

## Agenda

- [20 maggio 2017: Il GAT-P alla Notte Bianca di Locarno](#)
- [22 maggio 2017: Consulenza on-line](#)
- [26 maggio 2017: Politiche Istituzionali sul Gioco d'Azzardo Industriale](#)
- [27-29 giugno 2018: SAVE THE DATE](#)

## Dal GAT-P

### Bibliografia del gioco eccessivo: letture possibili

S. Ronzitti, E. Soldini, N. Smith, M. Clerici, H. Bowden-Jones; "Gambling Disorder: Exploring Pre-treatment and In-Treatment Dropout Predictors. A UK Study". In: *Journal of Gambling Studies*, march 2017, pp. 1-16.

Drop-out significa sostanzialmente "abbandono della terapia". Le cause possono essere diverse e l'abbandono può avvenire prima o durante il trattamento. Dai risultati della ricerca, sono diversi i fattori che favoriscono il "drop-out": coloro che abbandonano il trattamento ancor prima di iniziarlo tendono ad essere giovani e fare uso di sostanze; coloro che interrompono un trattamento in essere presentano problemi di gioco in seno alla famiglia d'origine, sono fumatori e hanno bassi punteggi al test PGSI. Il momento scelto per abbandonare/interrompere una terapia può essere messo in relazione ad alcune caratteristiche specifiche di un individuo. Lo studio è stato effettuato in Inghilterra. (Stefano Casarin)

N. Nayoski, D. C. Hodgins; "The Efficacy of Individual Community Reinforcement and Family Training (CRAFT) for Concerned Significant Others of Problem Gamblers". In: *Journal of Gambling Issues*, Issue 33, September 2016, pp. 189-212.

Il testo è interessante poiché si interessa a coloro che sono vicino al giocatore patologico e che insieme a lui soffrono (spesso in silenzio). Giusto per non dimenticarlo, le stime sostengono che per ogni giocatore problematico/patologico vi sono circa 8-10 persone che subiscono il problema e spesso si tratta di mogli, figli, genitori e compagni. In esso vengono messi in evidenza i benefici del metodo di trattamento chiamato CRAFT (Community Reinforcement and Family Training) che ha come obiettivo la diminuzione dello stress in coloro che vivono affianco di un giocatore patologico. Migliorare il benessere di queste persone oltre che ad essere positivo per loro stesse può avere degli effetti positivi anche sulle relazioni e sulla capacità di relazionare con il giocatore. Questa situazione di maggiore tranquillità potrebbe rappresentare un viatico per una soluzione e/o un miglioramento del problema nel giocatore stesso. (Stefano Casarin)

B. A. Primack, A. Shensa, J. E. Sidani, E. O. Whaitte, L. yi Lin, D. Rosen, J. B. Colditz, A. Radovic, E. Miller; "Social Media Use and Perceived Social Isolation Among Young Adults in the U.S.". In: *American Journal of Preventive Medicine*, 2017, <http://dx.doi.org/10.1016/j.amepre.2017.01.010>

È arcinoto che i giovani si intrattengono quotidianamente sui più svariati social network, il quale è divenuto una sorta di "piazza" nella quale esporre ed esporsi. Lo scopo è quello di esserci, essere visti, entrare in relazione con gli altri utenti (alcuni conosciuti, molti perfetti sconosciuti). Per alcuni giovani, i social network potrebbero rappresentare un viatico per sottrarsi dalla solitudine, dall'isolamento sociale. I risultati della ricerca, svolta su un campione di 1787 giovani di età compresa tra i 19 e i 23 anni mostrano un dato un po' anomalo: maggiore è l'utilizzo dei social media e maggiore è la percezione (soggettiva) di sentirsi isolati.

# Numero 214

15 maggio 2017

FONDO  
GI • C •  
PATOLO  
GICOti

Appare con il sostegno  
del Fondo gioco patologico

Gruppo Azzardo Ticino –  
Prevenzione (GAT-P)  
CP 1551 – 6501 Bellinzona  
[info@giocoresponsabile.com](mailto:info@giocoresponsabile.com)  
[www.giocoresponsabile.com](http://www.giocoresponsabile.com)

Redazione: Stefano Casarin  
[lascommessa@giocoresponsabile.com](mailto:lascommessa@giocoresponsabile.com)

Banca Raiffeisen Tre Valli,  
6710 Biasca  
Conto GAT-P  
CCP 65-6653-1  
CH36 8035 0000 0031 2228 2

Una spiegazione possibile è la seguente: nei social media si ha la tendenza a mostrare ciò che è bello della nostra esistenza e questo può causare una sorta di invidia nei confronti della (bella) vita degli altri e quindi a sentirsi ancora più soli e isolati. (Stefano Casarin)

C. Andrà, N. Parolini, M. Verani: *BetOnMath. Azzardo e matematica a scuola*. 14+182 pagine. Aprile 2016, Springer, leggibile (anche solo a capitoli, ma a pagamento) nel sito <http://link.springer.com/book/10.1007%2F978-88-470-3942-1>.

La recensione, ad opera del Dott. Tazio Carlevaro, verrà presentata "a puntate" poiché si tratta di un libro corposo e denso di informazioni.

#### 4. Conclusioni e riflessioni

La scuola, la cultura con le sue mille facce, la socializzazione dei giovani, la preservazione della salute e dell'armonia sociale, richiedono l'intervento di cittadini consapevoli ed attenti. La finalità della scuola non può essere solo caricare gli allievi di conoscenze. Ha da mediare anche una attitudine critica di fronte a mode e fenomeni spinti dalla pubblicità. *BetOnMath* è una ricerca, un progetto, un risultato che merita una attenta lettura, e, dove possibile, un proseguimento. Un bell'esempio di impegno didattico e sociale, che può funzionare in presenza dell'integrazione di competenze altamente specializzate provenienti da vari ambiti: in questo caso, matematica, didattica e clinica del gioco d'azzardo. (Tazio Carlevaro)

Harrison GW, Lau M, Ross D: *Psychiatric Measures of Gambling Problems in the General Population. A Reconsideration*. November 2016, pagine 1-45 + 14. Reperibile al seguente indirizzo internet: [http://cear.gsu.edu/files/2016/11/WP\\_2016\\_09\\_Psychiatric-Measures-of-Gambling-Problems-in-the-General-Population-A-Reconsideration\\_2017\\_0102.pdf](http://cear.gsu.edu/files/2016/11/WP_2016_09_Psychiatric-Measures-of-Gambling-Problems-in-the-General-Population-A-Reconsideration_2017_0102.pdf)

Vi occupate di epidemiologia? Questo studio fa per voi. Il gioco d'azzardo interessa medici, psicologi ed economisti. È quindi utile "misurarlo" la presenza nella popolazione, sia per le spese che provoca, sia perché incide negativamente sui livelli di benessere (anche psicologico) della popolazione. Ma con quale strumento? Gli strumenti di rilevamento hanno una natura essenzialmente clinica. Servono a porre diagnosi, non (necessariamente), invece, a distinguere le caratteristiche della popolazione. I criteri clinici, come quelli del DSM-III, dapprima, e poi del DSM-IV, permettono una diagnosi differenziata, ma si legano al momento della verifica. E trattano di criteri diagnostici. Una ricerca nel campo sociale serve invece evidenziare l'esposizione al rischio e la modalità con cui il cittadino l'affronta. È di solito indispensabile misurare lo stato generale di salute di una popolazione. In questi casi per ogni gruppo di difficoltà è necessario avere una domanda-chiave, che risposta in un certo modo, apre una serie di domande più specifiche. È anche necessario costruire "soglie" che attivano il procedimento che segue le domande-chiavi. P.es., rispetto al gioco d'azzardo, sembra che una di queste domande riguarda la spesa (la "perdita") del denaro avuta. Se ha a che fare con il gioco d'azzardo, e sopra un certo valore (a seconda dell'età e delle entrate) apre una serie di domande che permettono di approfondire la questione. È un testo interessante, assai complesso, ma di certo utile a chi non si vuole limitare alla pura clinica, ma vuole aprire alla comprensione degli strumenti necessari per meglio conoscere la popolazione. (Tazio Carlevaro)

Gruppo Azzardo Ticino –  
Prevenzione (GAT-P)  
CP 1551 – 6501 Bellinzona  
[info@giocoresponsabile.com](mailto:info@giocoresponsabile.com)  
[www.giocoresponsabile.com](http://www.giocoresponsabile.com)

Redazione: Stefano Casarin  
[lascommessa@giocoresponsabile.com](mailto:lascommessa@giocoresponsabile.com)

Banca Raiffeisen Tre Valli,  
6710 Biasca  
Conto GAT-P  
CCP 65-6653-1  
CH36 8035 0000 0031 2228 2

## Siti internet, informazioni e articoli diversi

### [Nuovi acquisti del marzo presso il Centro Documentazione Sociale](#)

Cliccando il titolo avrete immediato accesso alla lista dei nuovi acquisti del mese di marzo. Buona lettura!

### [“Ambivalenze del gioco d'azzardo”](#)

L'articolo è apparso sulla rivista “Azione”. In esso vengono ben descritte sia l'attrazione “dell'uomo” nei confronti del gioco d'azzardo (l'idea di una grossa vincita, il sogno di una vita diversa, l'eccitazione che questi pensieri provocano nella persona, ecc.) sia il lato oscuro di questa attività, ovvero quello della dipendenza.

### [“Azzardo, cervello sotto accusa”](#)

Secondo i risultati di una ricerca svolta dall'università di Kyoto, pubblicata su Translational Psychiatry, i giocatori d'azzardo problematici/patologico non sarebbero in grado “di adattare il loro comportamento al livello di pericolo della situazione”.

### [“Kim Studie 2016. Kindheit, Internet, Medien”](#)

La segnalazione arriva da Patrizia Mazza. Si tratta di una ricerca scritta in tedesco, nella quale si analizzano i rapporti dei giovani con i nuovi media e in particolare, internet.

### [“5 fois plus de problèmes de jeu chez les personnes atteintes de la maladie de Parkinson”](#)

Si tratta di un articolo apparso sulla [newsletter dell'associazione REPER – edizione marzo 2017](#) - nel quale si discute in maniera semplice e precisa il legame tra malattia di Parkinson e il gioco d'azzardo patologico. Alcuni medicinali efficaci alla cura del morbo di Parkinson hanno, tra i loro effetti collaterali, il gioco d'azzardo patologico. Tuttavia, visto che non tutti coloro che assumono questi farmaci presentano comportamenti di gioco incontrollato, vi sono altri fattori altrettanto importanti che possono favorire l'insorgere di questa situazione: essere di sesso maschile, la presenza di problemi di dipendenza nella storia familiare e l'età nella quale la patologia si è manifestata.

### [“Gambling e tv, la scoperta di un rapporto”](#)

In Italia la TV è ancora la regina incontrastata della pubblicità dedicata al gioco d'azzardo. Nel 2016, recita lo studio, a tale scopo sono stati spesi circa 61 milioni di euro. La RAI (Radio Televisione Italiana), come azione di contrasto al gioco d'azzardo problematico/patologico ha richiesto e ottenuto il permesso di non più trasmettere pubblicità legate al gioco d'azzardo. Se si tradurrà in fatti, essa rappresenta una forte presa di posizione.

### [“Azzardo online, gli italiani perdono 1 miliardo. C'è chi chiede l'autosospensione”](#)

Ho trovato questo articolo sulla newsletter “Cesdop”. Riporta i dati di una ricerca effettuata dall'Osservatorio gioco online del Politecnico di Milano, realizzato insieme all'Agenzia delle dogane e dei Monopoli e alla So-gei (società del Ministero dell'Economia). Nel 2016 gli italiani hanno perso oltre un miliardo di euro ai giochi d'azzardo on-line. Una cifra impressionante. I giochi più gettonati sono le Slot machines e le scommesse sportive. I giocatori utilizzano sempre di più lo smartphone. Un dato altrettanto interessante: il 3% ha chiesto un'autosospensione, l'equivalente dell'auto-diffida in Svizzera.

### [“Post-Deployment Factors Influence Gambling Addiction”](#)

Si tratta della recensione di un articolo apparso sul “Journal of Behavioral Addictions” nel quale si mette in evidenza una tendenza nei veterani di guerra americani (coloro i quali hanno partecipato alle missioni in Iraq) ad avere delle difficoltà con il gioco d'azzardo.

Gruppo Azzardo Ticino –  
Prevenzione (GAT-P)  
CP 1551 – 6501 Bellinzona  
[info@giocoresponsabile.com](mailto:info@giocoresponsabile.com)  
[www.giocoresponsabile.com](http://www.giocoresponsabile.com)

Redazione: Stefano Casarin  
[lascommessa@giocoresponsabile.com](mailto:lascommessa@giocoresponsabile.com)

Banca Raiffeisen Tre Valli,  
6710 Biasca  
Conto GAT-P  
CCP 65-6653-1  
CH36 8035 0000 0031 2228 2

### Élaboration des premières Lignes directrices nationales du Canada sur le jeu à faible risque

Anche questa segnalazione proviene da Patrizia Mazza. Il documento presenta il progetto canadese sulla messa in opera delle linee direttrici nazionali sul gioco a basso rischio (entro il 2020).

## Informazioni utili

### Prossimo termine per presentare progetti di prevenzione al Fondo gioco patologico

Il prossimo termine per la presentazione di progetti è fine marzo 2017. Regolamento e questionari si possono scaricare dal sito [www.ti.ch/giocopatologico](http://www.ti.ch/giocopatologico).

### Info-Psi: formazione e molto di più

Info-Psi non esiste più, ma trovate la sua attuale edizione online nel sito dell'Organizzazione socio-psichiatrica cantonale. L'attuale redattrice responsabile è Giuliana Schmid ([giuliana.schmid@ti.ch](mailto:giuliana.schmid@ti.ch)). Trovate il materiale informativo sempre aggiornato nel sito: [www.ti.ch/osc](http://www.ti.ch/osc).

### Numero verde GAT-P 0800 000 330

Dal 1° gennaio 2015, il servizio offerto dal numero verde del GAT-P è gestito totalmente da Telefono Amico e sarà attivo 24 ore su 24. Le richieste di consulenza saranno indirizzate agli specialisti del GAT-P.

### Centro di Documentazione Sociale CDS

La Biblioteca di Bellinzona ospita una sezione particolare (il CDS), dedicata a problemi sociali e di dipendenza. Presso il centro si trova anche la nostra documentazione riguardante il gioco d'azzardo. Responsabile è la sig.ra Patrizia Mazza, alla quale potranno essere richieste informazioni in merito. Telefono: 091 814 15 18 oppure 091 814 15 00. Indirizzo mail: [patrizia.mazza@ti.ch](mailto:patrizia.mazza@ti.ch).

## Per chi ha bisogno di aiuto

- [Informazioni e numeri gratuiti in Ticino e in Svizzera](#)
- [Associazioni nella vicina Italia](#)

Gruppo Azzardo Ticino –  
Prevenzione (GAT-P)  
CP 1551 – 6501 Bellinzona  
[info@giocoresponsabile.com](mailto:info@giocoresponsabile.com)  
[www.giocoresponsabile.com](http://www.giocoresponsabile.com)

*Redazione:* Stefano Casarin  
[lascommessa@giocoresponsabile.com](mailto:lascommessa@giocoresponsabile.com)

Banca Raiffeisen Tre Valli,  
6710 Biasca  
Conto GAT-P  
CCP 65-6653-1  
CH36 8035 0000 0031 2228 2