



## Prevenzione Gioco d'Azzardo Patologico

Regione Lombardia ha approvato e finanziato il prosieguo del progetto per lo sviluppo di azioni di prevenzione e contrasto alle forme di dipendenza dal gioco d'azzardo lecito – ai sensi della L.R. 8/2013 – denominato “Smetti... e vinci” (ID 420322), ideato e presentato dalla aggregazione comunale di Palazzago – Ente capofila, Almenno San Bartolomeo, Barzana, Cisano Bergamasco.

Le biblioteche comunali dei Comuni *partner* hanno arricchito lo scaffale tematico già predisposto a disposizione degli utenti.

### Claudio Forleo e Giulia Migneco “Lose for life”



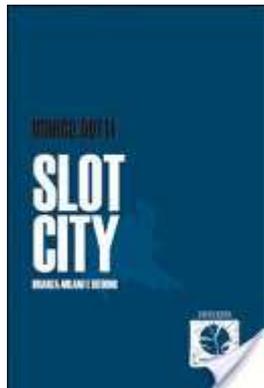
Il libro *Lose for Life* presenta, oltre a tutti i dati aggiornati sul fenomeno dell'azzardo in Italia, una serie di proposte concrete per affrontare l'emergenza, a partire da esempi tangibili sviluppati da quei Comuni che, da Nord a Sud, sono stati i primi a dover fare i conti con i problemi causati dalla sovraesposizione al gioco delle comunità.

### Marilena Lucente “Le giocatrici”



Teresa è una scommessa persa: per pagare un debito di gioco, suo padre l'ha fatta sposare con Perzechella, uomo freddo e calcolatore che vince a carte, stravinca al Lotto e nasconde i soldi nella fodera del suo paltò. È la fine degli anni Settanta: una quaterna secca sognata, non giocata ma estratta, scatena la febbre di una intera comunità messa a confronto con le leggi del destino. Niente a che vedere con la compulsività delle *slot machine*, lo straniamento fisico e mentale che vivono oggi i giocatori, la vicinanza all'universo della malavita, il vortice di negatività in cui si precipita dopo aver perso tutto: brucia, brucia il bar Las Vegas, rifugio infernale di Anna, che ora ha solo gli occhi, la bocca e il cuore pieni di cenere. Intanto si accendono le luci della sala Bingo dove donne sole vivono nell'attesa di riscattarsi dal passato, girare pagina, rincorrere un amore che vola sulle ali di una farfalla. Solo che ancora una volta bisognerà misurarsi con il caso, la buona e la cattiva sorte. Frenesia, speranze, illusioni e sconfitte: un racconto declinato al femminile, quello di Marilena Lucente, che esplora il fenomeno del gioco, un mondo popolato di figure inquietanti e dolci al tempo stesso.

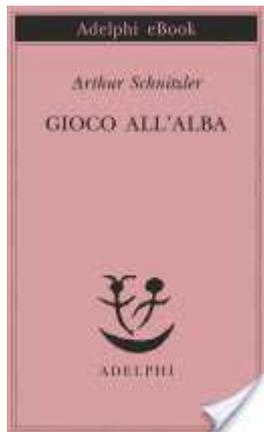
## Marco Dotti "Slot city"



*Slot machine, videopoker, roulette.* Sono oltre cinquecentomila gli "apparecchi elettronici da divertimento" legalmente installati in tutta Italia. Una crescita esponenziale che nel 2012 ha portato alla raccolta di quarantaquattro miliardi di euro. Molti di questi apparecchi sono oggi presenti in Lombardia, nell'area un tempo "ricca" e "imprenditoriale", attorno al cuore finanziario di Milano. Dietro le cifre, però, ci sono storie e territori. Partendo dalla Brianza di Consonno, città fantasma costruita negli anni Sessanta dall'imprenditore e sedicente "conte" Mario Bagno, passando per Arcore e i quartieri-cintura di Milano. Un *reportage* "post-industriale"

tra capannoni costruiti con le agevolazioni della legge Tremonti *bis*, abbandonati e oggi adibiti a "sale slot", lungo le strade e nelle fermate dei pendolari (bar, stazioni, autogrill). Una mappa della catastrofe della "provincia imprenditrice", un bilancio degli investimenti "artefici" del miracolo, spostati dalle piccole fabbriche, alla borsa e, infine, al comparto del gioco "legalizzato".

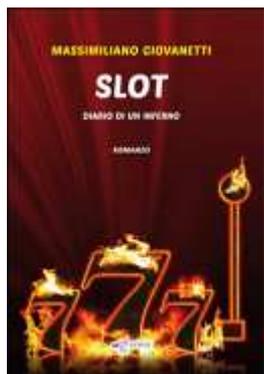
## Arthur Schnitzler "Gioco all'alba"



Lungo racconto, amaro e perfetto, "Gioco all'alba" (1927) narra la vicenda di una creatura peculiarmente schnitzleriana: Willi, un ufficiale snello, piacente, leggero, che ama la vita e le donne, purché non esigano troppo da lui. Le amanti, il gioco, i colleghi, gli spettacoli, i soldi, le uniformi si alternano nella sua mente in una tenue ma costante fantasticheria, che aggira accortamente gli ostacoli del reale. Ma c'è un momento in cui il destino, come risvegliandosi da una ingannevole sonnolenza, comincia a stringere anche per lui i suoi nodi: da quel momento le ore di Willi precipitano verso un'alba livida e irreparabile. Una lunga partita a carte, con i suoi precedenti e le sue conseguenze, basta qui ad assumere i tratti antichi della fatalità. Le

sorti ruotano, le parti si rovesciano, i fatti vorticano intorno al protagonista. Con magistrale colpo di scena, quando la stretta è già divenuta soffocante, Schnitzler fa balenare, accanto al denaro, l'amore, l'uno nello specchio dell'altro. E la reciprocità erotica svela qui il suo volto segreto: quello della più sottile crudeltà. Come in "Doppio sogno" e "Fuga nelle tenebre", che appartengono allo stesso giro di anni, Schnitzler compendia in queste pagine, infallibilmente scandite, tutta la sapienza della sua arte.

## Massimiliano Giovanetti "Slot: diario di un inferno"



Mariano Casella è un pavido giocatore di *slot machine*. In trentatré capitoli e un epilogo, che ritmano l'irrespirabilità narrativa conducendo come tra i gironi della prima cantica dantesca, compie l'intima e lacerante discesa nell'abisso del proprio inferno. I luoghi, i personaggi, le situazioni realizzano un tempo sospeso, fatto di fuliggine e nebbia, tale da esserne attratti e respinti. Perdizione, catarsi, redenzione: patologicamente attraente, questa è la storia di un'asfissia.

## Nadia Toffa “Quando il gioco si fa duro”



Quante sono le sale *slot* in Italia? A quanto ammonta il volume d'affari dell'azzardo e come è ripartito tra macchinette, *videolottery*, Gratta e Vinci, scommesse...? Perché, se negli ultimi dieci anni la cifra spesa dagli italiani per il gioco è più che triplicata, lo Stato non vede aumentare i suoi introiti? E in che modo le organizzazioni criminali si insinuano nel business? Queste sono solo alcune delle domande dalle quali è partita Nadia Toffa per condurre un'indagine serrata che svela come la ludopatia (cioè la dipendenza dal gioco) sia diventata un'autentica piaga sociale. Per analizzare il fenomeno a fondo e senza

preconcetti, non si è limitata a ricostruire l'evoluzione del business dell'azzardo in Italia o i recenti provvedimenti (non) presi dallo Stato, ma ha raccolto testimonianze sul campo e ha raccontato storie esemplari al limite del surreale. Come quella di Nicola che, pur di dedicarsi indisturbato ai giochi on line, fa perdere le sue tracce: la famiglia lo cerca ovunque mentre lui è barricato in garage, illuminato solo dalla luce del monitor. Infine, l'autrice ha stilato due preziosi decaloghi che spiegano con grande chiarezza cosa fare per salvare un malato d'azzardo dai suoi demoni. Perché, come insegnano tanti tragici casi di cronaca recente, quando il gioco si fa duro non c'è un minuto da perdere.

## Roberto Pani e Roberta Biolcati “Le dipendenze senza droghe”



Tradizionalmente il concetto di dipendenza (*addiction*) è stato limitato all'alcol e alle droghe; negli ultimi decenni, invece, si è allargato fino a comprendere tutti quei comportamenti di dipendenza che si traducono in rituali compulsivi. Fare acquisti, comperare cose per sé, per gli altri, per scegliere come "presentarsi al mondo", così come giocare, lasciarsi andare a momenti di distensione ludica, oppure il navigare in Internet sono però tutte dimensioni quotidiane, radicate nella nostra vita. Quando tutto questo è un sintomo di un più grave disturbo psichico? Abiti, Internet, gioco d'azzardo possono divenire oggetto di dipendenza, con un conseguente indebolimento del

legame autentico con la realtà. Con questo libro, Roberto Pani e Roberta Biolcati mostrano come, tra le nuove patologie della nostra epoca, siano presenti condotte di dipendenza che oscillano da atteggiamenti routinari, sino a quadri clinici severi che possono essere equivalenti, per livello di problematicità, a quelli di dipendenze da sostanze tossiche già da tempo riconosciuti (*drugs*). "Le dipendenze senza droghe" è perciò un libro innovativo, che getta una luce affatto diversa sul nostro comportamento quotidiano, dandoci modo di riflettere sulle nostre debolezze.

## Federico Franchina “I segreti del gratta e vinci”



Un interessante libro che svela i segreti con cui i biglietti Gratta e Vinci riescono a schiavizzare le persone, mantenendo sempre viva nella mente dei giocatori l'idea di una molto frequente possibilità di vincita milionaria, un facile traguardo. Trasformando le persone in accaniti frequentatori del gioco, creando loro dipendenza da gioco. Un libro che svela le raffinatissime tecniche della distribuzione massiva dei premi, che a sua volta tende a rendere sempre presenti le irrisionarie vincite, al punto di riuscire a convincere i malcapitati a credere e sognare ad occhi aperti.

Un libro che aiuta a decidere se "Giocare per Vincere oppure se Giocare per Perdere".

## Marco Mancini “Come smettere di giocare ai videopoker”



"Ogni volta che ritorno nella mia città trovo un American Casinò o una sala scommesse al posto di una macelleria o di un panettiere. Alla fine cosa mangeremo? L'acre fumo delle sigarette che si respira in questi luoghi? L'amaro sapore della sconfitta di chi si gioca l'anima dietro il colorato *display* di un *videopoker*? Ho vissuto sulla mia pelle l'orrore della dipendenza. Non c'era benedetto giorno della mia vita che non si trasformasse in una maledetta esperienza. Per anni, tutti i giorni ho preso pezzi della mia anima e li ho infilati dentro questi buchi neri delle slot-machine. Io ero un giocatore dipendente e ho rischiato di distruggere tutti i miei legami familiari. Perché siamo

arrivati a questo? Perché sacrifichiamo giovani ragazzi di fronte al totem delle sale da gioco? Spero con questo mio piccolo diario di contribuire al sollievo di chi è affetto da ludopatia. Una vera e propria malattia. Tu, giocatore disperato, tu, familiare senza più via d'uscita, posso solo dirti che io ce l'ho fatta. Ci sono riuscito. Mi sono liberato dalla dipendenza infernale e alla fine ho ripreso a vivere. Anche tu ce la puoi fare. In questo libro troverete qualche utile consiglio e soprattutto la mia sincera compartecipazione, so cosa stai passando, ma alla fine, se vuoi, ce la farai!".

## Franca Tanio “La spirale del gioco”



Riconosciuto solo recentemente come una forma patologica di dipendenza, il Disturbo da gioco d'azzardo (Gambling Disorder) costituisce attualmente una vera e propria emergenza sociale. Attraverso una trattazione sistematica, fondata sull'analisi critica della più recente letteratura, il libro propone una visione d'insieme che consente al lettore di ricostruire un quadro completo ed esaustivo del comportamento di gioco e delle tappe della 'carriera' del giocatore, approfondendo, all'interno di una prospettiva interdisciplinare, i complessi fattori che contribuiscono all'insorgenza e al mantenimento della spirale del gioco, i paradigmi esplicativi e i

possibili modelli di prevenzione e d'intervento. Il volume si configura pertanto come un importante contributo, non solo per gli addetti ai lavori, ma anche per tutti coloro che, a vario titolo, intendono avvicinarsi alle problematiche del gioco d'azzardo e comprenderne a pieno gli ampi risvolti clinici, economici e sociali.

## Marco Baldini “Il giocatore (ogni scommessa è un debito)”



Da una vita vissuta come un romanzo, un racconto serrato, sospeso tra i toni ironici e grotteschi tanto cari al conduttore radiofonico toscano, e la cruda realtà. La storia di un gioco che si trasforma in vizio e poi in malattia. Marco Baldini, fiorentino purosangue, animatore radiofonico con la passione della scrittura e il diploma di ragioniere, si mette a nudo e lo fa con l'autoironia consapevole e il sarcasmo dissacrante. Tra un prestito, un debito e una corsa di cavalli, un'autobiografia nella scia della tradizione inglese, quella che unisce storie di strada e stile nella narrazione.

## Mauro Croce “Gratta e perdi. Anziani, fragilità e gioco d’azzardo”



Anziani, tagliati fuori dal processo produttivo dopo aver raggiunto l’età del pensionamento, troppo spesso soli, lontani dai figli, costretti a vivere in un ambiente cittadino in cui la velocità dei ritmi non coincide più con la loro capacità di adeguamento. Vanno in cerca di nuovi equilibri, combattono contro gli spettri della depressione e della malattia, inseguendo qualcosa che possa dare un senso alle giornate, che li distraiga, che li faccia sentire ancora vivi, che regali loro delle emozioni. È proprio in questo bacino di utenza che il gioco d’azzardo trova, attualmente, molte delle sue vittime preferenziali.

## Maurizio Fea “Le abitudini da cui piace dipendere”



Il libro analizza le ragioni, scritte nella nostra natura biologica e nelle sue interfacce digitalizzate, che spiegano gli intrecci tra le propensioni della mente umana alla gratificazione, e il mercato, le tecnologie, e i loro effetti sulla nostra quotidianità.

## Armando Angelucci e Claudia Bartalucci “Non è solo un gioco”



Quando il gioco d’azzardo diventa fine a se stesso – non ha più regole, non ha più confini, compromette le relazioni e la quotidianità – finisce per “terremotare” la vita di una persona. Questo libro accompagna il lettore a (ri)conoscere il fenomeno nella sua dimensione psicologica, individuale e sociale, oltre che storica, osservando come esso stia diventando sempre più intrusivo, attraverso la tecnologia. Ma la strada per uscire dalla solitudine e dalla disperazione esiste: attraverso la consulenza individuale, di coppia o familiare, è possibile sperimentare un valido percorso d’aiuto, centrato sulla persona che sta vivendo quel momento di difficoltà.

## Lucio De Lellis “Troppe vite in gioco”



Come accorgersi se il vostro familiare ha un problema di gioco? Come reagire se il conto in banca va in rosso, dilapidato alle corse, bingo, macchinette, gratta e vinci? Cosa fare se il giocatore non ammette di avere un problema ma i creditori bussano alla porta ogni giorno? Ci sono oggi in Italia più di quattro milioni di vittime sconosciute del gioco d’azzardo. Sono vittime perché pagano il prezzo, a volte devastante, delle azioni distruttive di un’altra persona: il giocatore. Sono sconosciute perché, malgrado facciano parte di un fenomeno sociale di cui molto si parla, di loro ben poco si dice e ben poco si fa per aiutarle. Le vittime sconosciute sono i familiari del giocatore d’azzardo patologico. Questo libro è rivolto a loro: uscire dalla spirale distruttiva del gioco d’azzardo patologico è possibile.

## PER RAGAZZI

### Simone Feder e Anna Polgatti “No slot. L'azzardo non è un gioco!”



Adriano e Tommaso sono due fratelli di nove e tredici anni che hanno vissuto sulla loro pelle il problema della dipendenza da gioco d'azzardo del padre e hanno deciso di raccontare questa esperienza per far conoscere ai loro coetanei il fenomeno dell'azzardo e le sue implicazioni. Utilizzando questo *escamotage* narrativo, lo psicologo Simone Feder, uno dei fondatori del movimento "No slot", costruisce con un linguaggio fresco e calibrato sui giovani un manuale semplice e completo sulla diffusione dell'azzardo nella società italiana e sulle conseguenze drammatiche a livello sociale e individuale che spesso comporta, suggerendo anche progetti, iniziative e azioni per impegnarsi in prima persona.

### Dino Buzzati “La famosa invasione degli orsi in Sicilia”



Illustrata dallo stesso Buzzati, è una fiaba in cui si racconta della guerra tra il Granduca di Sicilia e Re Leonzio, sovrano degli orsi. Una guerra in cui saranno coinvolti il sanguinario Gatto Mammone, gli spettri di Rocca Demona e i cinghiali volanti di Molfetta, fino alla vittoria che insedierà Leonzio sul trono di una Sicilia remotissima e fantastica. Ma se pensate che la storia finisca qui, vi sbagliate...

### Adam Gidwitz “In una notte buia e spaventosa”



Vagando per una sudicia palude, Hänsel e Gretel arrivano a una casetta fatta di dolci e iniziano ad assaggiarne un po', quando d'un tratto sulla soglia appare una donna con un grembiule da fornaia? Finiscono così tra le grinfie della terribile strega mangia-bambini. Questo lo sapevate già. Ma cosa accade dopo? Che Hänsel e Gretel la arrostitiscono nel forno e si salvano? Tutto lì? Ne siete sicuri? Invece no. I due fratelli varcano il confine della loro storia e vagano nell'universo della tradizione favolistica incontrando alcune delle migliori fiabe classiche già narrate dai fratelli Grimm. Eccoli impegnati in un viaggio 'buio e spaventoso' attraverso una terra piena di pericoli oscuri, popolata di stregoni malvagi e corvi indiscreti, che li porta persino ad affrontare il Diavolo. Irriverenti e sovversivi, Hänsel e Gretel imparano in questo lungo, incredibile viaggio a farsi carico delle loro scelte e a diventare artefici del proprio destino.

### Davis Walliams “Zia malefica”

Stella Saxby è l'unica erede della magnifica villa di Saxby Hall. Ma la malefica zia Alberta e il suo gigantesco gufo non si fermeranno davanti a nulla pur di strappargliela. Per fortuna, Stella può contare su un'arma segreta e... un po' spettrale.



## Paola Zannoner “Lasciatemi in pace!”



Gioele è un ragazzo tranquillo, piccolo e timido, con un chiodo fisso in testa: vuole essere lasciato in pace. Sì, perché tutti – ma proprio tutti, eh! – si fanno gli affari suoi, a cominciare dalla prof d’italiano, che di punto in bianco gli ha chiesto di descriversi in un tema. Lui avrebbe miliardi di cose da raccontare su se stesso e sulla sua famiglia. Per esempio, potrebbe parlare per ore dei suoi due terribili fratellini, che una ne pensano e cento ne fanno; o della sua gatta Pomerania, a cui si è ispirato per scrivere il testo di un brano rap; o ancora del suo migliore amico Freddy, che l’ha aiutato a girare il video della sua ultima canzone... Ma Gioele non è il tipo che sbandiera i fatti propri ai quattro venti. Figuriamoci, perciò, quando diventa popolare proprio grazie a quel clip... Un vero incubo! Anche se, a ben vedere, tutta questa fama un aspetto positivo ce l’ha: si chiama Laxmi, frequenta il laboratorio di video e ha un sorriso laser capace di ipnotizzare un esercito. Forse “essere lasciato in pace” non fa più per Gioele...

### DVD

**Poker generation**

**Tris di donne e abiti nuziale**

**Slot**