

# Gioco d'azzardo e detenzione, una ricerca nelle carceri milanesi

Riccardo Zerbetto<sup>1</sup>, Cinzia Foglia<sup>2</sup>

1 - Associazione ORTHOS Moneroni d'Arbia SI

2 - Psicologo-Psicoterapeuta

Il Gioco d'Azzardo Patologico (GAP) è un fenomeno poco conosciuto e trattato in ambito penitenziario. Al fine di indagare la problematica, ha preso forma nelle carceri milanesi di Bollate, Opera e San Vittore il progetto sperimentale "Il rosso e il nero". L'iniziativa si è articolata in tre attività principali: formazione sul GAP destinata agli operatori penitenziari, ricerca sul gioco in carcere e presa in carico di alcuni detenuti-giocatori. Obiettivo primario dell'attività formativa è stato quello di fornire a chi svolge un ruolo educativo e assistenziale nel circuito penale nozioni utili a identificare precocemente gli indicatori di rischio GAP. Lo scopo della ricerca era quello di indagare il GAP nei tre Istituti e individuare eventuali giocatori o soggetti a rischio con i quali sono poi stati attivati percorsi di sostegno e prevenzione da possibili ricadute nella fase successiva alla carcerazione. L'indagine è stata condotta attraverso la somministrazione di due questionari anonimi e auto-compilativi: uno finalizzato ad indagare il rapporto col "gioco" prima e durante la detenzione e il SOGS (South Oaks Gambling Screen - Lesieur e Blume, 1987). Sono stati raccolti 984 questionari su 1780 distribuiti, il 55%; considerando che il 63% del campione giocava prima della reclusione, è rilevante che il 58% degli stessi gioca anche in carcere; inoltre, il 29% di essi gioca con "posta in palio" che nel 23% dei casi risulta essere "soldi", bene di cui i detenuti non dispongono in contanti. I risultati ottenuti da questa prima esplorazione stimolano l'estensione dell'indagine ad altri Istituti di pena.

## Pathological gambling is little known and treated among the prison population

*Pathological gambling is little known and treated in the prison setting.*

*In order to investigate the problem, we activated the experimental project "The Red and the Black" in the prisons of Bollate, Opera and San Vittore in Milan. The investigation included three main activities: training on pathological gambling for prison operators, a research on gambling in prison and the treatment of a number of prisoners who were also gamblers.*

*Primary objective of the training was to provide useful information to those who have an educational and assistance role in the criminal setting, such as basic concepts for the early identification of gambling problems and some indicators on the risk to become a pathological gambler.*

*The purpose of this study was to investigate pathological gambling inside the three penitentiaries and to identify gamblers at risk, in order to activate strategies of support and prevention from possible relapses after release.*

*The survey was conducted by administering two anonymous and self-administered questionnaires: one aimed to investigate the relationship with the game before and during the imprisonment, and the SOGS (South Oaks Gambling Screen - Lesieur e Blume, 1987).*

*A total of 1780 questionnaires were distributed and 984 were collected (55%). 63% of the sample gambled before imprisonment and, significantly, 58% of those continues to gamble in prison; 29% of the sample gambles with stakes and for 23% of the sample it is done with money, which is not permitted in prison.*

*The results from this first survey stimulate the extension of the investigation to other prisons.*

**Parole chiave:** gioco d'azzardo, gioco d'azzardo patologico, carcere, detenuti

**Keywords:** gambling, pathological gambling, prison, inmates

**Date:** inviato: 16/02/2012 - accettato: 05/09/2012

**Contatti:** Prof. Riccardo Zerbetto

Associazione ORTHOS

Strada Ville di Corsano-Grotti-Bagnaja 1216

Moneroni d'Arbia 53014 SI

e-mail: zerbetto.r@mclink.it

## Introduzione

**N**egli ultimi anni si è assistito alla crescita esponenziale di ex detenuti o di persone sottoposte a provvedimenti di restrizione della libertà che si avvicinano alle “macchinette” e a un numero sempre maggiore di famigliari che chiede di aiutare il congiunto in vario modo coinvolto in situazioni di gioco problematico.

Partendo da queste osservazioni, si è deciso di indagare più approfonditamente il fenomeno. Dapprima è stata condotta un’indagine informale interrogando la rete dei servizi afferenti all’ambito penitenziario e si è notato quanto il GAP (Gioco d’Azzardo Patologico) sia un fenomeno poco conosciuto e/o poco trattato. Ne è emerso che l’unica eccezione è rappresentata dall’esperienza maturata dall’Asl Milano 2 che dal 2001 al 2007 ha trattato circa trenta giocatori patologici, alcuni di essi in carcere o provenienti dal circuito penale.

Secondo la letteratura è infatti frequente che per far fronte alle perdite di gioco si avvicinino ad attività illecite finalizzate all’ottenimento di denaro anche persone-giocatori senza alcun precedente penale, principalmente attraverso reati contro la persona (furti, rapine), contro il patrimonio (truffa, appropriazione indebita) e talvolta, più spesso nel caso in cui ne facciano anche uso, attraverso il traffico di sostanze stupefacenti. La situazione non migliora necessariamente quando l’autore dei crimini si trova dietro le sbarre; i rimandi giunti dagli operatori penitenziari sentiti hanno evidenziato come il GAP all’interno degli Istituti sia un fenomeno sentito, ma non dimensionato. Si ritiene infatti che le abitudini relative al gioco patologico possano persistere e persino crescere all’interno dell’ambiente carcerario: negli Istituti di pena il gioco pare essere tollerato perché tiene occupati i detenuti che, non avendo a disposizione denaro, si giocano provviste, sigarette, alcol, psicofarmaci, favori sessuali o qualsiasi altra cosa che abbia un certo valore nell’ambiente carcerario (Guerreschi, 2000).

A partire da queste prime considerazioni, è nato il progetto sperimentale “Il rosso e il nero”, promosso dalla Cooperativa Sociale Il Bivacco Servizi, con sede a Melegnano che dal 2002 si occupa principalmente di reinserimento sociale di detenuti ed ex detenuti attraverso percorsi di housing, orientamento lavorativo, tutoring educativo e sostegno psicologico nelle carceri di Bollate, Opera e San Vittore in partnership con l’Associazione Orthos che promuove lo studio e la ricerca applicata nel campo delle dipendenze patologiche, in particolare da gioco e sotto la supervisione scientifica del Prof. Zerbetto. Il progetto, finanziato tramite la Legge Regionale della Lombardia 1/08 - 2009 e 2010, è stato realizzato all’interno delle carceri milanesi di Bollate, Opera e San Vittore negli anni 2010 e 2011, e si è articolato in tre attività principali:

- formazione sul GAP agli operatori penitenziari;
- ricerca relativa al gioco in carcere attraverso la somministrazione di due questionari alla popolazione detenuta;
- presa in carico di quei detenuti-giocatori che lo avrebbero richiesto ed eventualmente dei loro famigliari.

## Materiali e Metodi

Per formare relativamente al GAP coloro che a vario titolo operano negli Istituti suddetti, sono stati organizzati cinque incontri della durata di circa quattro ore ciascuno presso Bollate, Opera e San Vittore, ed una giornata di formazione presso l’Ufficio di Esecuzione Penale Esterna (UEPE). Sono stati raggiunti circa 160 operatori penitenziari fra assistenti sociali, operatori Ser.T, educatori ministeriali, agenti di polizia penitenziaria, operatori di associazioni e cooperative sociali esterne, insegnanti, volontari.

Obiettivo principale è stato quello di fornire a chi svolge un ruolo osservativo, educativo e assistenziale nel circuito penale nozioni utili a identificare precocemente gli indicatori di rischio GAP nei soggetti da loro presi in carico e in tal modo prevenire o intervenire nelle prime fasi di dipendenza da gioco.

A ogni partecipante è stata consegnata una cartellina contenente materiale informativo relativo al GAP, il principale strumento di valutazione GAP (SOGS) e i riferimenti dei Servizi Territoriali di Milano e provincia specializzati nel GAP, delle Associazioni di Giocatori Anonimi e Famigliari di Giocatori Anonimi.

Diversi gli argomenti proposti in fase di formazione. Sono state approfondite tematiche di tipo introduttivo/epidemiologico: cos’è il gioco d’azzardo patologico, i tipi di gioco e loro funzione, le categorie a rischio e le differenze di genere, la correlazione tra gioco e criminalità e le conseguenze personali, famigliari, sociali del gioco patologico.

Inoltre è stato esaminato l’aspetto nosografico/terapeutico: inquadramento diagnostico, principali strumenti di diagnosi, ipotetiche cause da vari punti di vista (neurobiologico, psicodinamico, comportamentista, sistemico, cognitivista, psicosociale, evolutivo) e le possibilità di intervento, che, data la particolare complessità del fenomeno, è utile approcciare in un’ottica multimodale (farmacologico, psicoterapeutico individuale e/o di gruppo, con e sulla famiglia del giocatore o residenziale, di auto mutuo aiuto, consulenza legale e finanziaria).

Contestualmente alla parte formativa, si è dato avvio all’attività di ricerca.

L’obiettivo era quello di indagare il GAP nelle tre carceri e individuare eventuali “gambler” (giocatori) e/o soggetti a rischio con i quali eventualmente attivare percorsi di sostegno e/o prevenzione.

Gli strumenti ritenuti maggiormente funzionali al raggiungimento di tale obiettivo sono stati due questionari anonimi e auto-compilativi, che sono stati somministrati alla popolazione detenuta nei suddetti Istituti penitenziari.

Il primo, denominato “Questiongap”, è stato specificatamente predisposto per la ricerca in oggetto. Finalità del questionario è quella di indagare il rapporto col “gioco” prima della detenzione, durante la stessa ed eventualmente le relative modalità; una volta compilato era da riconsegnare agli operatori del progetto.

Il secondo questionario distribuito, il SOGS (South Oaks Gambling Screen - Lesieur e Blume, 1987), è un test auto- valutativo frequentemente utilizzato per individuare un eventuale rapporto problematico col gioco d'azzardo; in caso di punteggi elevati (indicati in calce allo stesso test), i detenuti avrebbero potuto auto-segnalarsi per la presa in carico da parte degli operatori del progetto. Si è pensato di non ritirare il SOGS in modo da lasciar liberi i detenuti con punteggi elevati di scegliere se richiedere o meno l'intervento.

L'esperienza del contesto carcerario acquisita negli anni ci ha permesso di prevedere alcune difficoltà alle quali avremmo potuto andare incontro rispetto alla metodologia d'intervento prevista.

Una prima riguardante il materiale da distribuire: abbiamo stampato il Questiongap fronte-retro in modo da non dover applicare pinzature o graffette in ferro, limitare la dispersione di fogli e facilitarne la raccolta. Inoltre, in testa al questionario stesso si è proceduto alla stesura di una breve introduzione dell'intervento: una sua sintesi e le relative motivazioni, sottolineando l'importanza della partecipazione della popolazione detenuta all'iniziativa.

Altra difficoltà è emersa rispetto al campione: la richiesta di raggiungere l'intera popolazione detenuta nei tre Istituti (circa 1.100 detenuti a Bollate, 1.300 ad Opera e 1.600 a San Vittore) (www.giustizia.it, 2011) non si è, per varie motivazioni, potuta concretizzare. Tuttavia, le diverse Direzioni hanno autorizzato una distribuzione sufficientemente ampia:

- a Bollate, carcere a trattamento avanzato, i detenuti sono impegnati in svariate attività: scolastiche, lavorative, creative e si è concordato, quindi, di distribuire i questionari a tutti i detenuti che si trovavano in reparto al momento della somministrazione, concordando con gli educatori ministeriali di riferimento il momento di massima pre-

senza;

- ad Opera, carcere di massima sicurezza, sono stati raggiunti i detenuti con reati comuni (escludendo quindi, in particolar modo, i detenuti con reati associativi e i collaboratori di giustizia);
- a San Vittore, dato l'alto "turn over" tipico di una casa circondariale, è stata autorizzata la somministrazione nei reparti "più stabili".

Infine, una complicazione relativa alle modalità di somministrazione; consapevoli di non poter raggiungere in prima persona l'intera popolazione individuata, anche in questo caso abbiamo preso accordi differenti con le Direzioni dei tre Istituti:

- a Bollate è stato possibile raggiungere direttamente i detenuti suddivisi in gruppo e accolti in locali posizionati sui piani dei reparti; si è potuto quindi spiegare "vis a vis" l'iniziativa, consegnare i questionari, raccogliarli e rispondere a eventuali domande;
- ad Opera sono stati preselezionati alcuni detenuti (due per ogni sezione) con funzione di "rappresentanti di sezione"; riuniti in gruppo sono stati formati dagli operatori del progetto al fine di informare in modo adeguato i propri compagni di detenzione dell'iniziativa in corso e sono stati incaricati di distribuire e raccogliere i questionari;
- a San Vittore gli operatori del progetto hanno delegato il compito di promozione dell'intervento e di distribuzione e raccolta dei questionari ad alcuni referenti istituzionali operanti nei reparti stabiliti.

In totale i questionari distribuiti nelle tre carceri considerate sono stati 3560 (1780 SOGS e 1780 Questiongap); I SOGS, come precedentemente espresso, non sono stati ritirati. Sono,

BOLLATE	OPERA	SAN VITTORE
96% uomini; 4% donne 68% italiani; 32% stranieri	100% uomini 68% italiani; 32% stranieri	78% uomini; 22% donne 51% italiani; 49% stranieri
Età: 53% tra 20/40 anni 24% tra 41/50 anni 23% dai 51 anni in su	Età: 52% tra 20/40 anni 26% tra 41/50 anni 22% dai 51 anni in su	Età: 69% tra 20/40 anni 21% tra 41/50 anni 10% dai 51 anni in su
Stato civile: 42% coniug./convivente 29% celibe/nubile 21% separato/divorziato 4% vedovo/a	Stato civile: 50% coniug./convivente 26% celibe/nubile 17% separato/divorziato 4% vedovo/a	Stato civile: 38% coniug./convivente 38% celibe/nubile 17% separato/divorziato 3% vedovo/a
Titolo di studio: 13% licenza elementare 53% licenza media inferiore 22% licenza media superiore 5% laurea	Titolo di studio: 20% licenza elementare 49% licenza media inferiore 22% licenza media superiore 2% laurea	Titolo di studio: 17% licenza elementare 43% licenza media inferiore 26% licenza media superiore 4% laurea

Tab. 1 – I dati anagrafici.

	BOLLATE	OPERA	SAN VITTORE
Gratta e vinci	37%	32%	39%
Lotterie	13%	12%	16%
Gioco del lotto	22%	22%	24%
Superenalotto	24%	27%	23%
Videolotterie	6%	9%	10%
Videopoker	29%	24%	39%
Bingo	11%	12%	24%
Gioco di carte con posta in palio	20%	14%	27%
Gioco di dadi con posta in palio	9%	8%	11%
Riffe	1%	5%	6%
Giochi di abilità (biliardo, freccette)	18%	19%	20%
Totip	8%	11%	10%
Totocalcio, Totogol, Totosei, Formula 101	13%	17%	20%
Corse di cavalli, cani	12%	11%	20%
Snai, calcio scommesse	18%	16%	28%
Fondi di investimento, titoli di borsa	2%	3%	5%

Tab. 2 - Frequenza del gioco prima della detenzione una volta o più a settimana.

invece, stati riconsegnati debitamente compilati 984 Questiongap, il 55% del totale. Il nostro campione.

In particolare:

- a Bollate sono stati distribuiti 400 questionari Questiongap e ritirati compilati 298 (il 74,5%);
- ad Opera ne sono stati distribuiti 730 e ritirati compilati 329 (il 45%);
- a San Vittore ne sono stati distribuiti 650 e ritirati compilati: 357 (il 55%);

Da questi primi dati possiamo evincere che la modalità di somministrazione attuata a Bollate sembra essere stata la più efficace.

## Risultati

Terminata la raccolta dei questionari, si è potuto procedere con l'analisi dettagliata dei dati.

La prima parte del Questiongap è dedicata alla raccolta di informazioni di tipo anagrafico.

Nella tab. 1 sono riportati i dati relativi alle caratteristiche anagrafiche del campione che è costituito prevalentemente da uomini (91%), di nazionalità italiana (62%), con un'età compresa fra i 20 e i 40 anni (58%), coniugati o conviventi (43%) e con una scolarità media inferiore (48%). I dati raccolti sono in linea con le statistiche prodotte dall'amministrazione penitenziaria relative all'intera popolazione detenuta sul territorio italiano (www.giustizia.it, 2011).

La seconda parte del questionario è volta ad indagare il rapporto con il gioco prima della detenzione.

BOLLATE	OPERA	SAN VITTORE.
Il 56% dichiara di giocare;	Il 64% dichiara di giocare;	Il 53% dichiara di giocare;
il 25% di essi dichiara di giocare con posta in palio;	il 29% di essi dichiara di giocare con posta in palio;	il 34% di essi dichiara di giocare con posta in palio;
il 15% dichiara che la posta in palio sono soldi	il 30% dichiara che la posta in palio sono soldi.	il 23% dichiara che la posta in palio sono soldi.

Tab. 3 - Il gioco in carcere.

Alla domanda proposta "Prima della detenzione eri solito giocare?", i "sì" hanno raggiunto il 69% a Bollate e ad Opera e il 52% a San Vittore, per una media del 63% del campione. Il 32% sono i "no" (26% Bollate e Opera, 45% San Vittore) e un 5% circa, distribuito uniformemente nei tre Istituti, non risponde.

Nella tab. 2 è possibile individuare la frequenza del gioco prima della detenzione una volta o più a settimana e la distribuzione rispetto alle diverse tipologie di gioco; alcuni "giochi" raggiungono percentuali che superano il 20%: Gratta e vinci (36%), Videopoker (31%), Superenalotto (25%), Lotto (23%), Calcio scommesse (21%).

La terza parte del Questiongap è strutturata al fine di individuare il rapporto con il gioco durante il periodo detentivo. Alle domande proposte "Attualmente, in carcere, giochi?", "Se sì, a quali giochi?", "Con posta in palio?", "Se sì, soldi o altro", il nostro campione ha dichiarato (tab. 3) per il 58% di giocare, di essi il 29% dichiara di giocare con posta in palio e nel 22% dei casi la posta in palio sono soldi.

In fase di elaborazione del questionario si è attentamente

valutato se esplicitare fra le alternative la risposta “soldi”, in quanto i detenuti non possono utilizzare denaro contante.

In questo senso appare realistico supporre che i debiti di gioco vengano saldati a fine pena, oppure tramite il coinvolgimento dei famigliari, o attraverso l'acquisto per il creditore dei prodotti loro accessibili di uso quotidiano.

Interrogati su quali siano i giochi più frequentemente attuati in carcere, in media nei tre Istituti, l'86% del campione risponde le carte, il 29% la dama, il 26% gli scacchi, l'11% scommesse di vario genere, il 10% i dadi (la somma delle percentuali è superiore a 100 perché si tratta di un quesito a scelta multipla non vincolato a una singola risposta).

Nella quarta e ultima parte del questionario si è voluto indagare, e al contempo indurre una riflessione, circa il pensiero del detenuto riguardo all'utilità del gioco.

Poste le domande “Ritieni che alcuni giochi siano utili alla socializzazione e stimolanti per la mente?”, “E se sì, quali giochi?”, il 67% a Bollate, il 73% ad Opera e il 57% a San Vittore ritiene che il gioco stimoli la mente e/o sia utile alla socializzazione.

Il 52% a Bollate, il 55% ad Opera e il 45% a San Vittore ritiene stimolanti i seguenti giochi: dama, scacchi, carte, giochi di società, sudoku, ping pong, parole crociate, calciobalilla.

La presa in carico dei detenuti-giocatori era prevista attraverso auto segnalazione degli stessi dopo la compilazione del SOGS, ma ha invece seguito percorsi e modalità differenti nei tre diversi Istituti:

- a Bollate si sono spontaneamente segnalati 7 detenuti; 1 detenuto, invece, è stato inviato da un operatore penitenziario. Il percorso con loro intrapreso ha previsto:
  1. una fase di inquadramento diagnostico, che è stata effettuata attraverso l'anamnesi clinica e la somministrazione di alcune scale specifiche (SOGS/ TAS-20 (alessitimia)/ BIS-11 (impulsività)/ DES-II (dissociazione).

Elementi rilevanti emersi dalle anamnesi:

- età media: 40 anni
- in 5 hanno perso precocemente uno dei genitori
- 1 di loro è in carcere esclusivamente per debiti da scommesse
- in 6 sono in carico al Ser.T interno per altre forme di dipendenza.

Considerevoli sono anche gli esiti dei test:

- SOGS: tutti punteggi > 7
- TAS-20: 4 soggetti punteggio > 61 (soprattutto difficoltà a identificare e comunicare i sentimenti; pensiero parzialmente orientato all'esterno)
- BIS-11: 4 soggetti punteggio > 64 (soprattutto mancanza di controllo sui comportamenti e assenza di pianificazione delle azioni)
- DES-II: 2 soggetti punteggio > 20.

2. una seconda fase in cui gli 8 soggetti presi in carico sono stati seguiti principalmente attraverso colloqui individuali a cadenza quindicinale, per circa quattro mesi.

Gli operatori del progetto (uno psicoterapeuta e un counselor) hanno lavorato sia in senso clinico che psico-educativo

(Carlevaro, 2004), adattando il percorso alle risorse di ogni singolo soggetto. È comunque possibile identificare argomenti di approfondimento comuni a tutti i detenuti-giocatori presi in carico:

- storia personale e incontro col gioco
- de-strutturazione delle “distorsioni cognitive” legate al gioco (Ladoucer, 2003)
- storia affettiva e aspetti disregolativi
- costruzione di un “progetto di vita”.

Per sfruttare al meglio il tempo a disposizione è stato inoltre utilizzato lo strumento dei “compiti a casa”: fra un incontro e l'altro venivano forniti ai soggetti stimoli di riflessione che sarebbero poi stati ripresi nella seduta successiva.

Il lavoro proposto ha promosso nei detenuti-giocatori seguiti notevoli progressi; in quattro dei nostri otto soggetti è stato ben visibile quanto evidenziato dal Prof. Zerbetto: *“Il passaggio da una modalità vittimistica a una assunzione più responsabile del proprio destino di vita rappresenterà il momento di svolta nel percorso evolutivo di un giocatore”*.

- Nel carcere di Opera si sono, invece, spontaneamente segnalati 22 detenuti; la presa in carico è stata anche in questo caso individuale, tuttavia l'alto numero di adesioni ha permesso di avviare unicamente brevi percorsi (3 incontri) di counseling informativo e orientativo. Ognuno dei 22 detenuti-giocatori seguiti avrebbe necessitato di un intervento maggiormente strutturato: tutti avevano punteggi molto alti al SOGS (> di 7), tutti si sono mostrati particolarmente interessati a un'iniziativa da loro stessi definita “unica e inaspettata” e tutti erano pronti e motivati a una eventuale presa in carico di tipo clinico. Ancora oggi, a un anno dalla chiusura de “Il rosso e il nero”, gli operatori della Cooperativa Il Bivacco Servizi, operanti per altri motivi in questo Istituto, ricevono da parte di alcuni detenuti richieste di “ripresa” del progetto.
- La presa in carico nel carcere di San Vittore, Casa Circondariale ad alto “turn over”, non ha potuto riguardare gli individui a cui era stato somministrato il SOGS, poiché per la maggior parte già trasferiti in altri Istituti. Tuttavia la Direzione ha proposto di impostare dei gruppi di prevenzione di due mezze giornate (per un totale di 10 gruppi da circa 8 persone) presso il reparto “giovani adulti” (mediamente tra i 18 e i 25 anni di età). Gli operatori hanno condotto il lavoro con i detenuti promuovendo il dibattito rispetto alle tematiche proposte:
  - cosa sono l'azzardo e il caso
  - i differenti giochi d'azzardo e le loro particolarità
  - perché si gioca d'azzardo (motivazioni razionali ed emotive)
  - le conseguenze del gioco d'azzardo eccessivo
  - i giochi ludici.

Contestualmente è stato riproposto il SOGS ai partecipanti dei gruppi e 18 giovani detenuti hanno raggiunto punteggi molto elevati (> di 9).

Seppure nel progetto fosse prevista una eventuale presa in

carico anche delle famiglie dei giocatori, nonostante le Direzioni delle tre carceri si fossero rese disponibili in tal senso, nessuno dei detenuti-giocatori partecipanti a “Il rosso e il nero” ha dato l’assenso per la presa in carico anche dei loro nuclei famigliari (ad eccezione di un detenuto di Bollate, la cui moglie, però, era reclusa presso il medesimo Istituto di pena). La motivazione comune è stata il desiderio di non coinvolgere ulteriormente i loro parenti, già profondamente provati dalla detenzione del congiunto e dalla frequente conoscenza di altre forme di dipendenza.

## Conclusioni

Il gioco in carcere rappresenta una delle attività più importanti che restano accessibili ai detenuti: il 58% del campione dei tre Istituti considerati, gioca. Tuttavia, il 29% di essi gioca con “posta in palio” e nel 23% dei casi la posta in palio sono “soldi”. Nonostante ciò, il 66% riconosce l’apporto positivo del gioco in quanto stimolo mentale e strumento di socializzazione e oltre il 50% propone giochi prettamente “ludici”. Il gioco ludico non prevede posta in palio (soprattutto denaro) e rappresenta sicuramente un elemento positivo per i noti elementi che lo contraddistinguono (stimolo all’esercizio mentale, elemento di socializzazione, sollievo alla condizione di reclusione); pertanto sarebbe utile fosse incrementato all’interno degli Istituti penitenziari, anche in un’ottica trattamentale.

Inoltre, se esaminiamo il numero dei detenuti che riconosce di essere dedito al GAP, e che le caratteristiche della personalità del detenuto descritte in letteratura sono facilmente sovrapponibili a quelle che contraddistinguono la personalità del giocatore patologico (impulsività, alessitimia, comorbilità psichiatrica, uso di sostanze), non possiamo non considerare l’utilità di eventuali percorsi sia psico-educativi volti al trattamento di detenuti ed ex detenuti-giocatori, sia di orientamento e sostegno alle loro famiglie.

Sarà ovviamente indispensabile che la rete territoriale di riferimento sia preparata ad accogliere il post-detenzione anche dei giocatori patologici, aventi specifiche e differenti esigenze rispetto alle dipendenze “classiche”. Attualmente sia i Ser.T con personale formato per la presa in carico del GAP che le comunità residenziali dedicate specificatamente al GAP, non sono molti, soprattutto se paragonati al bisogno emergente. Considerando i tre Istituti milanesi il campione è sicuramente significativo, almeno dal punto di vista statistico e consente di svolgere tutte quelle letture e analisi esposte in questo lavoro. Gli strumenti e le modalità utilizzate per la ricerca ben corrispondevano all’esigenza di una prima esplorazione volta ad indagare il fenomeno GAP in un contesto caratterizzato da dinamiche particolari per le quali una osservazione non valutativa, è quantomeno in prima battuta, maggiormente accettata.

La naturale continuazione de “Il rosso e il nero” dovrebbe essere rappresentata dall’estensione dell’analisi in tutta la Regione Lombardia, coinvolgendo i rimanenti 15 Istituti penitenziari, o almeno un campione significativo per territorio di

riferimento, nella prospettiva di:

- stimare la rilevanza del gioco d’azzardo negli Istituti di pena nella duplice finalità di meglio valutarne le potenzialità in termini di socializzazione e stimolo intellettuale e di rischio di perpetuazione di comportamenti compulsivi e auto lesivi
- favorire una presa di coscienza sulla presenza del problema in giocatori compulsivi che hanno avuto problemi collegati a questa patologia in passato nella prospettiva di avvio, già dal carcere, di un percorso terapeutico-riabilitativo, che possa proseguire nel periodo successivo alla dimissione tramite contatto con strutture specialistiche del territorio
- esplorare attività di gioco e di socializzazione all’interno del carcere che si presentino come risorse alternative all’azzardo.

Occorre inoltre tener presente che ogni territorio presenta le sue peculiarità e le sue caratteristiche soprattutto in termini di risorse e di servizi offerti, Istituti penitenziari in primis. Pertanto, anche da questo punto di vista, i risultati emersi in questo progetto meriterebbero di essere ulteriormente approfonditi.

Nonostante le naturali difficoltà organizzative insite in questa prosecuzione, l’esperienza maturata consentirebbe di attuare le varie fasi (ricerca, formazione e presa in carico) o alcune di esse con un modesto impiego di risorse economiche, ma creando una mappatura completa del fenomeno GAP (utenti e servizi sui territori di riferimento) nel contesto penitenziario dapprima lombardo ed in seguito nazionale.

## Bibliografia

1. Blaszczynski A., McConaghy N., Frankova A., 1985, Crime, antisocial personality and pathological gambling, *Journal of Gambling Studies* Vol. 5 N. 2, 137-152
2. Carlevaro T., 2004, Psicoeducazione per chi ha problemi di gioco d’azzardo eccessivo, Hans Dubois, Bellinzona.
3. Croce M., Zerbetto R. (a cura di), 2001, Il gioco e l’azzardo, Il fenomeno, la clinica, le possibilità d’intervento, Franco Angeli, Milano.
4. Guerreschi C., 2000, Giocati dal gioco, Edizioni San Paolo, Cinisello Balsamo.
5. Ladoucer R., Sylvain C., Boutin C., Doucet C., 2003, Il gioco d’azzardo eccessivo. Vincere il gambling, Centro Scientifico Editore, Torino (ed or. 2000).
6. Lesieur H.R., Blume S.B., 1987, The South Oaks Gambling Screen (SOGS): a new Instrument for the Identification of Pathological Gamblers, *American Journal of Psychiatry*, 144:1184-1188.
7. Meyer G., Stadler M., 1998, Delinquenz im Rahmen pathologischen Glücksspiels, *Monatsschrift für Kriminologie und Strafrechtsreform*, 81(3), 155-172.
8. Meyer G., Stadler M., 1999, Criminal behavior associated with pathological gambling, *Journal of Gambling Studies*, 15 (1), 29-43.
9. Templer D.I., Kaisera G., Sisocoea K., 1993, Correlates of pathological gambling propensity in prison inmates. *Comprehensive Psychiatry* vol. 34, Issue 5, September-October 1993, Pages 347-351.
10. Walters G.D., 1997, Problem Gambling in a Federal Prison Population: Results from the South Oaks Gambling Screen, *Journal of Gambling Studies*, 13 (1):7-24.
11. Williams R. J., Royston J., Hagen B.F., 2005, Gambling and Problem Gambling Within Forensic Populations. A Review of the Literature, *Criminal Justice and Behavior* December vol. 32 no. 6 665-689.