

**CONFERENZA ANNUALE SALUTE MENTALE
ATS BRESCIA 13 DICEMBRE 2017**

**LUDOPATIA E DIPENDENZE
COMPORTAMENTALI: UN PROGETTO
DI COLLABORAZIONE TRA I SERVIZI
TERRITORIALI DELL' ASST
FRANCIACORTA**

Dr. Andrea Materzanini

Direttore DSMD ASST Franciacorta

Dr.ssa Annamaria Martinelli

Referente Area Dipendenze DSMD ASST
Franciacorta

Dr. Michele Tagliasacchi

Direttore UONPIA ASST Franciacorta

Il gioco: Motore di emozioni

Il gioco in quanto motore di emozioni, rende possibile apprendere comportamenti e abilità.

Come è cambiato il gioco in questo ultimo decennio?

Dssa Annamaria Martinelli



CERCA L'AZZARDO NELLE TICKET REDEMPTION



**TIKET REDEMPTION: MACCHINE
DA GIOCO SITUATE
ALL'INTERNO DEI CENTRI
COMMERCIALI, NELLE SALE
DA GIOCO E NEI PARCHI
DIVERTIMENTI**

**CARATTERISTICA PECULIARE:
INDIPENDENTEMENTE
DALL'ESITO DELLA PARTITA
RESTITUISCONO AL
GIOCATORE DEI PUNTI,
SOTTOFORMA DI TIKET..**

Dssa Annamaria Martinelli

VINCERE ...UN GIOCO DA RAGAZZI

INSERISCI NELLA
MACCHINETTA LA
MONETINA,

GIOCA e (A PRESCINDERE
DALLA BRAVURA E DAL
RISULTATO), OTTERRAI
IMMEDIATAMENTE UN
TIKET CHE TI INDICA IL
PUNTEGGIO.

I TIKET POSSONO ESSERE ACCUMULATI E
POSSONO ESSERE USATI PER
ACQUISTARE I PREMI TIPO COVER PER
CELLULARI, PC ,TABLET,SMARTPHONE...

Dssa Annamaria Martinelli

BIGLIA



Vincere... è un gioco da ragazzi: **TICKET REDEMPTION**



Blu le mille bolle blu



Slot machine per bambini

L'AZZARDO NON è SOLO AL CASINO'...

Per essere definito tale, un gioco d'azzardo deve comprendere tre caratteristiche

- 1) si scommette **denaro** o un oggetto di valore;
- 2) la scommessa è **irreversibile** (cioè, una volta fatta la puntata non è più possibile ritirarla).
- 3) il risultato del gioco dipende principalmente dalla **fortuna**, ossia dal caso.

Dunque, stai giocando d'azzardo ogni volta che rischi soldi o oggetti di valore in un gioco che ti dà la possibilità di vincere più di quanto hai scommesso, ma il cui esito è incerto.

“non solo Giochi da Casinò dunque!”

Questa definizione è di Robert Lauceur, uno dei massimi esperti mondiali di giochi d'azzardo.

Dssa Annamaria Martinelli

I RISVOLTI PSICOLOGICI DEL FENOMENO...

**LE MACCHINE NON DANNO
PREMI IN DENARO**

**LE VINCITE SONO
DIRETTAMENTE
PROPORZIONALI ALLA
BRAVURA DI CHI GIOCA,
CIOE' ALLA SUA ABILITA'**

**CIO' NON FA
CATEGORIZZARE LE
TIKET REDEMPTIONS
TRA I GIOCHI
D'AZZARDO**

**...NON SI PARLA PERO'
DEI RISVOLTI PSICOLOGICI
DEL FENOMENO.**

Dssa Annamaria Martinelli

LE TRE AAA

**IL FENOMENO DEL GIOCO
D'AZZARDO IN ITALIA è
CARATTERIZZATO DALLE
TRE AAA:**

APPETIBILE

ACCESSIBILE

ADDITIVO



LE TRE AAA

APPETIBILE:

RESTITUISCONO AL GIOCATORE
UN PREMIO
INDIPENDENTEMENTE
DALL'ESITO DELLA PARTITA

ACCESSIBILE

PER MARCATA DIFFUSIONE NEI
LUOGHI DI MAGGIOR
INCONTRO

ADDITIVO

SONO COSTRUITE CON GLI STESSI
GIOCHI DI LUCE SUONI
IMMAGINI CARATTERISTICI
DELLE SLOT MACHINE E DELLE
VLT PER ADULTI

Dssa Annamaria Martinelli

PROBABILITA' DI SVILUPPARE DIPENDENZA

MOLTI STUDI CANADESI ED
INTERNAZIONALI ATTESTANO
CHE:

LA PROBALBILITA' DI SVILUPPARE UNA
DIPENDENZA O UN GIOCO
PROBLEMatico **DIMINUISCE**

PARALLELAMENTE

ALL'AUMENTARE

DELL'ETA' DI PRIMO CONTATTO CON IL
GIOCO D'AZZARDO STESSO

Dssa Annamaria Martinelli



CARATTERISTICA FONDAMENTALE DEL GIOCO

L'IMPRODUTTIVITA'
E LO SCOPO A FINI DI LUCRO
INTRODUCENDO IL PREMIO
LO SCOPO NON E' IL
DIVERTIMENTO IN SE'

MA IL RAGGIUNGIMENTO DI
UN GUADAGNO

“ TUTTO CIO' CHE FACCIO
NON E' PIU' ORIENTATO A
TRASCORRERE TEMPO
PIACEVOLE MA AD
OTTENERE UN PREMIO”

E SE NON LO OTTENGO
SENTO UN FORTE STATO
DI MALESSERE CHE PORTA
ALLA FRUSTRAZIONE

GIOCARE VUOL DIRE ESSERE LIBERI...

IMMAGINARE

FANTASTICARE

SOCIALIZZARE

DIVERTIRSI

PERCHE' RINCHIUDERLO

IN UNA GABBIA DI PREMI

E DI ASPETTATIVE?



GLI STUDI INTERNAZIONALI CI DICONO CHE

Gli studi di prevalenza condotti negli USA, in Canada, in Nuova Zelanda, in Europa e in Australia hanno constatato l'aumento dei tassi di diffusione del comportamento di giochi d'azzardo legali e illegali tra i giovani.

Circa l'80% degli studenti di scuola superiore afferma di avere giocato d'azzardo nell'ultimo anno:

tra loro, una quota tra il 4 e l'8% evidenzia segni di grave gioco problematico e un'ulteriore quota tra il 10 e il 14% risulta essere a rischio di svilupparlo.

Tuttavia, per la maggior parte dei genitori e dei ragazzi il gioco d'azzardo è considerato un innocuo comportamento quasi privo di conseguenze negative

VINCO QUANDO SMETTO

GLI studi retrospettivi evidenziano che i giocatori d'azzardo problematici hanno iniziato a giocare molto precocemente,

spesso in età comprese tra i 10 e i 19 anni.

Un'ampia ricerca condotta in Canada (Alberta) mostra che in media l'adolescente giocatore problematico

ha iniziato intorno ai 10 anni. Molti altri studi condotti in tutto il mondo mostrano risultati simili.

In Italia mancano studi come questi, ma possiamo pensare che l'evoluzione sia analoga anche da noi.

Dssa Annamaria Martinelli



FISSAZIONE SUL GIOCO

Il gioco problematico in adolescenza è correlato con l'aumento di delinquenza e comportamenti criminali, come pure deterioramento delle relazioni familiari e coi pari.

Il gioco d'azzardo problematico può anche influire negativamente sulla performance scolastica e sull'attività lavorativa.

i giovani giocatori problematici riferiscono una fissazione sul gioco che li conduce a sacrificare scuola o lavoro, amicizie e relazioni coi familiari, per poter continuare a giocare d'azzardo.

Dssa Annamaria Martinelli



LE RAGIONI DEL GIOCO PROBLEMATICO

- L'eccitazione
- Il divertimento
- La possibilità di vincere denaro
- la pressione del gruppo dei pari
- per alleviare la noia
- per alleviare un umore depresso.



I MASCHI I PIU' VULNERABILI

Sono più frequentemente maschi, anche se di recente il gioco problematico parrebbe essere in aumento tra le ragazze

- **Sono in frequenza percentuale maggiore del gruppo dei giocatori problematici adulti**
- **Sono in generale dei "risk-takers", soggetti propensi ad accettare il rischio**
- **Spesso mostrano segni di bassa autostima**
- **Mostrano tassi di depressione più elevati**
- **Spesso giocano per sfuggire ai problemi**

Sono maggiormente a rischio di dipendenza/e

- **Sembrano essere più eccitabili**
- **Sono più ansiosi e meno capaci di autodisciplinarsi**
- **Sono più a rischio di ideazioni suicidarie e di tentati suicidi**
- **Spesso sostituiscono i loro amici abituali con i compagni di gioco**
- **Hanno basse abilità di coping**

Dssa Annamaria Martinelli

FAMILIARITA'

Riferiscono insorgenza precoce del gioco d'azzardo (a circa 10 anni)

- **Spesso ricordano di aver fatto una vincita importante**
- **Riportano più situazioni di disagio nel quotidiano e maggiori eventi traumatici nell'arco di vita**
- **Spesso hanno genitori, familiari o amici che giocano d'azzardo**

Hanno più probabilità di coinvolgersi in attività illecite per procurarsi denaro

- **Sviluppano problemi con familiari e amici**
- **Passano velocemente da un gioco sociale con amici e parenti ad uno problematico**
- **Mostrano peggioramento nel rendimento scolastico**

Gioco d'azzardo patologico online

Più usato dai giovani..consente l'anonimato, può essere nascosto agli occhi dei familiari, è sottratto ai limiti temporali e spaziali.

L'utilizzo della carta di credito consente di giocare somme ingenti di denaro senza averne piena consapevolezza e la rapidità del gioco determina uno stato di malessere che si estingue velocemente spingendo il giocatore a reiterare la condotta

Privilegiato più dal sesso maschile

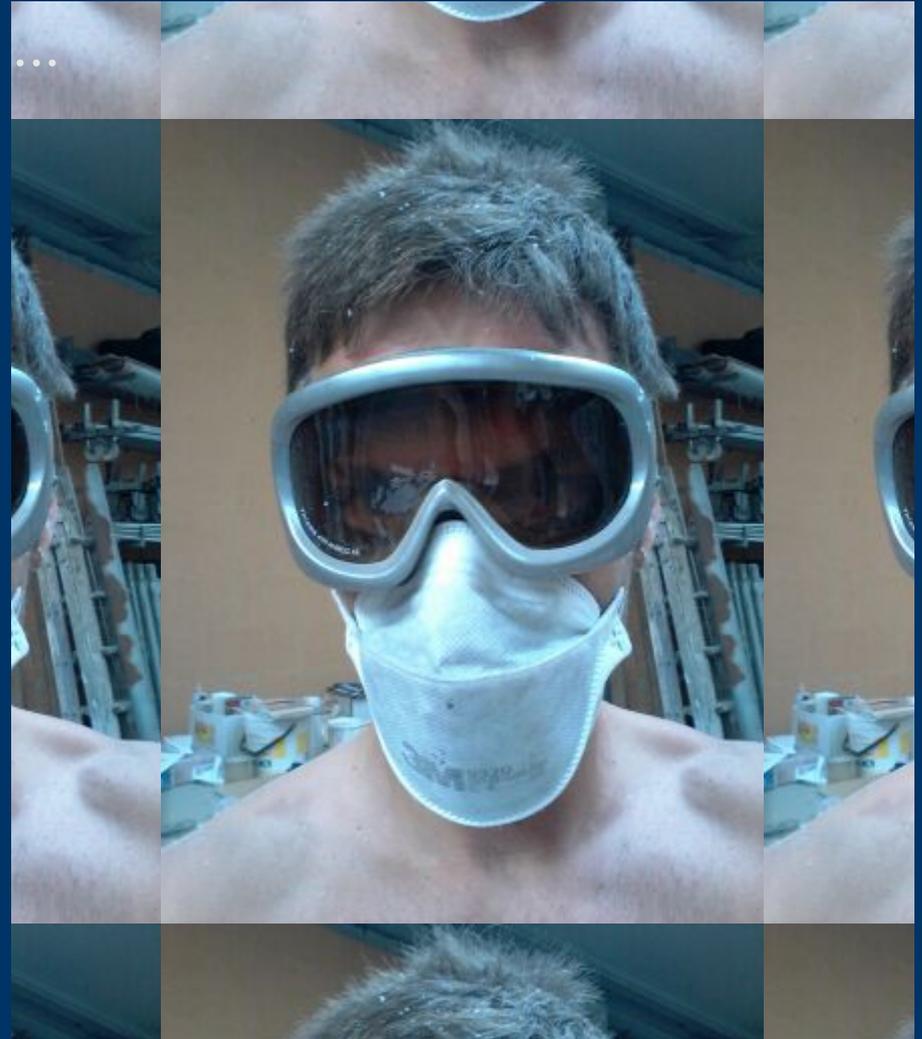


Gioco online

..è preferito perchè offre più opportunità e maggiore varietà di gioco, è più conveniente economicamente, sono ridotti i tempi di attesa e sono minori gli intervalli tra le giocate...e il risultato è **IMMEDIATO**.

E' pericoloso per l'adolescente perchè determina il passaggio

da attività ludiche condivise ed organizzate a **giochi condotti in solitudine e privi di qualsiasi elemento di crescita individuale**



Conseguenze negative...



Assenze da scuola

Abbassamento del rendimento
scolastico

Furti per procurarsi denaro

Utilizzo di sostanze stimolanti

Ansia, depressione, rischio suicidario

Il gioco si radica come elemento
strutturale di personalità in via di
sviluppo, ciò comporta che la
personalità adulta **sarà fondata sul
gioco.**

Comorbilità' psichiatrica



Disturbi dell'umore

Dist. D'ansia

Dist. Da uso di sostanze

Disturbi di personalità

**Quadri misti con intense
componenti di ansia relazionale
e condotte di evitamento sociale**

Disturbi del controllo degli impulsi

Dssa Annamaria Martinelli

Percorso virtuale verso la dipendenza

Fase tossicomantica: i

collegamenti sono sempre più frequenti assidui e prolungati tali da determinare la compromissione dell'ambito sociale, relazionale, scolastico professionale di vita del soggetto

Fuga dalla realtà quotidiana

e dal proprio disagio emotivo con sensazioni di benessere solo quando si è on-line e sensazioni di angoscia e di sofferenza quando non si può connettersi alla rete

Internet diventa l'antidoto

illusorio per attutire ed eludere, la solitudine, il proprio malessere e la sofferenza emotiva



“Lavoro di squadra per contrastare il gioco d'azzardo”

Ludopatia: presentato il progetto

Trenzano

“A CHE GIOCO GIOCHIAMO”

Roccafranca

Ricevuto finanziamento di 30mila euro grazie ad un bando della Regione Lombardia.

Rudiano

Urago comezzano

Gli attori della rete:

Cizzago

Comune di **Chiari Ente Capofila** distrettuale del distretto7 Oglio Ovest con 11 comuni in rete

Rovato

Cazzago

Castrezzato

Castelcovati

Coccaglio

**Comune di Chiari CON
ASST Franciacorta,
ATS BRESCIA
Amici del Calabrone,
Centro studi ricerca Socialis,
Istituti Superiori Einaudi (CHIARI)
e Gigli (ROVATO),
Associazione Amici Pensionati e
Anziani e
circolo Acli DI CHIARI**

**IN MELODICA SINERGIA per un'anno intero
(la durata del progetto) si mettono in rete
con la finalità di realizzare diversi interventi
che in susseguirsi partono dalla
FORMAZIONE DEGLI ATTORI COINVOLTI**

Dssa Annamaria Martinelli



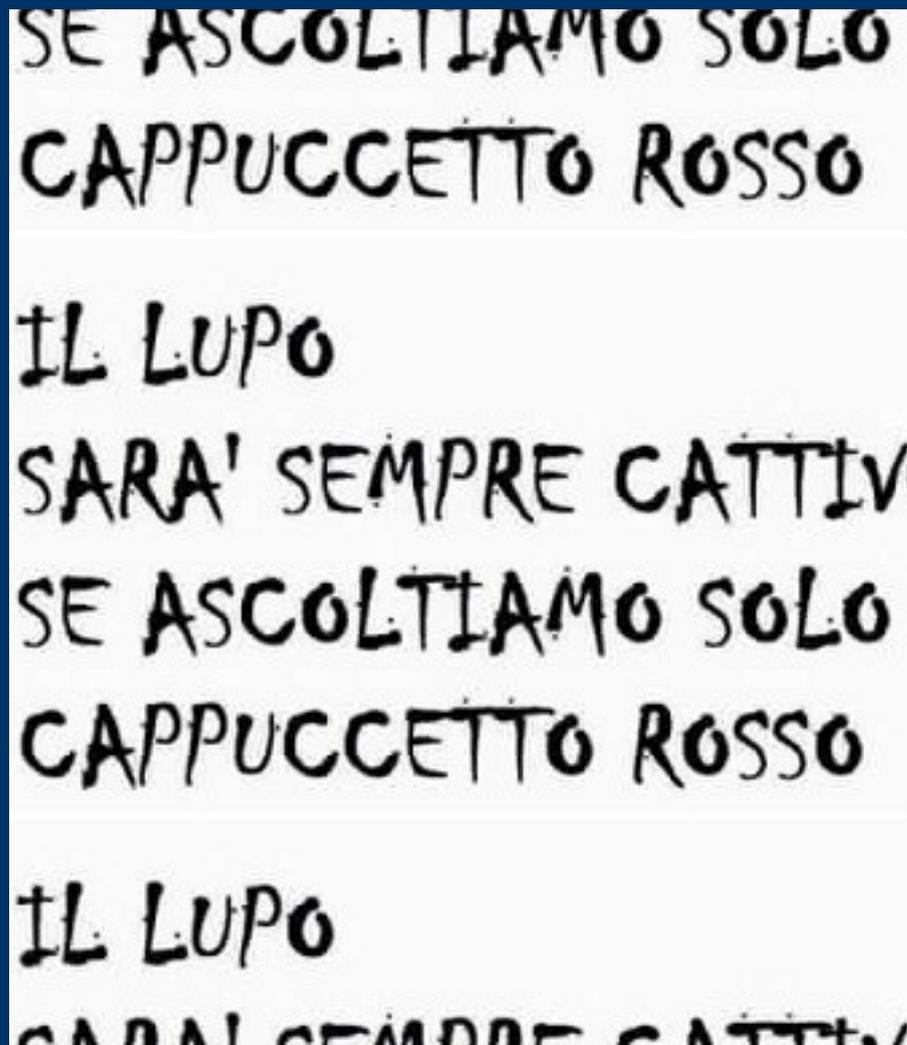
FORMAZIONE SENSIBILIZZAZIONE PREVENZIONE

MAPPATURA DOPO APPOSITA FORMAZIONE DA PARTE DEGLI AGENTI DELLA POLIZIA LOCALE PER INDIVIDUARE I LUOGHI SENSIBILI SU CUI CALARE L'INTERVENTO DI SENSIBILIZZAZIONE: i PUBBLICI ESERCIZI, I BAR E LE SALE DA GIOCO, I LUOGHI DI AGGREGAZIONE GIOVANILE E NON SOLO ACLI e luoghi di aggregazione per i diversamente giovani

RICERCA E RACCOLTA DATI SPECIFICI DEL DISTRETTO 7

SENSIBILIZZAZIONE PER LA POPOLAZIONE IN GENERE

INTERVENTI DI PREVENZIONE IN AMBITO SCOLASTICO PER PROMUOVERE LE ABILITA' E LE COMPETENZE DI VITA



CREARE UNA COMUNITA' PIU' COMPETENTE

EVENTI **NO -SLOT** PER LA
POPOLAZIONE IN GENERE E PER
I PIU' VULNERABILI,

IPOTEZZATA **RIDUZIONE** DI NUOVE
INSTALLAZIONI DI VLT, SLOT
MACHINE

SALIENZA AGLI INTERVENTI DI
PREVENZIONE NELLE SCUOLE
E DI INTERVENTI DI PEER
EDUCATOR PER I GIOVANI ED
I DIVERSAMENTE GIOVANI

E TANTO ANCORA!

Dssa Annamaria Martinelli



PROGETTO FUORI DAI GIOCHI : PALAZZOLO 2017

**ASST FRANCIACORTA,
ATS BRESCIA,
COMUNE DI PALAZZOLO
ISTITUTO IARD DI RICERCA
E ASSOCIAZIONI DEL
TERRITORIO
IN SINERGIA PER IL
PROGETTO FINANZIATO
DALLA REGIONE
LOMBARDIA**

**ADESIONE AL PROGETTO
FUORI DAI GIOCHI CHE
HA LO SCOPO DI
CONTRASTARE I
FENOMENI DI
DIPENDENZA DAL GIOCO
D'AZZARDO E RIDURRE
L'IMPATTO E LA
RICADUTA SULLA
COLLETTIVITA'**

CONCLUDENDO...

**SENTO UNA VOCINA CHE AL
TERMINE DELLA
PUBBLICITA' SUL GIOCO
D'AZZARDO DICE:**

**“GIOCA
RESPONSABILMENTE”**

CIOE':

ANNEGA CON CAUTELA!

SPARATI CON PRUDENZA!

**BUTTATI DALLA FINESTRA,
MA COPRITI PERCHE' FA
FREDDO!**

M. CROZZA 2012

GRAZIE A TUTTI COLORO CHE PROMUOVONO BENESSERE AGIO ED INCLUSIONE SOCIALE

