

9.11

IL PROGETTO REGIONALE “IL TEMPO È DENARO” A QUATTRO ANNI DALLA PARTENZA

Saverino H.*[1], Ciuffreda L.[1], Rossi S.[1], Lazzara E.[1], Marra A.[1], Oldrà A.[1], Monte L.[2]
 [1]Cooperativa Sociale Alice Onlus ~ Torino ~ Italy,
 [2]Dipartimento Patologia delle Dipendenze ASL T03 ~ Collegno ~ Italy

Analisi, dopo i primi 4 anni dall'avvio, del Progetto Regionale di Riduzione del Danno e Limitazione dei Rischi nei contesti del gioco d'azzardo “Il Tempo è Denaro”. Evoluzione degli strumenti, delle pratiche operative e narrazione delle criticità riscontrate nei contesti di gioco fisico in denaro.

Il progetto regionale “Il Tempo è Denaro”, attivo dal 2021 nell'ambito del Piano per il contrasto al disturbo da gioco d'azzardo della Regione Piemonte, gestito dal Dipartimento di Patologia delle Dipendenze dell'ASL T03 in collaborazione con la Cooperativa Sociale Alice Onlus, rappresenta un intervento di prossimità finalizzato alla riduzione del danno nei contesti di gioco in denaro. Rinnovato l'affidamento alla Cooperativa Sociale Alice Onlus nel gennaio 2025, il progetto utilizza unità mobili allestite come ambulatori educativi itineranti, operative sulla soglia di sale bingo, sale slot, agenzie di scommesse e grandi tabaccai, al fine di intercettare i giocatori prima e dopo le loro sessioni di gioco e promuovere comportamenti di autocontrollo basati sui principi del contingency management. I territori coinvolti, anche per questo rinnovo di progetto, rimangono: l'area dell'ASL NO, estesa anche ai territori di Biella e Verbano-Cusio-Ossola, e l'area dell'ASL T03 che, in questa annualità, per cercare di intercettare quanti più giocatori possibili, ha ampliato l'intervento includendo grandi sale bingo della Città Metropolitana di Torino.

Sebbene l'allestimento del camper come ambulatorio educativo itinerante non abbia raggiunto pienamente gli obiettivi prefissati – poiché i giocatori hanno mostrato una limitata disponibilità a entrare in uno spazio percepito come estraneo – l'unità mobile ha comunque assunto una funzione simbolica rilevante, configurandosi come presidio territoriale ad alta visibi-

lità e simbolo identificativo del progetto.

L'approccio teorico

L'attività degli operatori si configura come un insieme di azioni di prossimità in cui vengono attuate strategie di contingency management, con l'obiettivo di sostenere il giocatore nello sviluppo di consapevolezza e capacità di autoregolazione rispetto al proprio comportamento di gioco. In questa prospettiva, non si richiede esclusivamente l'interruzione immediata o la rinuncia all'attività di gioco, ma si propongono anche pause concordate, la cui osservanza è rinforzata attraverso la concessione di benefit, così da favorire la motivazione al cambiamento. Elemento distintivo dell'attuale approccio è la progressività del patto stipulato tra il giocatore e gli operatori del progetto: nella fase iniziale vengono proposti intervalli di pausa dall'attività di gioco dilatati nel tempo e facilmente rispettabili per poi ridurli negli incontri successivi. Questo processo incrementale consente di rafforzare l'autoefficacia, ridurre progressivamente il tempo dedicato al gioco e promuovere un percorso di crescente consapevolezza e autonomia decisionale. Il contingency management si configura quindi come un processo dinamico e condotto in cui benefit e patti progressivi diventano strumenti concreti di prevenzione e riduzione del danno, capaci di integrare prossimità operativa e sostegno motivazionale alle persone in un percorso di cambiamento realizzabile.

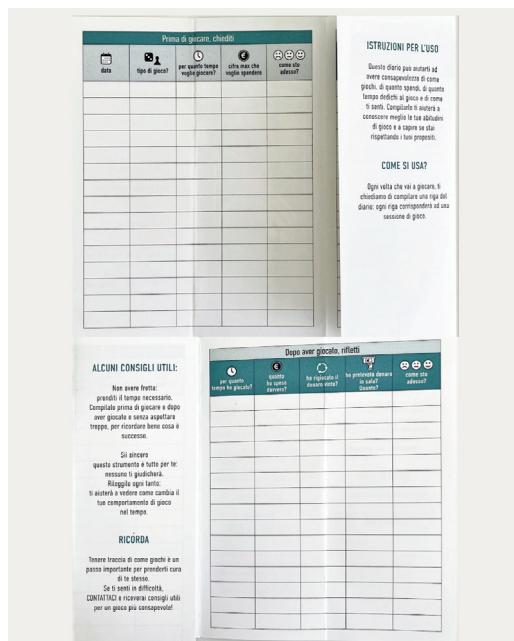
Gli strumenti

Una delle principali evoluzioni del progetto riguarda proprio la scelta dei benefit, concepiti non più come sostegno economico, ma come strumenti relazionali e motivazionali. L'analisi dei questionari somministrati presso le postazioni mobili ha evidenziato tre caratteristiche essenziali per l'efficacia del benefit: anonimato, carattere ricreativo e dignità percepita, riflettendo la necessità di contrastare lo stigma vissuto dai giocatori. In risposta a questi criteri, sono state introdotte gift card per attività sportive, ricreative e culturali, al fine di offrire alternative significative al gioco d'azzardo. In concomitanza con l'erogazione del benefit, viene proposto al giocatore un questionario somministrato dall'operatore. Il questionario è del tutto anonimo e ha la finalità di indagare la dimensione emotiva associata al gioco, la frequenza e la durata delle sessioni, nonché le motivazioni che orientano la scelta di un determinato gioco o di una specifica sala, oltre che informazioni utili all'operatore per esaminare la tipologia di giocatore intercettato. Inoltre, si mira a rilevare l'eventuale presenza di comportamenti di gioco a rischio o problematici e il grado di consapevolezza rispetto all'esisten-

za di servizi di cura pubblici. Durante il counseling personalizzato che segue la compilazione del questionario gli operatori forniscono al giocatore consigli pratici finalizzati alla Riduzione del danno e, laddove necessario, si invita la persona a rivolgersi ai servizi territoriali di competenza per il trattamento del Disturbo da Gioco d'Azzardo.

Il progetto ha sviluppato strumenti informativi e di automonitoraggio più precisi e vicini alle esigenze dei giocatori. In particolare, è stata rilevata una crescente partecipazione dei giovani giocatori alle scommesse virtuali, modalità di gioco caratterizzata dalla puntata su eventi simulati. A questo scopo è stato recentemente elaborato un flyer informativo ad hoc mirato esclusivamente a questa tipologia di gioco.

Inoltre, per favorire l'automonitoraggio da parte dei giocatori, è stato elaborato il "Diario del giocatore" (fig.1), uno strumento cartaceo, anonimo e facilmente occultabile, pensato per favorire la consapevolezza rispetto ai propri comportamenti di gioco. Il diario è strutturato in due sezioni: nella parte sinistra il giocatore può annotare i propri propositi di gioco in termini di tempo e di denaro oltre allo stato emotivo antecedente l'attività di gioco; la parte destra, tenuta chiusa fino al termine della sessione, è invece dedicata alla registrazione effettiva del comportamento di gioco e delle emozioni associate. Gli operatori incoraggiano a condividere, telefonicamente o in presenza, il diario compilato: ciò facilita nel monitoraggio dei giocatori più assidui e permette ai giocatori stessi di cogliere in autonomia le differenze tra i propri propositi e i comportamenti agiti nella realtà, oltre a permettere loro di avere contezza oggettiva di quanto denaro investito e quanto perso nel gioco in un arco di tempo determinato.



La scelta dei contesti d'intervento

Dal punto di vista metodologico, la mappatura dei luoghi di gioco è stata potenziata mediante l'utilizzo dell'applicazione "Gioco Legale" dell'ADM, che consente una identificazione sistematica dei punti vendita autorizzati. Anche le osservazioni sul campo si sono evolute verso un approccio immersivo, con operatori che assumono il ruolo di clienti per raccogliere dati più accurati sulle dinamiche relazionali, organizzative e ambientali dei luoghi di gioco, trasformando l'osservazione in una pratica partecipativa capace di restituire una rappresentazione più fedele e articolata della realtà.

Nel corso dell'attività si è ritenuto opportuno ampliare i contesti di intervento includendo anche le tabaccherie, sebbene tali spazi abbiano evidenziato criticità legate all'assenza di anonimato e alla ridotta collaborazione dei gestori, soprattutto nei piccoli centri. Questo ha confermato come un approccio esclusivamente territoriale risulti inadeguato, poiché molti giocatori adottano condotte "migratorie" per sottrarsi al rischio di riconoscimento.

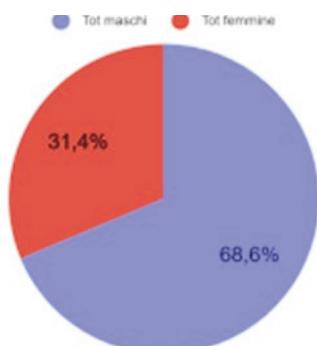
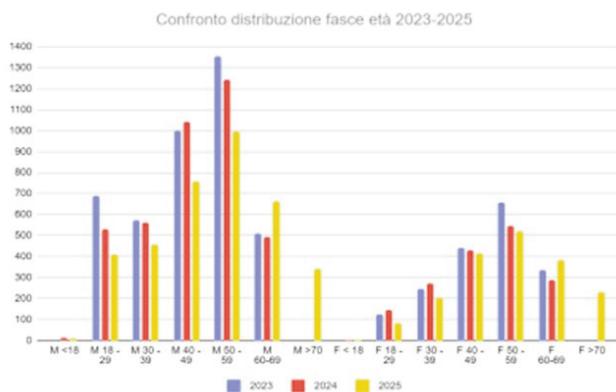
Le sale da gioco di maggiori dimensioni si sono invece rivelate i contesti più favorevoli, sia per l'elevata affluenza che per la possibilità di instaurare relazioni continuative. Tali setting consentono un monitoraggio più accurato, favorendo l'emersione di soggetti a rischio e l'aggancio di giocatori già in difficoltà ma ancora non orientati ai Servizi di cura.

L'osservazione ha inoltre messo in luce il ruolo cruciale del personale di sala per il quale l'esposizione continua al gioco d'azzardo rappresenta un fattore di rischio specifico e favorisce la possibilità di sviluppare stress e burnout quali sintomi riconducibili a possibile forma di malattia professionale. La progressiva collaborazione dei gestori, in alcuni casi evolutasi in una partnership attiva, conferma la necessità di un approccio sistematico che includa operatori, giocatori e lavoratori del settore nelle strategie di prevenzione e tutela della salute.

La popolazione incontrata da "Il Tempo è Denaro"

Nel triennio 2023–2025 il progetto "Il Tempo è Denaro" sul territorio dell'ASL T03 ha intercettato circa 17.000 persone. I dati confermano una prevalenza maschile stabile (circa il 70%), pur registrando nel 2025 un incremento relativo della componente femminile.

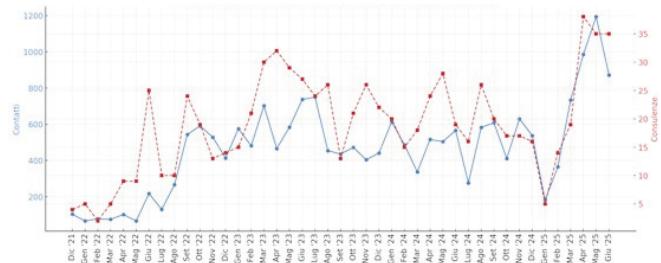
Per quanto riguarda l'età, (graf.2), oltre la metà dei giocatori intercettati appartiene stabilmente alla fascia 40–59 anni, ma emergono segnali di ampliamento sia verso i più giovani (18–39 anni), sia verso i più anziani (60–69 anni). Queste tendenze delineano un fenomeno in evoluzione che coinvolge progressivamente segmenti sempre più diversificati della popolazione

Grafico 1. Distribuzione Genere Complessivo**Grafico 2.**

e sottolinea la necessità di strategie preventive e di Riduzione del danno differenziate per genere ed età.
Graf. 2 Confronto Distribuzione Fasce Età 2023-2025
Per fornire un quadro più esaustivo dell'evoluzione del progetto nel tempo, si può osservare il Graf. 3 che mostra l'andamento mensile dei contatti e delle consulenze registrati nel periodo compreso tra dicembre 2021 (inizio dell'attività) e giugno 2025.

Dal grafico si osserva innanzitutto un progressivo incremento dei contatti che da valori inizialmente contenuti (meno di 150 unità mensili nel 2021-inizio 2022) raggiungono picchi molto elevati a partire dal 2023, con oscillazioni che si stabilizzano tra 400 e 700 unità mensili, fino ad arrivare ai massimi registrati nella primavera 2025 (oltre 1.100 contatti in aprile e 1.200 in maggio), visto anche il raddoppio delle postazioni. Tale andamento evidenzia una crescente capacità del progetto di intercettare la popolazione target nei contesti di gioco. Il periodo di gennaio/febbraio 2025 mostra una diminuzione di contatti e consulenze in quanto questi mesi sono stati dedicati, in concomitanza con il riavvio del progetto, all'osservazione e scelta dei nuovi contesti di intervento.

Le rilevazioni relative alle consulenze (asse destro) appaiono anch'esse in crescita, pur mantenendo valori assoluti più contenuti. Dopo una fase iniziale di avvio

Grafico 3. Andamento mensile di contatti e consulenze (Dic 2021 – Giu 2025)

(2021–inizio 2022) con numeri molto ridotti, dal 2023 si registra un incremento costante, che si consolida nel 2024 e trova la massima espressione nel 2025, con oltre 30 consulenze mensili. Il confronto tra le due linee mostra come, al crescere del numero complessivo dei contatti, aumenti anche la quota di consulenze erogate. In particolare, a partire dal 2023, le curve tendono a seguire un andamento parallelo, segnalando una migliore capacità di conversione dei contatti in percorsi di consulenza.

In sintesi, il grafico evidenzia due aspetti principali:

1. l'incremento progressivo della platea intercettata dal progetto, confermato dall'aumento dei contatti;
2. la maggiore efficacia nel trasformare i contatti in consulenze mirate, con una crescita proporzionale che si consolida negli anni più recenti.

Questi risultati suggeriscono una maturazione del modello operativo, capace non solo di raggiungere un numero sempre maggiore di giocatori, ma anche di favorire un importante aggancio relazionale attraverso interventi di consulenza.

Criticità dell'intervento

Alla luce dell'esperienza maturata in questi primi quattro anni, è possibile delineare alcune considerazioni sull'efficacia e sull'efficienza delle pratiche implementate dal progetto. Gli interventi di prossimità, realizzati al di fuori dei contesti formali di cura, hanno dimostrato la capacità di intercettare giocatori con un pattern di gioco a rischio o problematico che altrimenti non avrebbero avuto contatti con i Servizi per le Dipendenze, centrando quindi l'obiettivo di promuovere la conoscenza e l'accesso ai percorsi di supporto. La distribuzione di materiale informativo e di strumenti per l'automonitoraggio si è rivelata funzionale alla promozione dell'autoconsapevolezza sulle modalità di gioco, mentre l'approccio di contingency management ha facilitato l'aggancio iniziale dei giocatori stimolando processi di cambiamento che vanno oltre la mera erogazione di benefit, fungendo da catalizzatore di comportamenti più consapevoli.

Tuttavia, l'esperienza ha messo in luce alcuni limiti del

progetto. L'intervento mostra criticità nel coinvolgimento di specifici gruppi: i giovani adulti (18-30 anni), i migranti, a causa di barriere linguistiche e culturali e le donne, che subiscono maggiormente l'impatto dello stigma e che vengono maggiormente isolate dai giocatori presenti in sala, percepite come aliene da un pubblico maschile che, solitamente, è maggiormente rappresentato.

Un'ulteriore criticità riguarda l'aggancio dei giocatori online. L'attività di presidio davanti alle sale da gioco in denaro, in particolare presso le tabaccherie, ha permesso di far emergere una componente altrimenti poco visibile del fenomeno, quella dei giocatori che praticano il gioco d'azzardo in modalità telematica. Si tratta di un segmento in crescita, soprattutto tra le fasce più giovani della popolazione, caratterizzato da dinamiche, ritmi e modalità di offerta differenti rispetto al gioco fisico e associato a rischi specifici. Sebbene il progetto sia stato concepito per favorire l'incontro diretto con i giocatori in uno spazio "fisico", è innegabile che la tendenza generale si orienti verso una "piazza virtuale", non raggiungibile dal progetto "Il Tempo è Denaro" con gli strumenti attualmente a disposizione dello stesso. Proprio per questa ragione, appare sempre più rilevante esplorare e approfondire tale dimensione, al fine di sviluppare in futuro strategie mirate di prevenzione e riduzione del danno anche in contesti digitali.

Infine, la valutazione dell'effettivo cambiamento comportamentale dei giocatori risulta attualmente difficile a causa della natura episodica e intermittente dei contatti, rendendo complessa la misurazione dell'efficacia a lungo termine degli strumenti adottati. Ad oggi non è stato elaborato un programma di valutazione adeguato a monitorare l'efficacia degli specifici strumenti utilizzati.

In questo contesto la realizzazione di un disegno di ricerca rappresenterebbe un supporto strategico per lo sviluppo del progetto. Il "Il Tempo è Denaro" ha recentemente suscitato interesse nell'ambito dei Congressi in cui è stato presentato (in Italia e in Europa) favorendo possibili collaborazioni, non solo tra servizi e progetti con finalità simili, ma anche con ricercatori interessati alla specifica modalità operativa. "Il Tempo è Denaro" si configura così come un intervento innovativo che si avvale di strategie ritenute efficaci nell'ambito dei tradizionali interventi di Riduzione del danno ripensate e adattate ai contesti di gioco d'azzardo. Il progetto rappresenta inoltre un modello innovativo e di ricerca applicata, nel campo del gioco d'azzardo.

