

Agenda

- [15 marzo 2019: SafeZone – Servizio di consulenza on-line](#)
- [20 marzo 2019: SafeZone – Servizio di consulenza on-line](#)
- [25 marzo 2019: SafeZone – Servizio di consulenza on-line](#)
- [27 marzo 2019: SafeZone – Servizio di consulenza on-line](#)
- [29 marzo 2019: “L’integrazione delle competenze giuridiche e psico-sociali nella trattazione dell’imputabilità penale del giocatore d’azzardo patologico. Buone prassi e linee operative”](#)

Dal GAT-P

Tassa Sociale

Ricordiamo a chi desiderasse diventare membro del Gruppo Azzardo Ticino - Prevenzione che la tassa sociale 2019, di fr. 20.00, è da pagare entro il 31.03.2019 versando il relativo importo sul conto intestato al GAT-P numero IBAN CH36 8035 0000 0031 2228 2.

[“Pinocchio e noi – Come affrontare le menzogne del gioco d’azzardo”](#)

È il titolo di un libro frutto di una collaborazione consolidata tra diverse personalità di spicco, svizzere e italiane, che si occupano dello studio, della prevenzione e della cura del gioco d’azzardo patologico. Lo hanno realizzato l’associazione Azzardo e Nuove Dipendenze (AND) e il Gruppo Azzardo Ticino – Prevenzione con il sostegno del Fondo Gioco Patologico Cantone Ticino.

[Anna Maria Sani alla trasmissione RSI “Tempi Moderni”](#)

La trasmissione “Tempi Moderni” andata in onda venerdì 22 febbraio, tratta il tema del gioco d’azzardo. Non a caso, il titolo della trasmissione è proprio “Quanto vale l’azzardo?”. All’approfondimento ha partecipato Anna Maria Sani, membro del Gruppo Azzardo Ticino – Prevenzione.

[Intervento di Anna Maria Sani a Baobab – ReteTre](#)

Lo scorso 19 febbraio, la trasmissione radiofonica Baobab ha trasmesso un approfondimento dal titolo “Sossoldi: L’economia del divertimento!”. All’interno della trasmissione, trovate un intervento di Anna Maria Sani, membro del Gruppo Azzardo Ticino – Prevenzione (GAT-P) che fa luce su alcune caratteristiche dei giochi on-line che possono provocare, nei giocatori, una perdita nel controllo del comportamento di gioco.

Le caratteristiche messe in evidenza nell’intervento sono le seguenti:

- Disponibilità e accessibilità: i giochi on-line sono presenti h24.
- Anonimato: il giocatore non deve uscire di casa per giocare e il gioco è solitario.
- I giochi on-line sono costruiti in modo tale da essere attrattivi.

I giovani rappresentano la categoria più a rischio.

Numero 232

marzo 2019

FONDO
GIOCO
PATOLOGICO
GICOTI

Appare con il sostegno
del Fondo gioco patologico

Gruppo Azzardo Ticino –
Prevenzione (GAT-P)
CP 1551 – 6501 Bellinzona
info@giocoresponsabile.com
www.giocoresponsabile.com

Redazione: Stefano Casarin
lascommessa@giocoresponsabile.com

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

Bibliografia del gioco eccessivo: letture possibili

P. Canova, D. Rizzutto; "Fate il nostro gioco - Gratta e Vinci, azzardo e matematica". 2016, add editore, Torino.

A mio avviso questo libro dovrebbe essere letto sia dai giocatori che dagli addetti ai lavori. La matematica viene utilizzata in maniera chiara e comprensibile per spiegare il funzionamento dei principali giochi d'azzardo e per analizzare alcuni pensieri e/o credenze che accompagnano il giocatore durante l'attività di gioco. E questi ultimi, spesso, giocano dei "brutti scherzi". Nel libro vi sono - tra le altre - preziose informazioni relative a leggi (italiane, in particolare), a scelte politiche fatte per favorire una massiccia presenza di gioco d'azzardo sul territorio e a come i giochi sono costruiti e strutturati in modo tale da confondere i giocatori sulle reali probabilità di vincere. Questo libro mi è piaciuto perché è pieno di storie ed aneddoti che facilitano la comprensione e mantengono attiva la curiosità del lettore. Complimenti agli autori. (Stefano Casarin)

F. Motka, B. Grüne, p. Slecza, B. Braun, J. Cisneros Örnberg, L. Kraus; "Who uses self-exclusion to regulate problem gambling? A systematic literature review". In: *Journal of Behavioral Addiction*, 2018, 7(4), pp. 903-916.

Si tratta di un'analisi sistematica della letteratura sul tema dell'auto-esclusione, strumento di prevenzione importante che permette al giocatore di prendersi una pausa dal gioco in qualsiasi momento. I risultati mostrano che i principali motivi che spingono i giocatori ad escludersi sono "difficoltà finanziarie", "problemi con familiari e/o amici" e "perdita del controllo sul proprio comportamento di gioco". La maggioranza di coloro che chiedono un'auto diffida sono di sesso maschile e nei giocatori "on-line" l'età media (30 anni circa) è di 10 anni inferiore a coloro che giocano live. Ciò detto, dai dati emerge che spesso la richiesta di esclusione è difficoltosa da effettuare (procedura lunga e complessa) e che gli addetti ai lavori non danno al cliente delle informazioni esaustive e complete. Vale quindi la pena, secondo gli autori, pubblicizzare al meglio questo strumento di prevenzione al fine di renderlo più accessibile. Emergono anche altri due aspetti importanti: il giocatore auto-escluso andrebbe "agganciato" alla rete di specialisti presenti sul territorio, l'auto-esclusione andrebbe generalizzata (un po' come ha scelto di fare la Svizzera) a tutti i giochi e non solamente a specifici Casinò di una stessa azienda e il giocatore dovrebbe poter determinare lui stesso la durata del periodo di esclusione. (Stefano Casarin)

K. R. Barton, Y. Yazdani, N. Ayer, S. Kalvapalle, S. Brown, J. Stapleton, D. G. Brown, K. A. Harrigan; "The Effect of Losses Disguised as Wins and Near Misses in Electronic Gaming Machines: A Systematic Review". In: *Journal of Gambling Studies*, 2017, Vol. 33, pp. 1241-1260.

Quando in inglese si parla di "Losses Disguised as Win" si parla di quelle situazioni in cui il giocatore vince una somma di denaro minore della scommessa fatta (situazione tipica nelle slot machines multiline) mentre il termine "Near Misses" fa riferimento a quelle situazioni in cui il giocatore è arrivato vicino alla vincita (per esempio, alla Tombola esce il 13 e per vincere avrei avuto bisogno del 14). Questi elementi creano eccitazione nel giocatore (che crede o di aver vinto e/o di essere vicino alla vincita) e favoriscono il mantenimento del comportamento di gioco. La ricerca conferma infatti quanto appena affermato: le "Near Misses" e le "Losses Disguised as Win" aumentano la motivazione a giocare, fanno credere di aver vinto (quando in realtà non è così) e provocano un aumento dell'attività cerebrale attivando, in particolare, il circuito della ricompensa. (Stefano Casarin)

Gruppo Azzardo Ticino –
Prevenzione (GAT-P)
CP 1551 – 6501 Bellinzona
info@giocoresponsabile.com
www.giocoresponsabile.com

Redazione: Stefano Casarin
lascommessa@giocoresponsabile.com

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

N. S. Chowdhury, E. J. Liversey, A. Blaszczynski, J. A. Harris; "Pathological Gambling and Motor Impulsivity: A Systematic Review with Meta-Analysis". In: *Journal of Gambling Studies*, 2017, Vol. 33, pp. 1213-1239.

L'analisi di venti studi scientifici ha messo in evidenza come l'impulsività motoria sia correlata al Disturbo da gioco d'azzardo. Nei giocatori in difficoltà, infatti, l'impulsività motoria inibisce il controllo del comportamento di gioco e quindi favorisce una deriva patologica. A livello clinico diventa quindi importante valutare la presenza di impulsività motoria e quindi utilizzare questa informazione durante il percorso terapeutico.

(Stefano Casarin)

Siti internet, informazioni e articoli diversi

["Computer e cani per guarire i piccoli "schiavi" dei videogiochi"](#)

Interessante approfondimento sul tema dei videogiochi e sulle conseguenze che questa attività può avere sulla vita delle persone, in particolare, sui giovani adolescenti e pre-adolescenti. Nell'articolo viene approfondita la realtà italiana (non molto diversa però dalla realtà a cui si confrontano ormai molti altri paesi) descrivendo come si sviluppa la patologia e come intervenire e a chi rivolgersi in caso di bisogno. Saltano all'occhio alcune affermazioni che aiutano a capire come poter affrontare al meglio il problema: si dice infatti che non è necessario eliminare i giochi poiché non serve a nulla. Come nel gioco d'azzardo, serve educare ad un "gioco responsabile". E ancora: "Non c'è nulla di peggio, però, che voler interrompere bruscamente ogni contatto del ragazzo con la tecnologia: via computer, telefonini, consolle: «Si usa l'immagine del togliere la borraccia a un assetato nel deserto: si rischiano reazioni gravi, di autolesionismo».". Insomma, la problematica è complessa, va presa sul serio, anche perché può sfociare in una vera e propria dipendenza.

["Debunking 5 Myths about Problem Gambling"](#)

Da leggere! Nell'articolo vengono "sfatati" 5 luoghi comuni (diciamo così) relativi al gioco d'azzardo grazie anche a riferimenti a ricerche e nuove scoperte nel campo di questa patologia.

["Online gambling: Former addicts worry for next generation"](#)

Ex-giocatori problematici e patologici, attraverso il racconto della propria esperienza, mettono in guardia sul fatto che i giovani, anche grazie alle nuove possibilità di gioco on-line, possano avere delle grandi difficoltà nella gestione del proprio comportamento di gioco. Il gioco on-line, per sua natura, permette di giocare in qualsiasi momento e in qualsiasi luogo.

["Crackdown on young celebs in gambling ads"](#)

Lo sappiamo tutti: la pubblicità del gioco d'azzardo è fatta in modo tale da attrarre ed incuriosire il più possibile il giocatore. Lo scopo è quindi chiaro: fare in modo che una persona vada a giocare. Tra i target ai quali mirano le pubblicità ci sono i giovani, in altre parole, i clienti del futuro. È per questo motivo che in Inghilterra si è deciso di dare un giro di vite alle regole sulla pubblicità impendendo alle compagnie che offrono gioco di pubblicizzare i loro prodotti in siti WEB dedicati a bambini e giovani e di non più utilizzare per le loro campagne di promozione personaggi e celebrità che hanno meno di 25 anni.

Gruppo Azzardo Ticino –
Prevenzione (GAT-P)
CP 1551 – 6501 Bellinzona
info@giocoresponsabile.com
www.giocoresponsabile.com

Redazione: Stefano Casarin
lascommessa@giocoresponsabile.com

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

Informazioni utili

Prossimo termine per presentare progetti di prevenzione al Fondo gioco patologico

Il prossimo termine per la presentazione di progetti è fine marzo 2019. Regolamento e questionari si possono scaricare dal sito 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). Trovate il materiale informativo sempre aggiornato nel sito: www.ti.ch/osc.

Numero verde GAT-P 0800 000 330

Il servizio offerto dal numero verde del GAT-P è gestito da Telefono Amico ed è 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 Zarina Armari alla quale potranno essere richieste informazioni in merito. Telefono: 091 814 15 18 oppure 091 814 15 00. Indirizzo mail: zarina.armari@ti.ch

Per chi ha bisogno di aiuto

- [Informazione 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
www.giocoresponsabile.com

Redazione: Stefano Casarin
lascommessa@giocoresponsabile.com

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