

# *Enciclopedia Sociologica dei Luoghi*

Volume 2

a cura di Giampaolo Nuvolati



Il lavoro di coordinamento per la realizzazione del Volume 2 è stato svolto da Monica Bernardi e Luca Bottini.

Il Volume è stato pubblicato con il contributo del Dipartimento di Sociologia e Ricerca Sociale dell'Università degli Studi di Milano-Bicocca.

© 2020 Ledizioni LediPublishing  
Via Alamanni, 11 – 20141 Milano – Italy  
[www.ledizioni.it](http://www.ledizioni.it)  
[info@ledizioni.it](mailto:info@ledizioni.it)

*Enciclopedia Sociologica dei Luoghi. Volume 2*, a cura di Giampaolo Nuvolati

Prima edizione: maggio 2020

ISBN 978-88-5526-252-1

In copertina:  
Progetto grafico: ufficio grafico Ledizioni

Informazioni sul catalogo e sulle ristampe dell'editore: [www.ledizioni.it](http://www.ledizioni.it)

Le riproduzioni a uso differente da quello personale potranno avvenire, per un numero di pagine non superiore al 15% del presente volume, solo a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da Ledizioni.

*Enciclopedia*  
*Sociologica*  
*dei Luoghi*

Volume 2

a cura di Giampaolo Nuvolati

Ledizioni

# S

**Sala slot – Manuela Vinai, Gabriele Manella**

**Sottosuolo – Fabio Corbisiero, Pietro “Pippo” Pirozzi**



# S La sala slot: somiglianze e differenze con altri luoghi del gioco d'azzardo

*di Manuela Vinai e Gabriele Manella<sup>1</sup>*

Il contributo presenta le principali caratteristiche e funzioni delle sale slot, sottolineando le peculiarità del contesto italiano ma evidenziando anche le somiglianze tra questi luoghi ed altri dedicati al gioco d'azzardo a livello internazionale. Dopo aver fornito alcuni elementi storici sul gioco d'azzardo e i luoghi ad esso dedicati, si sottolineano le principali caratteristiche architettoniche della sala slot al loro interno, nella loro collocazione nei centri abitati e nella loro distribuzione sul territorio nazionale. Si forniscono poi alcune interpretazioni sociologiche sulle funzioni del gioco e delle sale slot, nonché alcuni dati su operatori e fruitori in Italia. Si riportano infine alcuni casi nazionali e internazionali, insieme a degli studi sociologici che hanno considerato questi luoghi.

This contribution focuses on the main features and functions of slot rooms, both in their Italian peculiarity and in the similarities between these places and others dedicated to gambling at international level. After providing some historical elements on gambling and the places dedicated to it, we consider the main architectural characteristics of slot rooms with attention to their interiors, their spatial location, and their distribution on the Italian territory. After that, we provide some sociological interpretations on the functions of gambling and slot rooms, as well as some data about operators and users in Italy. We also report some national and international cases, together with sociological studies that have considered these places.

1 Manuela Vinai, laureata in Sociologia all'Università di Trento, si occupa di ricerca applicata ai servizi socio-sanitari, con particolare riferimento al tema della povertà. È socia fondatrice della società QRS e dottoranda in Antropologia al Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione dell'Università di Torino.

Gabriele Manella è professore associato in Sociologia dell'Ambiente e del Territorio all'Università di Bologna, dove è anche segretario del Ce.P.Ci.T. (Centro Studi sui Problemi della Città e del Territorio). Ha fatto parte del Consiglio Scientifico della Sezione Territorio dell'Ais – Associazione Italiana di Sociologia.

## 1. Definizione e storia

Le sale slot sono per molti aspetti un luogo stabilito e regolato dalla legislazione italiana. Si tratta di locali commerciali che offrono l'utilizzo esclusivo di "apparecchi da intrattenimento", con l'autorizzazione dell'Amministrazione autonoma dei monopoli di Stato, che ne garantisce la legalità e la sicurezza. Tra le caratteristiche principali riguardo a questi aspetti, va anzitutto ricordato che l'accesso alle sale slot è vietato ai minori di 18 anni.

Gli apparecchi consentiti sono di due tipi: Newslot (dette anche AWP, Amusement With Price) e VLT (VideoLottery). Entrambi rientrano nella categoria di gioco d'azzardo in quanto prevedono l'impiego di denaro e l'elemento dell'aleatorietà della vincita.

Qualsiasi altra attività all'interno della sala slot è subordinata al gioco con le "macchinette" (attività che viene definita *machine gambling*). Si tratta di una caratteristica fondamentale, che distingue questi luoghi da altri esercizi che, pur avendo l'autorizzazione all'installazione degli apparecchi, non ne fanno la loro attività principale (ad esempio bar, ristoranti, circoli privati, ecc.).

Le sale slot hanno una storia recente, che prende avvio dalla diffusione su scala locale del gioco delle slot machine tradizionalmente riservata ai casinò. Una trasformazione che in Italia è regolamentata a partire dal 2003 per la gestione delle AWP e dal 2009 per le VLT. D'altronde il gioco d'azzardo ha da molti secoli dei luoghi dedicati, dove sono tollerati comportamenti proibiti altrove.

Elementi relativi a questo tipo di gioco d'azzardo in Italia possono essere fatti risalire al fenomeno della baratteria medievale. Scrive lo storico Ortalli (2012: 21): «Verso la metà del Duecento si era davvero aperta la stagione che avrebbe portato alle moderne case da gioco inserite nel sistema della fiscalità pubblica».

La nascita delle case da gioco vere e proprie arriverà qualche secolo dopo la baratteria, quando nel 1638 viene fondata quella più antica in Italia, e forse, nel mondo: il Casinò di Venezia. Successivamente, fanno la loro comparsa altre tre case da gioco in diverse aree dell'Italia settentrionale: il casinò di Sanremo nel 1905, quello di Campione d'Italia nel 1917 e quello di Saint Vincent nel 1947.

Se poi si cercano delle radici al gioco d'azzardo più in generale, ovvero a quei giochi volti alla previsione di un evento incerto e futuro, non è difficile rintrac-

ciare elementi ancora più antichi. Bloch nel suo *Sociologia del gioco d'azzardo* (1951) richiama le rovine archeologiche delle culture sumera, egizia e cinese dove sono stati rinvenuti manufatti e frammenti relativi a vari giochi di sorte come coppie di dadi, pietre e bastoncini divinatori, tavole da gioco e simili.

Guardando all'estero, ricordiamo che in Francia, tra il Seicento e il Settecento, la classe aristocratica soleva riunirsi nei salotti sfarzosi della Parigi bene, per intrattenersi con tanti giochi d'azzardo tra cui i Dadi, la Roulette ed il gioco del *Vingt-et-un* (l'attuale Blackjack).

Gli Stati Uniti, comunque, sono sicuramente uno dei Paesi chiave per il gioco d'azzardo moderno: già lo vediamo a partire dall'Ottocento, quando il poker è quello più praticato soprattutto nel Wild West. La precorritrice della moderna macchina automatica da gioco è peraltro stata inventata a Brooklyn all'inizio del 1880, mentre il prototipo della slot machine è la cosiddetta Liberty Bell che risale alla fine di quel secolo.

A New York e dintorni, nei primi anni del Novecento, il gioco d'azzardo viene invece praticato all'interno dei locali, dove si beve e si assiste anche a spettacoli di ballerine. È interessante ricordare queste forme e questi luoghi perché ad essi si lega uno dei primi provvedimenti per regolamentare e limitare il gioco in quel Paese: un atto del Congresso americano, dando inizio a quella che passerà alla storia come l'era del Proibizionismo, vieta infatti non solo l'assunzione di alcolici ma anche quella del gioco d'azzardo che, da quel momento, diventa un'attività gestita dalle organizzazioni illecite. Nel 1951 il Johnson Act abolisce efficacemente il mercato nero delle slot machine negli stati dove erano illegali, ovvero pressoché ovunque tranne che nelle basi militari ed in Nevada. In questo stato, infatti, nel 1931 viene emanata una legge che legalizza il gioco d'azzardo: nascono così i famosissimi Casinò di Las Vegas. Da allora la tecnologia utilizzata delle slot machine ha subito un'enorme trasformazione: dalla meccanica all'elettromeccanica ai microprocessori digitali, comparsi sulla scena del *machine gambling* sul finire degli anni '70 (Dow Schüll 2015: 95-97).

Nonostante la presenza di luoghi dedicati al gioco d'azzardo resti forte e importante per molti territori, nel tempo l'offerta dei servizi si è fatta sempre più "virtuale". Alle iniziali forme di intrattenimento, per buona parte praticabili con soldi virtuali, come la Roulette, il Baccarat, il Poker online si sono gradualmente aggiunti servizi come i Videopoker, i Giochi di Abilità, i Giochi Arcade, le Slot machine online, le cui componenti strutturali diventano sem-

pre più sofisticate distaccandosi, in modo totale, dalla tradizionale fisionomia della tipica “Slot da bar” (<http://www.casinoininternet.it/evoluzione-storica>).

## **2. Caratteristiche architettoniche**

Guardare alle sale slot dal punto di vista degli elementi architettonico-urbanistici implica la necessità di ragionare sia sulla loro collocazione nello spazio sia sulla predisposizione degli ambienti interni.

La rete dei 5.000 gestori di sale slot si appoggia di fatto a 10 concessionari che, fornendo gli apparecchi e gli arredi, rendono le sale molto simili tra loro.

Riguardo alla collocazione territoriale, un elemento ricorrente della sale slot è la loro natura “nascosta”: non solo le famose macchinette sono spesso appartate o invisibili nei bar e nelle tabaccherie (dietro pareti, paraventi o in apposite stanze), ma molte sale sorgono in luoghi periferici, in strade a grande scorrimento di traffico e con facilità di parcheggio, o comunque lontano dai centri storici o dalle principali attrazioni turistiche di una città.

Un ulteriore elemento di “nascondimento” è dato dalla scelta diffusa di oscurare le vetrine delle sale slot, una caratteristica che conferisce a questi luoghi un’immagine di mistero (sono tuttavia in corso di attuazione alcune leggi regionali che obbligano i gestori a eliminare gli elementi che oscurano le vetrine delle sale).

Ciò non toglie il problema che queste sale siano spesso vicine a luoghi “sensibili”, e proprio per questo le regioni italiane stanno applicando il Testo unico per la promozione della legalità approvato alla fine del 2016. Il divieto vale sia per la nuova apertura sia per le sale giochi e sale scommesse già in esercizio, che non possono essere a meno di 500 metri da istituti scolastici di ogni ordine e grado, luoghi di culto, impianti sportivi, strutture residenziali o semiresidenziali in ambito sanitario o sociosanitario, strutture ricettive per categorie protette, luoghi di aggregazione giovanile ed oratori. Viene poi lasciato un margine di libertà ai comuni, in base alle caratteristiche della popolazione locale e del territorio, per individuare altri luoghi sensibili ai quali applicare le disposizioni, ma viene indicato come criterio l’impatto sul contesto e sulla sicurezza urbana, oltre ai problemi connessi con la viabilità, l’inquinamento acustico e il disturbo della quiete pubblica.

Riguardo agli ambienti interni, le caratteristiche comuni alla maggior parte delle sale slot sono:

- la suddivisione in una sala d'accesso e una sala interna riservata ai fumatori;
- un'area bar (talvolta sostituita con distributori automatici);
- la luce artificiale;
- la disposizione delle macchine in file contigue.

Vi sono poi dei prodotti ausiliari, che vanno comunque considerati parti integranti dell'esperienza di gioco, come:

- gli sgabelli (consolle ergonomiche rigorosamente singole);
- gli arredi (porte scorrevoli, manifesti che richiamano i temi dei giochi);
- l'oggettistica specifica (macchine per il cambio banconote/monete, segnaposto per occupare la macchina).

A questi elementi si aggiunge la scelta, condivisa dalla maggior parte delle sale e diffusa anche in molti casinò, di non esporre orologi alle pareti.

Ciò che ne risulta è una sorta di design “giocatore-centrico”, che estende i principi di progettazione della macchina all'ambiente in cui è inserita. L'organizzazione spaziale di una sala slot risponde a una logica di atmosfera “immersiva”, nella quale il flusso del gioco viene sospinto da elementi che tengono in considerazione i vari sensi.

L'aspetto visivo è caratterizzato da una luce artificiale soffusa, che non consente di percepire le variazioni di luce naturale e tende a non stancare la vista.

L'aspetto acustico ha la funzione di “modulatore comportamentale”; i *jingle* associati alle fasi del gioco si sovrappongono, senza percezione di interferenza, alla musica di sottofondo della sala.

Elementi tattili completano la qualità sensoriale dell'ambiente, inserendo l'interfaccia della macchina (touch screen, colori, temi dei giochi, bottoni) in un continuum di caratteristiche cinestetiche che riducono gli sforzi muscolari del giocatore.

La sala slot si mostra dunque come una “zona eterea” che consente ai clienti di ridurre la sensazione di fatica e prolungare le attività di gioco (Dow Schüll 2015). Risponde a questa esigenza anche la prassi molto diffusa di offrire gratuitamente le consumazioni.

### 3. Funzioni e trasformazioni del luogo nella società contemporanea

La sala slot, emblema di progresso tecnologico, è un luogo nel quale si manifestano comportamenti condizionati dal senso di magia e meraviglia (D'Agati 2015). Nondimeno è interessante sottolineare come l'attività all'interno di una sala slot sia soggetta a specifici codici comportamentali, con regole da rispettare, la prima delle quali è l'obbligo di giocare: non si può semplicemente "stare" in una sala slot.

Vi sono altre regole condivise: non si può disturbare chi gioca e non si può "tenere occupata" una macchina, ovvero non consentirne l'utilizzo ad altri giocatori sebbene non si stia giocando, per più di 30 minuti. Per rendere esplicite queste norme, i gestori generalmente affiggono alle pareti questi codici di comportamento.

La sala slot, come abbiamo visto, è un luogo recente e presenta caratteristiche diverse rispetto ad altri luoghi del passato (e del presente) legati al gioco d'azzardo. Ha quindi senso vedere in quali aspetti si differenzia ed in quali sembra riprendere tali luoghi, almeno per quanto riguarda le sue "funzioni".

In molti lavori sul tema del *gambling* viene fatto riferimento a Max Weber attraverso la famosa citazione «l'uomo ha scacciato gli dei e ha razionalizzato e reso calcolabile e prevedibile ciò che nelle epoche precedenti era apparso governato dal caso, pertanto non c'è più bisogno di far ricorso a mezzi magici per implorare gli spiriti [...] strumenti tecnici e di calcolo svolgono il servizio» (Dotti ed Esposito 2016: 15). Le macchine da gioco sembrano ben rappresentare questo tipo di funzione.

Prima di vedere alcune potenziali funzioni delle espressioni contemporanee del gioco d'azzardo, è utile ricordare la specificità della sala slot e in particolare l'ineludibile rappresentatività delle "macchine da intrattenimento" all'interno di questo spazio del tempo libero. Come scrive il filosofo Gilles Deleuze (1990: 240), «alcune tipologie di macchine sono facilmente collegabili a certi esempi di società, e non perché le macchine siano determinanti, ma perché esprimono quelle forme sociali capaci di generarle e adoperarle».

Lo studio del fenomeno dell'azzardo vede approcci differenti, che rispondono a due paradigmi interpretativi, quello economico-liberista e quello morale-proibizionista. Nel primo caso il gioco è visto come occasione di guadagno, nel secondo è posto in evidenza come danno (Croce 2001). Le sale slot sono

parimenti soggette a questo tipo di lettura, pertanto anche l'analisi delle funzioni si inserisce in questo schema interpretativo.

Le sale slot all'interno di un paradigma economico-liberista svolgono una funzione di mercato, che vede il coinvolgimento di vari soggetti. Se ne può fornire un'immagine di filiera che mette in relazione lo Stato (attraverso l'ADM – Agenzia dei Monopoli e delle Dogane), i concessionari, i gestori delle attività commerciali, giungendo ai fruitori finali, ovvero i giocatori. In questa prospettiva i temi chiave al centro della riflessione sulla funzione del gioco legale sono: l'impresa, i posti di lavoro, le entrate erariali e la tutela dei consumatori. È emblematica la descrizione del gioco delle Newslot fornita dall'ADM: «L'Amministrazione intende valorizzare il ruolo sociale del gioco, la voglia di divertirsi con serenità, moderazione e senso di responsabilità. Fissare le regole, e nel contempo farle rispettare, significa educare al gioco valorizzandone la funzione di aggregazione sociale, di momento di creatività e di comunicazione tra gli individui» ([https://www.adm.gov.it/portale/monopoli/giochi/apparecchi\\_intr/newslot/newslot\\_descrizione](https://www.adm.gov.it/portale/monopoli/giochi/apparecchi_intr/newslot/newslot_descrizione)).

Le sale slot all'interno di un paradigma morale-proibizionista svolgono invece una funzione di distrazione dalle attività sociali del giocatore e mettono in evidenza i rischi per il singolo e per la collettività. I soggetti che aderiscono a questa interpretazione del fenomeno sono perlopiù istituzioni sanitarie, fondazioni anti-usura e amministrazioni locali. All'interno di questo paradigma si situa anche l'approccio psicopatologico (Croce 2001), che punta l'attenzione sulle caratteristiche di malattia dell'attitudine al gioco d'azzardo. I temi chiave al centro della riflessione sulla funzione del gioco sono in questo caso: tutela della salute, difesa delle vittime, responsabilità sociale. Il gioco d'azzardo patologico, indicato a volte con il termine "ludopatia", ha peraltro ottenuto sempre più attenzione dalle istituzioni sanitarie e politiche, al punto da essere inserito nei nuovi Livelli Essenziali di Assistenza nel marzo 2017. È inoltre classificato come Disturbo da gioco d'azzardo nell'ultima edizione del Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali (DSM-5).

Se è possibile cogliere differenti funzioni della sala slot come luogo della contemporaneità ponendosi nell'ottica dei diversi attori sociali in base alla scelta del paradigma interpretativo, è più ostico farlo ponendosi nel punto di vista dei giocatori. Alcuni autori hanno proposto delle tipologie basate sui comportamenti adottati all'interno dello spazio di gioco delle sale, ma che non

è agevole ricondurre a specifiche funzioni sociali (rimandiamo ai casi studio internazionali richiamati nel paragrafo 5).

Teorie di tipo funzionalista hanno interpretato il più generale fenomeno del gioco d'azzardo come supporto alle norme culturali della società, identificandolo come valvola di sfogo che consente di resistere al controllo e alla razionalità delle società capitalistiche, ma anche come esperienza in grado di rafforzare valori come l'assunzione di rischio e la fiducia in sé. Teorie di tipo marxista individuano invece la capacità del gioco d'azzardo di distogliere l'attenzione dei poveri dalle condizioni che limitano la loro vita, fungendo così da freno a potenziali rivolte di massa. Nell'ottica della teoria del conflitto, il gioco eccessivo può d'altro canto essere letto come forma di resistenza da parte di gruppi sociali oppressi o emarginati (Colozzi *et al.* 2017).

Un approccio che prende in considerazione l'ottica della devianza identifica il gioco d'azzardo come una forma di patologia sociale, quando viene a crearsi un risentimento diffuso nei suoi confronti a causa dei problemi sociali e psicologici che esso genera. Innanzitutto, nel giocatore "impenitente" diviene spesso una dipendenza, come accade al celebre personaggio del romanzo di Fedor Dostoevskij *Il giocatore*, che per dedicarsi a quest'attività trascura le sue responsabilità personali, familiari e sociali. Il giocatore è biasimato soprattutto per la sua incapacità di svolgere le normali funzioni produttive che ordinariamente ci si aspettano da lui più che per la natura del gioco in sé (Bloch 1951: 215).

#### 4. Operatori e fruitori

Riguardo la diffusione del gioco d'azzardo in Italia, è ancora molto poco studiato il mondo degli addetti e degli operatori, al di là di alcune cifre generali che danno comunque l'idea di un settore a forte presenza ed impatto: alla fine del 2017 si contavano infatti in Italia circa 5.000 gestori, con una rete di vendita di 82.000 esercizi tra sale con NewSlot e sale VLT e circa 300.000 occupati. I volumi di gioco del 2017 registravano, solo per gli apparecchi da intrattenimento, una raccolta di 49 miliardi di euro (Agenzia delle Dogane e dei Monopoli 2018).

Decisamente più studiato chi pratica qualche forma di gioco d'azzardo, non necessariamente in luoghi dedicati: ci sono infatti diversi rapporti e statistiche

che cercano di dare una stima del fenomeno (Serpelloni 2018) e, nonostante alcune differenze tra di loro, tutti rilevano una grande crescita del numero di persone dedite al gioco e una grande quantità di denaro investito in queste attività.

Le macchine slot risultavano 366.399 sul territorio nazionale a fine 2017, diffuse in maniera capillare in tutte le regioni e le province. Il dato, per quanto impressionante, è comunque inferiore di circa il 10% rispetto al 2016. Nel giugno 2018, peraltro, l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli ha annunciato di aver completato la prevista riduzione del 35%, per cui risultavano 259.130 slot sul territorio nazionale. La stessa tendenza non vale però per le VLT: erano infatti 55.824 al 31 dicembre 2017, cioè il 3% in più rispetto al 2016 (<https://www.avvisopubblico.it/home/home/cosa-facciamo/informare/documenti-tematici/gioco-dazzardo/i-dati-sul-gioco-dazzardo-nel-2017-in-italia>).

Riguardo agli utenti del gioco d'azzardo, una recente indagine dell'Istituto Superiore di Sanità (ISS) in collaborazione con l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli rivela che sono quasi 18 milioni e mezzo gli italiani ad aver giocato almeno una volta nell'anno precedente all'intervista, corrispondenti al 36,4% della popolazione nazionale (Pacifci *et al.* 2018). La maggioranza di loro sono uomini e la loro distribuzione geografica risulta maggiore nel Centro Italia (dove ci sono il 42,7% dei residenti), seguita dal Nord-Ovest (39,3%), dalle Isole (35,8%) e dal Nord-Est (29,3%).

I ricercatori dell'ISS hanno fatto ricorso al *Problem Gambling Severity Index* (PGSI), una misurazione standardizzata dei comportamenti a rischio nel gioco d'azzardo: ad un punteggio più alto corrisponde un profilo più spiccato di giocatore "problematico", definito come colui per il quale il gioco ha influenzato negativamente le abitudini sociali, i rapporti con le persone che gli sono vicine e la comunità e, infine, rischia di perdere il controllo sui suoi comportamenti. Al contrario, il soggetto "non problematico" (con un punteggio pari a 0 del PGSI) spende nel gioco somme contenute e, soprattutto, ha come motivazione prevalente la socializzazione (si parla infatti di "giocatori sociali" o ricreativi). Tra i due estremi sono inseriti i giocatori "a rischio basso" (con punteggi bassi del PGSI, che probabilmente non svilupperanno comportamenti problematici) e "a rischio moderato" (con punteggi già più alti e maggior rischio di sviluppare comportamenti problematici). In Italia, i giocatori problematici così definiti sono il 3% della popolazione, all'incirca 1,5 milioni di persone,

mentre 1.400.000 (il 2,8%) sono considerate a rischio moderato; il 26,5% della popolazione, invece, si è dedicata al gioco d'azzardo in modo sociale.

La prevalenza di giocatori problematici non rispecchia però la distribuzione geografica dei giocatori: se il Centro Italia ha il più alto numero di persone che giocano d'azzardo (42,7%), solo l'1,7% di loro è problematico, mentre la percentuale più alta si riscontra nelle isole dove il numero complessivo di giocatori è poco al di sotto della media nazionale (35,8% contro 36,4%) ma la percentuale di problematici è del 5,8% contro una media nazionale del 3%.

Dall'indagine emerge anche che il soggetto problematico, rispetto al giocatore sociale, preferisce giocare in misura maggiore in luoghi lontani da casa e che garantiscano una maggior privacy. Quasi il doppio dei giocatori problematici rispetto a quelli "sociali" (il 5,1% contro il 2,7%) afferma peraltro di aver giocato anche presso aziende illegali nell'anno precedente all'intervista.

In linea con la panoramica offerta dagli adulti, anche per i più giovani nel comportamento problematico legato al gioco si riscontra un'associazione positiva con l'abitudine al fumo, il consumo di alcol e quello di sostanze stupefacenti. Tra i fattori di rischio evidenziati dall'indagine vi sono le disponibilità economiche: chi dispone di entrate settimanali oltre i 50 euro e li spende senza il controllo dei genitori ha circa il doppio delle possibilità di sviluppare problemi legati al comportamento di gioco. Anche il rendimento scolastico è un fattore di rischio: quando è scarso, le probabilità di sviluppare comportamenti problematici è circa il doppio rispetto a chi ha un rendimento almeno sufficiente. Soprattutto, però, costituisce un fattore di rischio il tempo impiegato nel gioco: chi dedica più di un'ora al giorno online ha il triplo delle possibilità di sviluppare un comportamento problematico, che diventa il quadruplo se vi si dedica in un luogo fisico.

Il campione analizzato dall'ISS comprendeva anche persone con più di 65 anni d'età, prevalentemente coniugate o conviventi, di nazionalità italiana e pensionate. Il 2% di loro è risultato essere un giocatore problematico, un valore di poco inferiore alla media nazionale del 3%. I fattori di rischio, in questo caso, sono legati alla residenza nell'area meridionale-insulare, al basso titolo di studio e alla mancanza di occupazione, che raddoppiano il rischio di sviluppare comportamenti problematici. Così come per i giovani, il tempo speso al gioco e il consumo di alcolici sono altri elementi da considerare come fattore di rischio, mentre risulta un fattore di protezione la capacità di destinare una piccola quota mensile al gioco, che funge da "tetto massimo". In generale, i

più anziani preferiscono giocare in luoghi vicini a casa, per il gusto del gioco in sé nel 40,5% dei casi e per recuperare il denaro perduto nell'8,6% dei casi (<https://ufficiostampa.iss.it/?p=1335>).

L'indagine contribuisce anche ad individuare eventuali misure per prevenire la dipendenza da gioco o aiutare chi l'ha già sviluppata. Roberta Pacifici, direttrice dell'ISS, commenta che «ad esempio, si è vista la correlazione molto forte tra la tipologia di gioco usato e la problematicità (le slot machine e VTL *in primis*). Ciò suggerisce che questi giochi dovrebbero essere modificati a livello tecnico, ossia resi meno compulsivi nella velocità, nei colori, nei suoni... E, naturalmente, dovrebbero essere situati in luoghi dedicati, in cui l'accesso sia più difficile. Anche dotarli di un temporizzatore, uno strumento che blocchi il gioco dopo un certo periodo di tempo avvertendo del denaro che vi si è speso (e magari con un riferimento al Numero verde) potrebbe essere molto utile» (<https://oggiscienza.it/2018/10/29/gioco-azzardo-italia-2018/>).

È importante ricordare anche alcune iniziative più strettamente legate agli operatori, sebbene con l'aiuto delle istituzioni: tra queste c'è il logo *No Slot*, un marchio identificativo da poter applicare sulla vetrina del locale. Non avere slot machine è infatti una scelta difficile per un bar o un circolo, perché indubbiamente rappresentano un'entrata economica importante. Per questo molte amministrazioni locali e regionali hanno scelto di premiare e di pubblicizzare chi vi rinuncia (<https://www.stefaniasaccardi.it/no-slot-un-marchio-contro-la-dipendenza-da-gioco-dazzardo>).

## 5. Casi studio

Il gioco d'azzardo ha naturalmente le sue capitali internazionali: da quelle più storiche come Macao o Las Vegas (che ha circa 80 casinò) a quelle più recenti come Atlantic City.

Riguardo a Macao, lì è stato costruito il Casino Venetian, probabilmente il più grande del mondo: 546.000 metri quadrati, 3.000 macchine da gioco, 870 tavoli per carte, 24 bar e 3.000 camere d'albergo.

A livello europeo il casinò più grande è probabilmente il Casino Lisboa, costruito proprio nella capitale del Portogallo: 165.000 metri quadrati, 1.000 macchine da gioco, 26 tavoli, 7 bar e 1.000 camere d'albergo (<https://www.migliori10casino.it/i-10-casino-piu-grandi-del-mondo>).

Per quanto riguarda il panorama italiano, i casinò veri e propri sono quattro: Campione d'Italia, Saint Vincent, Sanremo e Venezia. Vi è, d'altro canto, come già descritto nel paragrafo precedente, una notevole quantità di sale per il gioco d'azzardo con le slot machine, che sono distribuite su tutta la penisola. Tra queste un caso eclatante degli ultimi anni è quello della sala di Caresanablot, piccolo centro di circa 1.000 abitanti in provincia di Vercelli, che deve la sua notorietà alla quota di giocate rispetto alla popolazione residente: circa 24.000 euro pro-capite, un dato che porta il paese al vertice della classifica italiana.

Ormai ci sono numerose riviste scientifiche dedicate al gioco d'azzardo patologico: ricordiamo ad esempio il *Journal of Gambling Studies*, il *Journal of Gambling Issues*, l'*International Gambling Studies*, il *Gambling Behavior and Problems among Older Adults*. Nessuna di queste, però, ha un taglio sociologico. Sono peraltro molto numerose le ricerche di taglio psicologico/sanitario, anche se non specificamente relative a giocatori abituali di sale slot, che forniscono informazioni sul rischio di dipendenza derivante dalla pratica del gioco d'azzardo.

D'altra parte, l'impressione è che siano piuttosto rari gli studi sociologici di osservazione diretta delle sale gioco o delle sale slot, mentre sono molto più frequenti quelli che fanno ricorso ad altri strumenti di ricerca: interviste e questionari, analisi medico-cliniche, analisi delle forme delle pubblicità sul gioco d'azzardo, studi sulle politiche e le misure emanate nel settore, ecc.

In un articolo pubblicato su *Sociological Review*, Sue Fisher (1993) restituisce i risultati di una ricerca di osservazione svolta nelle *arcades* inglesi (locali con apparecchi da intrattenimento a vincita limitata, detti *fruit machine*) dal luglio 1989 al settembre 1990. L'analisi conduce all'individuazione di una tipologia di giocatori suddivisa in cinque categorie: "Arcade Kings and their Apprentices", "Machine Beaters", "Rent-a-Spacers", "Action Seekers" e "Escape Artists".

Tra il 1992 e il 2007 l'antropologa Natasha Dow Schüll ha lavorato sulle slot machine negli Stati Uniti, indagando sia aspetti di carattere storico sia il ruolo delle aziende che gestiscono questo mercato dell'azzardo, e partecipando agli incontri dei giocatori anonimi di Las Vegas (Schüll 2015).

Sul *Journal of Gambling Issues* viene pubblicato un articolo di Philip Lalander (2006) sulle Jack Vegas machines diffuse in Svezia (si tratta degli apparecchi che in Italia conosciamo come VLT). Uno studio interessante per la tecnica "partecipativa" del ricercatore, che ha vissuto l'esperienza come giocatore e

che da quella posizione privilegiata è riuscito ad entrare in contatto con altri frequentatori delle sale.

Sempre degli anni Duemila sono le ricerche del sociologo francese Martignoni-Hutin (2000: 55) che fornisce un'analisi del gioco come avventura ludica, che ha lo scopo di «se détendre, rigoler, se défouler, se relaxer, s'éclater, se déstresser, oublier leurs soucis, se changer les idées, se vider la tête, ne penser à rien».

In Italia ricerche specifiche sulle sale slot sono state condotte tenendo conto principalmente dell'esperienza dei giocatori problematici.

Gli studi di Marco Dotti e Giovanni Esposito (2016), ai quali si deve anche la curatela della versione italiana del libro di Dow Schüll, si sono concentrati sulla dimensione di massa dell'azzardo e sulle ricadute patologiche del fenomeno.

La ricerca di Colozzi, Landuzzi e Panebianco (2017), voluta dalla fondazione IPSSER di Bologna e condotta con la collaborazione di alcuni SerT, dei Giocatori Anonimi e dei gruppi di Auto Mutuo Aiuto, ha permesso di analizzare gli esiti di un'indagine con questionario somministrato ai giocatori seguiti dal servizio, con una sezione dedicata all'analisi di rete. È stata inoltre elaborata una traccia per la ricomposizione delle storie di vita, che mirava a ricostruire i percorsi di socializzazione al gioco d'azzardo, l'eventuale coinvolgimento delle reti familiari e amicali e le loro trasformazioni, le situazioni professionali ed i loro mutamenti, il percorso di presa di coscienza della dipendenza e le varie fasi di recupero, i punti carenti nelle azioni informative e di prevenzione sui rischi del gioco d'azzardo. La ricerca evidenzia non solo che si gioca di più e sempre più precocemente, ma anche il ruolo chiave delle reti sociali sia nella propensione all'azzardo sia come supporto nel prevenirlo e curarlo.

## 6. Bibliografia

- Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (2018), "Libro Blu 2018. Organizzazione, statistiche, attività", [https://www.adm.gov.it/portale/documents/20182/536133/LibroBlu\\_2018\\_Web.pdf/71883245-0320-4a6a-9c1f-be196ed4439f](https://www.adm.gov.it/portale/documents/20182/536133/LibroBlu_2018_Web.pdf/71883245-0320-4a6a-9c1f-be196ed4439f).
- Bloch H.A. (1951), "The sociology of gambling", *American Journal of Sociology*, 57 (3), pp. 215-221.

- Colozzi I., Landuzzi C., Panebianco D. (2017), *Se mi togliete il gioco divento matto. Una ricerca sul gioco d'azzardo a Bologna*, Milano, Franco Angeli.
- Croce M. (2001), "Vizio, malattia, business? Storia dei paradigmi sul gioco d'azzardo", in Croce M., Zerbetto R., *Il gioco & l'azzardo. Il fenomeno, la clinica, le possibilità di intervento*, Milano, Franco Angeli, pp. 55-75.
- D'Agati M. (2005), *Giocare d'azzardo. Rituali e credenze tra incanto e disincanto*, Torino, Edizioni Libreria Stampatori.
- Deleuze G. (1990), *Pourparlers (1972-1990)*, Paris, Minuit.
- Dotti M. Esposito G. (2016), *Ludocrazia: un lessico dell'azzardo di massa*, Milano, O Barra O.
- Fisher S. (1993), "The pull of the fruit machine: a sociological typology of young players", *Sociological Review*, 41 (3), pp. 446-474.
- Lalander P. (2006), "Swedish machine gamblers from an ethnographic perspective", *Journal of Gambling Issues*, 18, pp. 73-90.
- Martignoni-Hutin J.-P. (2000), *Ethno-sociologie des machines à sous*, Paris, L'Harmattan.
- Ortalli G. (2012), *Barattieri. Il gioco d'azzardo fra economia ed etica. Secoli XIII-XV*, Bologna, Il Mulino.
- Pacifici R., Giuliani M., La Sala L. (a cura di) (2018), "Disturbo da gioco d'azzardo: i risultati di un progetto sperimentale", [http://old.iss.it/binary/publ/cont/18\\_5\\_web.pdf](http://old.iss.it/binary/publ/cont/18_5_web.pdf).
- Schüll D.N. (2015) [2012], *Architetture dell'azzardo. Progettare il gioco, costruire la dipendenza*, Milano-Bologna, Luca Sossella Editore.
- Serpelloni G. (a cura di) (2018), *Il consumo di sostanze psicotrope e il gioco d'azzardo in Italia. Tomo I*, Roma, Aracne.