa ascoltare ciò che dice; all'interno di ogni stanza vige l'anonimato di ogni membro, questo per un sereno recupero e per aver un luogo dove potersi esprimere senza essere giudicati. Questo anonimato è importante anche per evitare che il singolo sia rivestito di fama e di prestigio minando l'unità del gruppo. Ci sono persone che mettono a disposizione la loro esperienza, e che per propria scelta, decidono di perdere l'anonimato per organizzare o partecipare ad incontri di pubblica informazione. GA è un'associazione anonima ma non invisibile.

6.1.2 Il protocollo d'intesa

Il protocollo d'intesa è firmato con la Regione Emilia Romagna. Nel 2011 GA è stata contattata dalla Regione Emilia Romagna proponendole un protocollo d'intesa avendo già avuto esperienze simili in passato con altre associazioni come "Alcolisti anonimi". Il protocollo è una sorta di sponsorizzazione reciproca: GA ai nuovi membri fa conoscere la realtà che la Regione, attraverso i Sert con professionisti e psicologi preparati, mette a disposizione un aiuto per il recupero della ludopatia; allo stesso modo i Sert della Regione Emilia Romagna fanno conoscere l'esistenza dell'associazione Giocatori Anonimi. Da questo protocollo è nata una locandina imposta in tutti i luoghi dove si gioca; questa locandina ha quattro domande centrali sul problema del gioco, come ad esempio "Hai mai giocato più del preventivato?" e "Ti sei sentito in colpa dopo aver giocato?". Inoltre riporta il numero di telefono del call center regionale (800033033) e i numeri dell'associazione di GA. Le locandine sono state ristampate quest'anno con l'aggiunta del numero di telefono di Gam-anon, l'associazione dei familiari dei giocatori. La locandina è stata sicuramente il punto di svolta dell'associazione poiché da quando sono state pubblicate queste locandine, il numero nei gruppi è esplosivo e c'è stato un aumento vertiginoso di adesioni.

6.1.3 L'organigramma

L'organigramma dell'associazione è relativamente semplice: l'ultima persona che arriva nel gruppo e quindi l'ultima che si presenta la sera, è la più importante del membro che ha anni di esperienza alle spalle. Questo perché è la persona che ha più bisogno di aiuto in quel momento e che necessita di un ascolto maggiore da parte di tutti i membri.

6.1.4 Il recupero

Alla base di questo percorso ci sono delle linee guida ben distinte: durante l'accoglienza vengono

effettuate venti domande all'ultimo arrivato alle quali il giocatore può rispondere liberamente; è un test nel quale chi risponde affermativamente a più di sette ha un problema di gioco compulsivo. Inoltre una caratteristica di questo gruppo è la presenza dei "passi del recupero" che guidano ad un'esplorazione profonda della persona stessa accettando di essere impotenti davanti al gioco d'azzardo. Il primo passo parla della malattia del gioco ed i successivi passi parlano della vita di tutti i giorni aiutando il giocatore anche ad intraprendere uno stile di vita diverso facendosi accettare dalla società e imponendosi in questa con le capacità che possiede. Questi dodici passi dell'unità tengono legati tutti i membri di GA come gruppo, mantenendo la pace e la serenità all'interno dello stesso; al termine fine di ogni riunione i componenti del gruppo sono abituati a leggere una preghiera ovvero quella della serenità. Tutti i gruppi a livello nazionale condividono questa preghiera in cui viene nominato un "potere superiore" che può essere interpretato da ogni membro come più desidera. La preghiera recita così: "Signore concedimi la serenità di accettare le

Se il gioco diventa un problema puoi chiedere aiuto

- Giochi spesso d'azzardo? Ti capita di giocare somme superiori a quello che ti puoi permettere?
- Torni a giocare nel tentativo di rifarti delle perdite?
- Nascondi agli altri la frequenza e l'entità delle giocate?
- Non riesci a smettere anche se vorresti?

Se hai risposto sì ad alcune di queste domande, il gioco per te non è più un divertimento ma sta diventando una dipendenza.

Le conseguenze del gioco d'azzardo patologico possono essere: gravi debiti, perdita dei legami familiari, azioni illegali per finanziare le giocate.

Il gioco d'azzardo patologico è una malattia che si può curare.

Se hai bisogno di un aiuto per te, o per un familiare, o per un amico, chiama il numero verde gratuito del Servizio sanitario regionale 800 033 033

È attivo: giorni feriali dalle ore 8,30 alle ore 17,30 e il sabato dalle ore 8,30 alle ore 13,30 operatori qualificati e tecnici, i riferimenti del servizio e i piani sociali per avere assistenza, godoliarante e anche in anonimato.

Puoi rivolgerti anche all'Associazione Giocatori Anonimi tel. 338 1271215

Figura 6 – Locandina GA

questa preghiera in cui viene nominato un "potere superiore" che può essere interpretato da ogni membro come più desidera. La preghiera recita così: "Signore concedimi la serenità di accettare le

cose che non posso cambiare, il coraggio di cambiare quelle che posso e la saggezza di comprenderne la differenza”.

I membri di Giocatori Anonimi devono frequentare le riunioni per il resto delle loro vite? Tutti i giocatori compulsivi che con l'aiuto di Giocatori Anonimi sono riusciti ad alleviare la loro ossessione verso il gioco d'azzardo si rendono conto, che continuando a frequentare l'Associazione, si sono lanciati verso un programma di auto esame e miglioramento che dura per tutta la vita. I membri di G.A. scoprono che non ci sono scorciatoie per costruire un nuovo futuro per loro stessi. Queste cose richiedono tempo. Il bisogno costante di identificare le proprie esperienze con altri che hanno gli stessi problemi quelle degli altri fa sì che molti membri iniziano a voler rimanere in Giocatori Anonimi per tutta la vita. Tutto ciò fornisce anche un buon esempio ai nuovi arrivati.

Con quale frequenza i membri di Giocatori Anonimi devono frequentare le riunioni? L'esperienza ci ha mostrato che i membri in recupero non lasciano passare una settimana senza frequentare una riunione di Giocatori Anonimi. Quando i membri cominciano a saltare le riunioni prima o poi sembra che la loro vita peggiori. Sentirete spesso durante le riunioni la frase ' continuate a tornare' . Questa frase si basa infatti sull'esperienza di coloro che hanno messo a repentaglio il recupero offerto da Giocatori Anonimi quando hanno deciso di non frequentare le riunioni settimanalmente.

6.1.5 Gam-anon: i familiari dei giocatori anonimi

Vivere o essere legato ad un giocatore compulsivo crea un proprio inferno personale. Per molte persone è un'esperienza devastante: i rapporti familiari diventano insopportabilmente tesi e la casa è piena di amarezza, frustrazione e risentimento. La pressione emotiva chiede il suo tributo dato che la vita del membro Gam-Anon sembra andare in rovina e diventare incontrollabile; le tensioni si aggravano poiché la vita, in termini materiali, è instabile. In ogni momento possiamo perdere la casa o avere i mobili sequestrati. Non c'è abbastanza denaro per mangiare o per vestire i bambini. Spesso chi vive con un giocatore compulsivo sviluppa dei gravi problemi nervosi. Spesso non siamo in grado di pensare razionalmente; i problemi sembrano insormontabili e al di sopra della nostra comprensione.

Un'importante funzione degli incontri Gam-Anon è di far comprendere a parenti ed amici del giocatore compulsivo che non sono soli. Per molti membri la possibilità di condividere le esperienze con altri è un beneficio inestimabile.

Il Comune di Forlì non offre sul territorio un'associazione che accoglie i gruppi di familiari dei giocatori d'azzardo. E' importante però ricordare cosa significa entrare a far parte di un'associazione che racchiude un valore così importante per la tranquillità familiare.

Gam-anon è un'associazione di uomini e donne che sono state colpite dal gioco d'azzardo nella propria famiglia. L'associazione è presente in tutto il mondo ed in Italia da nord a sud con oltre 40 gruppi, esclusa purtroppo la Sardegna. In Emilia Romagna con Ravenna, Rimini, Imola, Bologna (due gruppi) si riuniscono tutti i giovedì dalle 21 alle 23. L'associazione è riconosciuta a livello nazionale con uno statuto che la regola. Gam-anon offre il recupero per mezzo dell'auto aiuto sia che il giocatore riconosca la malattia oppure no. Nei gruppi non si parla di religione e politica ma di testimonianze, non è legato a dei professionisti e l'appartenenza ai gruppi è volontaria. Il gruppo segue una letteratura chiamata " i dodici passi del recupero" e si finanzia attraverso una piccola offerta chiamata "settimana". Lo scopo del gruppo è accogliere ed ascoltare coloro che sono stati colpiti dalla malattia del gioco d'azzardo compulsivo dando ai familiari comprensione ed incoraggiamento attraverso testimonianze. Nei gruppi si impara che il gioco d'azzardo compulsivo

è una malattia emozionale, non un problema o un vizio ma un'ossessione mentale che può essere arrestata ma non curata. Quando i familiari dei giocatori comprendono questo sono pronti ad imparare un modo migliore di vivere ed affrontare gli umori dei loro cari. Questo aiuta a migliorare il rapporto con loro imparando a non giudicare ma solo basandosi sull'ascolto.

6.1.6 L'Amministrazione Comunale e Raul Mosconi (Assessore delle politiche sociali di Forlì)

L'amministrazione comunale cura gli interventi sanitari sostenendo gli interventi terapeutici ed inoltre supporta l'associazionismo dando a disposizione uno spazio dove i gruppi dei giocatori anonimi possono trovarsi liberamente quando vogliono.

Alla base di tutto c'è la persona e il valore di questa. Come Amministrazione comunale si vorrebbe provare a incentivare un lavoro di alleanza e collaborazioni con gli esercenti ovvero i titolari di bar, tabaccherie e altri luoghi che installano le macchinette. Questo poiché il Comune crede che la formazione del personale non debba essere solo appannaggio di chi gestisce le sale giochi ma la comprensione su quello che comporta il gioco compulsivo e le patologie che vengono dal gioco devono essere diffuse a tutti.

Il coinvolgimento della comunità è la cosa fondamentale chiamando in causa le associazioni, il volontariato e tutti servizi che si occupano di dipendenze, perché la conoscenza e la cultura di quello che sta succedendo nelle dipendenze generali è un passaggio fondamentale che deve essere chiaro a tutti.

6.1.7 Direttore Sert di Ravenna, Vittori Foschini

Oggi giorno si ha una slot per ogni 140 abitanti, internet, le sale scommesse, Win for life, tutta una serie di cose che anche se non vai a cercartele ti cercano loro. AAMS ha smesso di fornire i dati tanto quelli di cui siamo a conoscenza ci mostrano una realtà a dir poco sconvolgente. Il 2% della popolazione gioca in modo problematico, lo 0,8% è considerato un giocatore patologico. Stiamo sfiorando il milione di persone. Di questo 0,8% il 0,25% è cosciente di avere una patologia e di questa popolazione solo lo 0,05% è nelle possibilità di chiedere aiuto. Ma a chi può chiedere aiuto? Le locandine nominate in precedenza andrebbero distribuite in tutti i luoghi pubblici della città perché sono i familiari che hanno bisogno di aiuto. Il marchio "Slot free" andrebbe pubblicizzato maggiormente così da permettere di frequentare determinati luoghi alle famiglie che decidono di educare i propri figli in un determinato modo.

6.2 Il Sert

Il Sert del Comune di Forlì è l'Unità Operativa dipendenze patologiche, facente parte del Dipartimento di Salute Mentale della Regione Emilia Romagna. Il servizio ha sede in via Orto del Fuoco civico 11 a Forlì ed è possibile accedervi dal lunedì al venerdì dalle ore 8:30 alle 13:30 e il sabato dalle 9:00 fino alle 12:00. L'UOC Dipendenze patologiche si occupa di garantire la prevenzione, il trattamento e la cura dei disturbi da uso o abuso di sostanze (legali o illegali) o di comportamenti compulsivi (gioco d'azzardo patologico, dipendenza da shopping compulsivo, etc). Lo scopo principale è la tutela della salute dei soggetti interessati e al tutela della salute della

collettività, ponendo attenzione alle malattie infettive trasmissibili, alla cura delle intossicazioni, alla promozione di stili di vita più salutari, al reinserimento sociale.

La sezione dedicata al gioco d'azzardo patologico inizia la sua attività nel 2008 quando viene nominato direttore il Dottor Edoardo Polidori. Tutt'oggi non esiste ancora un mandato preciso da parte della Regione Emilia Romagna che detta i LEA (livelli essenziali di assistenza), ma diversi Ministri si sono susseguiti promettendo l'entrata in vigore delle nuove direttive che prevedono nuovi fondi e un aumento del personale. La Regione emette dei fondi minimali per quanto riguarda il trattamento dei giocatori d'azzardo dipendenti. Non sono previsti fondi per le strutture terapeutiche e per le comunità che rappresenterebbero, invece, il punto di svolta per un miglioramento del percorso di cura di quei soggetti dipendenti da gioco. In Emilia Romagna, una comunità terapeutica accreditata a livello nazionale, è il Centro Sociale Papa Giovanni XXIII, con il Progetto Pluto; si tratta di una sperimentazione per l'accoglienza residenziale di persone dipendenti da gioco d'azzardo così da permettere alle persone di essere accolte in un luogo piacevole e tranquillo, per riappropriarsi delle proprie competenze relazionali, recuperare i propri rapporti affettivi. Nella maggior parte dei casi le dipendenze da gioco vengono trattate come tutte le altre dipendenze, tanto che i giocatori vengono mescolati ad altri con diversi problemi. È vero che in molte situazioni il giocatore patologico ha nello stesso momento diverse dipendenze, tanto che si parla di comorbilità, come quelle da uso di sostanze o da alcol, o disturbi psichiatrici come il disturbo di personalità o dell'umore. La dipendenza da gioco d'azzardo ha una base comune con le altre dipendenze, ovvero la tolleranza, il craving (disturbo compulsivo) e l'astinenza, ma ha anche caratteristiche differenti ed uniche come il problema degli errori cognitivi. Inoltre l'utenza è diversa perché nella maggior parte dei casi il giocatore non si avvicina al mondo del gioco d'azzardo in età precoce come accade per i soggetti dipendenti da sostanze o da alcol che iniziano il contatto molto precocemente anche a causa di comportamenti devianti ed anti sociali.

6.2.1 Il servizio offerto

Il Sert lavora in equipe multidisciplinari formate da psicologi, medici, psichiatri, operatori sociali (educatori e assistenti sociali), infermieri ed amministratori; essi prendono in carica la persona con dipendenze valutando la situazione dal punto di vista psicologico, medico/sanitario, e sociale. Chi si è interessato alla dipendenza da gioco d'azzardo ha cercato di creare degli appositi percorsi formativi, come ad esempio corsi di formazione in Regione ma anche fuori della Regione di appartenenza come è successo per gli operatori dell'Emilia Romagna. Ci sono stati servizi sul territorio che hanno iniziato molti anni fa a dover fare i conti con patologie da gioco, come per esempio le regioni del nord Italia, prossime alla Svizzera e ai numerosi casinò. Questi operatori hanno cercato di promuovere la loro esperienza e hanno aiutato alla formazione di personale qualificato.

Il primo contatto avviene attraverso un operatore sociale (educatore o assistente sociale) che è sempre presente durante gli orari esplicitati precedentemente, nella sede del Sert. Nella struttura è effettuata una rotazione degli educatori, ogni giorno è possibile incontrare un operatore differente durante gli orari di sportello. Esso si occupa di accogliere chiunque si rivolga al servizio senza appuntamento, senza nessuna prescrizione medica e in modo gratuito e diretto. Il primo incontro è un colloquio conoscitivo dove il futuro paziente viene registrato nel database dell'azienda sanitaria. Se il problema riscontrato è una dipendenza e non sussiste una situazione di emergenza psichiatrica, il soggetto viene subito preso in carico dalla struttura e l'operatore dedica qualche

istante alla spiegazione del servizio; successivamente l'operatore contatta ed informa il medico e lo psicologo dell'equipe. Nel caso in cui il problema non compete con la struttura del Sert, si chiede una consulenza psichiatrica e si indirizza il paziente verso un percorso differente. L'ultima ipotesi è quando il servizio psichiatrico invia al Servizio dipendenze patologiche il soggetto perché già in carico da loro ma bisognoso di un più specifico aiuto. Più tardi il paziente dovrà incontrare altre due figure importanti per un'attenta diagnosi: il medico e lo psicologo. Il primo assisterà e visiterà il soggetto in modo periodico ma non sarà una figura costantemente presente lungo il percorso terapeutico, il secondo, invece, chiederà al paziente di potersi incontrare almeno una volta a settimana. Non tutti i giocatori dipendenti sono favorevoli ad una visita settimanale poiché possono provare un sentimento di soffocamento e di controllo troppo eccessivo. La Regione, però, impone che il paziente sia visitato almeno una volta sia dal medico che dallo psichiatra perché nella maggior parte dei casi sotto il problema del gioco d'azzardo è presente un disturbo dell'umore, un aspetto depressivo o un lutto non elaborato.

Se il soggetto soffre di depressione o di disturbo dell'umore, lo psichiatra suggerisce un trattamento farmacologico che il più delle volte allieva la sofferenza, contiene e migliora la situazione. Questa strada non è però accolta da molti giocatori poiché probabilmente essi non hanno molta fiducia nelle terapie con i farmaci.

L'attività di gioco viene percepita dai giocatori come un modo per distendere, intontire e raggiungere uno stato di "trans" e alterazione della coscienza. La dipendenza da gioco è di tipo comportamentale e quindi il primo aspetto fondamentale è cercare di non avere ricadute e di interrompere il sintomo. Non esistono farmaci che possono attenuare lo stato di compulsione ma, come detto precedentemente, possono allieviare una situazione psicologica di depressione.

6.2.2 Le relazioni affettive e lo stato di solitudine

Le relazioni affettive e in particolare quella familiari sono il fondamento di questo percorso: la famiglia viene presa in considerazione fin dal primo istante. Sono soprattutto i componenti della cerchia familiare ad accompagnare il giocatore al Sert e per questo motivo la maggioranza dei casi vede coinvolti i familiari durante il primo colloquio e anche durante i colloqui con gli psicologi. Contrariamente, quando un giocatore si rivolge al servizio di sua spontanea volontà, senza essere seguito da un accompagnatore, è lo psicologo che richiede l'intervento della famiglia (sempre con il permesso del paziente) così da aiutarlo psicologicamente e per poter effettuare un percorso parallelo. Sono i tirocinanti specializzandi in psicologia clinica ad occuparsi maggiormente dei familiari studiando per loro un percorso parallelo per informarsi sul loro stato emotivo e sociale e per supportarli durante il percorso del loro giocatore. I familiari sono importanti sia dal punto di vista strumentale, poiché essi rappresentano una risorsa per un discorso di controllo economico (al giocatore viene proibito dalla famiglia di uscire di casa con denaro e molte volte vengono bloccati i conti in banca), ma anche perché essi attraverso una situazione di grande sofferenza e sono la prima opportunità per il giocatore per un recupero relazionale.

Per i soggetti che invece si rivolgono al Servizio in completa solitudine perché non hanno la possibilità di avere alle spalle una famiglia o una rete di relazioni affettive forti, il discorso è totalmente differente e molto faticoso. Questi giocatori non possono contare su un appoggio dal punto di vista del controllo economico poiché hanno accesso diretto ai loro conti e al loro denaro e quindi si rinforza la loro dipendenza dal gioco. In questi casi è utile suggerire loro di rivolgersi ad

una struttura terapeutica che però, come detto prima, non è di facile accesso. La quasi totalità dei soggetti che si rivolgono al Sert non ha le possibilità economiche per finanziarsi un percorso terapeutico in un comunità come quella di Reggio Emilia e la Regione non finanzia questo tipo di servizio. Per questo motivo viene loro suggerito di partecipare al gruppo di mutuo aiuto Giocatori Anonimi (GA) per cercare di dare uno stop alla dipendenza e per avvicinarsi all'astinenza. GA può essere un'occasione utile perché può rappresentare per loro una specie di tutoraggio, ma è importante seguire entrambi i percorsi, sia quella terapeutico al Sert che quello con il gruppo di giocatori anonimi.

6.2.3 I cambiamenti fondamentali

In media per raggiungere un risultato sufficientemente discreto bisogna attendere tre o quattro anni, e in questo lungo periodo gli incontri dovrebbero essere continui senza interruzioni. La percentuale di successi è molto bassa perché molte volte la terapia è abbandonata dopo qualche mese. Gli psicologi dei Sert, cercano di contattare i giocatori che dopo qualche mese abbandonano il percorso terapeutico, provando a incentivare il loro desiderio di arrestare lo stimolo del gioco.

Quello su cui bisogna focalizzarsi durante la terapia è la modifica degli stili di vita 'atteggiamento e il modo di sentire le relazioni, e solo così è possibile raggiungere dei successi. Degli studi a livello neuro fisiologici hanno confermato che solo attraverso uno stile di vita sano e delle relazioni soddisfacenti, lavorando sui tratti di personalità del carattere è possibile arrestare la dipendenza. Questa può essere curata ma non guarita perché se il circuito cerebrale del piacere ha provato negli anni questa dipendenza, il pericolo di ricaduta è sempre in agguato.

6.2.4 I dati dal 2008 al 2015

Tabella 1 – Utenze Sert dal 2007 al 2015

Anno	Numero Giocatori	Numero giocatori presi in carico
2007	15	/
2008	10	14
2009	7	14
2010	15	22
2011	18	36
2012	10	28
2013	26	33
2014	15	33
2015	17	36

Totale	133	216
---------------	-----	-----

Fonte Dati: Sert Forlì

Come è possibile notare dalla tabella 1, il numero dei giocatori presi in carico dal servizio sono un numero nettamente maggiore di quelli che si sono solo rivolti al Sert senza però continuare il percorso terapeutico dopo aver effettuato il primo colloquio. Probabilmente essi non hanno creduto nel Servizio oppure si sono rivolti al Sert solo per far contenti i familiari più stretti ma, una volta arrivati nella struttura si sono resi conto che non erano coscienti e volenterosi nel compiere questo passo. Dal 2010 in poi il numero dei giocatori che si sono rivolti al Servizio è rimasto pressoché uguale, oscillando intorno alle 30 persone; i primi due anni hanno registrato un numero nettamente inferiori di utenze, quasi la metà e questo può essere dovuto al fatto che il Sert e il percorso terapeutico dedicato ai giocatori compulsivi era agli albori.

La quasi totalità dei soggetti presi in carico dal servizio ha un età maggiore di 29 anni e solo in qualche caso. Per quanto riguarda invece il genere dei giocatori possiamo dire che 76 casi sono uomini e solo una piccola parte (16) sono donne di età superiore ai 29 anni.

Tabella 2 – Età e sesso dei giocatori in carico al Servizio

	<i>Femmine</i>	<i>Maschi</i>	<i>Tutti</i>
<i>Soggetti</i>	18	91	109
<i>18-23 anni</i>	1	8	9
<i>24-28 anni</i>	1	7	8
<i>>29 anni</i>	16	76	92

Fonte Dati: Sert Forlì

Esaminando anno per anno, si nota subito che i soggetti presi in carico appartengono ad una fascia di età superiore a 29 anni e di sesso maschile. Dal 2010 in poi si sono avvicinate a questo Servizio anche delle donne con età superiore a 29 anni, ma rimangono sempre più gli uomini a rivolgersi a questo percorso terapeutico.

Tabella 3 – Età e sesso dei giocatori in carico al Servizio, suddivisi per anno

Anno 2008

	<i>Femmine</i>	<i>Maschi</i>	<i>Tutti</i>
<i>Soggetti</i>	0	14	14
<i>18-23 anni</i>	0	2	2
<i>24-28 anni</i>	0	2	2
<i>>29 anni</i>	0	10	10

Anno 2009

	<i>Femmine</i>	<i>Maschi</i>	<i>Tutti</i>
<i>Soggetti</i>	1	13	14
<i>18-23 anni</i>	0	2	2
<i>24-28 anni</i>	0	2	2
<i>>29 anni</i>	1	9	10

Anno 2010

	<i>Femmine</i>	<i>Maschi</i>	<i>Tutti</i>
<i>Soggetti</i>	4	18	22
<i>18-23 anni</i>	0	2	2
<i>24-28 anni</i>	1	1	2
<i>>29 anni</i>	3	15	18

Anno 2011

	<i>Femmine</i>	<i>Maschi</i>	<i>Tutti</i>
<i>Soggetti</i>	4	32	36
<i>18-23 anni</i>	0	0	0
<i>24-28 anni</i>	0	2	2
<i>>29 anni</i>	4	30	34

Anno 2012

	<i>Femmine</i>	<i>Maschi</i>	<i>Tutti</i>
<i>Soggetti</i>	3	25	28
<i>18-23 anni</i>	0	1	1
<i>24-28 anni</i>	0	3	3
<i>>29 anni</i>	3	21	24

Anno 2013

	<i>Femmine</i>	<i>Maschi</i>	<i>Tutti</i>
<i>Soggetti</i>	3	30	33
<i>18-23 anni</i>	0	1	1
<i>24-28 anni</i>	0	5	5
<i>>29 anni</i>	3	24	27

Anno 2014

	<i>Femmine</i>	<i>Maschi</i>	<i>Tutti</i>
<i>Soggetti</i>	6	27	33
<i>18-23 anni</i>	0	1	1
<i>24-28 anni</i>	0	2	2
<i>>29 anni</i>	6	24	30

Anno 2015

	<i>Femmine</i>	<i>Maschi</i>	<i>Tutti</i>
<i>Soggetti</i>	6	30	36
<i>18-23 anni</i>	1	3	4
<i>24-28 anni</i>	0	2	2
<i>>29 anni</i>	5	25	30

Fonte Dati: Sert Forlì

6.2.5 Caratteristiche socio demografiche dei giocatori in carico al servizio dal 2008 al 2015

I giocatori presi in carico sono uomini che hanno ottenuto nella maggior parte dei casi un diploma di scuola media inferiore e di scuola media superiore; le donne invece, nettamente in minoranza, non hanno conseguito un diploma di laurea ma un diploma di scuola primaria, di medie inferiori, medie superiori in egual misura.

Tabella 4 – Suddivisione giocatori presi in carico per livello di studio, genere ed età.

	<i>Femmine</i>				<i>Maschi</i>				<i>Tutti</i>			
	<i>1 classe</i>	<i>2 classe</i>	<i>3 classe</i>	<i>Tot.</i>	<i>1 classe</i>	<i>2 classe</i>	<i>3 classe</i>	<i>Tot</i>	<i>1 classe</i>	<i>2 classe</i>	<i>3 classe</i>	<i>Tot</i>
<i>Soggetti</i>	1	1	16	18	8	7	76	91	9	8	92	109
<i>Elementari</i>	0	0	5	5	1	0	7	8	1	0	12	13
<i>Medie inferiori</i>	0	1	5	6	2	5	37	44	2	6	42	50
<i>Qualifica professionale</i>	0	0	1	1	2	0	6	8	2	0	7	9
<i>Media superiore</i>	1	0	4	4	2	1	21	24	3	1	25	29
<i>Università</i>	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	2	2
<i>Non indicato</i>	0	0	1	1	1	1	3	5	1	1	4	6

Fonte Dati: Sert Forlì

Per quanto concerne l'occupazione la tabella sottostante dimostra che le donne che giocano d'azzardo e che hanno richiesto aiuto al servizio sono nella maggior parte dei casi anziane signore, mentre gli uomini sono hanno un lavoro e anno più di 29 anni.

Tabella5 – Suddivisione giocatori presi in carico per occupazione, genere ed età

	Femmine				Maschi				Tutti			
	1 classe	2 classe	3 classe	Tot.	1 classe	2 classe	3 classe	Tot	1 classe	2 classe	3 classe	Tot
<i>Disoccupato</i>	0	0	2	2	1	0	14	15	1	0	16	17
<i>Occupato</i>	1	1	3	5	5	3	49	57	6	4	52	62
<i>Lav. saltuari</i>	0	0	1	1	1	1	3	5	1	1	4	6
<i>Stagionali</i>	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	2	2
<i>Cassa integrazione</i>	0	0	0	0	0	1	1	2	0	1	1	13
<i>Pensione anzianità</i>	0	0	8	8	0	0	5	5	0	0	13	3
<i>Pensione invalidità</i>	0	0	0	0	0	1	2	3	0	1	2	2
<i>Altro</i>	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	2
<i>Non indicato</i>	0	0	0	0	1	0	1	2	1	0	1	2

Fonte Dati: Sert Forlì

Infine è bene notare che nella maggioranza di casi sia gli uomini che le donne preferiscono non indicare e riferire se vivono con partner, con i figli o da soli; questo potrebbe farci capire che preferiscono non coinvolgere la famiglia perché vedono questo problema come una questione da risolvere individualmente. Gli psicologi dei Sert cercano di contattare le famiglie dei giocatori per comprenderli nel percorso terapeutico del proprio caro; per questo motivo supponiamo che i soggetti preferiscono non coinvolgere i propri cari. Per contrario dobbiamo indicare che la metà degli uomini presi in carico dal servizio vive con il partner e il figlio e può essere che il soggetto si sia rivolto al Sert dopo essere stato convinto da un familiare stretto.

Tabella 6- Suddivisione giocatori presi in carico per convivenza, genere ed età

	Femmine				Maschi				Tutti			
	1 classe	2 classe	3 classe	Tot.	1 classe	2 classe	3 classe	Tot	1 classe	2 classe	3 classe	Tot
<i>Con i genitori</i>	1	0	1	2	3	2	8	13	4	2	9	15
<i>Con partner e figlio</i>	0	0	2	2	0	1	24	25	0	1	26	27
<i>Solo con partner</i>	0	0	3	3	1	0	7	8	1	0	10	11
<i>Solo con figlio</i>	0	0	1	1	0	0	2	2	0	0	3	3
<i>Solo</i>	0	0	3	3	1	3	7	11	1	3	10	14
<i>Con amici</i>	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	2	2
<i>Altro</i>	0	0	1	1	0	0	3	3	0	0	4	4
<i>Non indicato</i>	0	1	5	6	3	1	23	27	3	2	28	33

Fonte Dati: Sert Forlì

6.2.6 Un profilo del giocatore patologico

Dopo aver analizzato le tabelle finora riportate, la tabella 7 vuole stilare un profilo del giocatore medio, riassumendo tutti i dati che sono stati forniti dal Sert.

Tabella 7 – Un profilo del giocatore medio

Genere	Soprattutto uomini (4:1)
Età	45- 55 anni
Scolarizzazione	Scuola media superiore
Occupazione	Regolarmente occupato
Reddito	Medio
Situazione familiare	Coniugato o convivente, spesso con figli

Fonte Dati: Sert

Differenze di genere e di occupazione

È possibile riscontrare una netta differenza tra giocatrici donne e giocatori uomini. Le prime in genere vedono il gioco legato alla perdita di un caro, all'elaborazione di un lutto ed, infatti, sono parecchie le donne di una certa età che soffrono della sindrome del nido vuoto e soffrono per la perdita della relazione col marito. L'uomo vede il gioco in maniera più piacevole, lega questa attività all'adrenalina e al provare emozioni. Con la giocatrice di sesso femminile è possibile lavorare ed intervenire sulla depressione facendo rientrare il sintomo del gioco, invece con l'uomo si parla di un aspetto più caratteriale e quindi è maggiormente difficoltoso lavorare sulla personalità soprattutto se si parla di un soggetto in età adulta.

Non sono molti i giovani con dipendenza da gioco che richiedono aiuto al Sert, e i soggetti con più difficoltà dal punto di vista terapeutico sono i giocatori che svolgono un lavoro di rappresentanza ed i corrieri. I primi poiché grazie al loro lavoro hanno disponibilità liquida immediata e hanno diversi momenti liberi durante l'arco della giornata recandosi più facilmente nei bar con macchinette o nelle sale giochi. I corrieri invece consegnano pacchi e anche loro ricevono in cambio molto denaro liquido che successivamente, a causa del loro lavoro dinamico, spendono davanti a macchinette e slot machine.

CONCLUSIONE

Da questa seconda ricerca sul tema del gioco d'azzardo sono emersi diversi elementi da tenere in considerazione per avere una rappresentazione completa del GAP sul territorio dell'Emilia Romagna ed in particolare del Comune di Forlì.

Le politiche di prevenzione e sensibilizzazione nei confronti dei giovani sono il primo passo per cercare di limitare le conseguenze che una simile dipendenza può creare. Come espresso dal Dipartimento delle Politiche Antidroga, una percentuale non poco rilevante di giovani, oggi, si accosta a questo mondo senza rendersi conto delle dei possibili effetti. Nel DSM-V il gioco d'azzardo è stato denominato come "gambling disorder" e trattato nella sezione delle dipendenze. Questo ci fa capire che con gli anni anche il Dipartimento di Salute Mentale si è reso conto che giocare d'azzardo produce dipendenza e per questo ha dedicato una sezione alla terapia per questa malattia. Il gioco d'azzardo non può essere curato, come ci ricorda la Psicologa Alice Versari, ma la dipendenza può essere arrestata attraverso dei percorsi personalizzati con i singoli giocatori. Il territorio di Forlì si è adeguato alla normativa regionale vigente ed in particolare al Decreto regionale del 2004 che imponeva la creazione di aree apposite di supporto a questa dipendenza nelle Asl; inoltre questa legge prevede l'esposizione del marchio "Slot free ER", la creazione di un numero verde al quale rivolgersi e di corsi di formazione per chi possiede locali con macchinette e, quindi, l'idea è quella di sensibilizzare in prima istanza chi concede la possibilità di giocare e di passare del tempo nei locali. I Sert sono il primo contatto per chi ha bisogno di aiuto e di essere assistito per iniziare un percorso terapeutico; il giocatore dipendente dovrebbe seguire un percorso di riabilitazione che, però, è presente solo nel Centro Sociale Papa Giovanni XXIII con il Progetto Pluto. Bisognerebbe creare fondi che le Asl utilizzerebbero per implementare le strutture adibite al recupero, dando la possibilità, anche ai meno fortunati economicamente, di percorrere questa strada. Il servizio Sert è supportato dai "Giocatori Anonimi" che sono l'elemento fondamentale che fa la differenza quando un soggetto ha intenzione di curarsi dal gioco d'azzardo. GA funge da momento in cui condividere esperienze comuni di dipendenza e questo genere di associazioni dovrebbero essere presenti anche a supporto delle famiglie dei giocatori che, però, a Forlì non è stata creata.

La mappatura degli esercizi commerciali con VLT e/o AWP ha evidenziato una netta diminuzione di questi dall'anno 2013 ad oggi; l'area del centro storico ed in particolare del territorio circostante l'Università mostra molti meno locali/bar con macchinette. Non bisogna però soffermarci a questo risultato senza cercare di capire le cause che stanno alla base di questa diminuzione. Inoltre bisogna ricordare che l'accesso al gioco è diventato sempre più facile grazie anche alla tecnologia. Un esempio è l'azienda Romagna Giochi, leader nel settore del gioco e intrattenimento nella regione Emilia Romagna; basta accedere al sito e con un semplice clic ritrovarsi immersi nel gioco online. Per questi motivi possiamo dire che la diminuzione degli esercizi commerciali con VLT e/o AWP non equivale per forza di cose ad una regressione del fenomeno del gioco d'azzardo ma, anzi, ci deve far capire che siamo di fronte ad un fenomeno ogni giorno più in espansione grazie alle decine di modalità per giocare.

Il percorso di sensibilizzazione iniziato dal Sert di Forlì con la collaborazione con la Regione Emilia Romagna dovrebbe riguardare anche la creazione di campagne di sensibilizzazione nelle scuole. Queste sono l'ambiente in cui i giovani di oggi crescono e dove si creano un'idea del mondo che li circonda; sarebbe opportuno dedicare incontri mirati con ex giocatori dipendenti così che i ragazzi abbiano la possibilità di confrontarsi direttamente con le problematiche che il gioco può portare.