

Giocare d'azzardo Significati sociali e ragioni soggettive

Patrizia Patrizi* e Anna Bussu**

1. Premessa

Qualche considerazione per dichiarare il posizionamento delle autrici di questo articolo rispetto al modo di affrontare il fenomeno del gioco d'azzardo. Pensieri che attingono ad un lavoro entrato oramai nel novero dei classici sull'argomento: il libro di Mark G. Dickerson, *Compulsive Gamblers*, tradotto in Italia nel 1993 con il titolo *La dipendenza da gioco*. Traiamo il senso delle nostre premesse e scelte di ricerca da alcune affermazioni introduttive dello stesso Dickerson e dalla presentazione all'edizione italiana di Gaetano De Leo.

Scrivere sul gioco d'azzardo è quasi altrettanto rischioso che scrivere sul sesso: entrambi gli argomenti raramente vengono trattati senza toni moraleggianti. [...] sarebbe assurdo non accettare che il gioco, legale o meno, sarà sempre una parte integrante di tutte le culture e società. Più che dall'intento di fare della morale, il messaggio di questo libro nasce dall'interesse e dall'entusiasmo per un aspetto affascinante e poco conosciuto del comportamento umano, associato d'altronde all'impatto pubblico di un business legalizzato da miliardi di dollari (Dickerson, 1993, p. 11).

Per quanto riguarda i giocatori compulsivi, quasi tutti gli studi si basano su informazioni fornite da giocatori in cerca d'aiuto, o che frequentano i GA¹. Tali giocatori sono stati spesso confrontati con il *social gambler*, cioè colui che gioca occasionalmente, una volta alla settimana o anche meno. Quindi, ovviamente, i giocatori in cerca d'aiuto appaiono eccessivamente devianti, e si sono attirati l'etichetta di «patologici» e «compulsivi».

Uno degli obiettivi fondamentali di questo libro è quello di mettere insieme, dalle fonti più svariate, le informazioni sui giocatori abituali o ad alta frequenza come prospettiva alternativa e preferibile per una valutazione dei giocatori compulsivi. [...] considerato il nostro attuale livello di conoscenza, il giocatore compulsivo può essere a volte distinto da altri giocatori regolari o ad alta frequenza solamente in base all'entità del denaro che spende (*ivi*, pp. 15-16).

Con tali affermazioni Dickerson prende le distanze da possibili visioni patologizzanti, per introdurre una prospettiva di esplorazione e comprensione di un fenomeno ancora poco conosciuto se non nei suoi aspetti più problematici e

* Professore associato di Psicologia sociale presso la Facoltà di Scienze Politiche dell'Università degli studi di Sassari. Insegna Psicologia del lavoro e della formazione e Psicologia dei processi comunicativi.

** Dottoranda in Scienze della governance e sistemi complessi e Culture della materia per gli insegnamenti di Psicologia del lavoro e della formazione e Psicologia dei processi comunicativi, Università degli studi di Sassari.

¹ Gamblers Anonymous (*nota nostra*).

dichiaratamente sbilanciati sul versante, appunto, della patologia. A questa prospettiva ci sentiamo di aderire: nelle pagine che seguono il lettore non troverà richiami al *Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali*; non ne neghiamo l'utilità in termini di analisi ed intervento rispetto al singolo caso di gioco compulsivo; riteniamo fuorviante, però, sia nella clinica che nella ricerca sociale, un'adesione a categorie diagnostiche che rischiano di annebbiare sensi e ragioni soggettive, di distogliere il clinico dalle punteggiature personali di ogni singolo giocatore, di far smarrire allo studioso e al ricercatore la capacità di uno sguardo dall'interno dei fenomeni come la lezione di David Matza (1976) ci ha, oramai da alcuni decenni, insegnato. Ed è uno sguardo dall'interno che abbiamo cercato di assumere nella ricerca che qui presentiamo e nell'indagine più ampia che, da alcuni anni, stiamo conducendo sul gioco d'azzardo². Consapevoli dei rischi che questa premessa intende evidenziare, ne sottolineiamo ancora alcuni, affidandoci alle parole di De Leo:

solerti operatori potrebbero mettersi a caccia di richieste di aiuto provenienti da giocatori d'azzardo, potrebbero trovare che queste richieste hanno una consistenza rilevante e preoccupante – soprattutto ipotizzando un sommerso molto più vasto – per chiedere l'istituzione di servizi ad hoc; allo stesso modo, immancabili clinici appassionati di classificazioni nosografiche potrebbero esercitarsi ad individuare i segni inequivocabili che testimoniano dell'esistenza di un tipo umano che ancora si aggira fra di noi indisturbato e inconsapevole e che invece è portatore di una sindrome pericolosa come quella del «giocatore compulsivo». Inoltre, qualche politico alla ricerca di spazi nuovi di finanziamento pubblico e di potere potrebbe essere tentato di proporsi come «imprenditore morale» (per dirla con Becker 1987) su questo tema specifico, per avviare nuove campagne di allarme sociale, nuove iniziative legislative e forse nuove compartimentazioni istituzionali. Il risultato [...] potrebbe essere tale per cui fra una ventina d'anni anche in Italia, dopo aver percorso molte delle tappe che si sono consumate negli Stati Uniti, si arriverebbe a livelli di consapevolezza critica [...] che il «giocatore compulsivo» è una categoria psichiatrica che non è sostenuta da sufficienti riscontri empirici (e quindi può essere fuorviante) e che i giocatori d'azzardo che richiedono aiuto forse possono essere aiutati facendo riferimento alla loro basilare condizione di persone in difficoltà piuttosto che alla loro qualità specifica di giocatori coartati (1993, pp. 6-7).

² Nel 2004 è stata attivata una ricerca empirica sulle sale da gioco nel contesto sardo, che ha interessato un campione di 1315 casi. L'indagine era inserita nel progetto di studio su "I centri del consumo come modalità di organizzazione sociale del territorio e come fattore di mutamento del paesaggio: il caso della Sardegna", condotta dall'unità operativa dell'Università degli studi di Sassari nell'ambito della ricerca nazionale su "Le trasformazioni del consumo e del commercio e i loro effetti sull'organizzazione degli spazi e sulle architetture della città e delle aree metropolitane italiane". La ricerca è stata finanziata dal MIUR.

2. Definizione del fenomeno

Per gioco d'azzardo s'intende qualsiasi gioco in cui è prevista una posta, l'alea, e per vincere non è determinante l'abilità degli scommettitori, ma semplicemente la sorte, il caso: chi gioca d'azzardo non ha la certezza di vincere.

Nel gioco si trovano alcuni valori dominanti nella nostra società come l'audacia, la competizione, l'assunzione di rischi ed esso è di per sé un diversivo piacevole, compensativo e in diversi casi interessante strumento di socializzazione, quindi un momento di magia che talora si può rivelare "demoniaco". Il problema nasce quando la gratificazione, in alcuni individui e in particolari condizioni, arriva a scatenare il *drug craving* un impulso irresistibile e irrinunciabile ad assumere una sostanza (Croce, Zerbetto, 2001). Chi lo vive indirizza le energie, l'attenzione e i pensieri quasi esclusivamente all'attività che dà piacere; per alcuni studiosi si può parlare di dipendenza solo quando è presente il craving (e non per esempio la crisi di astinenza), il medesimo desiderio che a volte assale chi si è disintossicato da una droga e che favorisce le ricadute.

La motivazione al gioco è fortemente collegata all'età e al contesto socio-culturale in cui si è inseriti. Se in passato *il gioco eccessivo* era una prerogativa del mondo maschile, oggi è in notevole aumento il numero delle donne che giocano eccessivamente: le loro motivazioni e le modalità di gioco appaiono essenzialmente diverse. Sembra che le donne razionalizzino di meno i metodi e i calcoli, affidandosi maggiormente alle regole del caso; generalmente giocano da sole, se rincorrono l'azione amano il rischio e vanno alla ricerca di sensazioni forti, oppure giocano per dimenticare o lenire le situazioni difficili, per sfuggire alla malinconia, alla solitudine e agli aspetti dolorosi della vita che hanno paura di affrontare. Si calcola che mediamente su 10 giocatori che seguono una terapia una sola è di sesso femminile.

La maggior parte dei giocatori d'azzardo rientra nella tipologia del *giocatore sociale* che può giocare occasionalmente o abitualmente, ma senza perdere il controllo sulle proprie azioni e senza rilevare importanti conseguenze; a differenza del *giocatore problematico* che ha uno scarso controllo sul gioco, che potrebbe diventare patologico e che smette di giocare solo quando ormai ha perso tutto (Lavanco, 2001).

Le modalità per rapportarsi al gioco appaiono quindi differenziate. Fra le classificazioni dei giocatori ricordiamo quella proposta da Guerreschi (2000) che ha distinto i giocatori d'azzardo in sei categorie: quelli con *sindrome da dipendenza* (per i quali il gioco diventa strumento di «azione», fine ultimo della giornata; le relazioni vengono influenzate negativamente, l'individuo non riesce a smettere di giocare anche se lo vorrebbe); quelli per *fuga con sindrome da dipendenza* (utilizzano il gioco come un momento di fuga e una modalità di distacco dalle situazioni di rabbia, noia o solitudine, una sorta di calmante, analgesico); i *giocatori sociali costanti* (per i quali il gioco mantiene il suo significato originario legato al divertimento e alla socializzazione, secondario agli affetti, non sembra sfuggire al loro controllo); i *sociali adeguati* (a questa categoria appartiene la maggior parte della popolazione che vive il gioco come un'attività che permette di svagarsi senza condizionare minimamente i quotidiani impegni); i *giocatori antisociali* (per i quali il gioco d'azzardo è solo una maniera per arricchirsi illegalmente); infine i *professionisti non- patologici* (per i quali giocare è una professione come un'altra per mantenersi economicamente).

Uscire dalla dipendenza e riprendere un rapporto equilibrato con il gioco d'azzardo è un obiettivo difficile, ma possibile da raggiungere. E' quanto afferma l'approccio della *riduzione del danno* che prevede, dopo una necessaria fase di astinenza totale dall'oggetto che crea dipendenza, una nuova "relazione" con esso (Zerbetto, 2001). Purtroppo questo approccio non è supportato da sufficienti studi e dati statistici. Anzi diverse ricerche empiriche attivate in tal senso dimostrano che la maggior parte dei giocatori che smettono e poi riprendono a giocare presentano nuovamente la manifestazione dei sintomi da dipendenza: in altri termini, continuano ad essere giocatori anche nel periodo di astinenza, potenziali, latenti, ma pur sempre giocatori. Quindi fino ad oggi la migliore possibilità di auto-tutela consisterebbe nello smettere di giocare definitivamente, ma per la persona può diventare un'impresa difficile da affrontare senza un aiuto adeguato³.

Per quanto riguarda la *terapia*, sia nelle comunità terapeutiche che nei Ser.T (Servizi TossicoAlcoldipendenze), vengono adottate varie modalità per riabilitare il giocatore.

³ Attualmente fra i centri più importanti, che organizzano iniziative per sensibilizzare la popolazione e che paiono in grado di fornire una risposta specifica ed efficace al problema, citiamo l'*Agita*, con sede a Campoformido e la *S.I.I.Pa.C.* con sedi a Bolzano e a Roma. L'*Alea* è invece un'Associazione nazionale che si propone di dare maggiori informazioni sul gioco d'azzardo eccessivo, sotto forma di conferenze, convegni, seminari, senza fornire una risposta terapeutica.

Trasversale ai diversi approcci è l'uso del *colloquio individuale*, per analizzare e potenziare il livello motivazionale della persona, sostenerne le abilità sociali - principalmente la *Self-efficacy*⁴ (Bandura, 1977) - atte a fronteggiare adeguatamente il cambiamento atteso. Allo stesso scopo è frequente il ricorso ad interventi rivolti a *gruppi di giocatori*, condotti da esperti, per un confronto di esperienze, difficoltà, strategie di soluzione dei problemi incontrati, per un reciproco sostegno nella tenuta dell'obiettivo. Sono anche previsti *interventi di coppia e di multicoppia*, tesi a coinvolgere le persone affettivamente significative per il giocatore; bisogna infatti considerare che le relazioni rilevanti nella vita dell'individuo lo sono anche nella vicenda "gioco", probabilmente, dalla sua insorgenza o, comunque, nel suo evolvere e nella fase dell'uscita.

Fra gli approcci più diffusi citiamo la *terapia cognitiva* che interviene sull'auto-percezione dell'individuo relativamente alla sua realtà e ai suoi problemi. L'obiettivo è quello di correggere, le credenze e le percezioni distorte elaborate dal giocatore sull'attività di gioco e, mediante l'ascolto delle sue esperienze, delle sue emozioni, dei suoi comportamenti, ad accrescerne l'autonomia. Lavorare sulle cognizioni erranee è importante per il giocatore, perché queste incidono sulla persistenza nel gioco, ma anche sul perdurare dei problemi ad esso correlati (Ladoucer, Sylvain, Boutin, Doucet, 2003).

Intervenire attraverso ristrutturazioni della realtà percepita dalla persona come l'unica possibile (sia pure disfunzionale) - utilizzando, come strumento di cambiamento, le stesse resistenze all'interruzione della pratica di gioco - è la modalità terapeutica che nell'*approccio strategico* trova una forma di terapia breve fra le più suggestive ed efficaci (Watzlawick, Nardone, 1997; Gulotta, 1997; 2005; Nardone, Salvini, 2004; Petruccelli, Cecic Ercolano, 2004). Secondo questa prospettiva, l'intervento psicoterapeutico ha l'obiettivo di condurre la persona verso nuove sperimentazioni di sé, capaci di produrre ristrutturazioni cognitive ed emozionali attraverso cui percepire diverse possibilità del reale. Molteplici sono gli strumenti che l'approccio privilegia;

⁴ Con questo termine la teoria sociale cognitiva indica la convinzione che la persona ha di riuscire ad organizzare un insieme di azioni finalizzate al raggiungimento di un obiettivo. Diversa dall'autostima, che riguarda un giudizio di valore complessivo su di sé, e dall'autocompetenza, direttamente connessa ad abilità/capacità in un determinato ambito, l'autoefficacia percepita va considerata in riferimento ad aree e compiti specifici e non necessariamente riconduce al possesso di abilità ad essi relative: consiste, piuttosto, nella credenza che la persona nutre di saper attivare, in direzione dell'obiettivo, tutte le necessarie risorse interne o esterne. La rilevanza del costrutto è stata dimostrata da ricerche che hanno evidenziato il suo potere di facilitazione dell'azione, di orientamento positivo nei confronti dell'obiettivo, quindi di direzionamento, per certi versi, di un esito di successo.

innanzitutto l'utilizzazione delle esperienze della persona e delle sue stesse resistenze al cambiamento. Nell'ottica strategica la resistenza, infatti, non è un ostacolo per lo psicoterapeuta, ma la porta di ingresso agli auto-impedimenti verso lo sviluppo del Sé: il suo utilizzo diviene la chiave di lettura attraverso cui orientare nuove funzionalità d'azione e interazione. Persino il problema presentato non è un ostacolo: esso va, piuttosto, considerato nella sua qualità informativa dei criteri interpretativi del paziente e delle strategie che mette in atto per affrontare le difficoltà.

3. La ricerca

3.1 Riferimenti paradigmatici e obiettivi

La ricerca si è posta l'obiettivo di indagare il gioco d'azzardo mettendo a confronto due stili di vita, quello dei *giocatori con sindrome da dipendenza* e quello dei *giocatori abituali* che giocano più volte a settimana mantenendo, però, una sorta di controllo sul gioco. L'obiettivo d'indagine ci è stato suggerito dalla nostra opzione teorica, nello specifico, dall'applicazione all'ambito di nostro interesse del concetto goffmaniano di *carriera morale* (1968): la storia sociale di un individuo per come essa si forma ed evolve nel complesso gioco interattivo fra le opinioni che la persona nutre su di sé e l'interpretazione, soggettivamente elaborata, delle opinioni che gli altri esprimono nei suoi confronti. Essa si costruisce ed evolve nel rapporto reciproco fra percezione di sé e della propria storia e percezione della *stima*, intesa come reputazione sociale e morale, che l'attore trae dalle opinioni altrui, manifestate nel corso di eventi sociali in termini di riti e atti convenzionali. In questo incessante gioco di reciproche interpretazioni soggettive, una funzione importante è rappresentata da quella che Goffman definisce *occasione d'azzardo*: una situazione di sfida in cui la persona ha la possibilità di guadagnare il rispetto degli altri correndo, contemporaneamente, il rischio di generare il loro disprezzo (Harré, 1994). E' occasione d'azzardo un esame, ad esempio, una conferenza, un incontro d'affari: la persona mette in gioco se stessa, la propria immagine producendo negli altri opinioni, atteggiamenti che, (ri)tradotti secondo i criteri della propria coerenza interna, entrano nel repertorio degli elementi di significato che intervengono a comporre il senso della sua carriera.

Intorno a tali concetti si è sviluppata una tradizione di studi che ha riguardato, da una parte, l'applicazione al campo delle professioni, dall'altra, lo studio dei percorsi di devianza.

Ancora utile e attuale appare la definizione offerta da Howard S. Becker che, in riferimento a precedente letteratura sul tema (Hughes, 1958; Hall, 1948; Becker, Strauss, 1956), illustra il concetto di carriera professionale evidenziandone la validità applicativa in altri ambiti, in particolare per l'elaborazione di modelli sequenziali di analisi del comportamento deviante:

questo concetto si riferisce alla successione di passaggi da una posizione all'altra compiuti da un lavoratore all'interno di un sistema occupazionale. Inoltre, include la nozione di *career contingency*: quei fattori casuali e contingenti dai quali dipende la mobilità da una posizione all'altra. Le *career contingencies* includono sia i fatti oggettivi legati alla struttura sociale che i cambiamenti nelle prospettive, nelle motivazioni e nei desideri dell'individuo. Di solito, gli studi sulle professioni utilizzano il concetto di carriera per distinguere chi ha successo nella professione (qualunque sia la definizione di successo professionale che si utilizzi), da chi non ce l'ha. Tale concetto può anche essere usato per distinguere diversi tipi di esiti di carriere indipendentemente dalla variabile di "successo" (Becker, 1987, p. 32).

Tre gli aspetti che intendiamo mutuare da tale definizione:

- a) il modello sequenziale⁵ rappresentato dal concetto di carriera;
- b) le contingenze di carriera riferite al piano soggettivo dei cambiamenti di prospettiva;
- c) la non necessaria inclusione della variabile di successo entro il significato di carriera (almeno non nel senso tradizionale con cui il termine "successo" è stato inteso e con cui viene comunemente utilizzato): sia quando il concetto di carriera venga applicato all'ambito professionale, sia nel suo utilizzo in altri settori (situazione problematiche in rapporto ai percorsi di vita, ad esempio, come nel caso di nostro interesse).

L'idea della ricerca è nata dalla necessità di trovare una possibile risposta a tre principali quesiti: 1) qual è l'occasione favorevole⁶ che determina il passaggio da un

⁵ Parlando di modello sequenziale, l'Autore intende che le diverse variabili che intervengono in un percorso non agiscono simultaneamente in senso causale e che, considerate separatamente, esse non rendono ragione del processo con cui il percorso stesso si sviluppa.

⁶ Prendendo ancora spunto dalla teoria beckeriana, ci riferiamo qui alle possibili situazioni di incontro fra situazioni esterne (la possibilità del gioco) e disponibilità dell'individuo ad entrarvi in contatto in senso trasformativo del Sé e della propria prospettiva. Sono presenti anche richiami al concetto di «punti di svolta» di Bruner (1994), con riguardo al modo con cui l'attore cadenza soggettivamente e socialmente la

rapporto sociale ed equilibrato con il gioco ad uno disfunzionale e di dipendenza; 2) quali fattori intervengono nel processo di costruzione della carriera del giocatore d'azzardo; 3) quali variabili appaiono in grado di orientare percorsi di cambiamento. A premessa di questi obiettivi d'indagine, la consapevolezza teorica che non tutte le cause operano contemporaneamente e che, per una comprensione del fenomeno in chiave soggettiva, è necessario considerare una successione di fasi, di cambiamenti nel comportamento e nelle prospettive dell'individuo (Becker, 1987). La nostra ricerca non propone risposte statisticamente significative, dato il numero limitato del campione, ma riteniamo che possa fornire al ricercatore ambiti di ipotesi, far nascere nuovi dubbi e o scenari alternativi su alcune ragioni e sui possibili percorsi della scelta del "gioco".

3.2 Campione e modalità operativa

L'indagine si è svolta in territorio sardo. Il percorso è iniziato con l'individuazione di alcuni soggetti considerati competenti (intervista agli esperti) o protagonisti del fenomeno studiato (intervista narrativa ai giocatori), ai quali sono stati chiesti, dopo l'intervista, ulteriori nominativi di persone che potessero risultare utili ai fini della ricerca; questi a loro volta, dopo essere stati contattati, hanno fornito ulteriori nominativi e così via fino al raggiungimento del campione prestabilito. E' stata quindi adottata la tecnica *snow-ball* (a palle di neve)⁷. Il campione a cui è stata somministrata l'intervista narrativa è costituito da 10 adulti, 7 uomini e 3 donne, di età compresa tra i 26 e i 63 anni, di cui 5 giocatori abituali e 5 dipendenti.

In linea con le osservazioni proposte dalla letteratura, secondo cui la problematica riguarda prevalentemente persone di sesso maschile, il 70% dei giocatori intervistati è costituito da maschi, anche se le ultime indagini a livello internazionale sul gioco d'azzardo evidenziano un preoccupante incremento del numero delle giocatrici.

L'età maggiormente rappresentata è compresa tra i 20 e i 30 anni (5 casi), seguita da quella che va dai 31 ai 40 (3 casi), dai 41 ai 50 (1 caso) e dai 51 ai 60 (1 caso). In

propria vita e, all'interno di essa (per quanto di nostro interesse), i passaggi cruciali nel percorso di rapporto con il gioco.

⁷ "Si tratta di una procedura di individuazione di casi che entreranno nella matrice che tendenzialmente cerca di ricostruire un determinato universo. Si parte da alcuni nominativi (ad esempio di persone che hanno una determinata competenza) e a questi si chiede di indicarne altri che hanno le stesse caratteristiche. Questi, una volta contattati, forniranno altri nominativi, e così via fino a quando si ritiene di avere ottenuto una lista ragionevolmente completa delle persone che interessano il campione d'indagine" (Delli Zotti G., 1997, p. 164).

proporzione la rilevanza numerica della prima fascia d'età potrebbe dipendere della tecnica di campionamento (snow-ball) adottata, secondo la quale gli intervistati sono stati reperiti su segnalazione, secondo il criterio della conoscenza personale di soggetti precedentemente contattati.

Il livello d'istruzione degli intervistati è vario, con una netta prevalenza dei diplomati (7 casi), probabilmente anche perché il 50% degli intervistati ha un'età inferiore ai 30 anni e quindi appartiene ad una generazione maggiormente scolarizzata. Sono inoltre presenti un giocatore con la laurea, uno con licenza media inferiore e uno con la licenza elementare. Nel nostro campione il livello culturale non è stato determinante nell'approccio con il gioco, infatti la scolarità è equamente ripartita fra giocatori dipendenti e abituali.

Dall'intervista è emerso che la maggior parte dei giocatori appartiene alla categoria dei lavoratori dipendenti; solo due giocatrici abituali risultano disoccupate, avendo recentemente perso il lavoro e due hanno un lavoro autonomo. C'è stato solo un caso di pensionamento e il dato non sorprende considerata la fascia d'età del campione.

3.3 Strumento d'indagine: l'intervista qualitativa.

Lo strumento d'indagine utilizzato per la raccolta dei dati è l'*intervista qualitativa*, già da tempo adottata proficuamente da antropologi e sociologi, che dagli anni novanta in poi ha visto aumentare il suo impiego in psicologia. Lo scopo dell'intervista qualitativa consiste nel cogliere il punto di vista del protagonista, il suo rapporto con se stesso e con la realtà circostante, l'insieme di valori e significati che attribuisce alle esperienze vissute indipendentemente dalle attese e dalle opinioni del ricercatore. L'intervista qualitativa può essere considerata come una forma di conversazione professionale con modalità prestabilite, «uno scambio di opinioni su una base di sincerità, tra due persone che si confrontano su un tema di interesse comune producendo conoscenza» (Kvale, 1996 cit. in Cicognani, 2002, p. 47).

Il ruolo del ricercatore non è, quindi, di ascolto passivo, profilandosi piuttosto come strumento di confronto con l'intervistato, in una dimensione d'incontro e partecipazione che non pregiudica la validità dell'intervista. Si tratta comunque di una relazione asimmetrica, poiché è l'intervistatore a definire la situazione, a decidere la griglia di domande che guideranno la conversazione e il criterio per analizzare i dati raccolti,

come confrontarli e valutarli, cercando di comprendere il punto di vista dell'intervistato. L'intervista qualitativa costituisce uno strumento d'indagine flessibile e adattabile alle più differenti posizioni teoriche e metodologiche. Per la presente ricerca è stata utilizzata un'intervista narrativa per i giocatori d'azzardo e un'intervista esperta per i professionisti del settore. Le riflessioni proposte in questa sede derivano dall'analisi delle interviste ai giocatori; l'intervista esperta e le considerazioni proposte dai professionisti costituiscono uno sfondo al quale non si farà, qui, specifico riferimento.

L'intervista narrativa, nella sua accezione di *life history interview* (Cicognani, 2002) è una delle tipologie più interessanti della famiglia dell'intervista qualitativa perché permette di entrare nel vissuto, nell'esperienza personale più profonda dell'altro tramite l'attivo ed empatico ascolto delle sue narrazioni; viene generalmente utilizzata nel contesto della ricerca biografica. L'intervistatore dovrebbe fare in modo che chi parla organizzi il racconto degli avvenimenti significativi in maniera coerente, ma questo non è un compito facile poiché spesso il narratore viene investito da una miriade di emozioni che lo frastornano e lo trascinano in un discorso talora molto diverso da quello iniziale.

L'intervista narrativa inizia con una domanda generativa che consente la più ampia libertà di espressione del soggetto per passare poi a quesiti più specifici. Soprattutto durante le battute iniziali bisogna evitare le interruzioni e cercare di creare una dimensione confidenziale e accogliente. Prima di iniziare si dovrebbe mettere a suo agio l'altra persona, spiegare sinteticamente il senso e i contenuti dell'intervista, garantirne l'anonimato, la riservatezza, l'uso ai fini della ricerca; modalità che noi abbiamo condiviso e adottato.

Nello specifico della nostra indagine abbiamo predisposto una traccia di intervista sulla carriera del giocatore, suddivisa in 4 sezioni tematiche, oltre la premessa.

L'intervista è stata introdotta illustrando gli obiettivi dell'indagine. È stato quindi chiesto all'intervistato il consenso di audioregistrare, garantendo l'anonimato (De Leo, Patrizi, De Gregorio, 2004). Dopo la presentazione personale del giocatore si è cercato di coglierne il percorso e il vissuto: come e perché ha iniziato a giocare; per quali motivazioni; in che modo è cambiata la sua vita; quali conseguenze legate al gioco ha rilevato; i cambiamenti vissuti in occasione del suo percorso; gli avvenimenti importanti che hanno segnato la sua vita e i punti di svolta. Inoltre si è cercato di indagare sull'autopercezione del giocatore e sulla qualità delle relazioni sociali da lui instaurate.

Infine è stato chiesto alle persone di esprimere i vissuti relativi alla situazione di intervista.

Le interviste sono durate in media 2-3 ore. In questa sede evidenziamo solo alcuni punti focali, ritenuti essenziali per indagare e conoscere il fenomeno.

L'altra tipologia di intervista da noi utilizzata è quella *esperta*, definita a «persone chiave» (Marshall, Rossman, 1995 cit. in Cicognani, 2002, p. 60); generalmente semistrutturata, tale tipo di intervista deve essere somministrata ad una particolare tipologia di intervistato, considerato interessante perché “esperto” in un settore specifico utile al campo d'indagine; per questo motivo la traccia dell'intervista è indubbiamente più direttiva.

3.4 Analisi e commento dei dati

I dati della ricerca sono stati analizzati qualitativamente per aree dimensionali: i dati socio-anagrafici, il rapporto che il giocatore ha instaurato con l'attività di gioco, il suo percorso di vita, la carriera e le sue tappe, i possibili scenari alternativi e le soluzioni ipotizzate (De Leo, Patrizi, De Gregorio, 2004). E' stata effettuata, inoltre, una attenta comparazione dei dati, relativi a tutte le aree dimensionali, suddividendo i giocatori in abituali e problematici, per coglierne le differenze e gli aspetti comuni.

Come abbiamo premesso, la ricerca ha inteso individuare quei fattori che, sia pure in senso chiaramente non necessitato né lineare, possono orientare il passaggio dalla socialità del gioco alla sua problematicità; ci si è quindi chiesti come un giocatore possa diventare dipendente, quali siano i fattori di rischio in grado di incidere sul processo di costruzione della “dipendenza da gioco” e quali, conseguentemente, siano le variabili da considerare ai fini del cambiamento.

A questo scopo, tramite le interviste narrative, si è cercato di cogliere il vissuto dei giocatori, sia abituali che dipendenti, provando a metterli a confronto, per individuare aspetti comuni o discordanti, e formulare delle prime ipotesi.

Ricordiamo, come affermato in apertura, che il senso di questo studio non consiste nella ricerca delle variabili correlate o correlabili al gioco d'azzardo, né nel tentativo di individuare profili tipo di giocatori sociali e dipendenti. Il nostro obiettivo è, piuttosto, quello di esplorare i possibili significati del gioco attraverso l'opinione di quanti, da protagonisti, attribuiscono quei significati all'esperienza, dotandola di senso rispetto alla

più complessiva esperienza di vita. Sono quei significati, a nostro avviso, e non la conferma di categorie di attori sociali corrispondenti alle categorie teoriche che le hanno individuate, a fornire il contributo più prezioso ai fini sia della comprensione del fenomeno che dei problemi che alcuni giocatori finiscono per dover affrontare in relazione al gioco. E' in questa prospettiva che presentiamo i dati emersi dall'indagine.

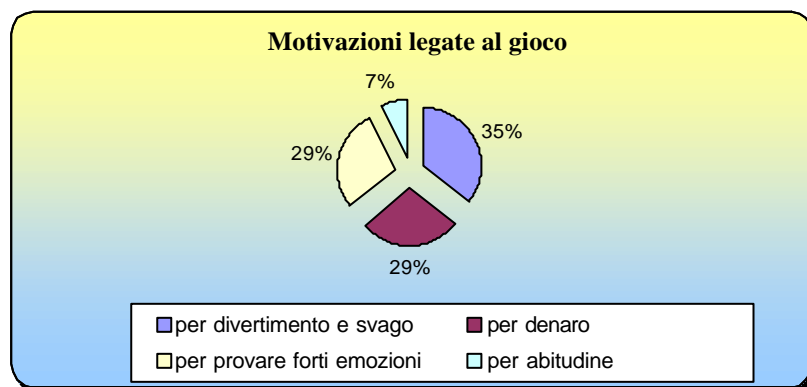
I giocatori dipendenti hanno iniziato a giocare in giovane età, coinvolti da amici o da familiari, per divertimento e svago.

Il modo in cui i giocatori dipendenti si rappresentano nell'intervista appare, generalmente, poco gratificante, con una scarsa convinzione di poter raggiungere obiettivi prefissati, tranne nel caso di un intervistato che manifesta uno spiccato narcisismo e tratti di onnipotenza nell'attività di gioco così come nella vita quotidiana.

L'ambiente di vita non sembra incidere nella differenziazione tra giocatori abituali e dipendenti, l'indagine ha di fatto evidenziato che giocatori con pari situazioni di benessere-malessere economico possono o meno arrivare alla dipendenza. A parità di vissuto esperienziale, sembra che il giocatore problematico scelga di reagire con modalità diverse all'episodio negativo, utilizzando l'azzardo come un'alternativa alle frustrazioni quotidiane o come strumento di auto-punizione e fuga.

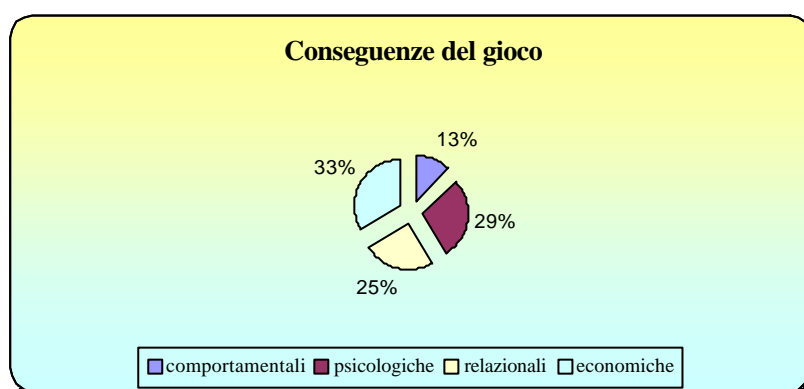
Generalmente si inizia a giocare per divertimento e svago, ma dopo aver vissuto la fase della vincita (Custer, 1982) si capisce che questo passatempo può diventare redditizio e allora lo si inizia a vedere come mezzo possibile per avverare i propri desideri e per un riscatto sociale. Tale meccanismo sembra aver travolto i giocatori eccessivi intervistati rispetto a quelli occasionali.

Graf. 1



Come si può evincere dal graf. 1 la maggior parte degli intervistati dichiara di aver iniziato a giocare per passare il tempo e per divertimento. Progressivamente, però - spesso dopo una vincita -, ci si illude che scommettere possa diventare un'interessante fonte di guadagno, uno strumento per risolvere alcuni problemi o per realizzare desideri. Ovviamente ci stiamo riferendo ai significati non solo pratici del guadagno, ma a quelli simbolici e comunicativi nel rapporto che la persona instaura con se stessa e con i propri sistemi di appartenenza e di riferimento. Soprattutto gli uomini, coerentemente con quanto afferma la letteratura, giocano per provare forti emozioni.

Graf. 2



Fra le conseguenze più eclatanti, oltre a quella economica, vanno rilevate quelle di ordine psicologico e relazionale. Il giocatore, dopo le ripetute perdite subite e magari i debiti contratti (conseguenze economiche), entra in crisi (3 giocatori problematici su 5 soffrivano di depressione al momento dell'intervista), non sapendo come affrontare la situazione, ed inizia ad entrare in forte conflitto con i familiari. Spesso proprio la disapprovazione sociale e l'isolamento alimentano lo stato depressivo. A causa del gioco, quindi, le relazioni iniziano a deteriorarsi e i giocatori problematici si ritirano in un loro mondo, il cui interlocutore privilegiato diventa il gioco, con l'esclusione di amici e familiari che spesso finiscono per sentirsi impotenti e incapaci di aiutare il giocatore (conseguenze relazionali). 3 giocatori hanno notato cambiamenti rilevanti sul loro modo di comportarsi, come la ricerca della solitudine e l'aggressività nei confronti di se stessi e degli altri, aspetto che ha creato loro notevoli problematiche nel contesto

socio-lavorativo (conseguenze comportamentali). Il rammarico dei giocatori dipendenti intervistati, specialmente quelli che hanno seguito una terapia, è legato alla consapevolezza di avere involontariamente fatto del male ai propri cari. Vivono con la percezione che difficilmente potranno riparare alle conseguenze che loro azioni hanno comportato, quindi con un senso di colpa.

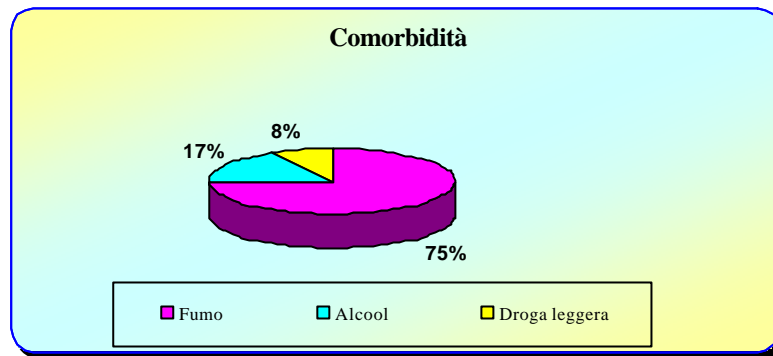
Come mostra il graf. 2 le conseguenze del gioco si distribuiscono equamente in ogni dimensione della vita del giocatore, da quella psicologica e comportamentale a quella relazionale e soprattutto economica. È importante precisare che gli intervistati hanno avuto più di una conseguenza negativa e che i giocatori sociali non hanno riscontrato conseguenze legate al gioco, ma solamente aspetti positivi come lo svago e l'opportunità di passare piacevolmente delle ore insieme. Nelle interviste approfondite emerge che spesso le difficoltà comunicative e l'isolamento sociale sono conseguenze, ma soprattutto elementi scatenanti la problematicità nell'attività di gioco e l'abuso di sostanze come l'alcol e la droga.

Dalla ricerca si è potuto riscontrare che la stragrande maggioranza delle persone determinanti, sia positivamente che negativamente per il giocatore, appartiene al nucleo familiare; per esempio i genitori dei giocatori sono stati considerati un modello, un punto di riferimento o fonte di conflitto e di stress. Ciò, d'altro canto, non sembra rivestire specificità per i soggetti interessati dal fenomeno oggetto di studio, potendosi riscontrare nei percorsi di vita di ogni individuo.

Un aspetto non trascurabile è il rapporto che diverse tipologie di giocatori, quindi anche quelle che non sono interessate dalla dipendenza, hanno con il denaro, vissuto come possibile strumento di risoluzione di problemi, non solo economici ma anche e soprattutto relazionali-affettivi. A poco a poco il gioco diventa una sorta di "lavoro", perdendo il suo vero fine, quello di momento di svago e diversivo (Custer, 1982).

Bisogna sottolineare che nessuna delle donne interessate ha proposto una visione del gioco di questo tipo, dichiarando piuttosto motivazioni di ordine psicologico: strumento di autopunizione e isolamento per le giocatrici dipendenti e di puro divertimento per quelle abituali, ma non eccessive.

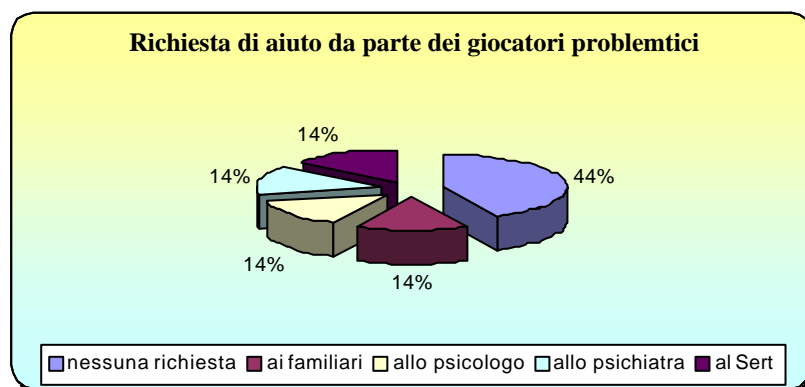
Graf. 3



Si è riscontrato che tutti, abituali e dipendenti, tranne una giocatrice abituale che ha smesso da tre anni, fumano e il numero delle sigarette aumenta durante i momenti di gioco perché è appagante abbinare i due piaceri; inoltre alcuni giocatori dipendenti fumano per concentrarsi meglio durante l'azione di gioco o perché sono nervosi.

Solo uno dei giocatori fa uso di droghe leggere, ma non le abbina al gioco perché per giocare deve essere "completamente concentrato"; solamente due giocatori bevono abitualmente, ma senza legare i due "piaceri", alcool e azzardo, e uno di loro in passato è stato alcolista. Questo è un aspetto da non sottovalutare poiché un giocatore può riconoscersi più dipendenze e, talora, nel caso dell'alcol, può entrare in trattamento per tale problema, che presenta una sintomatologia più visibile, piuttosto che per quella da gioco d'azzardo, in alcuni contesti ancora considerata come un vizio o un problema che il giocatore può risolvere autonomamente.

Graf. 4

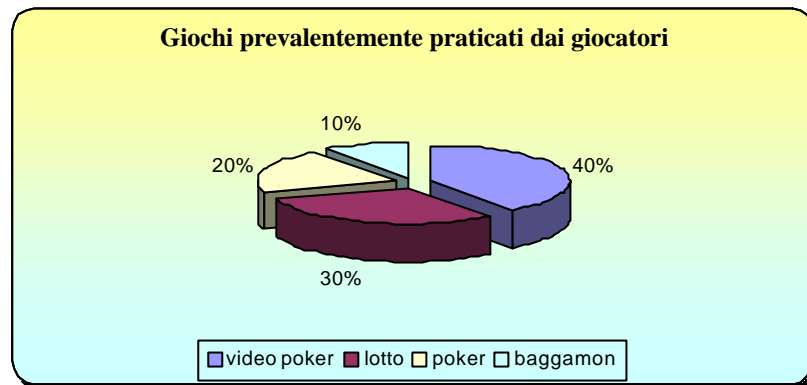


Più della metà dei giocatori è convinta di non aver bisogno di alcun tipo di aiuto, poiché non considera il gioco come fonte di problemi nella propria vita. Nessuno dei giocatori abituali da noi intervistato si è rivolto a conoscenti o a professionisti per farsi aiutare. Come si può notare dal graf. 4 i giocatori dipendenti sono, invece, ricorsi a psicologi e a psichiatri, 2 dei quali non direttamente per il gioco, ma per disturbi ad esso correlati. Due giocatori hanno deciso di rivolgersi direttamente al Ser.T per iniziare una terapia riabilitativa nel momento in cui hanno sentito di aver “toccato il fondo”, perdendo gran parte dei loro averi e trovandosi quindi costretti ad indebitarsi. Uno solamente non ha ritenuto necessario chiedere aiuto a nessuno specialista.

I giocatori che stanno tentando di smettere di giocare hanno però trovato un “sostituto”, un surrogato al gioco che possa far loro provare le stesse emozioni e gratificazioni, come un’intensa attività sessuale, giochi virtuali come la playstation, correre in macchina a tutta velocità. Ciò potrebbe indurre a pensare che nella pratica nessuno stia smettendo realmente perché alla stessa maniera, anche se con modalità differenti e personali, continuano a “scommettere” alla continua ricerca di emozioni. Si potrebbe anche affermare, d’altro canto, che il *sensation-seeking* e il *risk-taking* (Sarchielli, Dallago, 1997; Lavanco, 2000) costituiscano componenti di rilievo nel profilo di chi si avvicina al gioco sviluppando poi, col gioco stesso, un rapporto problematico. Le domande da porsi, nella prospettiva tracciata dal nostro contributo, vanno allora nella direzione dei significati che maggiormente sembrano attrarre gli individui che intraprendono percorsi di gioco secondo criteri assimilabili all’ipotesi della carriera, i significati intorno ai quali tali soggetti tendono a costruire un senso saliente all’interno del loro percorso di vita. Tali dimensioni, accanto ad altre evidenziate dalla letteratura, possono, dal nostro punto di vista, fornire utili indicazioni sul senso soggettivo del gioco nella vita del giocatore e, su un altro piano, offrire preziose informazioni utilizzabili ai fini del cambiamento. Secondo la prospettiva costruzionista e strategica, che costituisce il frame teorico di questo articolo, riteniamo infatti che la comprensione di tali processi sia più adeguata, rispetto ad una spiegazione del fenomeno, ad individuare nuclei di significato coerenti con le specificità personali: nella convinzione che le persone si muovono per ragioni ed obiettivi, non per cause, si motivano in funzione degli effetti che anticipano, più che essere condizionate da bisogni

o cause pregresse. Una prospettiva, in altri termini, che si avvicina al comportamento umano secondo un modello di causazione pro-attiva piuttosto che re-attiva.

Graf. 5



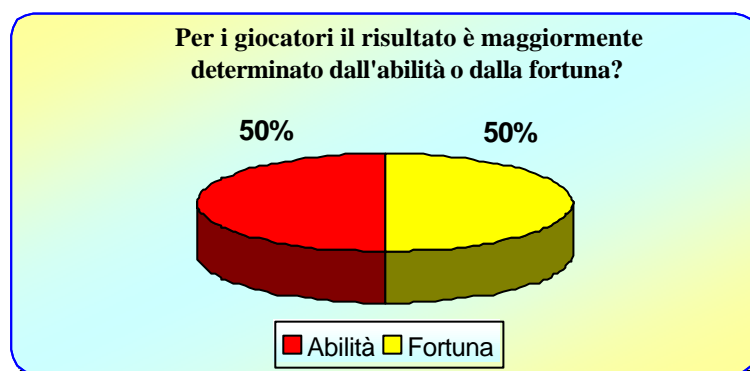
Tra i giochi maggiormente praticati troviamo il video-poker, il poker e il lotto. Secondo Kusyszyn (1972), i primi due conducono più facilmente alla dipendenza perché le giocate sono ravvicinate, lo strumento è spazialmente vicino e non intervengono mediatori fra il giocatore e il gioco praticato, rispetto agli altri tipi di gioco, come per esempio il lotto che, però, in alcuni casi (nella nostra ricerca) ha avuto un seguito non trascurabile in termini di dipendenza. Altro aspetto da considerare è il rapporto fra fruibilità/accessibilità del gioco d'azzardo e dipendenza. Pensiamo, ad esempio, al video-poker che si sta progressivamente eliminando da bar e locali perché illegale.

Altro punto di riflessione riguarda il rapporto degli intervistati con i concetti di libertà e di dipendenza. La maggior parte dei giocatori abituali dichiara di avere paura di un rapporto dipendente, non solo dal gioco, ma anche dagli affetti in genere, idealizzando la libertà, a differenza dei problematici che, molto spesso, la ricercano nel gioco - e non solo - come surrogato di qualcos'altro, considerandolo come un punto di riferimento. Se questa ipotesi fosse confermata empiricamente, da un'indagine su più ampia scala, potrebbe consentire di comprendere la maggiore capacità di autocontrollo dei giocatori sociali costanti che temono di essere a rischio di dipendenza e che per questo utilizzano la paura di non avere controllo sul proprio comportamento come strumento auto-preventivo e di tutela da un possibile gioco eccessivo.

Parlando di autocontrollo è necessario introdurre il concetto di *illusione di controllo* (Langer, 1975) una sorta di distorsione cognitiva del pensiero del giocatore che lo porta ad avere “un’aspettativa di successo personale erroneamente alta rispetto a quel che può effettivamente garantire l’obiettivo. [...] “L’illusione di controllo” si manifesta maggiormente quando c’è un forte grado di coinvolgimento del soggetto e, nelle sue forme estreme, può differenziare il giocatore patologico dal giocatore sociale” (Di Maria, Lavanco, Lo Re, 2000, p. 31).

Il giocatore che vuole raggiungere l’obiettivo della vincita adotta delle strategie che si basano sulla logica, la superstizione, l’osservazione e il calcolo, usa trucchi e particolari sistemi (Ladoucer, Sylavain, Boutin, Doucet, 2003).

Graf. 6



È stato poi chiesto ai giocatori in che proporzione ritengono che la vincita sia determinata dalla fortuna o dall’abilità (graf. 6); le risposte si sono equamente distribuite fra i giocatori sociali e quelli costanti.

Sorprendentemente non tutti i dipendenti hanno valutato l’abilità come essenziale per il risultato. A questo riguardo Lavanco (2001) individua, all’interno della categoria dei *social gambler*, tre sottocategorie: quelli che credono di vincere o perdere proporzionalmente alle proprie competenze e abilità personali (per es. generalmente lo sono gli scommettitori di corse di cavalli), quelli che credono che realizzare la vincita dipenda prevalentemente dall’Alea e infine chi percepisce Alea e Agon, Fortuna e Abilità determinanti allo stesso modo per un esito finale positivo (spesso i giocatori di totocalcio).

4. Conclusioni

In Sardegna ancora non ci sono strutture specializzate per il trattamento della dipendenza da gioco d'azzardo; solo recentemente alcuni Ser.T si stanno attivando per dare una risposta a questo tipo di problematica e alle connesse richieste di aiuto. Il problema sembra risiedere nella rappresentazione più diffusa del fenomeno che oscilla fra due poli entrambi altamente rischiosi sotto il profilo dell'intervento: da una parte, il gioco d'azzardo sembra essere tuttora considerato o confuso con un banale vizio (ciò equivale ad una sorta di impossibilità o non necessità di predisporre adeguati programmi d'aiuto); dall'altra, stanno emergendo pericolose letture patologizzanti del fenomeno con un accento sulla dimensione della dipendenza e una conseguente semplificazione dei significati soggettivamente attribuiti al gioco, della funzione cui tale attività assolve nella vita della persona, delle modalità con cui il singolo costruisce equilibri, sempre in divenire, fra le difficoltà soggettivamente percepite e le risorse, esterne ed interne, su cui sente di poter contare.

Entrambe le posizioni si configurano come ostacolo per avvicinare (nel senso di comprendere nei loro elementi costitutivi) le realtà che i giocatori costruiscono intorno ad un'attività che dalle sue dimensioni sociali e socializzanti rischia, in alcuni casi, di spostarsi verso un rapporto di dipendenza che la persona finisce per non saper gestire. Ciò non solo impedisce un'adeguata azione di recupero dei giocatori cosiddetti patologici, che non si sentono compresi nel loro problema, ma diventa un limite ad una effettiva campagna di sensibilizzazione. Non necessariamente chi inizia a praticare il gioco d'azzardo anticipa le possibili problematiche in cui può incorrere (per un rapporto "snaturato" con il gioco stesso), non ha quindi gli strumenti per tutelarsi e difendersi, diventando "ironicamente" oggetto del *caso*. Per questo motivo sembrerebbe utile organizzare attività di sensibilizzazione dei giovani⁸, coinvolgendo le famiglie e le istituzioni scolastiche, supportando i genitori, gli insegnanti e gli operatori con adeguati strumenti conoscitivi e di intervento.

Nell'ascoltare i giocatori intervistati ci si è resi conto che molto spesso lo snaturato rapporto con il gioco diventa una modalità per richiedere aiuto, per "scappare" dalle

⁸ La maggior parte dei giocatori dipendenti inizia a giocare abitualmente in tarda adolescenza.

insoddisfazioni e sofferenze che la persona ritiene di non saper superare; talora da vissuti di solitudine. Essere intervistati per alcuni giocatori è stato come un momento di confronto con se stessi, una possibilità di essere ascoltati da qualcuno interessato al loro disagio, un momento di autoriflessione e autocritica personale alla ricerca delle ragioni del gioco, delle motivazioni che ne hanno reso eccessiva la portata nella loro vita, del senso attribuibile a scelte che considerano disfunzionali.

Riferimenti bibliografici

- BANDURA A. (1977), *Social Learning Theory*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs (N.J.).
- BECKER H.S. (1987), *Outsider*, Gruppo Abele, Torino (ed. or. 1963).
- BECKER H.S., STRAUSS L. (1956), *Careers, Personality, and Adult Socialization*, in "American Journal of Sociology", LXII, 253-263.
- BRUNER J.S. (1994), *The "Remembered" Self*, in U. Neisser, R. Fivush (Eds.), *The Remembering Self. Construction and Accuracy in the Self-Narrative*, Cambridge University press, Cambridge.
- CICOGNANI E. (2002), *Psicologia sociale e ricerca qualitativa*, Carocci, Roma.
- CROCE M., ZERBETTO R. (2001), (a cura di), *Il gioco e l'azzardo, Il fenomeno, la clinica, le possibilità d'intervento*. Franco Angeli, Milano.
- CUSTER R.L. (1982), *Pathological gambling*, in Whitfield A., (a cura di), *Patients with Alcoholism and Other Drug Problem*, Year Book Publisher, New York.
- DE LEO G. (1993), *I rischi del gioco d'azzardo come problema sociale*, Presentazione all'edizione italiana di M.G. Dickerson, *La dipendenza da gioco*, Gruppo Abele, Torino.
- DE LEO G., PATRIZI P., DE GREGORIO E. (2004), *L'analisi dell'azione deviante*, Il Mulino, Bologna.
- DELLI ZOTTI G. (1997), *Introduzione alla ricerca sociale. Problemi e qualche soluzione*, Franco Angeli, Milano.
- DICKERSON M.G. (1993), *La dipendenza da gioco*, Gruppo Abele, Torino (ed. or. 1984).

- DI MARIA F., LAVANCO G., LO RE T. (2000), *Azzardosamente*, in “Psicologia contemporanea”, 162, 28-35.
- GOFFMAN E. (1968), *Asylums*, Einaudi, Torino (ed or. 1961).
- GUERRESCHI C. (2000), *Giocati dal gioco*, Edizioni San Paolo, Cinisello Balsamo.
- GULOTTA G. (1997) (2005 seconda edizione aggiornata), *Lo psicoterapeuta stratega*, Franco Angeli, Milano.
- HALL O. (1948), *The Stages of the Medical Career*, in “American Journal of Sociology”, LIII, 243-253.
- HARRE' R. (1994), *L'uomo sociale*, Raffaello Cortina, Milano (ed. or. 1979).
- HUGHES E.C. (1958), *Men and their Work*, The Free Press, Glencoe.
- LANGER E. J. (1975), “*The illusion of control*”, *Journal of Personality and social Psychology*, 32, 311-321.
- KUSYSZYN I. (1972), *The gambling addict versus the gambling professional*, in “*International Journal of Addictions*”, 7 (2), 387-393.
- KVALE S. (1996), *InterViews. An Introduction to Qualitative Research Interviewing*, Sage, Thousand Oaks.
- LADOUCCER R., SYLVAIN C., BOUTIN C., DOUCET C. (2003), *Il gioco d'azzardo eccessivo. Vincere il gambling*. Centro Scientifico Editore, Torino (ed or. 2000).
- LAVANCO G. (a cura di), 2001, *Psicologia del gioco d'azzardo. Prospettive psicodinamiche e sociali*, McGraw-Hill, Milano.
- MARSHALL C., ROSSMAN G.B. (1995), *Designing Qualitative Research*, Sage, Thousand Oaks.
- MATZA D. (1976), *Come si diventa devianti*, Il Mulino, Bologna (ed. or. 1969).
- NARDONE G., SALVINI A. (2004), *Il dialogo strategico*, Ponte alle Grazie, Milano.
- PETRUCCELLI F., CECIC ERCOLANO M. (2004), *Il modello strategico*, in F. Petruccelli, I. Petruccelli (a cura di), *Argomenti di psicologia giuridica*, Franco Angeli, Milano.
- SARCHIELLI G., DALLAGO P. (1997), *La seduzione del gioco d'azzardo: dinamiche personali e socio-economiche*, in E. Minardi, M. Lusetti (a cura di), *Luoghi e professioni del loisir*, Franco Angeli, Milano.

ZERBETTO R. (2001), *Dall'intervento terapeutico a una politica di gioco responsabile*, in G. Lavanco (a cura di), *Psicologia del gioco d'azzardo. Prospettive psicodinamiche e sociali*, McGraw-Hill, Milano.

WATZLAWICK P., NARDONE G. (a cura di) (1997), *Terapia breve strategica*, Raffaello Cortina, Milano. 🗑️📄📁📂