

A77



Cooperativa
Sociale

Prevenzione tra il dire e il fare la prevenzione nell'ambito del gioco d'azzardo

Rho 11 giugno 2010

A77



Cooperativa
Sociale

Metodi e strumenti 1

Le pulsioni, quali tipologie

Arete di Callois

Callois, R. (1981) *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*. Milano: Bompiani, 1981).pag. 35,

F1

- AGON (competizione)
- ALEA (fortuna, caso)
- MIMICRY (simulacro, travestimento)
- ILINX (vertigine)

Diapositiva 2

F1

Fabio; 12/06/2008

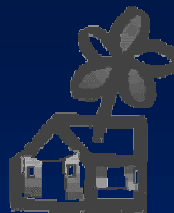


Metodi e strumenti 1

- Il gioco d'azzardo si concentra nell'area "alea" come forma umana di prevedere affidandosi al fato:
 - Anche gli animali conoscono giochi di competizione, di vertigine, di travestimento ma quelli di alea – quelli d'azzardo - sono giochi tipicamente umani.
 - Attendere passivamente e deliberatamente un pronunciamento del fato, rischiare su questo una somma per moltiplicarla deliberatamente al rischio di perderla, è atteggiamento che esige una possibilità di previsione, di rappresentazione e di speculazione, di cui può essere capace solo un pensiero oggettivo e calcolatore....

– Mauro Croce "*Psicologia del giocatore d'azzardo patologico e rischi di criminalità*", Rivista della Scuola Superiore dell'Economia e delle Finanze, 2005 n.10

A77



Cooperativa
Sociale

Metodi e strumenti 1

- Compilare la seguente scheda considerando ipoteticamente di essere in grado di poter svolgere le attività proposte indicando quanto ti prende la “proposta”
- **fare una corsa in moto a 230 KM/h**
- non mi attira per niente 1 2 3 4 5 mi attira molto
- **una serata in maschera in un luogo dove non conosco nessuno**
- non mi attira per niente 1 2 3 4 5 mi attira molto
- **una giornata al casinò**
- non mi attira per niente 1 2 3 4 5 mi attira molto
- **una gara di abilità (torneo di scacchi, gara di ciclismo, sport individuale etc.)**
- non mi attira per niente 1 2 3 4 5 mi attira molto
- **rubare una caramella al mercato**
- non mi attira per niente 1 2 3 4 5 mi attira molto
- **fare degli scherzi al telefono**
- non mi attira per niente 1 2 3 4 5 mi attira molto
- **una serata passata a giocare a dadi**
- non mi attira per niente 1 2 3 4 5 mi attira molto

A77



Cooperativa
Sociale

Metodi e strumenti 1

- un concorso di enigmistica
- non mi attira per niente 1 2 3 4 5 mi attira molto
- buttarsi da un ponte con l'elastico
- non mi attira per niente 1 2 3 4 5 mi attira molto
- presentarmi a delle nuove conoscenze sotto un'altra identità
- non mi attira per niente 1 2 3 4 5 mi attira molto
- un sistema al superenalotto
- non mi attira per niente 1 2 3 4 5 mi attira molto
- una gara di cucina
- non mi attira per niente 1 2 3 4 5 mi attira molto
- attraversare le corsie di un'autostrada di corsa di notte a piedi
- non mi attira per niente 1 2 3 4 5 mi attira molto
- raccontare delle esperienze mai fatte a uno sconosciuto/a durante un viaggio in treno
- non mi attira per niente 1 2 3 4 5 mi attira molto
- una serata con le slot-machine
- non mi attira per niente 1 2 3 4 5 mi attira molto
- un concorso per un posto di lavoro superpagato
- non mi attira per niente 1 2 3 4 5 mi attira molto



Metodi e strumenti 1 (esito)

- Questionari di valutazione del grado di problematicità
- **Area agon**
 - in una gara di abilità (torneo di scacchi, gara di ciclismo, sport individuale etc.
 - in un concorso di enigmistica
 - in una gara di cucina
 - in un concorso per un posto di lavoro superpagato
- **Area alea**
 - una giornata al casinò
 - una serata passata a giocare a dadi
 - un sistema al superenalotto
 - una serata con le slot-machine
- **area mimicry**
 - una serata in maschera in un luogo dove non conosco nessuno
 - fare degli scherzi al telefono
 - presentarmi a delle nuove conoscenze sotto un' altra identità
 - raccontare delle esperienze mai fatte a uno sconosciuto/a durante un viaggio in treno
- **area ilinx**
 - fare una corsa in moto a 230 KM/h
 - buttarsi da un ponte con l'elastico
 - rubare una caramella al mercato
 - attraversare le corsie di un'autostrada di corsa di notte a piedi

A77



Cooperativa
Sociale

Metodi e strumenti 2

Esiste un continuum tra gioco d'azzardo ricreativo e gioco patologico, in relazione alle motivazioni che sembrano determinare e accompagnare il gioco d'azzardo, sono state distinte le seguenti tipologie di giocatori (*Alonso Fernandez F., 1996, Dickerson M., 1993*)



Metodi e strumenti 2

- **il giocatore sociale** che è mosso dalla partecipazione ricreativa, considera il gioco come un'occasione per socializzare e divertirsi e sa governare i propri impulsi distruttivi;
- **il giocatore problematico** in cui, pur non essendo presente ancora una vera e propria patologia attiva, esistono dei problemi sociali da cui sfugge o a cui cerca soluzione attraverso il gioco;
- **il giocatore patologico** in cui la dimensione del gioco è ribaltata in un comportamento distruttivo che è alimentato da altre serie problematiche psichiche;
- **il giocatore patologico impulsivo/dipendente** in cui i gravi sintomi che sottolineano il rapporto patologico con il gioco d'azzardo sono talvolta più centrati sull'impulsività e altre volte sulla dipendenza



Metodi e strumenti 2

Alcuni autori (Custer, 1982) distinguono **le fasi di progressione del gioco d'azzardo patologico**, in cui un giocatore si può muovere sia sul versante dell'aggravamento del problema che della possibile risoluzione dello stesso.

Più precisamente sono state individuate le seguenti tappe:

A77



Cooperativa
Sociale

Metodi e strumenti 2

FASE VINCENTE: caratterizzata dal gioco occasionale e da vincite iniziali che motivano a giocare in modo crescente, spesso grazie alla capacità del gioco di produrre un piacere e di alleviare tensioni e stati emotivi negativi;

FASE PERDENTE: connotata dal gioco solitario, dall'aumento del denaro investito nel gioco, dalla nascita di debiti, dalla crescita del pensiero relativo al gioco e del tempo speso a giocare;

FASE DI DISPERAZIONE: in cui cresce ancora il tempo dedicato al gioco e l'isolamento sociale conseguente, con il degenerare dei problemi lavorativi/scolastici e familiari (divorzi, separazioni) che talvolta ha generato anche gesti disperati di tentativi di suicidio;

FASE CRITICA: in cui nasce il desiderio di aiuto, la speranza di uscire dal problema e il tentativo realistico di risolverlo attraverso il ritorno al lavoro, nonché i tentativi di ricucire debiti e problemi socio-familiari;

FASE DI RICOSTRUZIONE: in cui cominciano a vedersi i miglioramenti nella vita familiare, nella capacità di pianificare nuovi obiettivi e nell'autostima;

FASE DI CRESCITA: in cui si sviluppa maggiore introspezione e un nuovo stile di vita lontano dal gioco d'azzardo

A77



Cooperativa
Sociale

Metodi e strumenti 2

FASE VINCENTE:

1. Il gioco è ancora occasionale
2. Le vincite sono frequenti
3. Sale l'eccitazione legata al gioco
4. Il gioco diventa più frequente
5. Aumenta l'ammontare delle scommesse
6. Finalmente viene una vincita importante





Metodi e strumenti 2

FASE PERDENTE (della perdita):

1. Il giocatore tende a giocare da solo
2. Subisce episodi prolungati in cui perde
3. Ormai pensa solo al gioco
4. Deve ricorrere a sotterfugi e menzogne
5. Non riesce a smettere di giocare
6. Appaiono irritabilità, agitazione, isolamento
7. La sua vita familiare diventa infelice
8. Contrae forti prestiti
9. È incapace di risarcire i debiti contratti





Metodi e strumenti 2

FASE DI DISPERAZIONE:

1. Aumento del tempo e del denaro dedicato al gioco d'azzardo
2. Il giocatore si estranea dalla sua famiglia e dai suoi amici
3. Ha dei momenti di panico
4. Commette azioni illecite
 - Perdita della speranza del big win (grande vincita)
 1. Comparsa di pensieri riguardanti la propria inutilità e il desiderio di morte
 2. Eventuali tentativi di suicidio
 3. Possibili arresti (giudiziari)
 4. Separazioni o divorzi
 5. Possibile comparsa di problemi con l'alcool
 6. Perdita di controllo sulle proprie emozioni
 7. Sempre maggiore isolamento sociale





Metodi e strumenti 2

FASE CRITICA:

1. Un sincero desiderio di essere aiutato
2. La speranza di cambiare
3. Un desiderio realistico di smettere
4. La presa di decisione (presenza di decision making)
5. La consapevolezza sugli avvenimenti
6. Il ritorno al lavoro (anche figurato, come reinvestimento)
7. L'individuazione della soluzione dei problemi insorti
8. Programmazione del rimborso debiti

Liberamente tratto da "Imparare a riconoscere un giocatore patologico" di H. Jaime, A. Sani, T. Carlevaro

A77



Cooperativa
Sociale

Metodi e strumenti 2



FASE DI RICOSTRUZIONE:

1. Miglioramento dei rapporti familiari
2. Ritorno del rispetto di sé
3. Progettazione di nuovi obiettivi (mete)
4. Maggior tempo trascorso con la famiglia
5. Minore impazienza
6. Maggiore serenità

A77



Cooperativa
Sociale

Metodi e strumenti 2



FASE DI CRESCITA:

1. Diminuisce la preoccupazione legata al gioco
2. Il soggetto è in grado di fare un'introspezione migliore
3. Aumenta il livello di comprensione nei confronti degli altri
4. Ripresa del sentimento di affetto nei confronti degli altri



Metodi e strumenti 3

- Alcuni questionari/alcuni strumenti autodiagnostici-diagnostici

Il "SOGS"

Le "20 domande" dei G.A.

Le "10 domande" del DSM

"Azzarda il test" del VCO



Metodi e strumenti 3

- Alcuni questionari/alcuni strumenti autodiagnostici-diagnostici

SOGS[1]

[1] Il tentativo di comprendere (e far comprendere al diretto interessato) se il gioco d'azzardo sia un semplice diversivo oppure costituisca un serio problema è ciò che si propone il **South Oak Gambling Screen** elaborato da Lesieur e Blume nel 1987, il DSM – IV e un questionario di autovalutazione. La maggior parte dei giocatori compulsivi risponderebbe affermativamente ad almeno sette delle 20 domande proposte.



Metodi e strumenti 3

Il "SOGS"

1. Hai mai tolto (sottratto) tempo al lavoro od agli studi a causa del gioco?
2. Il gioco ha mai comportato motivi di infelicità nella tua vita familiare?
3. Il gioco ha intaccato la tua reputazione?
4. Hai mai provato rimorso dopo aver giocato?
5. Hai mai giocato per ottenere denaro con il quale poter pagare debiti o per risolvere difficoltà finanziarie?
6. Il gioco ha causato una diminuzione delle tue ambizioni o capacità?
7. Dopo aver perso hai sentito di dover riprovare il più presto possibile e rivincere quello che avevi perso?
8. Dopo una vincita hai avuto un forte impulso a ricominciare e vincere di più?
9. Hai spesso giocato fino all'ultimo centesimo?
10. Hai mai chiesto soldi in prestito per finanziare il tuo gioco?
11. Hai mai venduto qualcosa per finanziare il gioco?
12. Sei stato riluttante ad utilizzare il "denaro del gioco" (gambling money) per spese normali?
13. Il gioco ti ha fatto trascurare il benessere della tua famiglia?
14. Hai mai giocato più a lungo di quanto avevi preventivato?
15. Hai mai giocato per fuggire da preoccupazioni o difficoltà?
16. Hai mai commesso o pensato di commettere un atto illegale per finanziare il gioco?
17. Il gioco ti ha causato disturbi del sonno?
18. Le controversie, i dispiaceri o le frustrazioni creano in te bisogno di giocare?
19. Hai mai provato il bisogno di festeggiare un evento fortunato con qualche ora di gioco?
20. Hai mai considerato l'autodistruzione come risultato del tuo gioco?

A77



Cooperativa
Sociale

Metodi e strumenti 3

Le “20 domande” dei G.A.

Autovalutazione con leggere modifiche del Sogs
e stesso criterio (almeno 7 affermative su 20)

“anonimato” ed auto-aiuto”

Politica dei “dodici passi”:

“dell’unità”

“del recupero

“

20

A77

Metodi e strumenti 3

Giocatori anonimi

Venti domande

1. Hai mai perso tempo dal lavoro dalla scuola a causa del gioco d'azzardo?
2. Il gioco d'azzardo ha mai reso infelice la tua vita familiare?
3. La tua reputazione ha mai sofferto a causa del gioco?
4. Hai mai sentito dei rimorsi dopo aver giocato d'azzardo?
5. Hai mai giocato per ottenere soldi per pagare debiti o risolvere altrimenti delle difficoltà finanziarie?
6. Il gioco d'azzardo ha causato una diminuzione della tua efficienza e delle tue ambizioni?
7. dopo aver perso sentivi che dovevi ritornare al più presto in modo di rivincere le perdite?
8. dopo aver vinto, sentivi fortemente il desiderio di ritornare e vincere ancora di più?
9. Hai spesso giocato finchè l'ultimo soldo non fosse perso?
10. Hai mai preso soldi in prestito per finanziare il tuo gioco d'azzardo?
11. Hai mai venduto qualcosa per finanziare il tuo gioco d'azzardo?
12. Sei mai stato riluttante ad usare i "soldi per il gioco" per spese normali?
13. Il gioco d'azzardo ti ha mai fatto mancare verso il tuo benessere e quello della tua famiglia?
14. Hai mai giocato per più tempo di quello che ti eri prefissato?
 - Hai mai giocato per fuggire dalle preoccupazioni o dai problemi?
 - Hai mai commesso, o preso in considerazione di commettere, un atto illegale per finanziare il gioco d'azzardo?

1. Hai mai avuto difficoltà a dormire a causa del gioco d'azzardo?
2. I Litigi, le delusioni o le frustrazioni creano in te una voglia di giocare d'azzardo?
3. Hai mai avuto la voglia di celebrare un po' di buona fortuna con qualche ora di gioco?
4. Hai mai preso in considerazione l'auto distruzione o il suicidio come il risultato del tuo gioco d'azzardo?

La maggior parte dei giocatori compulsivi risponderanno di sì ad almeno sette di queste domande“



Metodi e strumenti 3

- Secondo la descrizione del DSM il giocatore d'azzardo patologico è una persona che presenta una incapacità cronica e progressiva di resistere all'impulso di giocare d'azzardo, e nel comportamento conseguente, che compromette, disturba o danneggia se stesso, la sua famiglia o le sue attività professionali
- La diagnosi viene effettuata – fatte salve le condizioni di esclusione per altre patologie – dalla presenza di almeno cinque criteri dall'elenco di dieci punti seguente:

A77

Cooperativa
Sociale



Metodi e strumenti 3

Le "10 domande" del DSM

- 1) E' eccessivamente assorbito dal gioco d'azzardo (per es., è eccessivamente assorbito nel rivivere esperienze passate di gioco d'azzardo, nel soppesare o programmare la successiva avventura, o nel pensare ai modi per procurarsi denaro con cui giocare)
- 2) Ha bisogno di giocare d'azzardo con quantità crescenti di denaro per raggiungere l'eccitazione desiderata.
- 3) Ha ripetutamente tentato senza successo di controllare, ridurre, o interrompere il gioco d'azzardo.
- 4) E' irrequieto o irritabile quando tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo.
- 5)Gioca d'azzardo per sfuggire problemi o per alleviare un umore disforico (ad esempio: sentimenti di impotenza, colpa , ansia o depressione.
- 6)Dopo aver perso al gioco, spesso torna ad un altro gioco per giocare ancora (rincorrendo le proprie perdite).
- 7) Mente ai membri della famiglia, al terapeuta, o ad altri per occultare l'entità del proprio coinvolgimento nel gioco d'azzardo.
- 8) Ha commesso azioni illegali come falsificazione, frode, furto, o appropriazione indebita per finanziare il gioco d'azzardo.
- 9) Ha messo a repentaglio o perso una relazione significativa, il lavoro, oppure opportunità scolastiche o di carriera per il gioco d'azzardo.
- 10) Fa affidamento su altri per reperire il denaro per alleviare una situazione finanziaria disperata causata dal gioco d'azzardo.

A77



Cooperativa
Sociale

Metodi e strumenti 3

“Azzarda il test” del VCO

Progetto Verbania

ASL 14, Ufficio Territoriale di Governo, Comune

azioni principali: SENSIBILIZZAZIONE/ PREVENZIONE/RID.DANNI

- consapevolezza, da parte della comunità locale, dei rischi connessi al gioco patologico e sviluppo politiche conseguenti.
- Comune di Verbania. REGOLAMENTO SUL GIOCO (Fasce orarie limitate. Obbligo affissione vetrofanie su rischi e possibilità aiuto):
- BROCHURE 10.000 copie
- Incontri con scuole, decisori locali, polizia municipale, presentazione pubblica gruppo auto-aiuto



Metodi e strumenti 3

AZZARDA IL TEST

Ti è capitato di giocare più a lungo di quanto prefissato?

Hai tentato di smettere di giocare ma senza riuscirci?

Hai mai sentito il desiderio di ritornare a giocare per rifarti del denaro perso?

Sei mai stato oggetto di critiche da parte dei tuoi familiari, amici o conoscenti per giocare d'azzardo?

Hai mai chiesto danaro in prestito per andare a giocare d'azzardo?

Hai mai giocato d'azzardo per pagare?

Hai mai sentito il desiderio di tornare a giocare per vincere di più?

Hai mai rischiato di perdere un amico o l'affetto di un familiare causa il tuo gioco?

Hai mai giocato perché ti sentivi giù di morale, infelice o solo?

Ti è mai capitato di giocare tutti i soldi che avevi in tasca, sino all'ultima monetina?

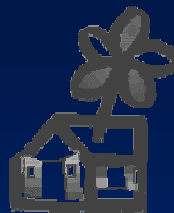
Hai mai giocato poste in danaro più alte delle tue possibilità?

Hai rischiato di perdere il lavoro causa il gioco?

Se hai risposto almeno tre volte Sì, potresti avere problemi seri col gioco d'azzardo.

Se hai risposto almeno quattro o più volte Sì hai già problemi seri con il gioco d'azzardo.

A77



Cooperativa
Sociale

infine....

Prevenzione
tra
Universale
E
selettiva

(sistema d'offerta e target giocatori nei luoghi)

A77



Cooperativa
Sociale

finalità

- Info/sensibilizzazione rete dei servizi
- Formazione ad hoc operatori “front office”
- Attivazione antenne di ascolto
- Info/sensibilizzazione punti di gioco (sale betting, bar con scommesse sportive e slot machines)
- Collaborazione coinvolgimento operatori territoriali del gioco
- Rilevazione dati , descrittivi del fenomeno gioco d’azzardo (sistema offerta) classificazione puri, misti, bar
- Costruzione punti di accoglienza per giocatori

A77



Cooperativa
Sociale

Finalità 2

- Costruzione di un iter tra servizi (case manager, documentazione bidirezionale, etc)
- Promozione del sistema di presa in carico del problema nel tempo
- Dinamicità della rilevazione territoriale (Chiavi di aggiornamento del sistema di offerta)
- Creazione di momenti di riflessione sul tema (work shop)