



Breve Guida per i Familiari dei Giocatori



Azienda ULSS n.3 Serenissima

Piano Aziendale di attività per il contrasto al Gioco d'Azzardo

Progetto "Chiama&Vinci"



Sommario

Prefazione

1. LE INSIDIE DEL GIOCO D’AZZARDO

2. I FAMILIARI E IL GIOCO D’AZZARDO

2.1 I GIOVANI

2.2 LE DONNE

2.3 GLI ANZIANI

3. LE FALSE CREDENZE SUL GIOCO D’AZZARDO

4. QUANDO IL GIOCO D’AZZARDO DIVENTA UN PROBLEMA: CAMPANELLI D’ALLARME

Conclusione

“È impossibile vincere le grandi scommesse della vita senza correre dei rischi, e le più grandi scommesse sono quelle relative alla casa e alla famiglia.”

(Teddy Roosevelt)

Curarsi da un Disturbo da Gioco d'Azzardo (DGA) prevede un percorso che non coinvolge solo chi gioca ma anche le persone vicine, come ad esempio i familiari. Il sostegno da parte loro può essere fondamentale al fine riabilitativo, oltre ad aumentare le possibilità di concludere il percorso con esito positivo.

Nella mia pratica professionale all'interno del Servizio per le Dipendenze (Ser.D.) ho potuto constatare di persona quanto il sostegno e il supporto dei familiari del giocatore possa essere funzionale per la buona riuscita del percorso terapeutico-riabilitativo. Essi hanno un ruolo fondamentale nella sensibilizzazione della problematica legata al Disturbo da Gioco d'Azzardo e fungono da mediatori tra il giocatore e il Servizio.

Per me è importante il coinvolgimento dei familiari all'interno del percorso terapeutico poiché rappresentano un elemento di monitoraggio per lo stato di benessere del paziente.

Oltre al giocatore o alla giocatrice, il Servizio offre ai familiari e alla rete amicale un percorso di accompagnamento e di sostegno. Il percorso di cura può essere impegnativo e disseminato di molteplici e differenti ostacoli. Sono consapevole di quanto sia difficile mettersi in gioco per l'attivazione di emozioni e sentimenti particolari, per esempio il senso di vergogna o di colpa, il sentimento di rabbia e/o di frustrazione data dalla perdita di denaro, del lavoro, degli affetti oppure la sensazione molto comune di fallimento che può precludere e ostacolare l'inizio o il prosieguo del percorso terapeutico.

I familiari possono veramente fare la differenza aiutando il giocatore a superare le resistenze alla cura, tipiche delle persone che soffrono di un problema di dipendenza.

Colgo l'occasione per sottolineare che il Disturbo da Gioco d'Azzardo è una malattia e non un vizio come si è soliti pensare.

Per queste ragioni ritengo auspicabile una collaborazione con i giocatori e i loro familiari, al fine di trovare un percorso di cura sostenibile e condiviso.

Dr. Ermanno Margutti
Responsabile Scientifico
Piano Aziendale di attività per il contrasto al Gioco D'Azzardo
Azienda ULSS n.3 Serenissima
Psicologo Psicoterapeuta/Coordinatore Ser.D - Distretto Chioggia

Prefazione

Questa breve guida è rivolta ai familiari e alle principali figure di riferimento del giocatore. Essa ha lo scopo di dare alcuni suggerimenti e indicazioni utili sul tema del gioco d'azzardo; nello specifico intende essere uno strumento di prevenzione primaria per “muoversi verso il cambiamento”, un cambiamento necessario per assumere stili di vita sani e prevenire disturbi legati al gioco d'azzardo.

In altre parole, questo strumento vuole fungere da supporto e monito per sensibilizzare-informare, prevenire e limitare i rischi legati al gioco d'azzardo.

Questa guida si inserisce all'interno del Piano Aziendale di attività per il contrasto al gioco d'azzardo dell'Azienda ULSS n.3 Serenissima che prevede azioni di intervento preventivo rivolto nello specifico ai familiari. Tali azioni si rendono necessarie alla luce di alcuni dati che portano in auge un problema, quello del gioco d'azzardo, dai risvolti individuali, sociali, psicologici ed educativi allarmanti.

La rilevazione IPSAD 2017-2018 del Consiglio Nazionale delle Ricerche di Pisa stima che il 42,8% della popolazione italiana tra i 15 e i 64 anni, corrispondente a circa 17 milioni di persone, ha giocato d'azzardo almeno una volta negli ultimi 12 mesi.

I dati 2017 che riguardano la popolazione veneta rilevano la presenza di 1.831 giocatori seguiti dai Servizi per le Dipendenze, di cui 729 nuovi soggetti e i restanti 1.102 già noti.

Nel territorio dell'Azienda ULSS 3 Serenissima, nell'anno 2019 sono stati 250 i giocatori con un Disturbo da Gioco d'Azzardo seguiti dal Servizio per le Dipendenze.

La letteratura scientifica riporta che circa l'85-90% dei giocatori problematici NON si rivolge ai Servizi confermando la resistenza alla cura di chi soffre del Disturbo da Gioco d'Azzardo, dello stigma che connota i Servizi per le Dipendenze e della difficoltà di coinvolgimento del familiare nel percorso terapeutico.

D'altro canto la presenza di una rete familiare solida ha un ruolo fondamentale: può fungere da mediatrice tra il/la giocatore/trice ed il Servizio, contribuendo a trovare le soluzioni più efficaci per risolvere le problematiche evidenziate.

1. LE INSIDIE DEL GIOCO D'AZZARDO

Dobbiamo da subito chiarire il campo: gioco e gioco d'azzardo non equivalgono. Quest'ultimo implica puntate e premi in denaro e una totale dipendenza dal caso. Questi sono gli elementi che lo definiscono come una condotta a rischio per la salute.

Il gioco, esercitato in gruppo o individualmente, ha un ruolo fondamentale in tutte le forme culturali sin dalle prime fasi dello sviluppo infantile e adolescenziale poiché rappresenta una forma di apprendimento (attraverso la simulazione e l'osservanza di regole) per affrontare da adulti le varie sfide della vita.

Consapevoli che il gioco rappresenta un aspetto di vitale importanza nella vita di ogni individuo in tutte le fasce d'età è nostro dovere informare la popolazione sui rischi che emergono invece dal gioco d'azzardo.

Per definizione si definisce gioco d'azzardo quando:

1. viene giocata una somma di denaro (oppure altri oggetti di valore);
2. la puntata è irreversibile (ovvero una volta giocata non può più essere ritirata);
3. l'esito della giocata si basa esclusivamente sul caso.

Perché puntare del denaro nel gioco è rischioso? La sensazione di eccitazione che sempre accompagna qualsiasi tipo di gioco viene potenziata tanto da indurre il giocatore a reiterare il comportamento di gioco. All'inizio è la vincita a condizionare la ripetizione ma, successivamente, sarà paradossalmente la perdita inducendo il cervello a comportamenti non più adattivi.

Il gioco d'azzardo dà l'illusione al giocatore di poterlo governare con abilità quando invece tutto è legato al caso. La persona viene pervasa da desideri irrazionali di vincita che si connotano progressivamente come un vero incubo dal quale è veramente difficile uscirne.

La perdita di controllo determina una compulsione progressiva al gioco, una mancanza di gestione responsabile del denaro e una ricaduta sull'intera esistenza che può tradursi anche nello sviluppo di altre forme di dipendenza.

2. I FAMILIARI E IL GIOCO D'AZZARDO



All'interno del contesto sociale e familiare il gioco d'azzardo è solitamente un'attività largamente accettata e facilmente accessibile: un'attività priva di conseguenze negative. I dati relativi all'ultima rilevazione IPSAD 2017-2018 del Consiglio Nazionale delle Ricerche di Pisa dicono però il contrario, poiché il rischio legato al gioco d'azzardo è reale e i casi di giocatori o di giocatrici con un comportamento di gioco problematico sono in continuo aumento. La raccolta di questi dati ha evidenziato anche delle categorie più a rischio come i giovani, le donne e gli anziani presenti in tutte le famiglie e che meritano a volte uno sguardo più attento.

2.1 I GIOVANI

La legge italiana vieta il gioco d'azzardo ai minori di anni 18, ciononostante il 53% dei minori acquista facilmente biglietti delle lotterie e dei gratta e vinci, senza considerare poi che molti riescono ad arrivare alle New Slot.¹ Contrariamente a quanto si possa pensare, il comportamento di gioco d'azzardo problematico colpisce in percentuale maggiore i giovani rispetto agli adulti.

¹ Nomisma-Osservatorio Gioco&Giovani, Settembre 2009

Ricerche internazionali² e nazionali evidenziano una prevalenza davvero significativa nella popolazione giovanile che mostra segni di grave gioco problematico, tra il 4 e l'8%, mentre un'ulteriore quota compresa tra il 10 e il 14% risulta essere a rischio di svilupparlo.

I giovani, più degli adulti, mostrano la propensione a sottovalutare il rischio e quindi hanno maggiori probabilità di essere coinvolti in attività illecite per procurarsi il denaro utilizzato per il gioco, di sviluppare nel peggiore dei casi un Disturbo da Gioco d'Azzardo, nonché di intraprendere comportamenti da uso di sostanze. Alcune caratteristiche tipiche degli adolescenti infatti possono essere fattori di rischio per lo sviluppo del gioco problematico come lo sono la ridotta capacità di autocontrollo, di accettazione delle regole sociali, la maggior facilità a sviluppare una dipendenza, la tendenza a ricercare sensazioni particolari e la ridotta capacità di valutare le conseguenze delle proprie azioni.

2.2 LE DONNE

A differenza di quello che si pensa il Disturbo da Gioco d'Azzardo non è un disturbo solo maschile ma colpisce anche molte donne.

La ricerca del CNR sul Gioco d'Azzardo in Italia (2017) riporta che gli uomini (51,1%) giocano più delle donne (34,4%) e stima che un terzo della percentuale di giocatori con un Disturbo da Gioco d'Azzardo (tra l'1% e il 3%) sia composto da donne.

La rilevazione del gruppo di Ricerca Veneto sul Gioco d'azzardo Patologico 2017 conferma quanto detto dallo studio sopra citato, poiché rileva che i giocatori maschi sono stati 1528 a fronte di 303 donne: il rapporto uomo/donna risulta essere 1:5 (per ogni utente donna ci sono 5 maschi in carico nei Servizi).

I dati raccolti evidenziano una certa propensione da parte dei giocatori a cercare nel gioco alti livelli di adrenalina mentre le giocatrici sembrerebbero più motivate dalla capacità del gioco di fornire una fuga da stati emotivi spiacevoli come la noia, lo stress, l'ansia o i sentimenti depressivi legati all'isolamento sociale.

Gli studi rilevano inoltre che sempre più frequentemente le donne giocatrici hanno alle spalle situazioni di violenza fisica e/o psicologica o situazioni familiari difficili o problematiche.

² Studi di J. Derevenski, Gupta e Al., Canada, su citazione di D. Capitanucci, in www.andinrete.it - Azzardo e Nuove Dipendenze

Detto ciò è doveroso aprire una riflessione in quanto dalla lettura dei dati appare un'immagine della donna giocatrice che non corrisponde esattamente alla realtà. Quando si parla di dipendenza la differenza di genere si dovrebbe annullare poiché essa si sviluppa sia nell'uomo che nella donna con le stesse modalità.

Detto questo, se il problema è lo stesso perché le donne accedono meno degli uomini ai Servizi e faticano a chiedere aiuto?

Nella nostra società la donna ricopre un ruolo sociale centrale, soprattutto per quanto concerne l'ambito familiare e dell'accudimento, che la fa apparire come invincibile. Questa rappresentazione però può portare a dei risvolti problematici: una donna giocatrice con un Disturbo da Gioco d'Azzardo è sottoposta ad uno stigma sociale che le rende difficile chiedere aiuto a causa del timore e della paura di mostrarsi vulnerabile e di essere giudicata come una cattiva madre e/o una cattiva moglie.

La donna giocatrice è quindi doppiamente colpita, dalla malattia e dallo stigma, per questo è considerata una categoria a rischio che merita di essere riconosciuta, sostenuta ed aiutata.

2.3 GLI ANZIANI

Molti anziani possono diventare soggetti vulnerabili nel momento in cui perdono il proprio ruolo sociale tradizionale come genitori, lavoratori, mariti, mogli. La nuova condizione può determinare vissuti di isolamento, solitudine e depressione che si può tradurre in attività di gioco compensatoria.

Il gioco si può connotare come sollievo a sentimenti negativi quali la noia, la solitudine, l'emarginazione ai quali si contrappongono la socialità, l'allegria e il divertimento.

La maggiore disponibilità di tempo e di risorse economiche garantite rappresentano altri fattori di rischio per la popolazione anziana di sviluppare un Disturbo da Gioco d'Azzardo.

Per quanto riguarda i numeri appare interessante la fotografia resa nota da Fipac Confesercenti con il dossier "Ludopatia ai tempi della crisi": il gioco d'azzardo, nelle sue forme sane e patologiche, sarebbe in progressivo aumento tra gli anziani. Il fenomeno sembrerebbe legato a fattori economici e sociali (povertà, isolamento sociale). Sono 12 milioni di over 65 in Italia e la fascia compresa tra i 65 e 75 anni è maggiormente esposta ai rischi legati al gioco problematico. Sono circa 7.000.000 i pensionati attivi e di questi il 23,7% è interessato al gioco, quasi uno su quattro.



Al di là delle differenze tra generi, età e condizioni socio-economiche il gioco d'azzardo rappresenta molto spesso un regolatore emotivo, ovvero attività tese a migliorare stati di disagio, ansia e depressione.

C'è sicuramente una relazione tra le condizioni individuali e l'appartenenza al nucleo familiare, ma ciò su cui vogliamo soffermarci è la potenzialità positiva del coinvolgimento della famiglia nel percorso terapeutico e di cambiamento del giocatore.

3. LE FALSE CREDENZE SUL GIOCO D'AZZARDO

Di solito si pensa che... se si conoscono le regole del gioco (ad es. del poker) le probabilità di vincere aumentano. **In realtà...** conoscere le regole del gioco può aiutare in parte ma, dal momento che non si possono controllare le carte che vengono distribuite, le probabilità sono sempre sfavorevoli.

Di solito si pensa che... se si è abili a giocare con i videogiochi, si sarà bravi anche alle slot machine e alle VLT. **In realtà...** videogiochi e slot machine non sono la stessa cosa. Mentre un videogioco richiede abilità (più si gioca e più bravi si diventa), slot machine e videolotterie, come qualsiasi altro gioco basato sul caso, non presuppongono alcuna abilità. I risultati sono del tutto casuali e non esiste alcun modo per influenzare l'esito della giocata.

Di solito si pensa che... quando si scommette su di un evento sportivo, conoscere bene le squadre e i giocatori aumenterà le probabilità di vincere. **In realtà...** durante una partita possono succedere molte cose che non si possono prevedere, anche eventi che potrebbero accadere facilmente e che potrebbero ribaltare radicalmente il risultato (ad es. il giocatore più bravo può infortunarsi).

Di solito si pensa che... se si sta perdendo non è importante: infatti, insistendo, si finirà per recuperare i soldi persi. **In realtà...** è un dato di fatto che, anche se occasionalmente si hanno delle vincite, quanto più tempo e quanto più denaro si gioca, tanto più si finirà col perdere.

Di solito si pensa che... se si è dei tipi fortunati nella vita lo si sarà anche nei giochi, magari aiutandosi con dei portafortuna o gesti scaramantici. **In realtà...** avere un portafortuna, compiere “riti propiziatori” particolari o persino pregare non può influenzare in alcun modo il risultato del gioco d'azzardo.

Di solito si pensa che... il gioco d'azzardo legale sia completamente sicuro. **In realtà...** il gioco d'azzardo legale è più sicuro di quello illegale, specie riguardo al rispetto delle regole del gioco, tuttavia ogni attività di gioco d'azzardo ha per sua stessa natura sempre un elemento di rischio.

4. QUANDO IL GIOCO D'AZZARDO DIVENTA UN PROBLEMA: CAMPANELLI D'ALLARME



Il familiare attraverso un'osservazione attenta può intercettare precocemente eventuali segnali relativi ad un comportamento di gioco problematico. Di seguito sono elencati alcuni dei segnali più comuni su cui porre attenzione. Più segnali si individuano, più è probabile che, in effetti, ci sia un problema. Sono segnali relativi ad aspetti della vita quotidiana e riguardano principalmente l'uso del denaro e del tempo ma anche cambiamenti della personalità, dell'umore ed emotivi e tutti questi segnali si traducono spesso in situazioni dove per nascondere il problema la persona comincia a mentire:

- ★ spariscono i soldi in casa;
- ★ richiesta continua di denaro senza dare spiegazioni “credibili” sull'utilizzo;
- ★ richiesta di prestiti di denaro ad amici, parenti e/o ad altre persone;

- 
- ★ la persona si estranea dal nucleo familiare e/o dalla vita sociale;
 - ★ si nota nervosismo e/o irrequietezza;
 - ★ evidenti difficoltà di prestare attenzione;
 - ★ sbalzi di umore improvvisi, scatti d'ira, depressione;
 - ★ si notano ritardi, assenze ingiustificate e ripetute;
 - ★ cambiamento di abitudini, lunghi periodi di assenza senza dare spiegazioni;
 - ★ significative diminuzioni in termini di tempo per gli interessi personali;
 - ★ la cura e l'igiene personale è scarsa;
 - ★ fatica a mantenere gli impegni e i compiti presi;
 - ★ adotta comportamenti antisociali e/o legati all'illegalità- microcriminalità;
 - ★ cambia amicizie e perde le vecchie amicizie;
 - ★ presenta problemi di salute e di stress come emicranie, disturbi gastrointestinali, ecc.

Per concludere potremmo dire che, di fronte a questi campanelli d'allarme, i familiari possono intervenire osservando e identificando il problema, condividere con il/la giocatore/trice le proprie preoccupazioni e, ove possibile, accompagnarlo/la al Servizio.

Conclusione

L'opinione generale della popolazione è che il gioco d'azzardo non rappresenti un problema. Questa considerazione è legata alla rappresentazione che il gioco aveva nel passato recente in cui per esempio il gioco del Lotto, totocalcio o lotteria nazionale di Capodanno rientravano nelle attività riconosciute socialmente. oggi invece le opportunità di gioco si sono moltiplicate a dismisura, determinando la crescita esponenziale di situazioni problematiche legate al gioco d'azzardo.

Diversi studi hanno dimostrato come all'aumentare della disponibilità di giochi d'azzardo in un dato territorio, aumenti anche la percentuale di persone che hanno sviluppato comportamenti di gioco problematico e come conseguenza si assiste ad un aumento della richiesta di interventi di cura.

La Legge Regionale n.38 del 10 settembre 2019 è intervenuta proprio nella regolamentazione dell'offerta di gioco secondo alcuni parametri derivanti dalla *science evidence*, per cui appare importante regolamentare la collocazione, gli orari e i tempi di apertura/chiusura di sale slot e VLT al fine di proteggere le categorie più vulnerabili per esempio la vicinanza delle scuole gli orari di apertura durante le pause lavorative, ecc.

Nonostante la regolamentazione si nota l'emergere di ulteriori situazioni a rischio legate al gioco online che molto spesso sfugge alle norme locali regionali e nazionali. Questo è un ambito di difficile controllo, specie per i familiari.

Per questo, rimane prioritario la prevenzione per rendere i giocatori più consapevoli dei rischi legati al gioco.

Alla luce di quanto emerso, il Dipartimento delle Dipendenze dell'Azienda ULSS n.3 Serenissima nello specifico del Progetto Chiama&Vinci si occupa della prevenzione, cura e accompagnamento dei familiari nel percorso di cura.

In conclusione ricordiamo le 4 azioni/compiti centrali dei familiari dei giocatori:

- 1) osservare le abitudini, in particolare la gestione del denaro, del proprio congiunto e individuare gli eventuali segnali di problematicità;
- 2) prendere o aiutarlo a prendere contatti con il Ser.D di riferimento;
- 3) se possibile, coinvolgersi nella cura assieme al proprio congiunto;
- 4) essere il punto di riferimento tra giocatore e i servizi.

Per queste ragioni, e proprio in funzione ad essere, appare chiaro che, paradossalmente, l'unica vincita è smettere di giocare!



REGIONE DEL VENETO

REGIONE DEL VENETO



ULSS3
SERENISSIMA



PIANO AZIENDALE DI ATTIVITÀ PER IL CONTRASTO AL GIOCO D'AZZARDO

..... I nostri contatti



NUMERO VERDE
800 178 030



gioco.azzardo@aulss3.veneto.it



[chiamaevincialulss3](#)



Chiama e Vinci AULSS 3



APP "Chiama & Vinci"



Chiama & Vinci - Azienda ULSS n.3 Serenissima



<https://gap.aulss3.veneto.it>



Il Servizio per le Dipendenze (Ser.D)

Sede di Mestre: 041-260 8238
Sede di Mirano: 041-579 5421
Sede di Dolo: 041-510 2307
Sede di Venezia: 041-529 5862
Sede di Chioggia: 041-553 4475



—