

Contrastare il gioco d'azzardo
nel Rione Esquilino,
quando a intervenire è la comunità

Isabella Giacchi – Gianguido Santucci
Giovanna Domenici – Giovanni Maria Vecchio¹

1. Introduzione

In Italia, il gioco d'azzardo viene regolamentato e controllato dallo Stato tramite l'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato² (AAMS), che gestisce l'offerta di gioco, esercita le funzioni di controllo sulla distribuzione, la vendita e la produzione di giochi d'azzardo, nonché sulle nuove direttive riguardo alle modalità di gioco, aggiornamenti sui luoghi in cui è possibile giocare o riguardo alle normative di riferimento che lo regolano.

È importante sottolineare come la denominazione *gioco d'azzardo* non venga quasi mai utilizzata in materia legislativa: viene definito infatti *gioco pubblico*, nell'accezione di *controllo* e *trasparenza* da parte dello Stato per quanto riguarda la gestione dell'economia del paese, riconoscendo in questa pratica la pericolosità potenziale, che si propone di controllare e limitare (Rapporto Caritas, 2019:14-16). Dal punto di vista normativo, il *gioco pubblico* ha sempre oscillato tra proibizione e tolleranza, esprimendo la forte ambiguità data dall'incerta posizione che lo Stato occupa, o che dovrebbe occupare, rispetto a questo fenomeno (Baroncelli, 2014).

Infatti, possiamo affermare che il gioco come fenomeno sociale, al quale erano coniugati gli originali valori di comunità e divertimento, sia mutato in risorsa industriale, fonte di entrate finanziarie a sostegno della spesa pubblica. Alcuni studi (Fiasco, 2010; Rapporto Caritas, 2019) concordano nel suddividere l'evoluzione del consumo del gioco d'azzardo in tre fasi, legata principalmente alle scelte politiche del momento: durante la prima fase, inquadrata tra il 1870 e il 1992, il gioco d'azzardo era visto come una minaccia all'ordine pubblico, un pericolo da eliminare; quindi la soluzione dello Stato fu quella di renderlo illegale, non pubblicizzandolo e rendendolo possibile soltanto attraverso

¹ Giovanna Domenici e Gianguido Santucci, *Rete Esquilino Sociale*; Isabella Giacchi e Giovanni Maria Vecchio, *Dipartimento di Scienze della Formazione, Università degli Studi Roma Tre*.

² Nonostante dal primo dicembre 2012 l'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato è inquadrata nell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli di Stato, la sigla con cui comunemente ci si riferisce è tuttora AAMS.

canali controllati. La seconda fase, risalente al decennio 1992-2002, è quella che corrisponde alla crisi economico-finanziaria italiana: in questo caso il gioco d'azzardo diventa per il governo corrente, una soluzione ragionevole per aumentare le entrate fiscali e cercare di colmare il debito pubblico. Infatti, in questo periodo i primi gratta e vinci entrano nelle ricevitorie del Lotto, ma anche nei bar. L'ultima fase, dal 2002 ad oggi, vede il gioco d'azzardo come *un settore dell'economia da far decollare, su cui puntare per investimenti e quotazioni in borsa e per massimizzare i profitti delle imprese coinvolte e dello Stato* (Rapporto Caritas, 2019: 21). Al giorno d'oggi, come abbiamo visto, il gioco d'azzardo assume le caratteristiche di *consumo di massa* (Ivi: 50), che può portare ad un malessere individuale e sociale, sfociando nel peggiore dei casi in patologia. Lo Stato, come garante dei diritti di una comunità, sembra invece seguire i canoni dell'individualismo, favorendo lo sviluppo di disagi in una società che ha difficoltà a garantire diritti e valori ai propri cittadini, poiché inserita in logiche di marketing che, nel caso del gioco d'azzardo, assoggettano il fine ludico a quello del guadagno e del profitto (Rapporto Codacons, 2017). Lo sfondo culturale nel quale si sviluppa questa logica viene evidenziata dagli studi del sociologo Zygmunt Bauman, il quale definisce la società contemporanea come *società liquida* (Bauman, 2011), in cui si perde la certezza del proprio essere in relazione all'altro e dove si dissolve il concetto di comunità, a favore invece dell'incertezza (Beck, 2000) e della precarietà. All'epoca contemporanea appartengono quindi i valori del consumismo e dell'apparenza, che si contrappongono ai vecchi valori di comunità e condivisione, motivo per cui assistiamo oggi alla crisi del concetto di collettività e all'emergere di un individualismo sfrenato, dove i rapidi processi di industrializzazione hanno ridefinito, nell'arco di un breve periodo i concetti di spazio e tempo, mutando anche l'esistenza stessa delle persone, che diventa più incerta ed effimera. Come evidenzia il Rapporto Caritas quindi, il gioco d'azzardo diviene *luogo di compensazione dove spostare e imbrigliare molte frustrazioni. Dove costruire il proprio mondo di illusioni, dove poter staccare la spina e raccontarsi che si tornerà vincitori* (Croce – Randazzo, 2013: 123).

La prevenzione sembrerebbe l'unica soluzione per contrastare una cultura di accettazione e tolleranza di tali comportamenti disadattivi e dannosi per la popolazione. Risulta cruciale infatti muoversi in una logica preventiva, adottando una prospettiva multidisciplinare che contempra: a) la programmazione di politiche pubbliche di prevenzione e contrasto; b) l'implementazione di interventi mirati alla sensibilizzazione, alla prevenzione e al sostegno della popolazione, tenendo conto delle peculiarità legate alle condizioni socio-economiche.

Prevenzione e salute non sono missioni esclusive di professionisti della sanità (come medici e psicologi) e non possono fare a meno delle varie forme di associazionismo e volontariato, che contribuiscono a creare una cornice comunitaria capace di rilevare e accogliere le problematiche del gioco d'azzardo, oltre a mettere a disposizione luoghi di incontro e condivisione.

Dunque, è importante analizzare l'influenza che i contesti hanno sui comportamenti degli individui, riconoscendo le caratteristiche che diversificano un

luogo che crea benessere, da un luogo in cui si può sperimentare disagio. Adottando come prospettiva teorica dello sviluppo umano il *Modello Bio-psico-sociale* di Urie Bronfenbrenner (1979), risulta imprescindibile analizzare le interconnessioni sistemiche tra sviluppo individuale e contesto nel quale il soggetto si trova a vivere. In particolare, l'autore sottolinea il progressivo e reciproco adattamento tra individuo e contesto, definendo anche le relazioni esistenti tra le varie situazioni ambientali e i contesti più ampi di cui fanno parte (Bronfenbrenner, 1979: 21). Secondo questa prospettiva teorica, l'individuo è un "*essere umano attivo*", capace di riflettere e agire in modo dinamico e intenzionale, di adattarsi al proprio ambiente ecologico, che è costituito da strutture concentriche che interagiscono tra loro: il *micro-sistema*, ovvero le relazioni interpersonali all'interno della famiglia, della rete della parentela più estesa o della scuola; il *meso-sistema*, cioè l'interconnessione tra diversi micro-sistemi (ad esempio la famiglia e il gruppo di coetanei); l'*eso-sistema*, costituito dall'interconnessione tra due o più contesti sociali, come ad esempio il sistema scolastico, i servizi sociali e i mass media; infine il *macro-sistema*, che è il livello della società in generale, come le sue istituzioni politiche, i valori e la cultura (Bronfenbrenner, 1992: 228).

Il *Modello Bio-psico-sociale* coglie dunque i diversi significati che l'individuo attribuisce nel processo di costruzione della propria identità all'interno del contesto e delle organizzazioni di cui fa parte. Questa base teorica ci consente di indagare le percezioni esistenti all'interno del contesto del rione Esquilino, sottolineando l'importanza del *costituirsì come comunità*, in uno spazio in cui sentirsi sè stessi, sapere di essere ascoltati e voler ascoltare, sentirsi responsabili del proprio benessere e di quello altrui (Rapporto Caritas, 2019: 54). Valorizzare la presenza di una comunità significa mettere in contatto tutti gli organismi istituzionali e le associazioni per il perseguimento di uno scopo comune e per la costruzione di percorsi che puntino alla prevenzione e riduzione del danno sul fenomeno del gioco d'azzardo, partendo proprio dai vissuti degli individui in un determinato contesto. Ad esempio, la scuola, i contesti educativi, i luoghi di aggregazione sociale, così come le altre istituzioni, si intersecano nel territorio per riconoscersi in uno spazio dove le storie collettive si fondono con le storie personali. La contaminazione di linguaggi e di esperienze può dare vita a prospettive culturali complesse, ma soprattutto accessibili a tutti.

In quest'ottica si inserisce l'esperienza dell'associazionismo del rione Esquilino di Roma, di cui è espressione la Rete Esquilino Sociale (RES). La rete promuove collaborazioni con le istituzioni, le agenzie educative, gli enti e associazioni territoriali, seguendo uno dei principi costituzionali (Art. 118), quale la *costruzione di legami necessari per la convivenza civile e come partecipazione attiva dei cittadini alla costruzione dell'interesse generale, attraverso la cooperazione con le istituzioni nel definire interventi che incidano sulle realtà sociali a loro più vicine*³. È lo spirito comunitario e l'attivismo sociale delle persone all'interno del rione Esquilino a creare un senso identitario nuovo, attraverso

³ Articolo 118, comma 4 della Costituzione.

una rete sociale che includa le persone più svantaggiate, integrandole e riconoscendole come membri di una collettività.

Il presente contributo propone in prima analisi una breve descrizione del fenomeno del gioco d'azzardo dal punto di vista epidemiologico, le sue caratteristiche principali e alcuni dati statistici di riferimento. Prosegue con l'analisi dei fattori psicosociali che determinano il disturbo del gioco d'azzardo patologico, prendendo a riferimento la ricerca scientifica recente.

In seconda analisi presenteremo la realtà territoriale e sociale del rione Esquilino, attraverso il contributo di Emma Amiconi, presidente della Fondazione per la cittadinanza attiva e consulente Politiche di Coesione EU (FONDACA)⁴. Verrà poi presentata la Rete Esquilino Sociale (RES), che promuove il progetto di ricerca "Focus sul gioco d'Azzardo nel rione Esquilino" e che rappresenta la volontà delle persone del rione di unire le forze e le proprie risorse per costruire legami sociali e far fronte coralmemente alle emergenze contestuali, tra le quali quella del gioco d'azzardo.

Infine, riporteremo le testimonianze di alcuni attori sociali coinvolti direttamente nei processi di intervento territoriale, a livello istituzionale, educativo e volontaristico; ciò al fine di enfatizzare l'importanza dell'adozione di approcci trasversali alle prospettive disciplinari e ai contributi culturali nella ricerca di risorse e possibili soluzioni.

2. Il fenomeno del gioco d'azzardo

Negli ultimi anni, in Italia, in riferimento allo studio campionario IPSAD⁵ 2017-2018⁵, emerge che il 42,8% della popolazione italiana tra i 15 e i 64 anni (17 milioni) ha giocato d'azzardo almeno una volta negli ultimi 12 mesi, percentuale che raggiunge il 45% (6 milioni di persone) nei giovani adulti tra 15 e 34 anni, ed è del 32,8% (poco più di 2 milioni di persone) nella popolazione tra i 65 e i 74 anni. Lo stesso studio riporta che il 2,4 % dei giocatori risulta essere a "rischio severo" di patologia.

Dall'indagine nazionale ISS-2018⁶ (Istituto Superiore di Sanità) invece, dedicata a giovani studenti tra i 14 e i 17 anni, è emerso che circa un terzo (29,2%) dei minorenni ha avuto accesso al gioco d'azzardo e il 24% dei quattordicenni ha giocato almeno una volta nell'ultimo anno; percentuale che sale al 35% tra i diciassettenni. Nel Lazio, dai dati ESPAD⁷ Italia⁷, i giovani tra 15

⁴ <https://fondaca.org/index.php/it/>

⁵ IPSAD⁵ 2017-2018 Italian Population Survey on Alcohol and Other Drugs, dell'Istituto di fisiologia clinica del Consiglio nazionale delle ricerche di Pisa, Cnr Edizioni, Roma.
<https://www.avvisopubblico.it/home/wp-content/uploads/2018/06/Consumi-dazzardo-2017.pdf>

⁶ https://iss-ofad.azurewebsites.net/wp-content/uploads/2018/09/Il-gioco-dazzardo-in-Italia_Risultati_Minori.pdf

⁷ ESPAD⁷ Italia- <https://www.avvisopubblico.it/home/wp-content/uploads/2018/06/Consumi-dazzardo-2017.pdf>

e 19 anni con un profilo di giocatore “problematico” in base al test SOGS-RA sono circa il 7%, mentre quelli con un profilo di giocatore “a rischio” raggiungono il 14%.

Il fenomeno del gioco d’azzardo risulta dunque maggiormente problematico negli adolescenti, con un rischio di incorrere nella patologia quattro o cinque volte superiore rispetto agli adulti, dal momento che i giovani sono più vulnerabili a sviluppare altre dipendenze collegate al gioco d’azzardo, come l’abitudine al fumo, l’abuso di droghe o l’utilizzo di alcolici (Todirita – Lupu, 2013).

In Italia, negli ultimi anni, questo fenomeno si è diffuso in larga misura proprio per la maggiore possibilità e disponibilità di accesso dei dispositivi (si pensi al gioco online, al quale i giovani hanno facilmente accesso e poche difficoltà nella fruizione). Nonostante i molti tentativi di interventi di prevenzione, il gioco viene ancora trattato come un fenomeno innocuo e relativamente sconosciuto.

La situazione a Roma riguardo alla pratica del gioco è stata oggetto di numerose ricerche che nel tempo hanno analizzato il fenomeno dal punto di vista dello sviluppo qualitativo a livello demografico, sociale, economico e urbanistico. Uno studio interessante (Fiasco, 2014) analizza come la distribuzione degli spazi dedicati alle sale gioco sia proporzionale in alcuni Municipi di Roma alla presenza di residenze, spazi sociali e zone commerciali. Infatti, come evidenzia il sociologo Fiasco (2014: 68), *“le sale da gioco nella Capitale sembrano formare una rete estesa, dove le strutture con spazi superiori ai 100 metri quadrati (142) raggiungono un valore molto elevato, che rappresenta il 75% del totale delle superfici impegnate dalle sedi dell’azzardo nell’intero territorio provinciale (dove i metri quadrati complessivamente sono 105.969,02)”*.

2.1. Il disturbo da gioco d’azzardo e gli indicatori clinici

Il Disturbo da Gioco d’Azzardo (DGA), o *gambling disorder* in lingua inglese, viene definito nel Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Psichiatrici (APA, 2000) come un *“comportamento persistente, ricorrente e mal adattivo di gioco che compromette le attività personali, familiari o lavorative”* (p. 674). Caratteristica discriminante del DGA è quella della recidività: ne sottolinea questa sfaccettatura l’Organizzazione Mondiale della Sanità (WHO), definendo il DGA come *“forma morbosa chiaramente identificata, che in assenza di misure idonee di informazione e prevenzione, può rappresentare, a causa della sua diffusione, un’autentica malattia sociale”* (Serpelloni, 2012). Di questa definizione è importante mettere in evidenza due punti salienti: in primo luogo la forma della dipendenza da gioco d’azzardo, che mantiene, come ogni tipologia di dipendenza, le caratteristiche di recidività e cronicità, che rendono la persona incapace di fermarsi e rendersi conto delle conseguenze legate ai propri atti, dalla sintomatologia, come ansia, nervosismo, irritabilità, al disadattamento sociale che ne consegue.

In secondo luogo, si sottolinea l’importanza dell’informazione e della pre-

venzione universale, che hanno come destinatario target la popolazione in generale; interventi che hanno come obiettivi principali la diffusione di conoscenze corrette sul gioco d'azzardo e sulle reali probabilità di vincita; la sensibilizzazione dell'opinione pubblica, ma soprattutto delle fasce ritenute più a rischio, come adolescenti e anziani.

Il DGA viene inserito per la prima volta nel sistema classificatorio delle malattie mentali nel 1980 (DSM-III: APA, 1980) tra i "Disturbi del controllo degli impulsi non classificati altrove". Nel DSM IV (APA, 2000) il DGA viene classificato come "Gioco d'azzardo patologico", caratterizzato da un comportamento persistente e ricorrente non funzionale e collocato tra le "Dipendenze senza sostanze".

Nel DSM-5 (APA, 2013) si introduce la denominazione di "Disturbo da Gioco d'Azzardo" (DGA), inserendolo nella categoria "Disturbi da dipendenza e correlati all'uso da sostanze – Disturbi senza sostanza". Sia la denominazione che la collocazione del DGA sottolineano l'impossibilità di controllare l'impulso a giocare e la mancanza di interesse per le potenziali conseguenze, conferendogli la connotazione di una vera e propria patologia ed eliminando definitivamente il carattere morale di "vizio" (Lavanco – Varveri, 2016).

In questa nuova classificazione si introduce la valutazione della gravità del disturbo dal punto di vista dell'adattamento dell'individuo, tramite la definizione dei limiti che il disturbo stesso pone rispetto al benessere sociale. I criteri per la diagnosi di DGA comprendono la condizione psicologica, fisica e relazionale-sociale del giocatore d'azzardo patologico. I livelli di gravità si stabiliscono in base al numero di criteri che vengono soddisfatti nell'arco di 12 mesi: lieve (4-5 criteri); moderato (6-7 criteri) e grave (8-9 criteri).

I nove criteri del DGA:

1. Ha bisogno di giocare d'azzardo con quantità crescenti di denaro per raggiungere l'eccitazione desiderata.
2. È irrequieto o irritabile quando tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo.
3. Ha ripetutamente tentato senza successo di controllare, ridurre, o interrompere il gioco d'azzardo.
4. È eccessivamente assorbito dal gioco d'azzardo
5. Spesso gioca d'azzardo quando si sente a disagio
6. Dopo aver perso al gioco, spesso torna un altro giorno per rifarsi.
7. Mente per occultare l'entità del proprio coinvolgimento nel gioco d'azzardo.
8. Ha messo a repentaglio o perso una relazione significativa, il lavoro, oppure opportunità scolastiche o di carriera a causa del gioco d'azzardo.
9. Fa affidamento su altri per reperire il denaro per alleviare una situazione finanziaria disperata causata dal gioco d'azzardo.

Tabella 1. Criteri per il Disturbo da Gioco d'Azzardo (DSM-5, 2013)

Infine, il Disturbo del Gioco su Internet, è stato considerato un disturbo clinico indipendente dal gioco d'azzardo patologico; considerata la sua larga e crescente diffusione è stato inserito tra le condizioni degne di ulteriori futuri studi (APA, 2013).

2.2. Caratteristiche del DGA e correlati psicologici

Il comportamento del Giocatore d'Azzardo Patologico è molto simile a quello del soggetto con dipendenza da sostanze psicoattive, e si comprende in questo senso la lunga categorizzazione del DGA nell'inquadramento del DSM sotto la classe "Disturbi da dipendenza e correlati all'uso da sostanze". I principali sintomi che caratterizzano il giocatore d'azzardo patologico e che ricordano quelli della tossicodipendenza (Iozzi – Guidi, 2013) sono: il *craving*, la *tolleranza* e l'*astinenza*. Il *craving* rappresenta il desiderio incontrollabile del giocatore di tornare a giocare; la comparsa è facilitata da alcune dinamiche, come la disponibilità economica del momento, capitare in luoghi dove è possibile giocare, eccetera. La *tolleranza* al gioco, ovvero quando il giocatore d'azzardo ha perso il controllo del suo comportamento e delle dinamiche che lo portano a impiegare sempre più denaro e più tempo. L'*astinenza* insorge quando il giocatore che tenta di interrompere o ridurre il gioco viene colpito da sintomi quali ansia, irritabilità, insonnia e umore negativo.

Il fenomeno caratteristico e più ricorrente del Giocatore d'Azzardo Patologico è il *chasing*, cioè lo scommettere spesso e rischiare sempre di più di perdere grandi somme di denaro, nel tentativo di provare a recuperare le perdite. Secondo gli psicologi di orientamento comportamentista, questo fenomeno è descritto come meccanismo di *rinforzo intermittente*, dal momento che le motivazioni principali della perseveranza nel gioco dipenderebbero dalle ricompense di una sola vincita e interpretate più positivamente rispetto ad una serie di sconfitte e di perdite (Lesieur, 1984).

Un importante studio italiano sul gioco d'azzardo condotto da Barbaranelli (2010) ha analizzato i fattori di rischio e protezione che impattano maggiormente sui comportamenti di gioco, avvalendosi di due dei più importanti strumenti di screening e rilevazione del Disturbo da Gioco d'Azzardo: il *South Oaks Gambling Screen* (SOGS; Lesieur – Blume, 1987) e il *Problem Gambling Severity Index* (PGSI; Ferris – Wynne, 2001). Il SOGS rileva lo stato di salute generale e le caratteristiche del giocatore, la storia pregressa e la familiarità, i fattori e le condizioni scatenanti del *craving*, le distorsioni cognitive, fino alle risorse esistenti e utilizzabili per il trattamento (famiglia collaborativa, contesto sociale favorevole); vengono anche presi in considerazione i trascorsi dei familiari riguardo le attitudini al gioco d'azzardo. Il PGSI è uno strumento di screening basato sui criteri del DSM IV e che ha una buona corrispondenza con il SOGS. Entrambi gli strumenti permettono di classificare il giocatore come: a) "Giocatore sociale" o "Non problematico"; b) "Giocatore a rischio" o "Giocatore a basso rischio"; c) "Giocatore a rischio moderato"; d) "Giocatore Problematico".

Lo studio considera gli aspetti cruciali che concorrono allo sviluppo e mantenimento della patologia, a livello motivazionale, emotivo e cognitivo, come per esempio, i vissuti d'ansia, depressione o irritabilità correlati all'astinenza da gioco, tenendo conto delle conseguenze che il gioco ha sulla sfera sociale del soggetto come la perdita del lavoro o le relazioni significative con i propri cari. Altri fattori invece, sono legati a caratteristiche ambientali relative al gioco stesso, ovvero fattori studiati per aumentare l'appetibilità del gioco e facilitarne la fruizione.

Possiamo suddividere gli aspetti indagati dalla ricerca in fattori personali, motivazionali e cognitivi e sociali.

I fattori personali si riferiscono prevalentemente a caratteristiche temperamentali, di personalità o legate alla salute mentale e al benessere psicologico. I principali sono:

- *l'impulsività*, correlato del gambling problematico, si riferisce all'urgenza, alla mancanza di perseveranza, premeditazione e autoregolazione, oltre alla necessità di ricercare sensazioni nuove (Whiteside – Lynam, 2001). Rientra in questa dimensione anche la carenza di meccanismi esecutivi di controllo, che può coincidere con l'insorgere di un comportamento impulsivo (Casciani – De Luca, 2018).
- *La propensione al rischio*, ovvero la tendenza del soggetto a non tener conto di atteggiamenti nocivi per la propria e altrui salute, anche quando l'esito di un'azione risulta insicuro e poco determinabile.
- *La depressione e l'ansia*: il DGA è una patologia che presenta spesso comorbidità con altre dipendenze, come per esempio da sostanze stupefacenti, che causano disturbi d'ansia o depressione, derivanti dall'astinenza.
- *Il benessere psicologico*, ovvero la possibilità dell'individuo di sentirsi a proprio agio e appagato rispetto al proprio stile di vita e al contesto in cui vive.

I fattori motivazionali sono quegli aspetti che contribuiscono a regolare i comportamenti di gioco. I più importanti sono:

- *le convinzioni di autoefficacia*, ovvero convinzioni che presuppongono una consapevolezza dell'individuo di mettere in atto con successo un determinato comportamento (Bandura, 1997); rispetto al gioco, si riferiscono alla capacità percepita di esercitare un controllo sui comportamenti di gioco "problematico" e di evitare di giocare in situazioni critiche.
- *La motivazione al gioco*, che può essere di tipo estrinseco, come motivi sociali (spinta al gioco da amici, famiglia...) e economici (speranza nel vincere grandi somme di denaro), oppure di tipo intrinseco, come motivi di rinforzo (motivazione che deriva dall'emozione che si prova nel gioco d'azzardo), motivi ricreativi (per impiegare il tempo, per divertimento) e motivi di coping (per attenuare la tensione) (Wardle – et al., 2007).

Tra i fattori cognitivi implicati nel gioco problematico i più rilevanti sono:

- *le distorsioni cognitive*, che inducono nel giocatore aspettative distorte in relazione alle proprie abilità e al controllo della vincita.

- Le *credenze sul gioco*, che influiscono sulla capacità del giocatore di avere una visione complessiva e reale del suo comportamento, inducendolo a focalizzarsi sulla singola scommessa, percepita come la “giocata vincente” indipendentemente dalle vincite precedenti.

Infine, diversi fattori ambientali e sociali sono implicati nel gioco problematico:

- le *abitudini di gioco*, che possono esporre al rischio di gambling problematico, e che misurano la quantità di denaro giocata, il tempo dedicato al gioco, le persone con le quali si gioca, l’età di inizio del gioco, la “familiarità” con l’eventuale comportamento problematico (Barbaranelli, 2010).
- La *percezione della comunicazione pubblicitaria e del materiale informativo*, ovvero il grado di veridicità e responsabilità che si attribuisce alle informazioni sui giochi.
- I *giochi praticati e le caratteristiche dei giochi*, come ad esempio la semplicità, la convenienza, l’accessibilità e la piacevolezza, che possono influenzare sia la scelta che la frequenza di gioco.
- Le *informazioni sui giochi*, ovvero la consapevolezza di quanto un giocatore sia informato su costi, probabilità di vincita, regole del gioco, ecc.
- L’*uso di internet*, in riferimento alla frequenza e alla durata dell’uso di internet per il gioco o altre finalità.

I risultati dello studio evidenziano che le principali determinanti del gioco problematico, nella popolazione presa in esame⁸, siano quelle personali. In particolare, la scarsa capacità di autoregolazione, le credenze errate riguardo alla probabilità di vincita, l’impulsività, il basso auto-controllo e la propensione al rischio costituiscono importanti fattori di rischio, mentre le convinzioni di autoefficacia rappresentano il maggiore fattore di protezione. Anche la familiarità con comportamenti di gioco devianti (molto più importante nei giocatori “online”) è da considerare tra le variabili di rischio.

2.3. Prevenzione e intervento

Gli interventi di prevenzione del Gioco d’Azzardo Patologico devono adottare un approccio multidimensionale, poiché non si tratta, come nei casi di abuso di sostanze stupefacenti, di evitare tutti i tipi di contatti con l’oggetto di dipendenza, ma il cercare di rendere *sano* il contatto con il comportamento del gioco, in modo tale che non possa evolvere in una patologia. Alcuni studi (Croce, 2006) infatti, evidenziano quanto sia inefficace proibire il gioco, ma al contrario propongono un approccio olistico alla prevenzione, che miri alla

⁸ Il campione rappresentativo “overall” era costituito da 2000 soggetti adulti italiani di età compresa tra i 18 e i 70 anni (circa 26.000.000 persone). Il campione rappresentativo dei giocatori “online” era di 1000 soggetti selezionati da un panel cavi di GfK-Eurisko, composto da persone che hanno giocato almeno una volta negli ultimi 3 mesi.

consapevolezza dei meccanismi del gioco e all'educazione al gioco, al fine di comprendere i bisogni, le motivazioni e le necessità individuali e contestuali che portano a tali comportamenti, e quindi conoscerne limiti e rischi.

Tale approccio è quanto mai necessario in età adolescenziale, periodo dello sviluppo psicosociale che conduce alla formazione dell'identità o, al contrario, alla dispersione dei ruoli (Erikson, 1974). Le crisi d'identità e le difficoltà nel confrontarsi con situazioni della vita, le emozioni e le sensazioni mai vissute prima, comportano per l'adolescente sentimenti di discontinuità e insicurezza rispetto al passato che lo inducono a costruire una propria identità coerente con le proprie aspettative, ma anche con quelle dei genitori, degli amici e della società.

L'adattamento psicologico e sociale sembrerebbe quindi la "bussola" a cui attenersi per promuovere interventi di prevenzione rivolti alla popolazione nella sua globalità, ancor prima che si manifestino problemi di gioco patologico. Secondo la prospettiva della *Scienza della prevenzione* (Coie et al., 1993), agire in tal modo vuol dire innanzitutto "*comprendere la multi-causalità dei comportamenti problematici e dei disagi psicopatologici che possono sorgere nel corso dello sviluppo*" (Caprara et al., 2014: 40). A tal fine risulta necessario rintracciare sia i fattori di rischio che i fattori di protezione implicati nelle diverse traiettorie di sviluppo (individuale e relazionale), e analizzarli nel loro dispiegarsi all'interno del contesto (scolastico, comunitario).

Il modello teorico che meglio rappresenta questo approccio preventivo in adolescenza è quello del *Positive Youth Development* proposto da Lerner e colleghi (Lerner et al., 2015); tale modello enfatizza il ruolo dei fattori di protezione, intesi come potenzialità e risorse che permettono ai giovani di interagire in modo creativo e proattivo con i contesti significativi in cui vivono (famiglia, scuola, comunità), ma anche come competenze (sociali, scolastiche, ecc.) indispensabili per essere promotori attivi del proprio sviluppo.

Gli interventi preventivi di tipo elettivo dovrebbero mirare allo sviluppo delle *Life Skills* (WHO, 1993), ovvero di "quelle abilità necessarie per mettersi in relazione con gli altri e affrontare i problemi, le pressioni e gli stress della vita quotidiana. La mancanza di tali abilità socio-emotive può causare, in particolare nei giovani, l'instaurarsi di comportamenti negativi e a rischio in risposta agli stress".

I programmi di *Life Skills Education* promuovono la consapevolezza dei comportamenti di salute e di responsabilità individuale e collettiva, agendo soprattutto sulle convinzioni di autoefficacia (forte predittore di comportamenti positivi). Agendo su abilità di tipo relazionale (come la comunicazione efficace), cognitivo (come il pensiero critico e la presa di decisione) ed emotivo (come la gestione dello stress), tali programmi promuovono una maggiore resistenza all'influenza negativa dei modelli che provengono dalla società. Inoltre, attraverso metodologie fondate sul coinvolgimento e l'esperienza diretta degli adolescenti (ad esempio peer education, laboratori, ecc.), insegnano a non utilizzare il gioco come strumento per mediare il rapporto con la realtà, favorendo la costruzione di strategie per il fronteggiamento del rischio (Lerner, 2015).

Nei paragrafi seguenti verrà presentato un contributo alla prevenzione del gioco patologico nel rione Esquilino di Roma, basato sulla costruzione di una rete sociale che prevede la collaborazione tra istituzioni politiche (I Municipio), associazioni (raggruppate nella Rete Esquilino Sociale), università (Università degli Studi Roma Tre, Dipartimento di Scienze della Formazione) e scuola (scuole secondarie dell'Esquilino), in un percorso di prevenzione universale che agisce a più livelli, da quello sociale e politico a quello psicologico ed educativo. L'idea portante della proposta è quella della prevenzione come sfida per diffondere una cultura della responsabilità sia individuale che collettiva: sul piano individuale, per saper riconoscere le problematiche connesse al gioco ed essere consapevoli dei rischi; sul piano sociale, per saper leggere i segnali di disagio, siano essi palesi o latenti, intervenendo nella molteplicità dei contesti e dei mutamenti sociali.

3. Il rione Esquilino: tra criticità e buone prassi

Il rione Esquilino rappresenta l'essenza della società multietnica, nella quale si coniugano e convivono lingue e culture differenti. Questo clima di multiculturalità non può non influire sulla composizione stessa del rione da un punto di vista economico, sociale, culturale e spaziale. A partire dagli anni 2000, infatti, questa zona è stata oggetto di profondi cambiamenti in termini di dinamiche sociali, territoriali e culturali.

Dai lavori dell'esperto di geografia urbana Pierpaolo Mudu, l'economia del quartiere Esquilino si sviluppa a partire dalla *condizione della popolazione che lo abita*: infatti, dagli anni '80, il mercato Esquilino è diventato non solo il centro della vita pubblica degli abitanti del quartiere, ma *il primo contatto ed inserimento nel mondo del lavoro per diversi immigrati* (Mudu, 2013). A favorire il contesto fu proprio la presenza di molte attività commerciali che offrivano la possibilità di lavorare sia al minuto che all'ingrosso. Il settore della ristorazione è diventato particolarmente fiorente, grazie alla posizione del quartiere, vicino al centro storico e ricolmo di turisti: ciò ha permesso ai commercianti di entrare direttamente a contatto con il mondo esterno, consentendo la formazione di un'economia etnica, transnazionale e locale. Fulcro urbanistico del quartiere Esquilino è senza dubbio Piazza Vittorio Emanuele, conosciuta e frequentata dai turisti come meta alimentare e gastronomica. La struttura stradale che circonda la piazza e il mercato riproducono le profonde contraddizioni del quartiere: da un lato le istituzioni e luoghi culturali come il Teatro Ambra Jovinelli, il Polo Didattico del Dipartimento di Scienze della Formazione dell'Università Roma Tre e diverse scuole che comprendono tutti i gradi di istruzione, da asili nido a licei e istituti professionali.

Ma Piazza Vittorio rappresenta anche l'opportunità di trasformazione della percezione di spazi definiti come *non luoghi* in luoghi di condivisione e dialogo. Per *non luoghi* si intendono tutti quegli spazi che, secondo l'antropologo fran-

cese Marc Augè, *hanno la prerogativa di non essere identitari, relazionali e storici: spazi in cui numerose individualità si incrociano senza entrare in relazione o contatto* (Augè, 1996). Nei *non luoghi* le persone transitano, sono quindi caratterizzati dal passaggio di persone con un individualismo solitario, conseguenza in questo caso della presenza della stazione Termini. Come dice lo studioso, *“lo spazio del non luogo non crea né identità singola né relazione, ma solitudine e similitudine”* (Augè, 1996).

In opposizione alla realtà del *non luogo* nel rione Esquilino, molti spazi sono stati dedicati all'incontro e al confronto tra i cittadini del quartiere, soprattutto praticati il sabato mattina nella piazza principale, come incontri tematici riguardo i più svariati argomenti, dal cibo, ai vestiti, ai mercatini solidali, con iniziative di ogni tipo che stimolano gli abitanti a raccontarsi rispetto a tradizioni e storie di vissuti personali del quotidiano.

Il rione Esquilino porta con sé dunque due immaginari distinti, che si contrappongono e a loro volta contraddistinguono una realtà complessa. Due interpretazioni che vedono da un lato il rione come luogo multietnico all'insegna dell'intercultura, in continua sperimentazione; dall'altro un *non luogo*, caratterizzato dalla presenza di vissuti di degrado e povertà, sporcizia e piccola criminalità, nel quale possiamo trovare luoghi di lobby illegali, anche in prossimità della stazione Termini (Mudu, 2013).

Bisogna sottolineare inoltre che Esquilino è uno dei rioni romani maggiormente attivi dal punto di vista delle aggregazioni sociali, della formazione di associazioni (soprattutto volontaristiche) e comitati, un esempio positivo del fermento sociale e culturale che rappresenta la speranza delle persone di voler dare senso e significato a un vissuto comune in un luogo identitario speciale. Uno spazio ricco e complesso, che presenta al suo interno non poche contraddizioni: turismo e criminalità, intercultura e pregiudizio, bellezza e degrado, emarginazione e accoglienza.

3.1. Attivismo politico e spirito partecipativo del rione

Come evidenziato dal sociologo Farro (2020: 249), il rione Esquilino nel corso del tempo si è evoluto dal punto di vista partecipativo: vari attori sociali e cittadini del luogo hanno favorito l'emergere di rappresentazioni che ne *prefigurano immagini differenziate*, dal punto di vista politico, sociale e culturale. Le principali immagini che hanno caratterizzato l'evoluzione dell'assetto urbano, della vita culturale e sociale di questo rione riportano rappresentazioni contrastanti: la prima fa riferimento ai pregi del rione, ai punti di forza che lo caratterizzano come luogo intriso di storia e testimonianze archeologiche, artistiche e culturali, anche di rilievo religioso, in continua trasformazione e sviluppo, confermato dalla presenza di istituzioni scolastiche, universitarie e professionali, oltre a centri di ricerca. La seconda immagine che emerge è quella del degrado, rilevata dagli stessi cittadini per l'incuria verso gli spazi pubblici, abbandonati a loro stessi e dove si alimentano criminalità e *abusivismo edilizio*

e *finanziario* (Farro, 2020: 253). C'è però una terza immagine, emblematica e rappresentativa che definisce invece lo spirito partecipativo degli abitanti del rione, i differenti approcci degli attori sociali, principalmente autoctoni, con vari orientamenti culturali e politici, i quali cercano di affrontare e dare soluzioni a questioni e criticità di ordine sociale, culturale e politico individuate in questa realtà.

Tra la fine del '900 e i primi anni del 2000 assistiamo ad una crescita di rilevanza storica della presenza di stranieri nel rione Esquilino: secondo i dati relativi all'analisi territoriale condotta dall'associazione SPES⁹, il quartiere Esquilino, inserito nel Municipio I di Roma Capitale, ha una popolazione di 194.546 abitanti, di cui 51.296 stranieri. I 10 gruppi etnici maggiormente presenti nel territorio sono Bangladesh (14,2%), Filippine (7,2%), Romania (7,2%), Cina (5,7%), Eritrea (5,5%), Afghanistan (4,3%), Ucraina (3,3%), Somalia (3%), India (2,4%) e Costa d'Avorio (2,2%).

La convivenza con altre realtà culturali e le criticità del rione, suscitano ampi dibattiti tra gli abitanti del quartiere e tra associazioni e comitati: le questioni maggiormente dibattute sono il degrado del rione, imputabile secondo alcuni, all'incapacità politica di gestire il governo urbano, secondo altri, all'incapacità di controllare la presenza di cittadini migranti che risiedono e svolgono attività lavorative illegali nel rione. Altra questione riguarda la situazione dei migranti e la loro integrazione nel quartiere, che vede favorire da un lato la prospettiva della multiculturalità come valore aggiunto, dall'altro l'emergere di una paura del diverso, a favore della ricerca di un'identità "pura".

Le organizzazioni rionali dunque si sono differenziate per le modalità con le quali hanno cercato di denunciare le criticità del rione e formulato risposte di contrasto. Farro suddivide queste organizzazioni in tre tipologie, che si sono intersecate nel tempo (Farro, 2020: 267): la prima tipologia rappresenta organizzazioni trasversali, interessate a coinvolgere persone di diverso orientamento politico, culturale e sociale con l'obiettivo per denunciare il degrado e avanzare proposte collettive per superarlo. Questi tipi di organizzazione, basate più sul modello dell'azione civica che del protagonismo politico, sono rappresentati da gruppi spontanei ed organizzati sui principi di prossimità e solidarietà. Ad esempio, il Comitato Porta Magica (organizzazione costituita alla fine degli anni '90) favorisce lo sviluppo di iniziative volte al fronteggiamento dei problemi del rione senza tener conto delle appartenenze politiche dei partecipanti, organizzando manifestazioni pubbliche e campagne di informazione per sensibilizzare al rispetto delle regole di convivenza civile e sollecitare le istituzioni alla regolamentazione della presenza di migranti e al ripristino della legalità.

Gli altri due tipi di organizzazioni invece, si differenziano tra loro per i diversi orientamenti politici e culturali che li accompagnano. Nel primo decennio degli anni 2000 cominciano ad emergere organizzazioni con visioni della realtà

⁹Analisi territoriale SPES, giugno 2016. http://www.volontariato.lazio.it/documentazione/documenti/89858985URGENT_SPES_RICERCA_ITA.pdf

rionale che si rifanno a concezioni politiche di destra, centro-destra ed estrema destra, come CasaPound o il Comitato Difesa Esquilino-Monti. Questi comitati pronunciano sollecitazioni di contenimento del degrado, della regolamentazione del commercio del rione, della frammentazione sociale, a favore invece di una cultura territoriale italiana, in difesa della propria identità. Tali comitati hanno organizzato varie iniziative, soprattutto manifestazioni nella prima e seconda decade degli anni 2000.

La terza tipologia di organizzazione, volta al miglioramento del rione e al contrasto del degrado, oltre ad impegnarsi nella questione migranti, è rappresentata da organizzazioni con orientamenti politici e culturali principalmente di sinistra, centro-sinistra ed estrema sinistra. Le attività portate avanti da queste rappresentanze *si configurano con interventi incentrati principalmente su: denunce e attività da svolgere per fronteggiare il degrado del rione; valorizzazione del patrimonio artistico e architettonico dell'area; esplicitazione delle capacità intellettuali, creative, comunicative ed espressive degli abitanti; estensione del dialogo tra nazionali o europei e migranti* (Farro, 2020: 277). Alcune di queste realtà, attive soprattutto dai primi anni del 2000, sono l'Associazione Culturale Futuro, l'Associazione degli Abitanti di Via Giolitti e delle strade limitrofe, la FOCSI (Federazione delle Organizzazioni e delle Comunità Straniere in Italia), la Casa dei Diritti Sociali FOCUS e il Comitato Piazza Vittorio Partecipata (CPVP). In particolare, il CPVP ha ricoperto un ruolo fondamentale nella valorizzazione della cittadinanza attiva e nella costituzione del comitato, che vede la partecipazione dei vari attori sociali, pubblici e privati, del rione come *a) principio costitutivo della democrazia; b) efficace metodo per condurre a buon fine l'azione culturale o politica finalizzata alla soluzione di problemi, come la ristrutturazione delle aree urbane* (Farro, 2020: 286).

Anche la Caritas diocesana è impegnata da tempo nell'attuazione di misure a favore dei più svantaggiati, erogando servizi a migranti e altri cittadini con difficoltà economiche e sociali. Un esempio di buone prassi nella direzione del pluralismo culturale è la messa a punto di progetti inclusivi della scuola "Daniele Manin", plesso "Di Donato", sita nel rione Esquilino, in cui opera l'*Associazione Genitori Scuola Di Donato*¹⁰. L'associazione ha messo in atto azioni non soltanto rivolte agli studenti all'interno della scuola, con la promozione di laboratori interculturali e di integrazione, ma anche organizzando iniziative aperte al territorio ed extrascolastiche, impiegando spazi del rione precedentemente abbandonati per attività sportive, ricreative, culturali, e attuando numerosi servizi per adulti e bambini, nell'ottica della valorizzazione del bene pubblico.

Le principali iniziative che queste organizzazioni attuano nel rione Esquilino sono manifestazioni su temi di interesse pubblico, proposte di progetti da parte dei comitati e associazioni alle istituzioni municipali, iniziative sociali e culturali di vario genere in cui la partecipazione e la solidarietà rappresen-

¹⁰ <http://www.genitorididonato.it/wp/chi-siamo/>

tano i principi guida per il bene comune e il riconoscimento dei diritti umani.

Per tracciare un profilo attuale e critico del rione Esquilino, si riporta l'intervistata a Emma Amiconi¹¹, presidente di FONDACA¹² (Fondazione per la cittadinanza attiva e consulente Politiche di Coesione EU), tra i fondatori del Comitato Piazza Vittorio Partecipata, una delle personalità maggiormente presenti nel rione, da molti anni impegnata in interventi rivolti al territorio e valido esempio di partecipazione e cittadinanza attiva. Il suo contributo si concentra in particolare sulla attuale natura dell'associazionismo nel rione Esquilino e sui mutamenti subiti negli ultimi anni per rispondere alle istanze sempre più diverse e numerose.

Il rione Esquilino storicamente ha ospitato tanta energia e molteplici forme di partecipazione, spesso informali e senza una forma giuridica. I social, come Facebook, hanno consentito loro di far conoscere le tante iniziative presenti. La presenza è davvero variegata: dalla storica Associazione Genitori Scuola "Di Donato", realtà molto ben organizzata e il gruppo sportivo "Esquilino Basketball", che sul tema dello sport ha sempre fatto un lavoro che travalica i confini del rione, fino a gruppi e comitati che si muovono su specifiche esigenze, molto legate spesso ai temi della socialità e al recupero degli spazi pubblici. Il Comitato Piazza Vittorio Partecipata (CPVP), ad esempio, è nato per l'interesse di molti cittadini alla riqualificazione della piazza e per trovare modalità di gestione e manutenzione del principale luogo di aggregazione, di passaggio, di identità forte per il rione.

Da questa fertilità di idee e di partecipazione, sono nate esperienze come la Rete Esquilino Sociale (RES¹³), a cui aderiscono realtà diverse come "Spin Time Labs", che gestisce il palazzo occupato in Via Santa Croce in Gerusalemme, il CPVP o Binario 95 che si occupa di persone senza dimora. Anche l'ENPAM (Ente di Previdenza dei Medici), che ha sede in Piazza Vittorio e ha come policy l'intervento nei territori dove opera, promuove e finanzia campagne e iniziative dirette al rione. È un rione pieno di luoghi culturali importanti, come la Casa dell'Architettura, dell'Ordine degli Architetti, che ha sede nell'ex Acquario Romano. Si trovano anche progetti come Portici Aperti, iniziativa nata in prima istanza per l'esigenza di supporto ai più deboli, poi esplosa con la diffusione della pandemia da COVID19. [...]

Perché all'Esquilino? Da un lato per la sua collocazione, essendo situato in una zona della città a ridosso della stazione Termini, al confine tra il centro storico e i quartieri della seconda fascia urbanistica della città; è quindi un grande polmone di passaggio, attraversato da migliaia di mezzi di trasporto,

¹¹ Emma Amiconi è presidente di FONDACA (Fondazione per la cittadinanza attiva e consulente Politiche di Coesione EU) e uno tra i fondatori del CPVP (Comitato Piazza Vittorio Partecipata). Si occupa di nuove forme di cittadinanza democratica e di partecipazione. È esperta di politiche europee di coesione con particolare riferimento alla scuola e all'istruzione.

¹² <https://fondaca.org/index.php/it/>

¹³ <http://lnx.esquilino-oggi.it/?event=nasce-res-rete-esquilino-sociale->

dalle persone, da gente che si muove per lavoro ecc. Dall'altro, perché vi convivono persone di diversa "tipologia", come residenti storici, famiglie con bambini, professionisti del mondo dell'arte, del cinema, dello spettacolo, che portano un'effervescenza legata a molteplici forme artistiche, culturali e della comunicazione.

La presenza di comunità straniere di etnie diverse, con il portato di opportunità di scambio, di accoglienza, di conoscenza reciproca e di integrazione, si accompagna anche a molte difficoltà connesse alla diversità culturali. Se da un lato è positivo che molti bambini stranieri frequentino le scuole del rione e si costruiscano così i cittadini di domani, dall'altra a volte emergono tensioni dovute a incomprensioni o differenti stili di vita. Nel rione Esquilino, ad esempio, sorgono moschee e chiese cattoliche, chiese cinesi (organizzazioni più civili che religiose), molti gruppi di nordafricani. La complessità legata alla presenza di queste comunità può essere interpretata in tanti modi: in senso negativo, come motivo di tensione, soprattutto se a questi gruppi si attribuiscono stereotipi come quello della povertà, dello straniero, dell'irregolare, del disonesto, eccetera [...]; in senso positivo, invece, se in queste presenze si vede una opportunità di crescita e di scambio, ma anche la presa d'atto che la cittadinanza sia un dispositivo che si costruisce e si modifica direttamente attraverso il confronto e l'incontro.

Parlare di attivismo all'Esquilino significa quindi considerare tutte quelle attività concrete proposte da vari attori sociali, con l'unico scopo di intervenire sui bisogni sociali e soddisfare gli interessi generali. Ma cosa significa essere cittadino attivo in un rione complesso come Esquilino?

Abito all'Esquilino dai primi anni '90 e pian piano ho iniziato ad apprezzare e a desiderare di partecipare. Le mie prime iniziative sono state la newsletter "Esquilino notizie", che ho curato per tanti anni, e il contributo alla nascita del Comitato del Comitato Piazza Vittorio Partecipata; poi l'avvio della Rete Esquilino Sociale e tante altre iniziative. Credo che tutte le esperienze di attivismo e impegno civico si possano ricondurre ad una definizione più generale: sono iniziative di diverso tipo, indipendenti, cioè nate come iniziativa autonoma dei cittadini e non dettate dall'alto, formali e informali, tutte accumulate dall'obiettivo dell'interesse generale. Si tratta di iniziative che si prefiggono la tutela dei beni comuni, il rispetto dei diritti e l'empowerment dei singoli e dei gruppi. Attorno a questi tre grandi temi, nel rione Esquilino si sono sviluppate nel tempo molteplici iniziative, di ogni genere e grado, che per effervescenza e continuo mutamento è difficile censire.

La memoria storica di un luogo e la sua narrazione contribuiscono a fissare le esperienze e a rafforzare l'identità locale. La Amiconi racconta la sua esperienza e sottolinea l'importanza di mantenere vive le testimonianze della trasformazione del rione grazie all'impegno dei suoi abitanti.

Quello della memoria è un aspetto critico: alle tante iniziative promosse spesso corrisponde una bassissima cura per la conservazione e la condivisione delle informazioni. Una piccola buona pratica del Comitato Piazza Vittorio Partecipata ad esempio è quella di fare i verbali sintetici delle riunioni; fissare le informazioni e farle circolare è fondamentale per non correre il rischio di ripetere sempre le stesse cose o informare su cose già comunicate, disperdendo tempo ed energie. Non esiste ancora un deposito comune e pubblico delle attività del rione, dalle competenze degli uffici municipali all'evoluzione di alcuni progetti, fino alla storia di alcune mobilitazioni. Tramite le pagine web, i giornali locali, le associazioni e i comitati più organizzati, si riesce a mantenere traccia di ciò che si fa. Considerata quindi la potenziale dispersione di notizie e informazioni dovuta alla crescente moltiplicazione degli strumenti tecnologici, l'obiettivo della loro sistematizzazione e conservazione diventa irrinunciabile.

L'Esquilino, in conclusione, è un luogo di forte identità, che può suscitare sentimenti opposti (c'è chi lo ama molto e chi non lo sopporta per i tanti problemi presenti), è un luogo di vivacità assolutamente particolare, più di tanti altri rioni. Ciò perché contempera tre dimensioni: il passato, fatto delle testimonianze della storia, anche lontana; il presente, vivo e partecipato; i segnali di un futuro possibile per Roma, che potrebbe diventare un modello in ordine a nuovi tipi di servizi, pubblici e sociali. Nel rione Esquilino ci sono i segnali che fanno intuire quali siano le possibilità di questa città; queste tre dimensioni, insieme, creano un'energia che è difficilmente rintracciabile in altri luoghi della città. È un po' la sua magia.

3.2. Cosa è la RES – Rete Esquilino Sociale

La Rete Esquilino Sociale (*RES*) nasce grazie all'iniziativa del CPVP (Comitato Piazza Vittorio Partecipata) con l'intento di inserire l'azione di recupero del Giardino di Piazza Vittorio nell'ambito di un processo più ampio di riqualificazione sociale del rione, volto a promuovere nuove modalità di relazione tra cittadini, Enti ed Associazioni. L'impegno principale riguarda la difesa e l'implementazione dei diritti, con l'obiettivo di rendere più efficace le azioni nel campo della rigenerazione dei beni comuni, della cura, della tutela e del sostegno di tutti coloro che si trovano in condizioni di fragilità. Sulla base di questi principi, sin dalla sua nascita la *RES* si è distinta per la consapevolezza di agire in una realtà territoriale complessa che, sulle tematiche del degrado e dell'insicurezza sociale, necessita di ben altre narrazioni e rappresentazioni rispetto al sentire comune.

La *RES* intende essere, innanzitutto, una comunità che, attraverso azioni e progetti condivisi dalle realtà aderenti, favorisce sinergie in grado di fare crescere e valorizzare un comune senso di appartenenza sui principi e le azioni che ne caratterizzano l'agire, antepoendo agli egoismi il punto di vista sociale e costruendo legami in grado di coinvolgere i cittadini, soprattutto le persone

in difficoltà. Si caratterizza per essere una rete di gruppi e associazioni che mira a far sentire che la comunità esiste e che si impegna contro il degrado, la solidità, la paura e le difficoltà materiali.

È per questo motivo che la *RES* può essere considerata uno strumento di azione per il bene comune, per la pratica democratica e per la ricerca di soluzioni collettive, attraverso modalità che valorizzino le competenze dei cittadini e le capacità del territorio nell'affrontare le proprie emergenze e orientare la propria crescita. In questa prospettiva si tratta di una rete, non costituita formalmente, di realtà che hanno scelto di collegarsi sulla base dei principi di gratuità e partecipazione volontaria, al fine di creare una "sussidiarietà circolare" su obiettivi comuni e di arricchire e non sostituire le altre realtà istituzionali e associative che agiscono nel sociale.

Per questa ragione, nell'intento di diffondere conoscenza attraverso la condivisione e lo scambio di informazioni e competenze e di agire come comunità, la *RES* ha aperto un primo sportello di ascolto presso il Nuovo Mercato Esquilino di Piazza Vittorio, un luogo che funge da *front-office* dei servizi forniti dalle sue associazioni. Nel 2019, la *RES* ha aderito a *Portici Aperti*, una esperienza di coordinamento di associazioni, comitati, gruppi e liberi cittadini presenti nel Rione Esquilino, il cui fine condiviso è il perseguire obiettivi di inclusione, sussidiarietà, appartenenza a una comunità e valorizzazione dei patrimoni culturali. *Portici Aperti* è un'idea di solidarietà che, nell'attuale congiuntura dell'emergenza COVID19, agisce attraverso la fornitura di aiuti materiali alle persone in difficoltà e prive di tutela. Per questa azione di solidarietà, la *RES* ha messo a disposizione la propria postazione all'interno del mercato per lo stoccaggio e lo smistamento dei pacchi cibo da fornire ai cittadini disagiati, agevolando un servizio alla comunità che diversamente non sarebbe stato possibile e favorendo la collaborazione tra realtà diverse che operano per un obiettivo comune.

4. Il progetto "Focus sul gioco d'azzardo all'interno del rione Esquilino"

4.1. Perché nasce il progetto e proprio all'Esquilino

La *RES* svolge la sua attività nell'ambito dell'Esquilino, un rione ricco di diversità culturali e sociali stimolanti ma anche di realtà problematiche dovute, non solo a situazioni di fragilità (immigrati, persone senza fissa dimora, anziani), ma anche ad attività illegali come lo spaccio e attività legali-illegali come il gioco d'azzardo e il commercio vendo-oro, particolarmente presente nel rione. Tutte queste situazioni richiedono una grande attenzione, cura ed azioni di prevenzione-controllo che siano sinergiche e affrontino le diverse problematiche con un approccio olistico che metta in campo tutte le risorse possibili.

Per queste ragioni, la *RES* ha ritenuto necessario promuovere un progetto per tentare di sperimentare nuove modalità di contrasto al gioco d'azzardo, in

grado di arginare efficacemente l'aumento della presenza di slot-machine e sale giochi e dei conseguenti fenomeni di dipendenza.

Il progetto nasce tentare di arginare la piaga del gioco d'azzardo da più angolazioni e avviare un percorso di "buone pratiche" all'interno del rione, stimolando lo spirito partecipativo degli abitanti e delle istituzioni e mettendo in rete le realtà pubbliche e private attive e interessate alla problematica.

4.2. I primi passi

Il progetto, in fase avanzata di attuazione, ha già conseguito dei primi risultati fondamentali per il suo completamento, in particolare:

- la sigla di un protocollo per lo sviluppo e il consolidamento di azioni di contrasto al gioco d'azzardo e le sue dipendenze all'Esquilino con il Municipio Roma I, l'ASL RM 1, il DSM RM1, Libera Roma, Auser Lazio.
- La revisione della legge Regionale 5/2013 rendendo più severe le disposizioni sul gioco d'azzardo, in particolare sulla distanza delle sale da gioco e slot machine a 500 metri dalle aree sensibili.
- L'istituzione di un marchio regionale "NO Slot-RL" da rilasciare agli esercenti e gestori di esercizi commerciali e circoli privati o altri luoghi di intrattenimento che hanno scelto di non introdurre apparecchiature per il gioco d'azzardo.
- La realizzazione, da parte del Dipartimento di Ingegneria Informatica dell'Università Sapienza, di un software interattivo per l'individuazione delle sale gioco e slot-machine e la verifica del rispetto delle distanze dai punti sensibili con una procedura facile da implementare. Si tratta di una sorta di mappa con geolocalizzazione che potrà essere utilizzata sia dalle istituzioni sia dai cittadini attraverso una applicazione, al fine di un controllo più preciso e veloce sul territorio. La mappa è stata realizzata grazie al contributo degli studenti del Liceo Newton durante il corso formativo/informativo di Libera. Una volta adottata dal Municipio I questa App potrà essere sviluppata anche in altri quartieri della città o della provincia.
- L'elaborazione di un progetto di formazione permanente sui pericoli del gioco d'azzardo rivolto agli studenti delle scuole superiori dell'Esquilino a cura dell'Associazione Libera.
- L'avvio di una ricerca sulla "percezione del gioco d'azzardo" promossa dal Dipartimento di Scienze della Formazione dell'Università Roma Tre, che vada ad indagare negli studenti delle scuole secondarie di I e II grado del rione tutti gli aspetti psicosociali discussi nei paragrafi precedenti. Ciò al fine di progettare un intervento di *prevenzione universale* basato sulla presa di coscienza dei rischi del gioco e sui fattori che contribuiscono ad arginarli.

La realizzazione di questi primi passi fondamentali ha consentito di controllare la presenza delle sale gioco e slot-machine nell'Esquilino; di focalizzare l'attenzione sugli effetti socio-economici della dipendenza da gioco; di avviare una

campagna di informazione e comunicazione mirata sui rischi potenziali del gioco e anche di intraprendere azioni *ad hoc* per rendere più ampio ed efficace il sostegno ai giocatori problematici e alle loro famiglie. Queste prime azioni hanno consentito alla *RES* di programmare iniziative volte a coinvolgere istituzioni ed enti presenti sul territorio unitamente (Municipio, Asl e Università), nonché associazioni ed imprese per costruire una rete solidale in grado di svolgere sia un controllo sulla diffusione del gioco nel rione che il monitoraggio del fenomeno della dipendenza e delle sue problematiche, con l'obiettivo di contenerne la crescita e radicare gli interventi di prevenzione e contrasto del gioco patologico.

I piani futuri prevedono una azione di prevenzione, caratterizzata da attività di formazione sul gioco consapevole e sui danni provocati dal gioco d'azzardo, diretta alle fasce sociali maggiormente vulnerabili al fenomeno, ovvero i giovani e gli anziani. Pensando ai più giovani, tali corsi saranno organizzati, in prima istanza, presso le scuole secondarie di I e II grado più importanti del rione (ITS Galileo Galilei, Liceo Scientifico Isacco Newton e Liceo Classico Pilo Albertelli), con l'apporto di dell'Associazione Libera e dell'Università Roma Tre. Per la terza età, il progetto agirà nei Centri Anziani, con interventi di formazione sul problema delle dipendenze dal gioco promossi dalla Caritas, e presso lo sportello di ascolto delle problematiche sociali nel Nuovo Mercato Esquilino, con interventi di consulenza curati dalla *RES*.

L'altra area di intervento riguarda la sensibilizzazione del territorio al tema del gioco consapevole, attraverso azioni mirate a diversi livelli.

Per coinvolgere e sensibilizzare i commercianti presenti nel Rione, il progetto prevede manifestazioni pubbliche, spettacoli musicali e street art, in occasione di eventi da concordare, con le diverse realtà pubbliche e private presenti nel rione. In particolare: a) la diffusione dello slogan "*NO slot a Via Merulana*", in collaborazione con l'*Associazione Commercianti di Via Merulana*, attraverso messaggi comunicativi rivolti alla cittadinanza, vetrofanie da affiggere nei negozi ed eventi spettacolo con la collaborazione di artisti presenti nel rione; b) la premiazione di comportamenti virtuosi degli esercizi aderenti al progetto "*Slot Free*", promosso dalla Regione Lazio, anche attraverso l'incentivo di possibili agevolazioni fiscali da parte del Comune nei confronti di coloro che rimuovono slot machine o videolottery, o che scelgono di non installarle.

Per creare maggiore consapevolezza sui pericoli del gioco d'azzardo il progetto prevede una attività di informazione e sensibilizzazione capillare tramite volantini e opuscoli che possano spiegare cosa sia la dipendenza dal gioco d'azzardo e come riconoscerla. Questo materiale divulgativo è destinato alle associazioni aderenti, ai commercianti e ai luoghi d'incontro, come ambulatori e centri medici, mercati e supermercati, centri di aggregazione sociale.

Per presentare il progetto-iniziativa si intende indire una assemblea cittadina aperta alle istituzioni di Roma e Lazio a livello Regionale/Comunale/Municipale, a scuole e università, ai media, alle associazioni no-profit operanti nell'ambito delle problematiche del gioco d'azzardo, alle organizzazioni sindacali e alle associazioni di categoria dei commercianti.

Al fine di acquisire gli elementi che consentano di riconoscere gli effetti della dipendenza dal gioco e segnalare questi agli uffici preposti si delinea un percorso formativo, da parte del Municipio I e del SERD della ASL RM1 per le realtà coinvolte.

Infine, con l'obiettivo di verificare la validità degli strumenti utilizzati e delle relative attività di informazione-formazione adottate, il progetto prevede un'attività di monitoraggio continuativo da parte dei principali attori-responsabili connessi al fenomeno del Gioco d'Azzardo Patologico, che prevedrà un consuntivo di fine anno dell'attività svolta dalla rete e una valutazione dell'efficacia dei flussi comunicativi e dei trattamenti erogati.

5. Testimonianze – il fenomeno visto da...

La parte conclusiva di questo contributo è dedicata alle testimonianze di personalità attivamente coinvolte nel contrasto al gioco d'azzardo nel rione Esquilino dal punto di vista istituzionale, volontaristico ed educativo.

La prima è quella di Emiliano Monteverde, Assessore alle Politiche Sociali del Municipio I¹⁴, che racconta, dal punto di vista istituzionale e politico, come i cambiamenti legislativi promossi insieme alla *RES* abbiano inciso sulla realtà rionale.

La seconda intervista riporta la testimonianza di tre esponenti dell'Associazione "Libera"¹⁵, Marco Genovese¹⁶, Diego Ciarafoni e Andrea Volpe¹⁷, che raccontano la loro esperienza nelle scuole con progetti di prevenzione e sensibilizzazione sul tema del gioco d'azzardo, che rappresentano un esempio di "buone prassi" per la mitigazione del fenomeno tra i giovani.

5.1. Emiliano Monteverde, Assessore alle Politiche sociali del Municipio I di Roma Capitale

Primo obiettivo dell'intervista è l'inquadramento del fenomeno del gioco d'azzardo, muovendo dal riconoscimento del problema ormai evidente nella popolazione, ma ancora trascurato.

Il fenomeno del gioco d'azzardo è un tema importante e ancora troppo sottovalutato. L'attenzione sull'argomento è stata puntata per lo più da parte di associazioni, comitati, o persone che segnalano il problema. Importanti fattori

¹⁴ Emiliano Monteverde è Assessore alle Politiche Sociali e dei Servizi alla Persona, alla Promozione della salute, alle Politiche dello Sport e ai Centri Sociali Anziani del Municipio I Centro di Roma Capitale.

¹⁵ "Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie".

¹⁶ Referente di "Libera" per Roma.

¹⁷ Volontari di "Libera".

di tipo psicologico, sociologico e antropologico hanno contribuito ad aggravare il problema del gioco d'azzardo, dal momento che le slot machines o i gratta e vinci sono presenti ovunque: nei luoghi più innocenti, dai bar, alle cartolerie. Si assiste, dunque, ad uno "sdoganamento sociale" del fenomeno, che essendo percepito dalla popolazione come una attività "normale", diventa un problema di ordine sociale. Credo che questo sia un punto fondamentale, su cui costruire un lavoro culturale, legislativo e di controllo a tutti i livelli.

Uno dei frutti del lavoro sinergico per il contrasto al gioco d'azzardo attuato dal Municipio I e dalla RES è stata la modifica della Legge Regionale Lazio 5/2013¹⁸, che riguarda le *Disposizioni per la prevenzione e il trattamento del gioco d'azzardo patologico*. A questo proposito, è stato chiesto all'Assessore se le leggi emanate negli ultimi anni abbiano mitigato il fenomeno del gioco d'azzardo e quale sia stata l'evoluzione delle modifiche effettuate alla Legge Regionale.

L'elemento di "sdoganamento sociale" dei luoghi rende vana qualsiasi campagna, proprio in virtù della normalità dell'atto di giocare d'azzardo; inoltre, la proliferazione di leggi e regolamenti, pone una difficoltà nel controllo. Dunque, non mi sembra di aver riscontrato una diminuzione del fenomeno e che i risultati siano stati chiari.

La Legge Regionale Lazio 5/2013 aveva alcuni punti che rendevano difficilmente esigibili una serie di regole. Il gruppo con il quale ho collaborato in Municipio, comprese la RES e la consigliera regionale Marta Leonori, ha lavorato ad alcuni emendamenti che hanno contribuito a migliorarla. Ad esempio, al comma 4, il concetto di distanza dai luoghi sensibili nella collocazione delle sale da gioco è stato sostituito con quello di raggio: ciò agevola il controllo, in quanto può essere calcolato in modo univoco attraverso sistemi tecnologici, a differenza della distanza che è soggetta a interpretazioni e possibili contenziosi.

Il lavoro organico attuato gli enti del rione coinvolti, ha evidenziato la motivazione a promuovere interventi di contrasto al fenomeno e la necessità di dare continuità a questo cammino. Alla luce di questo, è stato chiesto quali ulteriori iniziative possono limitare la diffusione del gioco d'azzardo nel rione Esquilino.

Tutte le iniziative sono utili, ma è necessario adottare una strategia che affronti il problema su piani diversificati. Il primo è quello culturale, della sensibilizzazione, che richiede un intervento imprescindibile sull'accettabilità sociale del gioco. Si può promuovere un gioco consapevole a scuola, nell'università, nei centri giovanili, nelle parrocchie e qualsiasi luogo della comunità, facendo in modo che la realtà non contraddica il messaggio di campagne di sensibilizzazione e prevenzione.

¹⁸ <http://www.consiglio.regione.lazio.it/consiglio-regionale/?vw=leggi-regionalidettaglio&cid=9227&csv=vigente>

Il secondo ambito è quello del controllo territoriale, che fornisca alle forze dell'ordine strumenti su supporto, anche tecnologici.

Il terzo è quello dell'animazione sociale: questo aspetto riguarda molto il terzo settore e i cittadini che promuovono azioni territoriali, come ad esempio le colazioni nei bar che si rifiutano di mettere le macchinette, rinunciando ad un introito significativo. È necessario prevedere incentivi e benefici, anche con l'apporto della Regione, che stimolino gli esercizi ad agire in questo modo.

Ultimo ambito è quello sociosanitario: sono presenti, in più territori del Lazio, servizi sul gioco d'azzardo che svolgono un lavoro preventivo di promozione di comportamenti di vita sani. Per chi ha già sviluppato un Disturbo da Gioco d'Azzardo, è necessario che i Servizi per le Dipendenze della ASL istituiscano percorsi specifici per questo tipo di dipendenza.

In sintesi, una risposta efficace al problema passa per un piano sistematico che preveda il sostegno al commercio, l'animazione territoriale, l'educazione, il controllo e la presa in carico sanitaria dei giocatori d'azzardo. Il protocollo territoriale dell'Esquilino è forte proprio perché agisce in un luogo ristretto, riuscendo a gemmare in tanti protocolli su tutti i territori, facendo in modo che questi mondi possano in qualche modo parlarsi, collaborare, scambiarsi informazioni.

La trasversalità delle azioni sul fenomeno del gioco d'azzardo richiama il tema della cittadinanza. In riferimento a questo, è stato chiesto all'Assessore quanto la partecipazione alla vita pubblica dei cittadini abbia contribuito a far luce sulla problematica del gioco d'azzardo e ad attirare l'attenzione delle istituzioni.

La cittadinanza, il terzo settore e le organizzazioni sociali sono fondamentali perché intervengono trasversalmente sul fenomeno del gioco d'azzardo. Nelle attività scolastiche, possono intervenire nella sensibilizzazione di alunni, genitori e insegnanti. Nel controllo del territorio possono intervenire con azioni di segnalazione. Nell'animazione del territorio, per definizione, possono essere i protagonisti della promozione di luoghi e attività collettive. Nell'ambito sanitario, possono cercare di convincere che il problema c'è e può essere superato con il supporto di personale qualificato e in ambulatori specializzati. Per questo motivo il protocollo ha una funzione utile e, se si dimostrerà efficace, potrà essere riprodotto in tutto il territorio nazionale.

5.2. Marco Genovesi, Diego Ciarafoni e Andrea Volpe dell'Associazione "Libera"

Il contributo degli esponenti dell'Associazione "Libera" riguarda gli interventi educativi per il contrasto al gioco d'azzardo realizzati in due scuole romane: il Liceo Scientifico Isacco Newton e il Liceo Scientifico Statale Teresa Gullace Talotta. Questa testimonianza sottolinea l'importanza di "buone prassi" nella

promozione di percorsi preventivi e di sensibilizzazione degli studenti, in un'ottica di continuità pedagogica.

“Il gioco d’azzardo è un settore su cui le mafie hanno da sempre avuto interesse. La loro evoluzione nel tempo ha consentito di trovare in questo settore un ambito di investimento sempre più congeniale a ripulire il denaro proveniente da attività illecite. Nel tempo hanno posto una attenzione crescente alla diversificazione delle forme di gioco: da quello fisicamente collocato nel territorio, come video lottery e slot machine nei bar, a quello online, che ha ampliato in modo esponenziale le possibilità di gioco. Negli anni “Libera” ha prodotto alcuni dossier di approfondimento, denominati “Azzardopoli”, e promosso alcune campagne che miravano a contrastare il gioco d’azzardo nel territorio romano. Nel rione Esquilino “Libera” ha intrapreso un percorso di rete con le associazioni del territorio e le scuole, organizzando una delle giornate della memoria per le vittime di mafia a Piazza Vittorio. Quella giornata è stata il risultato di un percorso di avvicinamento e confronto con tutte le realtà del territorio, proseguito con altre campagne di viaggio, tra cui la RES, rispetto al tema del gioco d’azzardo” (Marco Genovese).

Le azioni messe in atto sui Municipi sono state raccontate da Andrea Volpe, che descrive anche la realtà della rete tra istituzioni pubbliche e private:

“Libera” nasce proprio con l’intento di promuovere i diritti, facendo rete con associazioni e persone che condividono obiettivi comuni. Nel nostro presidio, il tema dell’azzardo è stato sempre tra le priorità. Siamo stati molto vicini negli anni ad una associazione che promuove il gioco come spazio di socialità. Si tratta di “Next – Economia e felicità”, movimento slot mob che sul territorio ha organizzato “flash mob” promuovere iniziative solidali per i commercianti che decidono di allontanarsi dalla lobby del gioco d’azzardo. Con il Municipio I, è stato avviato un tavolo ad hoc per mappare la presenza delle sale da gioco nei luoghi sensibili del territorio. Con gli scout è stata effettuata una mappatura di sale slot e sale scommesse nel territorio, evidenziando una elevata correlazione con la presenza di “Compro oro” (Andrea Volpe).

Diego Ciarafoni descrive i progetti di “Libera” sul gioco d’azzardo, realizzati nel 2019 nei licei romani Newton e Gullace, con gli studenti parte attiva nella sensibilizzazione del territorio.

Il progetto sul gioco d’azzardo ci ha visto intervenire con due differenti approcci. Il primo riguarda il lavoro fatto nel Liceo Newton, insieme alle RES, con studenti tra 14 e 19 anni. Primo obiettivo è stato quello di indurre una maggiore consapevolezza sul gioco, conoscere la parte legislativa che lo regola, analizzare gli aspetti patologici e le differenze con il gioco sano. Inoltre, si è ragionato sui fattori connessi allo sviluppo della patologia, come la solitudine

o la speranza di poter cambiare la propria vita a livello economico, spesso indotta dall'azione persuasiva della pubblicità ripetuta. Il secondo obiettivo è stato quello di ricreare la mappa dei "luoghi sensibili", rintracciando quelli previsti sul regolamento comunale e quelli che, a loro parere, erano da tutelare maggiormente. I dati raccolti sono stati utilizzati dalla Facoltà di Ingegneria Informatica dell'Università Sapienza per creare un'App, da mettere a servizio del Municipio e delle forze dell'ordine per agevolare il controllo del territorio.

Con gli studenti del Liceo Gullace si è lavorato alla modellizzazione e alla presa di consapevolezza che "giocando si perde" (anche con il contributo del Dipartimento di Matematica di Tor Vergata). L'attività principale, svolta con il supporto dei docenti di matematica, è stata la modellizzazione del gioco e le probabilità statistiche reali di vincita. Sono stati analizzati vari giochi, ragionando su come poterli rendere più equi e sui possibili interventi dello Stato per mitigare il fenomeno. Al termine, tramite questionari, sono stati rilevati punti di forza, criticità e suggerimenti per migliorare il progetto (Diego Ciarafoni).

Come sottolinea Marco Genovesi, in un percorso di prevenzione e sensibilizzazione è cruciale connettere le chiavi di lettura, le idee e i bisogni che emergono dagli studenti a scuola con la realtà di un territorio che loro conoscono bene, ma su cui potrebbero porre attenzione con modalità differenti. I loro desideri come cittadini devono essere considerati chiavi per favorire un'intersezione tra i giovani e il territorio, attraverso cui è possibile avviare un confronto per migliorare la comunità.

6. Conclusioni

Il gioco d'azzardo è da considerarsi un comportamento ad alto rischio che, come altre forme di dipendenza, assume rilevanza sia per la salute pubblica che per le politiche sociali e, per questa ragione, necessita di interventi preventivi efficaci (Messerlian – Derevensky – Gupta, 2003). La ricerca ha chiaramente dimostrato che le prime esperienze di gioco riguardano forme non regolamentate, come il gioco a carte con vincite in denaro o scommesse informali su eventi sportivi (Jacobs, 2000). Proprio per la loro connotazione di attività socialmente accettabili, le esperienze precoci di gioco costituiscono uno dei principali fattori di rischio a cui gli interventi preventivi devono porre massima attenzione per essere efficaci.

Nella letteratura scientifica è possibile rintracciare una polarizzazione tra gli interventi basati sull'*astinenza* e quelli che mirano alla *riduzione del danno*. Se si sostiene il paradigma dell'astinenza, appare poco realistico aspettarsi che i giovani smettano di giocare quando il 70-80% dei bambini e degli adolescenti

riferisce di aver giocato negli ultimi 12 mesi. Così come con gli adulti, anche con i giovani è estremamente difficile regolamentare l'accesso alle attività di gioco informali organizzate fra loro. Inoltre, è anche riconosciuto che molti giovani e adulti riescono a giocare senza sviluppare problemi significativi legati al gioco (Felsher – Derevensky – Gupta, 2004).

Se si segue l'orientamento della riduzione del danno, si assume che i giovani giocheranno d'azzardo nonostante le restrizioni di tipo legale. Tuttavia, questo approccio contiene in sé caratteristiche cruciali per una prevenzione efficace: *“promuovere comportamenti responsabili; informare i giovani sui rischi associati al gioco d'azzardo; modificare percezioni, credenze e cognizioni errate; potenziare le abilità necessarie per mantenere il controllo durante il gioco. Se queste abilità vengono incoraggiate e rinforzate, è plausibile che i giovani possano essere meno vulnerabili ai rischi del gioco problematico”* (Derevensky – Gupta – Dickson – Deguire, 2005).

Per tali ragioni questo secondo paradigma sembra essere preferibile, soprattutto con i giovani, sia a livello di prevenzione *universale* che a livello di prevenzione *selettiva*: nel primo caso, agendo attraverso programmi educativi *school-based* di contrasto al gioco d'azzardo, all'uso di droghe, alcol e fumo; nel secondo caso, adottando una ampia varietà di strategie con popolazioni a rischio, come i giovani di strada ad alto rischio di abuso di droga e alcol o intere scuole ad alto rischio per problemi legati a fattori socio-culturali.

Come agire allora? Si tratta solo di ridurre i possibili danni causati dal gioco? In realtà la scienza della prevenzione pone l'accento sul bilanciamento tra il contrasto dei fattori di rischio e la promozione dei fattori di protezione. In particolare, i paradigmi recenti come il *Positive Youth Development* (Lerner, et al., 2015) spostano l'accento sugli aspetti che rendono i giovani resilienti nella relazione con il loro contesto, come la capacità di problem solving (ovvero di pensare in modo astratto e generare soluzioni ai problemi cognitivi e sociali), la capacità di prendere decisioni (soprattutto di fronte a scelte difficili), le competenze sociali (flessibilità, comunicazione efficace, empatia e comportamenti prosociali), autonomia (il senso di autoefficacia e l'autoregolazione) e l'orientamento allo scopo e verso il futuro (come l'orientamento al successo, la motivazione intrinseca e l'ottimismo).

I principali fattori protettivi per prevenire i problemi di gioco sono risultati essere la coesione familiare e il pieno coinvolgimento scolastico (Dickson – Derevensky – Gupta, 2004). I fattori di rischio possono essere individuati a livello individuale, familiare e sociale. Rispetto a quelli individuali, i più comuni sono lo scarso controllo degli impulsi, la ricerca sensazioni forti, l'anti-conformismo esasperato, la bassa autostima, i comportamenti problematici e l'esperienza di gioco precoce. A livello familiare, ciò che favorisce comportamenti di gioco problematico sono una storia familiare di abuso di sostanze e altre dipendenze, atteggiamenti genitoriali favorevoli al gioco e modelli comportamentali devianti. A livello sociale, i fattori più critici sono le aspettative e il rinforzo dei comportamenti a rischio da parte del gruppo dei pari.

Sulla base di queste evidenze, l'analisi dei fattori di rischio e di protezione connessi al fenomeno del gioco d'azzardo nel contesto dell'Esquilino e l'interazione con le associazioni provenienti da vari settori sociali e istituzionali, ha favorito lo sviluppo di una rete finalizzata a promuovere azioni di prevenzione per dare una risposta educativa trasversale ai cittadini. L'incontro di più aree professionali dovrebbe favorire infatti un sistema integrato di risposte ai differenti bisogni e una maggiore consapevolezza nella comunità locale e della complessità che l'impatto del gioco d'azzardo ha a livello sociale, culturale ed economico. Una delle prerogative del lavoro di rete sviluppato è stata, infatti, il superamento delle "barriere" tradizionali tra chi si trova ad operare in ambiti diversi con competenze, sensibilità e scopi differenti. Punto di forza è stata la possibilità di confrontarsi e saper riconoscere nelle peculiarità dei diversi specifici professionali e istituzionali, punti di vista differenti da cui lasciarsi "contaminare". La sfida comune continua ad essere quella della prevenzione, del raccontare, dell'informare, del promuovere azioni positive in tutti i contesti sociali, soprattutto nelle scuole, creando realtà volte al miglioramento del benessere del cittadino e del territorio.

Il lavoro preventivo quindi, dovrebbe agire a più livelli: individuale, culturale e sociale. Sul piano individuale, supportando il più precocemente possibile i giovani a sviluppare capacità critica e di giudizio, fornendo strumenti adatti a prendere corrette decisioni anche in tema di salute e favorendo lo sviluppo delle abilità sociali necessarie per rispondere alle influenze negative dei gruppi di pari o della società. A livello culturale, dovrebbe contrastare l'atteggiamento diffuso di accettazione e tolleranza di comportamenti disadattivi e dannosi e la diffusione di valori positivi. Infine, a livello sociale, dovrebbe promuovere un contesto accogliente e inclusivo, con la disponibilità di luoghi di ascolto per mitigare il fenomeno nel contesto di riferimento e spazi aggregativi in cui condividere vissuti ed esperienze in una realtà che conoscono e dove si riconoscono.

L'azione volontaristica della Rete Esquilino Sociale e delle altre associazioni costituisce un modello di buone prassi per la costruzione di un'identità territoriale e locale che prende in carico le difficoltà del rione per affrontarle in un'ottica di coinvolgimento e partecipazione attiva. Risulta essenziale continuare a muoversi verso iniziative di prevenzione che coniughino, in una prospettiva multidisciplinare, la programmazione e l'organizzazione dei sistemi politici, sanitari e legislativi delle politiche di prevenzione dei cittadini dal rischio di dipendenza da gioco d'azzardo. Allo stesso tempo, non si può trascurare l'azione psico-educativa che preveda il pieno coinvolgimento delle scuole (insegnanti, personale non docente, alunni e famiglie), all'interno di percorsi che mirano alla consapevolezza della complessità dei problemi e alla condivisione delle strategie di fronteggiamento del rischio.

In conclusione, la prevenzione di comportamenti a rischio deve comprendere la possibilità per l'individuo di sviluppare tutte le sue potenzialità e aspettative in modo sano e completo, predisponendo strategie che permettano di

“aiutare a realizzare il più compiutamente possibile il proprio personale progetto di vita” (Pollo, 2011), senza cadere nella sfiducia o nell'incertezza. Questo è possibile se l'individuo non è abbandonato a se stesso, ma al contrario è sostenuto da un contesto culturale e sociale pronto ad accogliere e ad aiutare il singolo, aperto all'ascolto e alla cura dell'altro.

Riferimenti bibliografici

- AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION (1980). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders – Third Edition*. Washington DC: American Psychiatric Association. Trad. it. Milano: Masson.
- AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION (2000). *DSM-4-TR, Manuale diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali*, text revision. Washington DC: American Psychiatric Association. (Trad. it. Milano: Masson).
- AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition (DSM-V)*. Washington DC: American Psychiatric Association. (Trad. it. Milano: Masson).
- AUGÈ M. (1996). *Nonluoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità*. Milano: Elèuthera.
- BANDURA A. (1977). “Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change”. *Psychological Review*, 84, pp. 191-215.
- BARBARANELLI C. (2010). *Il gioco, fattori di protezione e di rischio: panorama sugli studi italiani e internazionali e focus sulla ricerca condotta dal CIRMPA*. Roma: Sapienza Università di Roma.
- BARBARANELLI C. – VECCHIONE M. – FIDA R. – PODIO – GUIDUGLI S. (2013). “Estimating the prevalence of adult problem gambling in Italy with SOGS and PGSI”. *Journal of Gambling Issues*: Issue 28, pp. 1-24. doi: 10.4309/jgi.2013.28.3
- BARONCELLI S. (2014) *La psicologia del gioco d'azzardo patologico*. Polo Psicodinamiche, 2 Novembre 2014. <http://www.polimniaprofessioni.com/rivista/la-psicologia-del-gioco-dazzardo-patologico/> Ultima visualizzazione 13/05/2020
- BAUMAN Z. (2011). *Modernità Liquida*. Bari: Laterza.
- BECK U. (2000). *La società del rischio. Verso una seconda modernità*, Roma: Carocci
- BRONFENBRENNER U. (1979). *The Ecology of Human Development. Experiments by Nature and Design*, Cambridge, [USA, Massachusetts] (Trad. it), *Ecologia dello sviluppo umano*, Bologna, (2002).
- BRONFENBRENNER U. (1992). *Teoria dei sistemi ecologici*. Londra, Regno Unito: Jessica Kingsley.
- CAPITANUCCI D. (2012). “Strategie di prevenzione del gioco d'azzardo patologico tra gli adolescenti in Italia. L'utilizzo di strumenti evidence-based per distinguere tra prevenzione e promozione”. *AND-Azzardo e Nuove Dipendenze*, pp.141-147.
- CAPURSO M. (2008). “Ricordando Urie Bronfenbrenner. Il padre dell'ecologia dello sviluppo umano”. *Fare Psicologia*, <https://www.researchgate.net/publication/262563905>.
- CAPRARA G. – GERBINO M. – KANACRI B. – VECCHIO, G. (2014). *Educare alla prosocialità. Teorie e buone prassi*. Milano-Torino: Pearson Italia.

- CASCIANI O. – DE LUCA O. (2018). *Il trattamento psicologico e psicoterapeutico del disturbo da gioco d'azzardo in una prospettiva multidisciplinare*. Cuneo: Publiedit.
- COIE J. – WATT N. – WEST S. – HAWKINS D. – ASARNOW J. – MARKMAN H. – ET AL. (1993). “The science of prevention: a conceptual framework and some directions for a national research program”. *American Psychology*, 48, pp.1013-1022.
- CROCE M. (2006). È possibile prevenire o ridurre i danni del gioco d'azzardo? In Lavanco, G. – Varvieri, L., *Psicologia del gioco d'azzardo e della scommessa* (pp. 142-151). Roma: Carocci.
- CROCE M. – RANDAZZO F. (2013). *Gioco d'azzardo, giovani e famiglie*, Firenze: Giunti, p. 123.
- DEREVENSKY J.L. – GUPTA R. – DICKSON L. – DEGUIRE A.E. (2005). “Prevention Efforts Toward Reducing Gambling Problems”. In *Gambling Problems in Youth*. DOI: 10.1007/0-306-48586-9_11.
- DICKSON L.M. – DEREVENSKY J.L. – GUPTA R. (2004). “Harm Reduction for the Prevention of Youth Gambling Problems: Lessons Learned From Adolescent High-Risk Behavior Prevention Programs”. *Journal of Adolescent Research*, Vol. 19 No. 2, pp. 233-263 DOI: 10.1177/0743558403258272
- ELIAS M. (1991). “An action research approach to evaluating the impact of a social decision-making and problem solving curriculum for preventing behavior and academic dysfunction in children”. *Evaluation and Program Planning*, 61, pp. 409-417.
- ERIKSON E. (1974.). *Gioventù e crisi di identità*. Roma: Armando Editori.
- FARRO A.L. (2019). *Il mondo in un quartiere. Migrazioni internazionali, Esquilino Roma-centro. Culture, interessi e politica*. Cedam – Wolters Kluwer Italia, Milano.
- FELSHER J.R. – DEREVENSKY J.L. – GUPTA R. (2004). “Lottery Playing Betweenst Youth: Implications for Prevention and Social Policy”. *Journal of Gambling Studies*, 20, 127–153.
- FERRIS J. – WYNNE H. (2001). *The Canadian Problem Gambling Index: Final Report*. Ottawa: Canadian Center on Substance Abuse.
- FIASCO M. (2010). “Breve storia del gioco in Italia: tre epoche per tre strategie”, in *Narcomafie*, Settembre 2010, pp. 22-30.
- FIASCO M. (2014). *L'impatto del gioco d'azzardo sulla domanda di beni e servizi. Il fenomeno dei “Compro Oro” e business collegati*. Camera di Commercio Industria Artigianato e Agricoltura di Roma. Roma: Camera di Commercio.
- IOZZI A. – GUIDI A. (2013). Analogie tra disturbi da uso di sostanze e Gioco d'Azzardo Patologico. In G. Lavanco, *Il Gioco d'azzardo patologico. Orientamenti per la prevenzione e cura* (p. p. 23-24). Pisa: Pacini Editore.
- JACOBS D. F. (2000). “Juvenile gambling in North America: An analysis of long term trends and future prospects”. *Journal of Gambling Studies*, 16, 119–152.

- LAVANCO G. – VARVERI L. (2016). *Pathological gambling. Prevenire e curare il gioco d'azzardo*. Padova: Piccin Nuova Libreria S.p.A.
- LESIEUR H. – BLUME S. (1987). "The South Oaks Gambling Screen (SOGS): a new instrument for the identification of pathological gambling". *American Journal Psychiatry*, 1184-1188.
- LESIEUR H. (1984). *The Chase: career of the compulsive gambler*. Cambridge: MA: Schenkman Book. <https://doi.org/10.1177/10272431604273211>
- LENER R. M. – LENER J.V. – BOWERS E.P. – GELDHOF G.J. (2015). Positive Youth Development and relational-developmental-system, in Overton W.F., Molenaar, P.C.M., Lerner, R.M (a cura di), *Handbook of child psychology and developmental science: theory and method*, pp. 607-651, John Wiley and Sons Inc: Hoboken, NJ.
- MESSERLIAN C. – DEREVENSKY J. L. – GUPTA R. (2003). *Youth gambling problems: A public health framework*. Unpublished manuscript, McGill University, Montreal, QC, Canada.
- POLLO M. (2011). "Per un intervento educativo: l'educazione come prevenzione", in *Animazione sociale*, 8, pp. 61-65.
- RAPPORTO CARITAS ROMA (2019). "(s)Lottiamo contro l'azzardo. Gioco d'azzardo di massa e ruolo delle comunità". Teramo: Mastergrafica srl.
- RAPPORTO CODACONS (2017). "Il gioco d'azzardo. Le ludopatie. Analisi del fenomeno, valutazione degli obiettivi, determinazione degli interventi". <http://www.dipendenzefvg.it/wp-content/uploads/2017/07/Analisi-fenomeno-GAP-Codacons.pdf>.
- SERPELLONI G. (2012). *Gambling. Gioco d'azzardo problematico e patologico: inquadramento generale, meccanismi fisiopatologici, vulnerabilità, evidenze scientifiche per la prevenzione, cura e riabilitazione*. Roma: Dipartimento Politiche Antidroga- Presidenza del Consiglio dei Ministri.
- TODIRITA I. – LUPU V. (2013). "Gambling prevention program among children". *Journal of Gambling Studies*, p. 161-169.
- WARDLE H. – SPROSTON K. – OXFORD J. – ERENS B. – GRIFFITHS M. – CONSTANTINE R. – PIGOTT S. (2007). *British Gambling Prevalence Survey*. London: The Stationery Officer.
- WHITESADE S. – LYNAM D. (2001). "The five factors Model and Impulsivity: using a structural model of personality to understand impulsivity". *Pergamon. Personality and individual differences*, p. 669-689.
- WORLD HEALTH ORGANIZATION (1993). *Life skills education in school*. Geneva: WHO.