

📄 Gli articoli di questa sezione sono sottoposti a referaggio doppiamente cieco (double blind peer review process) e seguono gli standard in uso per le pubblicazioni scientifiche a livello internazionale ed accettati dalle principali banche dati citazionali

# Disturbo da Gioco d’Azzardo: uno sguardo sui “nuovi” utenti

Sara Rolando\*, Sonia Ammesso\*\*, Elvira Arcidiacono\*\*, Maddalena Calcagno\*\*, Gaia Cuomo\*, Stefano Golasmici\*\*, Monica Pimpini\*\*, Annalisa Pistuddi\*\*, Patrizia Sofia\*\*, Federico Durbano\*\*

## SUMMARY

■ *By giving a voice to clients of the ASST Melegnano and Martesana services in treatment for gambling disorders, this qualitative study was conducted to investigate experiences and opinions of two specific targets – women and online gamblers – who, although representing a minority, are expected to grow in numbers. In fact, both women’s and online gambling have specific characteristics, resulting from the intersection of socio-cultural factors, gaming environments and technical infrastructures. The contribution therefore offers a synthesis of the theoretical knowledge on the two topics, in the light of which the results of a focus group and some individual interviews are presented and discussed, highlighting the main aspects useful for constructing interventions capable to provide tailored answers to the two targets’ specific needs.* ■

**Keywords:** *Problem gambling, Women, Online gambling, Gambling careers, Self-regulation.*

**Parole chiave:** *DGA, Donne, Azzardo online, Carriere di gioco, Autoregolazione.*

*Articolo sottomesso: 26/09/2023, accettato: 12/11/2023*

## Premessa e obiettivi dello studio

Questo studio, finanziato con fondi regionali e ministeriali e realizzato mediante convenzione con ATS Milano – “Piano di contrasto al Gioco d’Azzardo patologico IV Annualità – Obiettivo generale 3: ASST Melegnano e della Martesana”, va a completare un’indagine che ha analizzato le caratteristiche socio-anagrafiche e il trend dell’utenza in carico ai Servizi dell’ASST Melegnano e della Martesana per disturbo da gioco d’azzardo dal 2012 al 2019 al fine di raccogliere elementi utili alla pianificazione e individuare eventuali ulteriori bisogni conoscitivi (Bergamo, 2022).

Un primo fenomeno emerso dallo studio è la maggiore incidenza di problemi di salute mentale tra le utenti donne: il 21% di queste, contro l’8% degli uomini, era arrivato al servizio su invio del Centro Psico Sociale e il 43%, contro il 22,5%, faceva uso di psicofarmaci.

Altre peculiarità di genere evidenziate sono un’età media più avanzata (55 anni al momento dell’ingresso contro 46) e una “carriera di gioco” più breve prima dell’accesso: tra 1 e 5 anni dopo l’insorgenza del disturbo per la maggioranza relativa delle donne (44%), oltre 11 anni dopo l’insorgenza del disturbo per la maggioranza relativa gli uomini (50,6%) (Bergamo, 2022).

Un altro profilo su cui la prima indagine aveva posto l’attenzione era quello dei giocatori d’azzardo che dichiarano come gioco

primario all’ingresso quello online: un target ancora decisamente minoritario (5%) ma in crescita in tutte le fasce di età, anche se principalmente presente tra i 40-44enni e proporzionalmente più frequente tra i 18-24enni.

Questo dato, tenuto conto della forte crescita del gioco online durante la pandemia (ADM, 2021), ha posto dunque gli operatori del servizio di fronte alla necessità di approfondire un fenomeno che è destinato a crescere e su cui in Italia gli studi sono ancora scarsi.

Lo studio qui riassunto, affidato all’impresa sociale Eclectica+, si è posto dunque l’obiettivo di comprendere meglio le caratteristiche di due sotto-target specifici tra gli utenti in trattamento per Disturbo da Gioco d’Azzardo (DGA) – le donne e i giocatori online – al fine di aumentare la capacità dei servizi coinvolti di intercettare l’utenza potenziale e offrire risposte adeguate a eventuali bisogni specifici.

Il presente articolo rappresenta una sintesi e un adattamento del report di ricerca a cura di Rolando e Cuomo (2023).

## Riferimenti teorici

### *Il gioco al femminile*

Il gioco d’azzardo è da sempre considerato un’attività prettamente maschile, al punto che, in letteratura, la centralità della prospettiva maschile rispetto a questo tema è stata definita come un *gender bias* (Berry et al., 2002).

\* Eclectica+ impresa sociale ricerca e formazione (TO).

\*\* Dipartimento Salute mentale e delle Dipendenze, ASST Melegnano e Martesana (MI).

Nonostante i dati di prevalenza siano inferiori a quelli degli uomini, da almeno due decenni il numero di donne che giocano d'azzardo è in crescita, tanto che in alcuni Paesi il tasso femminile di partecipazione all'azzardo ha raggiunto livelli simili a quello maschile (Abbott *et al.*, 2014; Wardle *et al.*, 2010).

In Italia il divario di genere è ancora significativo (nel 2017 aveva giocato il 34,4% della popolazione femminile tra i 15 e i 64 anni contro il 51,1% degli uomini), ma va tenuto conto che la partecipazione femminile al gioco d'azzardo era quasi raddoppiata rispetto alla rilevazione del 2014 (18,1%) (Cerrai *et al.*, 2017).

La "femminilizzazione del gioco d'azzardo" (Volberg, 2003) è determinata da un insieme di fattori tra i quali la diffusione dell'azzardo negli ambienti di vita quotidiani, meno connotati, e l'adozione di strategie di marketing sempre più targettizzate (Prever e Locati, 2021; McCarthy *et al.*, 2021).

Non a caso i luoghi in cui le donne dichiarano di giocare di più sono gli esercizi generici come le tabaccherie (87,6%), i bar (55,6%) e le ricevitorie (21%), con percentuali più elevate rispetto agli uomini per tabaccherie (Pacifichi, 2018).

Al contrario degli uomini, tra i luoghi specifici, le donne preferiscono le sale Bingo (8,9% vs 7,7%) alle sale scommesse (2,2% vs 20,4%) o alle sale VLT (1,1% vs 4,6%).

Le sale Bingo sono state infatti strategicamente posizionate in luoghi connotati positivamente – prendendo il posto ad esempio delle sale ballo – e quindi associate a spazi di incontro e divertimento socialmente accettate (Prever e Locati, 2021).

Le differenze riguardano anche i tipi di gioco: le donne sono più inclini, rispetto agli uomini, a scegliere giochi basati sulla fortuna, in particolare, il Gratta & Vinci (82,8% vs 68,1%) e il Lotto (33,5% vs 24,8%) e meno interessate alle forme di azzardo strategiche e basate sull'abilità, come nel caso delle scommesse sportive (8,6% vs 40,7%) (Cerrai *et al.*, 2017).

Anche le "carriere" o traiettorie di gioco mostrano peculiarità di genere (Rolando e Beccaria, 2019). Come osservato per l'utenza in carico ai servizi dell'ASST Melegnano e della Martesana, gli studi mettono in evidenza che le donne iniziano a giocare in età più avanzata, tra i 40 e i 60 anni (Ladd e Petry, 2002) – ma tendono a sviluppare più rapidamente un rapporto problematico con l'azzardo, secondo quello che viene definito "effetto telescopio" (Grant *et al.*, 2012).

L'inizio tardivo delle "carriere di gioco" femminili è spiegato soprattutto con il venire meno del ruolo di cura tipicamente assegnato alle donne (McMillen *et al.*, 2004), che scatena un senso di vuoto da colmare aprendo la strada alla pratica dell'azzardo.

La rapida progressione della patologia andrebbe ricondotta alla combinazione tra comorbidità psichiatrica e ricorso al gioco a scopo di *coping* – cioè come tentativo di fronteggiare sentimenti negativi, legati a isolamento sociale, relazioni disfunzionali, difficoltà di conciliare il proprio ruolo con le aspettative sociali (Thomas e Moore, 2001).

Più il gioco diventa problematico più le donne sperimentano sentimenti di vergogna e senso di colpa per non essere riuscite ad adempiere al proprio ruolo sociale.

Questi sentimenti indicano la persistenza di una tendenza discriminatoria che rende il gioco problematico femminile ancora meno accettabile di quello maschile e, di conseguenza, l'emersione della richiesta di aiuto ancora più difficile (Odoardi e Albasi, 2013).

È noto infatti che stigma e vergogna rappresentano le principali barriere sociali all'accesso al trattamento (Rolando *et al.*, 2023; Rolando e Ferrari, 2021).

Le donne quindi faticano in maniera più marcata degli uomini a rivolgersi ai servizi di cura (Prever e Locati, 2021), dando vita a un circolo vizioso che fa sì che i servizi si concentrino maggiormente sugli uomini (Abbott *et al.*, 2018).

Il gioco al femminile si configura quindi come un fenomeno complesso e dinamico influenzato da diversi fattori, anche sociali e culturali. Indagare questi fattori è importante per formulare risposte e azioni mirate, dando voce alle donne e la possibilità di essere ascoltate.

## Il gioco online

Il rapido evolversi della tecnologia e la diffusione capillare di Internet anche nei contesti privati ha permesso fin dagli inizi degli anni '90 l'introduzione e l'espansione di nuove forme di gioco d'azzardo online (Wood e Williams, 2011).

Un ulteriore impulso è stato fornito dallo sviluppo delle *mobile app*, che hanno permesso all'azzardo di entrare in tutti i contesti della vita quotidiana (Deans *et al.*, 2016).

Tutti i tipi di gioco d'azzardo tradizionale hanno così trovato il loro corrispettivo online, andando ad ampliare notevolmente l'offerta e l'accessibilità all'azzardo.

Per molti anni nel panorama internazionale l'Italia si è distinta per una netta prevalenza del gioco fisico, in particolare degli apparecchi da gioco elettronici, mentre il gioco online ha registrato tassi di partecipazione decisamente inferiori alla media degli altri Paesi europei con volumi di spesa totale simili.

Tuttavia, a seguito dei lockdown il gioco d'azzardo online ha subito un incremento notevole riducendo questo gap (ADM, 2021).

Secondo un'indagine di popolazione condotta dall'Istituto Superiore di Sanità (Pacifichi *et al.*, 2019) i giochi più praticati dalle persone che giocano online sono le slot machine (40,9%), le lotterie istantanee (40,9%), le scommesse sportive (37,6%), i giochi di abilità a distanza (35%), i giochi numerici a totalizzatore (31,2%), le scommesse virtuali (29,1%).

Gli studi sull'azzardo online tendono ad affermare che i giocatori online sono più a rischio di quelli che giocano *in situ* di sviluppare uno stile di gioco problematico.

Tuttavia la maggior parte delle ricerche in questo ambito presenta limiti metodologici di cui bisogna tenere conto.

Il primo è quello di considerare giocatori offline e giocatori online come due insiemi separati, mentre la stragrande maggioranza dei giocatori che praticano i giochi d'azzardo online giocano anche offline (Griffiths e Auer, 2011; Wardle *et al.*, 2011): circa il 70% dei giocatori d'azzardo italiani online pratica anche il gioco fisico (Pacifichi *et al.*, 2019).

Il secondo limite riguarda la natura dei dati in genere o dati di comportamento tracciati dai provider di gioco – dunque spesso relativi a un solo tipo di gioco e non direttamente confrontabili con i dati relativi al gioco offline – o informazioni auto-risportate attraverso survey online, dunque non rappresentative (Griffiths e Auer, 2011; Wardle *et al.*, 2011).

L'ampia variabilità delle stime rilevate da una recente revisione di letteratura (Mora-Salgueiro *et al.*, 2021) impedisce inoltre di stabilire un tasso di prevalenza di gioco problematico online attendibile, in ragione della diversità dei target, dei giochi online, degli strumenti di rilevazione e delle definizioni di gioco problematico assunte dai singoli studi.

Se dunque non sono possibili affermazioni certe rispetto alla maggiore o minore pericolosità del gioco d'azzardo online rispetto al gioco fisico, più cautamente si può ipotizzare che non sia tanto il mezzo usato a rendere il gioco più problematico, ma che Internet rappresenti per i giocatori problematici un facile accesso a un'ampia varietà di giochi che vanno a sommarsi alle altre abitudini causando così danni maggiori (Griffiths e Auer, 2011).

Anche intuitivamente, infatti, l'azzardo online presenta delle caratteristiche specifiche che possono aumentare il potere di attrazione

e la partecipazione al gioco: in primis, la facilità di accesso, la flessibilità, l'accessibilità 24 ore su 24, l'ampia offerta delle scelte di gioco, l'anonimato, la possibilità di provare le versioni demo (Griffith e Barnes, 2008).

Rispetto alle carriere di gioco, i fattori che possono portare alla perdita di controllo sono i pagamenti elettronici, l'accesso alla carta di credito, la possibilità di giocare senza essere osservati, l'accesso istantaneo (Hubert e Griffiths, 2018).

Una ricerca australiana ha evidenziato alcuni fattori di rischio che distinguono i profili problematici: l'età più giovane, un livello più basso di istruzione, maggiori livelli di indebitamento, il coinvolgimento in un numero di giochi più elevato e una maggiore probabilità di usare sostanze durante le sessioni di gioco (Gainsbury *et al.*, 2015).

## Metodologia

Il disegno originale della ricerca prevedeva la realizzazione di due focus group dedicati ai due target sotto osservazione (donne e giocatori online), in quanto tecnica che fa emergere più facilmente i diversi aspetti di un fenomeno grazie al confronto diretto tra partecipanti (Corrao, 2000).

Coinvolgere gli utenti di un servizio in un processo di ascolto delle loro opinioni, riconoscendo il valore del loro punto di vista e dei loro suggerimenti, e fornendo loro uno spazio neutro per confrontarsi e riflettere anche sulla loro esperienza, si rivela spesso anche uno strumento di empowerment dei partecipanti (Rolando and Wardle, 2023).

Gli intervistati sono stati individuati tramite gli operatori del servizio, che hanno proposto l'iniziativa a tutti i pazienti rispondenti ai requisiti, fornendo loro un modulo di consenso informato.

Nel caso dei giocatori online la proposta è stata accettata da quasi tutti e gli aderenti hanno scelto la modalità videoconferenza per ragioni logistiche.

Nel caso delle donne invece sono emerse alcune resistenze a partecipare a una discussione di gruppo, legate sia alle difficoltà logistiche che alla riluttanza di parlare in gruppo.

Pertanto si è concordato di procedere con interviste individuali semi-strutturate, in presenza o online a seconda delle preferenze personali, alle quali hanno aderito circa la metà delle donne in trattamento.

Sono stati quindi realizzati:

- un focus group online con i pazienti in trattamento poli-giocatori che avevano anche esperienza di gioco online (6 partecipanti);
- interviste individuali (in presenza o online) con donne in carico per trattamento da disturbo da gioco d'azzardo (3 partecipanti).

Le interviste sono state svolte presso il servizio di Gorgonzola (N = 2) e online (N = 1).

Tutte le interviste sono state registrate previa autorizzazione dei partecipanti e trascritte integralmente.

I dati raccolti sono stati analizzati con l'ausilio di un software specifico per l'analisi qualitativa dei dati (Atlas.ti).

## Risultati

### *L'azzardo secondo le donne giocatrici*

Tutte le interviste sono risultate consapevoli che la **riprovazione morale** è più pesante nei confronti delle donne che giocano d'azzardo che in quelli degli uomini.

Nel caso di Lucia, immigrata dal Sud, dove quando lei era più giovane le donne non osavano nemmeno entrare nelle sale slot, questo è particolarmente evidente.

Lo stigma sociale, in questo caso, aveva avuto un ruolo chiave nel tenere la donna lontana dagli apparecchi elettronici, che, una volta trasferitasi in Lombardia, hanno determinato lo sviluppo di un rapporto problematico con l'azzardo.

Lucia: Sono arrivata che non sapevo delle slot, giù era solo la schedina del Lotto, Superenalotto ogni tanto, perché giù alle slot le donne non giocano! Non si poteva entrare nei bar a giocare. Su ho scoperto le slot perché giocavano tranquillamente uomini e donne. Ho giocato e basta: calamita!

La stessa intervistata, lavorando in tabaccheria, potendo disporre di un punto di osservazione privilegiato, ha poi sottolineato come anche nel Nord le donne siano soggette a uno stigma sociale maggiore e, per questo, tendano a nascondersi ancora più dei giocatori maschi.

Lucia: L'uomo lo fa tranquillo, le donne si nascondono un po' (...) perché se viene pizzicata una donna a giocare, sembra una tragedia. Lo fa l'uomo, la donna lo guarda... Sono successi anche questi casi, in negozio: che vedi l'uomo che gioca, la moglie arriva lo prende e lo porta fuori. C'è stata la donna invece e c'è stato lo schiaffo. (...) (La donna) è più timorosa a farlo, però lo fa, va nei posti più lontani da casa con una scusa qualsiasi. Io dicevo che facevo straordinari, che ero fuori con le colleghe, invece l'uomo è più tranquillo, va al bar e dice: vado al bar a bere con l'amico, e invece va a giocare.

Come ha notato correttamente Manuela, e come è stato notato per le dipendenze da sostanza ancor prima che per il gioco d'azzardo, la società è più indulgente verso gli uomini che assumono comportamenti che possono indurre in dipendenza, perché tende a identificare il ruolo della donna con il ruolo di moglie e madre.

La donna non può quindi permettersi di perdere il controllo sul proprio comportamento, ma è tenuta piuttosto a controllare il comportamento dei suoi familiari.

Questo "doppio standard" di giudizio (Sanders e Sanders, 2014) è presente ed è veicolato anche dai mass media.

Ricercatrice: La vergogna secondo lei è diversa per maschi e femmine?

Manuela: Secondo me sì, non lo so, quando vediamo il film è sempre il padre che ha problemi di alcol, la madre in genere è quella che... poi appunto immagino... la vergogna, quindi sicuramente io la vedo così, componente femminile più vergogna. (È il fatto di) avere tutto sulle sue spalle che poi fa crollare.

È normale allora che le donne ancora più degli uomini, siano rose dal senso di colpa, e che questo **senso di colpa** si provi soprattutto nei confronti dei figli verso i quali le madri si sentono sempre responsabili, anche quando sono ormai adulti.

Cristina: E sa quante bugie ho detto ai miei figli? E mi sentivo veramente in colpa perché dicevo: porca miseria, i miei figli stanno lavorando e io sono qui che sto buttando via i soldi, ma tanti, e lì mi sentivo in colpa e non riuscivo a smettere.

Se di fronte alla domanda diretta le intervistate non hanno saputo rispondere su quali siano le caratteristiche specifiche dell'azzardo al femminile, quest'ultime emergono spontaneamente dalle loro narrazioni.

Le **relazioni con i familiari** sono un punto di riferimento costante nello spiegare l'avvicinamento all'azzardo.

Cristina associa l'inizio della sua carriera di gioco, avvenuto in età avanzata, alla difficoltà di elaborare il lutto per il marito e alla preoccupazione per un figlio.

Il gioco d'azzardo assume in questo caso una funzione di fuga da un vissuto emotivo ritenuto ingestibile (Lesieur, 1977).

A volte, come nel caso in questione, segue una fase in cui si è fatto ricorso a un trattamento farmacologico.

Cristina: Era uno sfogo, non lo so, era tanto per stare fuori di casa, per non pensare alla morte di mio marito, a una figura che mi

mancava (...) pur di stare fuori, di avere la testa di non pensare a cose brutte che ti vengono in mente. Perché se ti muore una persona con cui sei stato 50 anni insieme, nel giro di 3 ore... sul momento. Dopo, quando passa, e i figli vanno via, hai una botta nel cervello, non hai più tanta adrenalina in corpo. L'hai persa tutta per strada: sono dovuta andare dalla neurologa per tirare su l'umore.

Manuela associa l'evoluzione del suo rapporto con il gioco d'azzardo, prima sotto controllo, verso la dipendenza, a un momento critico nella vita di una donna, quello della maternità, che spesso troppo superficialmente viene dipinto come un cambiamento positivo, ma può essere molto difficile specialmente se la neo madre si sente sola e non sostenuta, e se, oltre che del figlio, deve occuparsi anche dei propri genitori o altri familiari.

Manuela: Quindi io mi sono ritrovata con un figlio piccolo, una situazione con il mio partner non bellissima, perché poi da quando è nato mio figlio ci sono stati un po' di problemi di solitudine, che c'è stata, poi la situazione di mio padre... Mi sono trovata in un periodo in cui non riuscivo a gestire niente, è stata una fuga e quindi una carenza proprio affettiva, però non solo riguardo al mio partner, ma anche a livello familiare, non avendo supporto di nessuno in quel periodo mi sono trovata a cadere dentro completamente nel gioco.

Come nota Manuela, la solitudine è un problema per entrambi i sessi e per entrambi può rappresentare un fattore di rischio rispetto al gioco d'azzardo, tuttavia le donne sembrano essere più vulnerabili, in quanto sembrano patire maggiormente, in termini di benessere mentale, la mancanza di relazioni o le difficoltà relazionali.

Manuela: Ne parlavo con la psicologa l'altro giorno che è sicuramente dovuto nelle donne a carenza affettiva, una forma di solitudine che si va a creare che poi magari si cerca di alleviare con il gioco.

(...) Questa cosa qua della solitudine è comune a entrambi, è un elemento fondamentale del problema, magari nelle donne sicuramente un po' di più, perché sono di natura più emotiva.

Anche Lucia riconosce che le difficoltà relazionali sono tra le principali leve del suo ricorso all'azzardo, nonostante il desiderio o il bisogno di denaro (soprattutto quando se ne è perso al gioco) non sia una motivazione indifferente.

Lucia: Penso di ricaderci ogni volta che ho... delle discussioni che non riesco a risolvere. Quando non riesco a risolvere una discussione, una situazione, mi butto lì.

Ricercatrice: Quindi problemi relazionali diciamo.

Lucia: Bravissima sì.

Ricercatrice: E secondo te questo vale lo stesso per gli uomini?

Lucia: Nooo, non credo, non lo so.

## *Gioco online vs gioco fisico*

I pareri degli intervistati sembrano in linea con la difficoltà, emersa da studi ben più ampi e strutturati, di stabilire se il gioco d'azzardo online sia di per sé più pericoloso di quello fisico (Griffiths e Auer, 2011; Wardle *et al.*, 2011).

Tutti i partecipanti concordano sul fatto che non ci sono differenze intrinseche, se parliamo dello stesso tipo di gioco, ad esempio tra scommettere online o presso un'agenzia.

I meccanismi che spingono a giocare e a continuare a giocare, come spiega un intervistato, sono gli stessi.

Ciò che fa la differenza è l'estrema **accessibilità** dell'offerta online che finisce per aumentare esponenzialmente la frequenza di gioco. Massimo: Alla fine penso che le leve siano identiche. I meccanismi nella testa del giocatore sono identici. Ovvio che il gioco online essendo facilmente fruibile ha un impatto quantitativo devastante

(...) Per la mia esperienza l'unica differenza è la velocità: il problema è che avendo il cellulare in mano è ovvio che in qualunque momento puoi giocare, se sei in macchina... Se vai in sala devi giustificare a tua moglie dove vai, con chi vai, perché (...) però quello che porta il giocatore a reiterare il fatto è lo stesso, con la differenza che avendo tutto in tasca è più semplice.

L'accessibilità al gioco d'azzardo online non è solo legata alle caratteristiche del canale, ma anche alle caratteristiche specifiche, estremamente *user friendly*, delle piattaforme di gioco e all'efficiente servizio clienti a disposizione.

Secondo gli intervistati infatti non ci vogliono competenze specifiche per iniziare a giocare online, nessuno di loro è stato socializzato al gioco o aiutato da qualcuno.

Paolo: Purtroppo è facilissimo. Ci sono i siti che sono organizzati bene. Ci sono tantissime modalità di ricarica, è fin troppo semplice, non c'è bisogno che qualcuno te lo spieghi, perché lo impari proprio facilmente, ci sono 2-3 passaggi semplici semplici.

Claudio: E poi se hai problemi nella ricarica puoi contattarli o tramite chat o telefonicamente e ti aiutano loro a caricare, ti dicono a mano a mano come fare, quindi è semplicissimo (...) funziona benissimo e sono sempre disponibili.

**"Immediatezza e semplicità"** sono altre caratteristiche del gioco online che rendono più complesso per il giocatore mantenere l'autocontrollo sul gioco d'azzardo (Hubert e Griffiths, 2018). L'immediatezza delle giocate e delle vincite è una delle caratteristiche che da tempo le evidenze scientifiche hanno indicato come fattore che aumenta il potenziale di rischio di un gioco.

Claudio: Puoi fare le giocate immediate, nel senso sta giocando una squadra te la puoi giocare al momento, anche mentre sta giocando, quindi ci sono molti più vantaggi a giocare online rispetto la sala. Gli avvenimenti che sono iniziati nella sala sono chiusi, invece nell'online sono sempre aperti, fino all'ultimo minuto puoi giocare, anche 100 volte.

Paolo: Probabilmente è proprio questo il punto: l'immediatezza e la semplicità. Cioè il fatto che in qualsiasi momento della giornata, anche alle 2, 3 di notte, la maggior parte delle sale sono chiuse, l'online no. Vai a fare la serata con gli amici, torni alle 5 di mattina, difficile che tu prendi e vai in una sala, però online hai quel tipo di accesso.

L'online offre inoltre la possibilità di giocare senza essere visti, fattore da non sottovalutare tenuto conto dello stigma sociale legato alla pratica dell'azzardo, che, se da un lato rappresenta un ostacolo all'emersione del problema, dall'altro lato potrebbe rappresentare un freno alla frequenza di gioco. **L'invisibilità e il giocare da soli** possono al contrario aumentare il coinvolgimento nella pratica dell'azzardo, favorendo la perdita di contatto con la realtà e sottraendo a questa esperienza la dimensione sociale dell'esperienza. L'azzardo diventa così sempre meno una forma di intrattenimento sociale e socializzante per diventare un mezzo per fuggire alla realtà e per isolarsi: motivazioni più spesso legate al gioco problematico (Blaszczynsky e Nower, 2002).

Massimo: Nella sala c'è anche il rapporto con gli altri giocatori, l'online è proprio qualcosa che isola. La vivi peggio, secondo me. Il livello peggiore della patologia.

Paolo: Ho riscoperto negativamente che l'online ci permette qualcosa di assolutamente negativo, perché siamo soli, ci dà quella sensazione del: nessuno ci guarda, quindi ci dà quella "sicurezza", questa mancata presenza di qualcuno che ci possa guardare (...) E poter fare qualcosa che la società non ammette, poterla fare nell'assoluta privacy.

In linea con quanto evidenziato dalla letteratura, tutti i partecipanti avevano anche fatto in qualche misura esperienza di gioco fisico. Alcuni hanno raccontato come proprio il passaggio dal gioco fisico a quello online abbia rappresentato un punto di svolta nelle loro "carriere di gioco" verso un'evoluzione più problematica.

Claudio: Ho sempre giocato, ma a livello proprio pesante, che è diventato patologico, è stato il gioco online. Prima giocavo alle schedine, scommesse. Però poche quantità, non sempre, non era una fissazione, mentre da quando gioco online era un appuntamento fisso, tutti i giorni.

Giovanni: Andavo nelle sale ma non giocavo come quando lo facevo online, quello era poco rilevante rispetto all'online che ti sfugge di mano, perché è talmente pratico, a portata di click, che non devi nemmeno sforzarti di uscire di casa per ricaricare. A portata di mano.

Un altro caso emblematico è quello di Massimo che, dopo essere passato dalle scommesse in agenzia a quelle online, accortosi che era più difficile mantenere il controllo sul gioco online, aveva deciso di interrompere questa abitudine e ci era riuscito.

Tuttavia la chiusura dei punti scommessa durante la pandemia lo ha riportato al gioco online che ha determinato un'evoluzione negativa del suo rapporto con l'azzardo.

Massimo: Ho iniziato con il gioco in agenzia (...) ho giocato per curiosità online nel 2007/8, ma ho smesso velocemente perché perdevo il controllo delle spese, nel senso che era talmente virtuale: caricavo dalle carte di credito, per cui alla fine quando ero lì, li rigiocavo [i soldi vinti]. Finché un giorno ho deciso di smettere con l'online (...) per cui, parliamo davvero di tanti anni fa, e sono tornato a giocare nelle sale, sempre scommesse (...). Poi con il lockdown mi sono di nuovo avvicinato all'online!

## Strategie di autoregolazione nell'online

L'estrema accessibilità dell'azzardo online rende più complicata la messa in atto di strategie di autoregolazione che i giocatori normalmente mettono in atto per limitare frequenza e spesa di gioco. Poiché non è sufficiente evitare i luoghi dedicati, in questo caso per qualcuno l'unica soluzione è stata quella di togliere il collegamento internet dal proprio telefono cellulare.

Anche per evitare di ricevere pubblicità e promozioni che inevitabilmente costituiscono un potente richiamo all'azzardo.

L'esperienza degli intervistati conferma che, nonostante con il Decreto-Legge n. 87 del 2018 la pubblicità sia stata vietata in ogni sua forma, permangono delle aree grigie in cui il divieto viene evaso, in quanto, ad esempio, i siti web esteri non sono soggetti alla normativa italiana.

Claudio: lo uso il telefono ma ho escluso totalmente internet. Lo uso solo per chiamare e ricevere chiamate. Utilizzarlo il meno possibile aiuta. Anche perché uno dei problemi del gioco online è proprio che ti riempiono di messaggi, magari ti dicono che ti hanno appena accreditato un bonus di 1000 euro e quindi anche se tu non hai voglia di giocare in quel momento vai a giocare perché hai il bonus, e quello è solo l'inizio, perché poi non ti fermi più.

Lucia, anche lei praticante del gioco online, anziché togliere del tutto il collegamento internet dal proprio cellulare, ha affidato il telefono al controllo del marito inserendo la funzione "controllo parentale", prevista per i minorenni, al fine di non avere accesso al gioco d'azzardo. La stessa osserva che, nonostante abbia attivato questa opzione, la pubblicità del gioco d'azzardo è presente su tutti i più comuni social network.

Lucia: lo mi sono autoesclusa dai giochi dove ci sono soldi in mezzo con il blocco dei genitori al telefono. Io ho il telefono sotto controllo da lui e... Iscrivermi in un gruppo di autoesclusione vuol dire "io gioco"... no. E comunque è pubblicizzato l'(azzardo) online: Facebook, Google, TikTok, Instagram, e ti arriva puntualmente la pubblicità delle slot! Arriva anche quando gioca mia figlia che ha 5 anni.

Interessanti anche le considerazioni della stessa intervistata sui videogiochi, talvolta proposti dagli stessi terapeuti come strategia per

disassuefarsi al gioco d'azzardo praticando forme di intrattenimento simili ma meno nocive.

Tuttavia l'incorporazione di alcune meccaniche tipiche dell'azzardo anche nei videogiochi ha determinato un progressivo avvicinamento delle due pratiche (Rolando e Wardle, 2023; Rolando, 2022).

Da un lato, le *loot box*, i social casinò e le microtransazioni possono rappresentare una strategia di "normalizzazione" dell'azzardo, dall'altro lato il potere d'attrazione dei videogiochi e le dinamiche emotive indotte dal gioco online possono essere molto simili a quelli dell'azzardo, tant'è vero che il Disturbo da uso di videogiochi è stato riconosciuto tra le forme di dipendenza nel DSM-5.

Lucia: Ci sono alcuni [video]giochi che mi portavano ad arrabbiarmi, quindi a incentivare il gioco nel senso che per superarli devi comunque dare soldi. Un Candy Crash, che è solo caramelline, che fai i giochi di colori, a una certa per andare avanti e avere dei poteri devi pagare. (...) Lì ho detto: bloccami sto gioco! Quando inizio a vedere che mi prende e che la mia testa poi inizia a pensare solo al gioco, lo elimino o lo blocco e non posso più ricaricarlo. (...) Capisco che ho l'atteggiamento di quando gioco con i soldi, che voglio vincere. (...) L'emozione è uguale, nel senso di portare alla fine il gioco. Io quando inizio a vedere che mi sta prendendo troppo spengo, finché riesco a farlo, oppure chiedo a lui di bloccarlo.

L'esperienza diretta portata da uno dei partecipanti ha dato avvio a un dibattito sul tema dell'**autoesclusione**, uno strumento che in ottemperanza a una normativa comunitaria è stato introdotto anche in Italia (Legge 88/09, art. 24, commi 12 ss.).

Nel nostro paese l'autoesclusione è trasversale, quindi la persona che decide di attivarla non può più accedere a nessuna delle piattaforme di gioco autorizzate per il periodo di tempo prescelto (30, 60, 90 giorni) oppure a tempo indeterminato (in questo caso si può chiedere la revoca, ma solo dopo 6 mesi).

Dal confronto tra i partecipanti sono emersi vantaggi e limiti dello strumento.

Nicola, che ha attivato l'esclusione permanente, lo ritiene uno strumento efficace e a posteriori è contento di avere fatto questa scelta – anche se poi di fatto ha perso molti soldi alle VLT.

Nicola: lo ringrazio di essere stato beccato da mia moglie dopo aver giocato tantissimi soldi, (...), e di aver fatto l'autoesclusione. Io oggi se cerco di fare qualunque accesso non riesco perché ho fatto esclusione a tempo indeterminato, non quella dopo 6 mesi... io come inserisco il codice fiscale – ho provato, anche perché dopo mesi avevo provato ad andare fisicamente in una ricevitoria di scommesse: quando gli ho dato i documenti mi ha detto: "guardi che per lei non possiamo fare niente perché ci blocca il sistema".

Claudio, che ha attivato l'esclusione temporanea due volte, mette invece in dubbio la sua efficacia, sottolineando che l'impedimento al gioco è facilmente aggirabile utilizzando l'identità digitale di un'altra persona. Afferma inoltre che gli stessi gestori delle sale mettono a disposizione dei "clienti affezionati" delle tessere per giocare.

Claudio: lo ho fatto l'autoesclusione due volte per 6 mesi [poi non più]. Anche perché se hai intenzione di giocare trovi sempre qualcuno che ti presta la sua identità e puoi comunque aprire un conto a nome di un altro e utilizzare pure i suoi dati, e non cambia niente (...) Se sei riuscito a tenere nascosta la tua identità a tua moglie, ai tuoi cari, a tutti quanti per dieci anni, usando un'altra identità riusciresti a farlo per altri dieci anni. (...) Loro stessi (nelle agenzie) ti danno la carta, ti conoscono soprattutto che giochi tanto, appena entri ti danno la loro tessera, se non vuoi usare la tua puoi usare la loro.

In linea con quanto espresso da esperti e professionisti della salute (Kraus *et al.*, 2022) un partecipante al focus group ha argomen-

tato a favore di una maggiore pubblicizzazione dello strumento e dell'applicazione dell'autoesclusione anche al gioco fisico nelle sale, trasversale e collegata al codice fiscale.

Ad oggi invece l'autoesclusione sul gioco fisico è prevista solo per i (singoli) casinò.

Nicola: Purtroppo ne ho spesi tanti – fisicamente nelle Sale slot – e mi sarebbe piaciuto avere un'autoesclusione di quel tipo, nelle sale (...) secondo me non lo fanno, perché ovviamente è un giro, ci guadagna lo Stato e di conseguenza c'è poca informazione, perché ad esempio l'autoesclusione online potrebbero pubblicizzarla molto di più, tanti giocatori non lo sanno neanche. L'altro discorso è: siccome io oggi per giocare nelle sale slot devo usare la mia tessera sanitaria... non ci vuole niente a fare un'autoesclusione sulla tessera sanitaria, in modo tale che uno non possa giocare, rendere più complicate le cose, magari può essere anche un aiuto.

Sul fatto che sull'autoesclusione, strumento entrato in vigore dal 2018, non ci sia sufficiente informazione, sono tutti d'accordo.

Infatti la maggior parte dei partecipanti al focus group ne ha scoperto l'esistenza proprio durante il focus group.

## Conclusioni

Sebbene lo studio abbia coinvolto un numero ridotto di intervistati, il focus group e le interviste individuali hanno messo in evidenza alcune informazioni che possono essere utili ai professionisti per un confronto interno mirato al miglioramento dell'offerta.

Come spesso accade non si tratta tanto di trovare risposte certe, quando di porsi domande per trovare, insieme e con uno sguardo multiprofessionale, possibili soluzioni.

Prendere in considerazione anche il punto di vista degli utenti dei servizi è altrettanto importante e strategico, sebbene non sia ancora una prassi molto diffusa nel nostro Paese.

Vogliamo dunque concludere le riflessioni contenute in questo report riprendendo le domande di partenza al fine di stimolare un processo di riflessione interno al servizio.

### 1. Cosa contraddistingue l'azzardo al femminile e che implicazioni comporta in termini di trattamento?

Ciò che caratterizza il gioco d'azzardo nell'esperienza delle donne rispetto agli uomini è simile a quanto osservato per le altre dipendenze.

Se da un lato per tutti i comportamenti "additivi" si riscontra una minore presenza delle donne, dall'altro lato emerge una specifica vulnerabilità delle stesse che determina una progressione della dipendenza più veloce.

Nel gioco d'azzardo, al c.d. "effetto telescopio" (Grant *et al.*, 2012), si aggiungono due elementi di distinzione, rilevati anche dai dati quantitativi dell'ASST Melegnano e della Martesana (Bergamo, 2022): un inizio della "carriera di gioco" più tardiva e una maggiore comorbidità psichiatrica.

È bene che i professionisti siano pienamente consapevoli che, al di là degli aspetti clinici, le carriere di gioco delle donne sono fortemente condizionate dalle discriminazioni di genere insite nelle norme e nei ruoli sociali, secondo le quali una donna è giudicata più severamente di un uomo subendo quindi una compromissione psicologica e sociale più grave (Grant e Kim, 2002; Odoardi e Albasi, 2013). Lo stigma sociale che pesa in modo particolare sulle donne costituisce un'importante barriera di accesso al trattamento e alimenta sensi di colpa controproducenti.

È probabile che il boom del gioco online determinerà un aumento dell'azzardo al femminile perché offre alle donne la possibilità di giocare senza essere viste e senza dovere frequentare i luoghi di gioco nei quali si sono sempre sentite poco a proprio agio.

Acquisire maggiore consapevolezza sugli aspetti culturali di genere che possono avere condizionato le loro storie di vita oltre che le carriere di gioco potrebbe aiutare le donne in trattamento a superare la vergogna e i sensi di colpa e avere un effetto di empowerment che risulterebbe amplificato, in particolare, dal parlarne in una dimensione di gruppo (Piquette-Tomei *et al.*, 2008).

### 2. Cosa contraddistingue il gioco d'azzardo dal gioco fisico e che implicazioni comporta in termini di trattamento?

Le caratteristiche proprie del gioco d'azzardo online, l'accesso istantaneo, l'immediatezza delle vincite e i pagamenti elettronici sono tutti fattori che, in un percorso di cura, complicano le strategie di autoregolazione tradizionali.

Ciò che si può apprendere dall'esperienza delle persone in trattamento sono dunque le strategie di autoregolazione che hanno adottato nel caso del gioco d'azzardo online, che vanno dall'attivazione della funzione "controllo parentale" sul proprio dispositivo all'esclusione totale dei servizi online. Uno strumento che andrebbe senz'altro incentivato è il ricorso all'autoesclusione dal gioco d'azzardo online, che potrebbe rappresentare un valido aiuto nel processo di recovery, ma ancora poco conosciuto e sottoutilizzato in Italia (Kraus *et al.*, 2022, Rolando *et al.*, 2019).

Da quanto emerso risulta opportuno rinforzare la conoscenza di questo strumento da parte di tutti i professionisti delle dipendenze affinché possa essere proposto a tutti coloro che potrebbero beneficiare di questa opzione a supporto del percorso di trattamento.

È importante sottolineare però che questa come altre strategie di limitazione dei danni sono efficaci nella misura in cui è la persona che "sceglie" di adottarle piuttosto che la viva come una forma di controllo imposta e subita passivamente quale esito della sfiducia da parte dei familiari (Spagnolo, 2017).

Nel secondo caso questo strumento potrebbe invece rafforzare nel giocatore o nella giocatrice la convinzione di non essere capace di controllare l'impulso.

Gli interventi non possono prescindere da una comprensione approfondita delle pratiche di gioco, che risultano dall'intersezione di fattori socio-culturali, ambienti di gioco e infrastrutture tecniche.

Le teorie sulla pratica sociale sono utili per spostare il focus dalla responsabilità individuali a quelle collettive e comprendere meglio tutti i fattori che intervengono nel costruire e normalizzare le pratiche sociali (Nyemcsok *et al.*, 2022).

È importante dunque comprendere a fondo, dando voce alle persone, quali sono gli aspetti tecnici e i significati attribuiti alle pratiche di gioco, e costruire interventi capaci di spezzare le complesse interazioni tra questi aspetti (*ibidem*).

Infine, poiché uno dei principali problemi è il mancato o il tardivo accesso ai servizi di trattamento, sarebbe opportuno inoltre considerare la possibilità di inserire nell'offerta servizi di counselling online.

Secondo una recente indagine condotta in Finlandia (Marionneau e Järvinen-Tassopoulos, 2022) le chat possono rappresentare un canale di accesso a bassa soglia valutato molto positivamente dai giocatori online.

Come suggerito dai partecipanti, in particolare per questo target, l'online potrebbe anche rappresentare un canale attivabile per incontri di gruppo, non necessariamente condotti da uno psicoterapeuta.

## Ringraziamenti

Si ringraziano tutte le persone, indicate nel testo con nomi di fantasia, che hanno reso possibile questo studio accettando di condividere le loro esperienze e opinioni.

## Riferimenti bibliografici

- Abbott M.W., Romild U., Volberg R.A. (2014). Gambling and problem gambling in Sweden: Changes between 1998 and 2009. *Journal of Gambling Studies*, 30: 985-999. doi: 10.1007/s10899-013-9396-3.
- Abbott M., Binde P., Clark L., Hodgins D., Johnson M., Maniowabi D., Quilty L., Spångberg J., Volberg R., Walker D., Williams R. (2018). Conceptual Framework of Harmful Gambling: An International Collaboration, Third Edition. *Gambling Research Exchange Ontario (GREO)*. Ontario, Canada: Guelph.
- ADM (Agenzie delle accise, dogane e monopoli) (2021). Libro blu 2021. [www.adm.gov.it/portale/libro-blu-organizzazione-statistiche-e-attivita-anno-2021](http://www.adm.gov.it/portale/libro-blu-organizzazione-statistiche-e-attivita-anno-2021).
- Bergamo S. (2022). Domanda e offerta terapeutica per disturbo da gioco d'azzardo nell'ASST Melegnano e della Martesana. Rapporto di ricerca.
- Berry R., Fraehlich C., Toderian S. (2002). *Women's experiences of gambling and problem gambling*. Winnipeg: Ontario Problem Gambling Research Centre.
- Blaszczynski A., Nower L. (2002). A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*, 97(5): 487-499. doi: 10.1046/j.1360-0443.2002.00015.x.
- Bowden-Jones H., Prever F. (2021). *Donne e disturbo da gioco d'azzardo. Una prospettiva al femminile su trattamento e ricerca*. Edizioni d'Este.
- Cerrai S., Resce G., Molinaro S. (a cura di) (2017). Consumi d'azzardo 2017 – Rapporto di ricerca sulla diffusione del gioco d'azzardo fra gli italiani attraverso gli studi IPSAD® e ESPAD® Italia. [www.avvisopubblico.it/home/wp-content/uploads/2018/06/Consumi-dazzardo-2017.pdf](http://www.avvisopubblico.it/home/wp-content/uploads/2018/06/Consumi-dazzardo-2017.pdf).
- Corrao S. (2000). *Il focus group*. Milano: FrancoAngeli.
- Deans E., Thomas S.L., Daube M., Derevensky J. (2017). The role of peer influences on the normalisation of sports wagering: a qualitative study of Australian men. *Addiction Research & Theory*, 25(2): 103-113. doi: 10.1080/16066359.2016.1205042.
- Gainsbury S.M., Russell A., Wood R., Hing N., Blaszczynski A. (2015). How risky is Internet gambling? A comparison of subgroups of Internet gamblers based on problem gambling status. *New Media & Society*, 17(6): 861-879. doi: 10.1177/1461444813518185.
- Grant J., Kim S. (2002). Parental bonding in pathological gambling disorder. *The Psychiatric Quarterly*, 73: 239-247. doi: 10.1023/A:1016044906341.
- Grant J.E., Odlaug B.L., Mooney M.E. (2012). Telescoping phenomenon in pathological gambling: Association with gender and comorbidities. *The Journal of Nervous and Mental Disease*, 200(11), 996. doi: 10.1097/NMD.0b013e3182718a4d.
- Griffiths M.D., Auer M. (2011). Approaches to understanding online versus offline gaming impacts. *Casino and Gaming International*, 7(3): 45-48.
- Griffiths M.D., Barnes A. (2008). Internet gambling: an online empirical study among student gamblers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6: 194-204.
- Hubert P., Griffiths M.D. (2018). A Comparison of Online Versus Offline Gambling Harm in Portuguese Pathological Gamblers: An Empirical Study. *Int J Ment Health Addiction*, 16: 1219-1237. doi: 10.1007/s11469-017-9846-8.
- Kraus L., Loy J.K., Bickl A.M., Schwarzkopf L., Volberg R.A., Rolando S., ... Örmberg J.C. (2022). Self-exclusion from gambling: A toothless tiger?. *Frontiers in psychiatry*, 13, 992309. doi: 10.3389/fpsy.2022.992309.
- Ladd G.T., Petry N.M. (2002). Gender differences among pathological gamblers seeking treatment. *Experimental and Clinical Psychopharmacology*, 10(3): 302-309. doi: 10.1037/1064-1297.10.3.302.
- Lesieur H.R. (1977). *The chase: Career of the compulsive gambler*. Anchor Press.
- Marionneau V., Järvinen-Tassopoulos J. (2022). Treatment and help services for gambling during Covid-19: Experiences of gamblers and their concerned significant others. *Nordic Studies on Alcohol and Drugs*, 39(1): 10-24. doi: 10.1177/145507252111030727.
- McCarthy S., Pitt H., Bellringer M.E., Thomas S.L. (2021). Strategies to prevent and reduce gambling harm in Australian women. *Drugs: Education, Prevention and Policy*, 1-11. doi: 10.1080/09687637.2021.1973963.
- Mora-Salgueiro J., García-Estela A., Hogg B., Angarita-Osorio N., Aman B.L., Carlbring P., ... Colom F. (2021). The prevalence and clinical and sociodemographic factors of problem online gambling: A systematic review. *Journal of Gambling Studies*, 37(3): 899-926. doi: 10.1007/s10899-021-09999-w.
- Nyemcsok C., Pitt H., Kremer P., Thomas S.L. (2022). Viewing young men's online wagering through a social practice lens: implications for gambling harm prevention strategies. *Critical Public Health*. doi: 10.1080/09581596.2022.2031888.
- Odoardi S., Albasì C. (2013). Donne e gioco d'azzardo: uno sguardo d'insieme sul fenomeno [Women and gambling: an overview]. *Recenti progressi in medicina*, 104(12): 631-636. doi: 10.1701/1373.15265.
- Pacifici R., Mastrobattista L., Minutillo A., Mortali C. (a cura di) (2019). Gioco d'azzardo in Italia: ricerca, formazione e informazione: risultati di un progetto integrato. *Rapporti ISTISAN*. 19/28. [www.centroexplora.it/it/doc/Rapporto\\_ISTISAN\\_gioco\\_d\\_azzardo.pdf](http://www.centroexplora.it/it/doc/Rapporto_ISTISAN_gioco_d_azzardo.pdf).
- Pacifici R. (2018). 1° Convegno Nazionale. Il gioco d'azzardo in Italia. Presentazione in power point del 18/10/2018. [www.iss.it/documents/20126/0/Il-gioco-dazzardo-in-Italia\\_Risultati\\_Adulti.pdf/ea051291-f3f4-b906-cbe7-1148972f8d1d?t=1576340346416](http://www.iss.it/documents/20126/0/Il-gioco-dazzardo-in-Italia_Risultati_Adulti.pdf/ea051291-f3f4-b906-cbe7-1148972f8d1d?t=1576340346416).
- Piquette-Tomei N., Norman E., Corbin Dwyer S., McCaslin E. (2008). Group therapy for women problem gamblers: A space of their own. *Journal of Gambling Issues*, 22(22): 275-296. <https://hdl.handle.net/10133/689>.
- Prever F., Locati V. (2021). Female gambling in Italy: a specific clinical experience. In: Bowden-Jones H., Prever F. (eds.), *Gambling disorders in women: an international female perspective on treatment and research*. New York: Taylor & Francis, pp. 124-140.
- Rolando S. (2022). "Perché è azzardo, perché non sai cosa trovi". Il rapporto tra videogiochi e azzardo nella prospettiva dei giovani gamer. Rapporto di ricerca. IRES Piemonte.
- Rolando S., Beccaria F. (2019). "Got to gamble, but I've got no money". A qualitative analysis of gambling careers in South Italy. *International Gambling Studies*, 19(1): 106-124. doi: 10.1080/14459795.2018.1517816.
- Rolando S., Cuomo G. (2023). Disturbo da Gioco d'Azzardo e "nuovi" utenti. Rapporto di ricerca. <https://eclectica.it/disturbo-da-gioco-dazzardo-e-nuovi-utenti-report-di-ricerca-di-approfondimento-sugli-giocatrici-donne-e-giocatori-online>.
- Rolando S., Ferrari C. (2021). "Per me era soltanto un vizio". Lo stigma e altre barriere all'accesso al trattamento per gioco problematico. Rapporto di ricerca. <https://eclectica.it/per-me-era-soltanto-un-vizio-lo-stigma-e-altre-barriere-allaccesso-al-trattamento-per-gioco-problematico>.
- Rolando S., Ferrari C., Beccaria F. (2023). "To me, it was just a vice". Stigma and Other Barriers to Gambling Treatment in Piedmont, Italy. *Journal of Gambling Studies*. doi: 10.1007/s10899-023-10214-1.
- Rolando S., Scavarda A., Beccaria F. (2019). "Tra un po' anche nei cessi c'erano le macchinette". Una ricerca qualitativa sulle carriere del gioco d'azzardo e sull'impatto della regolamentazione in Piemonte. Rapporto di ricerca. <https://eclectica.it/category/pubblicazioni/page/2>.
- Rolando S., Wardle H. (2023). "That's why it's gambling, because you don't know what you find in it!". Perceptions of the relationship between gaming and gambling among young adult gamers. *Journal of Youth Studies*. doi: 10.1080/13676261.2023.2174012.
- Sanders J.M. (2014). *Introduction: Women, addiction, and the double standard. Women in narcotics anonymous: Overcoming stigma and shame*. New York: Palgrave Macmillan, pp. 1-14. doi: 10.1057/9781137430496\_1.
- Spagnolo L.M. (2017). Tipologie di intervento. In: Croce M., Jarre P. *Il Disturbo da Gioco d'Azzardo, un problema di salute pubblica. Indicazioni per la comprensione e l'intervento*. Edizioni Publiedit.
- Volberg R. (2003). Has there been a 'feminization' of gambling and problem gambling in the United States?. *The Electronic Journal of Gambling Issues*, 8, May. doi: 10.4309/jgi.2003.8.7.
- Wardle H., Moody A., Griffiths M., Orford J., Volberg R. (2011). Defining the online gambler and patterns of behaviour integration: Evidence from the British Gambling Prevalence Survey 2010. *International Gambling Studies*, 11(3): 339-356. doi: 10.1080/14459795.2011.628684.
- Wardle H., Moody A., Spence S., Volberg R., Jotangia D., Griffiths M., Hossey D., Dobbie F. (2010). *British Gambling Prevalence Survey*. London UK, National Centre for Social Research.
- Wood R.T., Williams R.J. (2011). A comparative profile of the Internet gambler: Demographic characteristics, game-play patterns, and problem gambling status. *New Media & Society*, 13(7): 1123-1141. doi: 10.1177/1461444810397650.