

24 GIUGNO 2021

GIOCO DI RETE

Strumenti di prevenzione e di sensibilizzazione

Un progetto per la prevenzione, la cura e il trattamento delle problematiche connesse al gioco d'azzardo patologico promosso da:



Finanziato con i Fondi stanziati con L. 208/2015, cui regione Liguria ha aderito con DGR 773/2018.

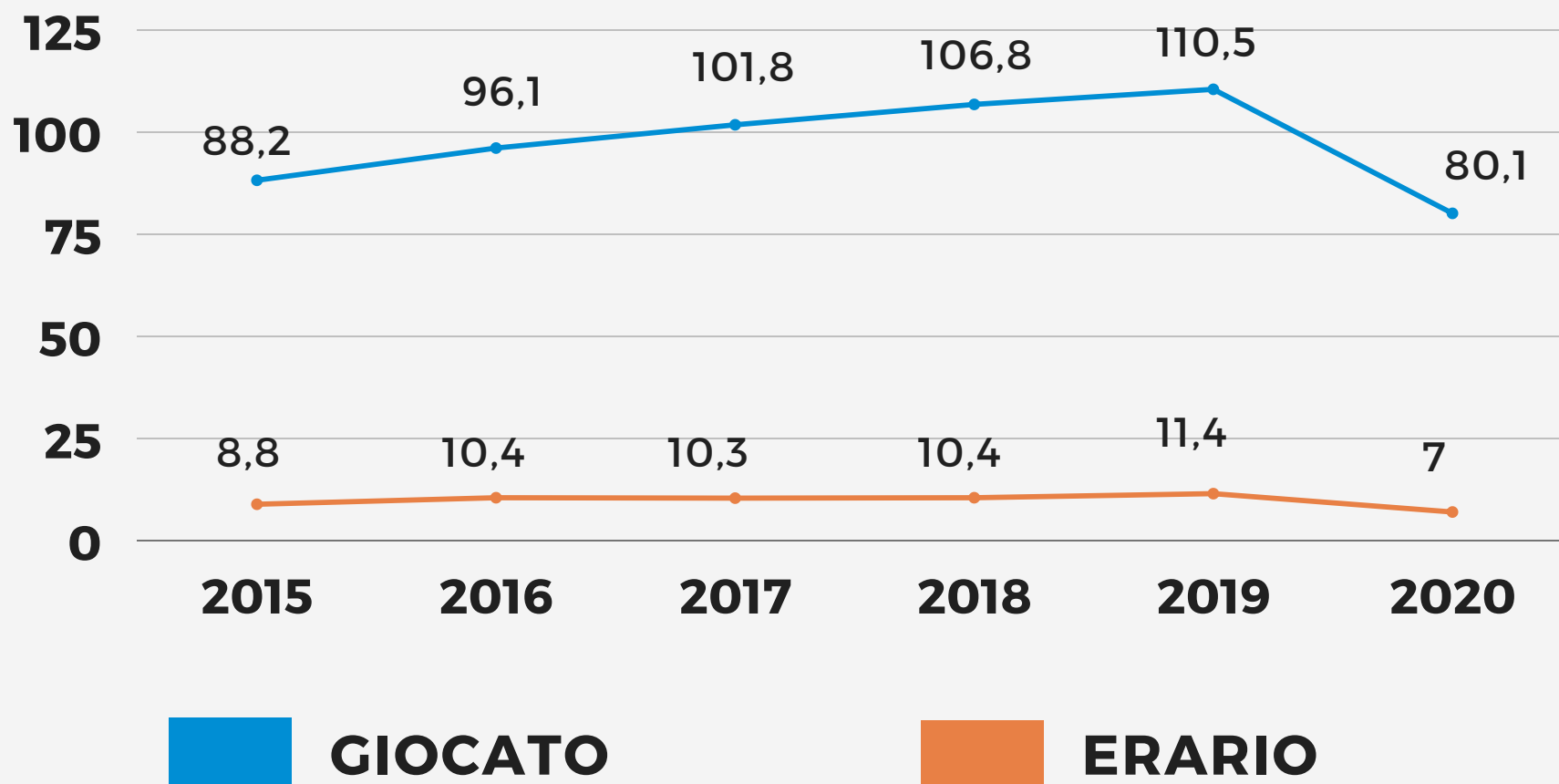
GAP

(Gioco d'Azzardo Patologico)

Il disturbo da gioco d'azzardo è descritto dal Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali (DSM-5) come uno stato che compromette sia la salute psico-fisica del giocatore sia la sfera lavorativa e relazionale dell'individuo, a causa dei problemi economici e legali conseguenti.

SPESA

(Mld € / anno)



Lavorare su due fronti

● Prevenzione

Incontri sul territorio con studenti, insegnanti, genitori ed anziani.
Diffusione di materiale ad hoc, anche sui canali social della nostra ASL.

In collaborazione con l'Associazione Effetto Farfalla

● Trattamento

Presso i servizi specialistici della nostra ASL, nell'anno scorso (2020), sono state assistite 112 persone per problematiche connesse al Gioco d'Azzardo Patologico.

In collaborazione con il Centro di Solidarietà L'Ancora

Dati regionali

(Persone prese in carico)

- 2011 → 2019

Aumento **da 116 a 368** persone.

- **Picco nel 2017**

408 persone in carico.

- **2020**

Assistite 112 persone per problematiche legate al gioco.

IL PROGETTO

Perché si gioca

"ESSERE CONVINTI CHE AL GIOCO SI POSSA VINCERE FACILMENTE"

- 24.5% dei giocatori problematici
- 29,8% dei giocatori a rischio moderato

"AVERE BISOGNO DI SOLDI"

- 14.8% tra i problematici
- 11% tra quelli a rischio moderato

Il progetto

Il progetto di Prevenzione al Gioco Patologico d'Azzardo è stato modellato in base alle Linee per le Azioni di Prevenzione promosse dalla Comunità Europea.

Infatti la progettazione è pluriennale permettendo così una programmazione delle attività a lungo respiro superando interventi "spot" ritenuti pochi incisivi per una buona comprensione ed efficacia.

Pianificazione

● Fase 1

Realizzazione di **contenuti video** (target: giovani-adulti ed over 65) quale materiale di prevenzione primaria e secondaria.

● Fase 2

Realizzazione strumenti specifici per attività di prevenzione (**kit didattico** per operatori) e avvio della **campagna di sensibilizzazione**.

● Fase 3

Azioni di prevenzione in Istituti scolastici (secondaria di primo e di secondo livello), attività nei centri di aggregazione, nei gruppi giovani e nelle Associazioni sportive (juniores).

Azione di sensibilizzazione e di prevenzione secondaria per adulti ed over 65.

Presca in carico e trattamento di persone con DGA

5 Aree di intervento

- 1 - Inquadramento diagnostico
- 2 - Trattamento ambulatoriale
- 3 - Sostegno familiare
- 4 - Prevenzione delle ricadute
- 5 - Monitoraggio dati

(prevalenza delle attività 2 e 4)

Personne contactées

- 112 patients de qui:
 - 84 hommes
 - 28 femmes
- 35 sont de nouveaux utilisateurs

Prestazioni erogate

(Anno 2020)

- **Prestazioni totali: 3.857**
- **Colloqui in presenza: 1.398**
(Della persona e dei familiari)
- **Gruppi: strumento efficace**
(Purtroppo sospeso per quasi tutto il 2020 a causa della pandemia da COVID-19)

Profilo prevalente

- 3 casi contattati su 4 sono di sesso maschile
- Età prevalente intorno a 45-50 anni
- Situazione socio-economica sempre piuttosto compromessa
- Debiti pregressi
- Conflittualità familiari elevate, a causa della situazione
- Comorbidità psichiatrica e occasionalmente uso di sostanze

CHI SIAMO

Ass. Effetto Farfalla

L'Associazione Effetto Farfalla APS, Ente del Terzo Settore, nasce a Sanremo nel 2012 con un duplice obiettivo:

PREVENZIONE

Svolgere Attività di Prevenzione per Giovani e Giovanissimi del territorio cittadino e della provincia di Imperia

ATTIVITÀ DI SUPPORTO

Realizzare attività di supporto alla genitorialità e di formazione per operatori del settore e per la comunità educante

Gioco d'Azzardo

"Quello posto in essere a fine di lucro e in cui la vincita o la perdita è interamente aleatoria" [Zingarelli 2009].

ELEMENTI CARATTERISTICI

- i giocatori scommettono denaro o altri oggetti di valore
- la scommessa, una volta effettuata, non può essere ritirata
- l'esito del gioco dipende esclusivamente o prevalentemente dal caso

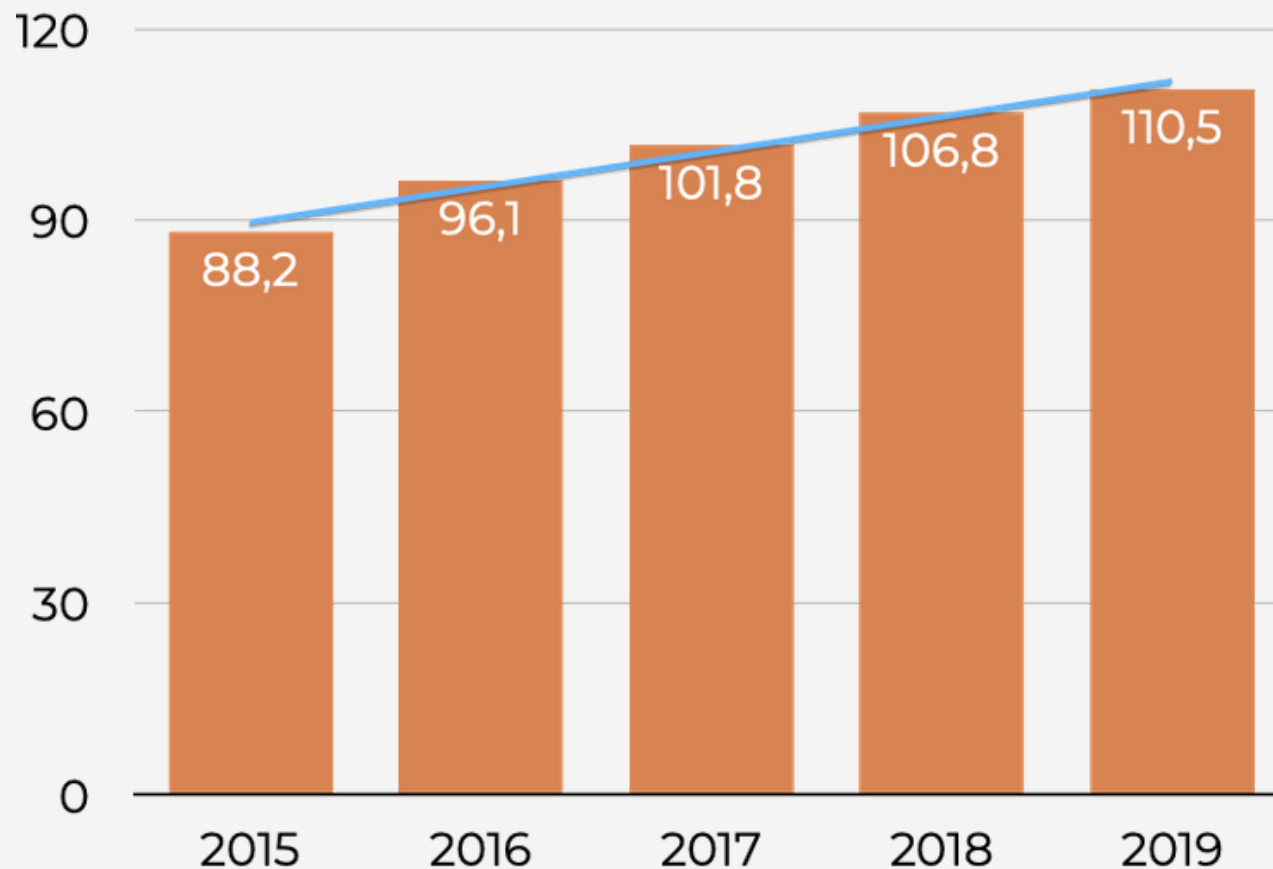


DATI

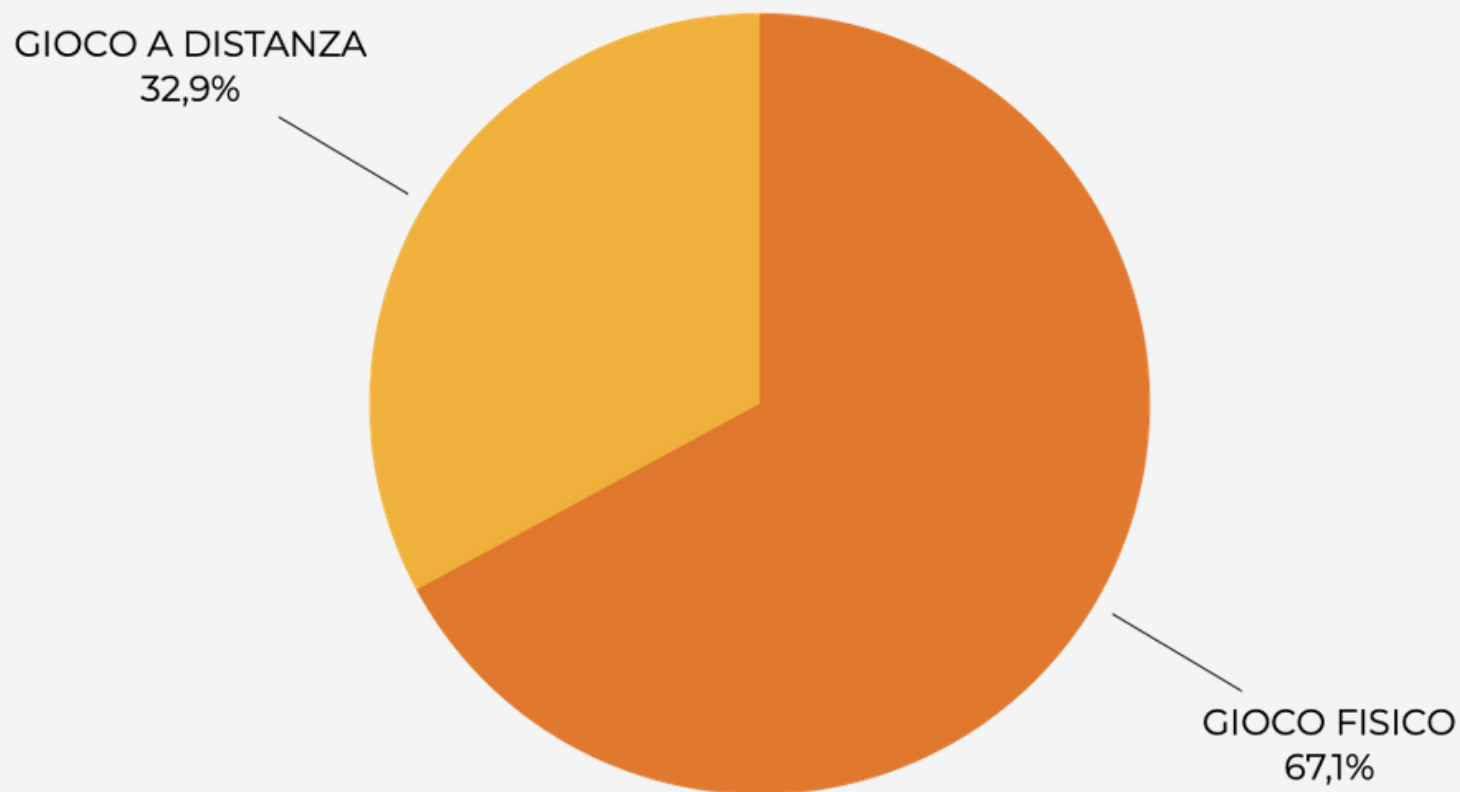
Importo giocatto Italia

(Mld di €)

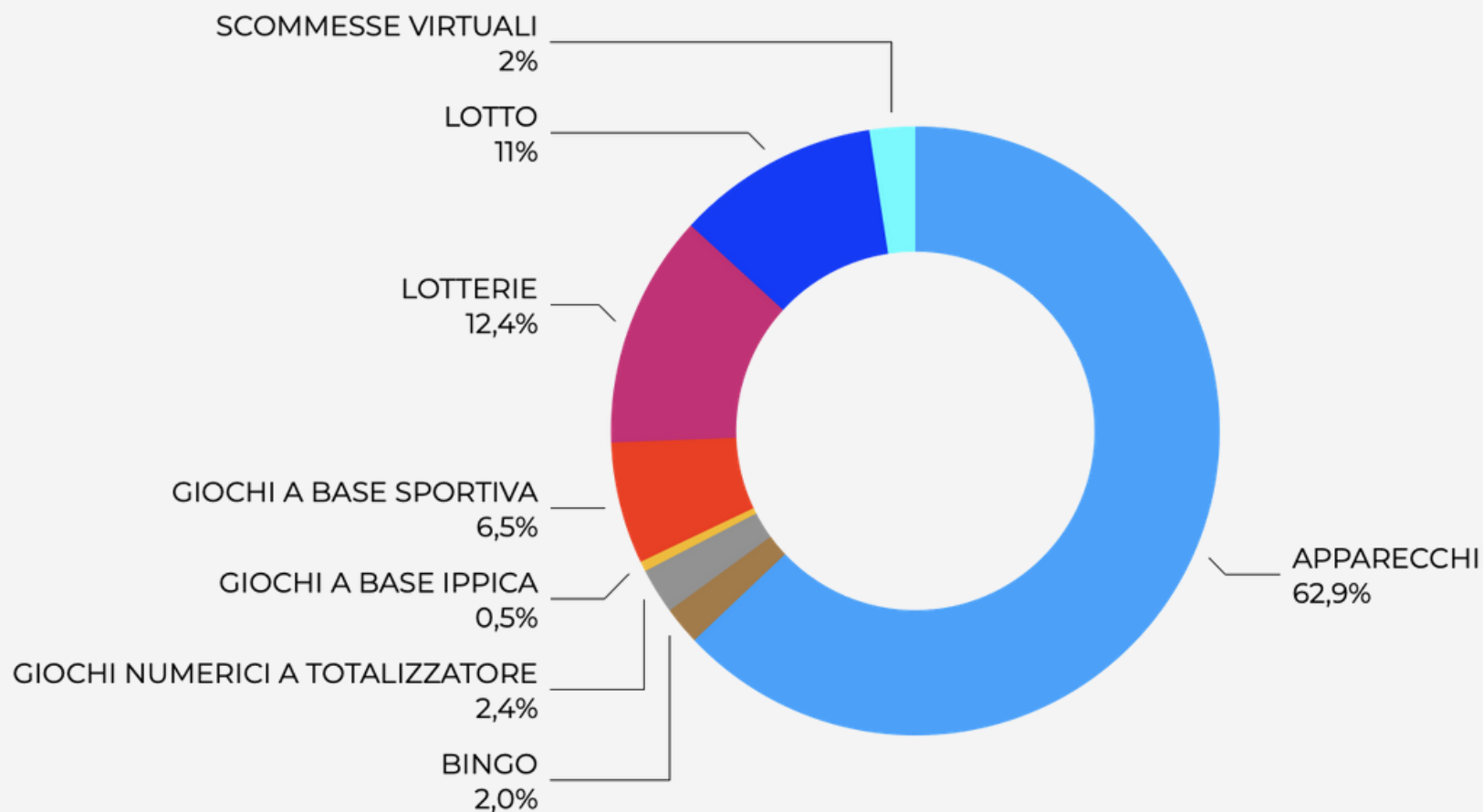
+25% dal 2015



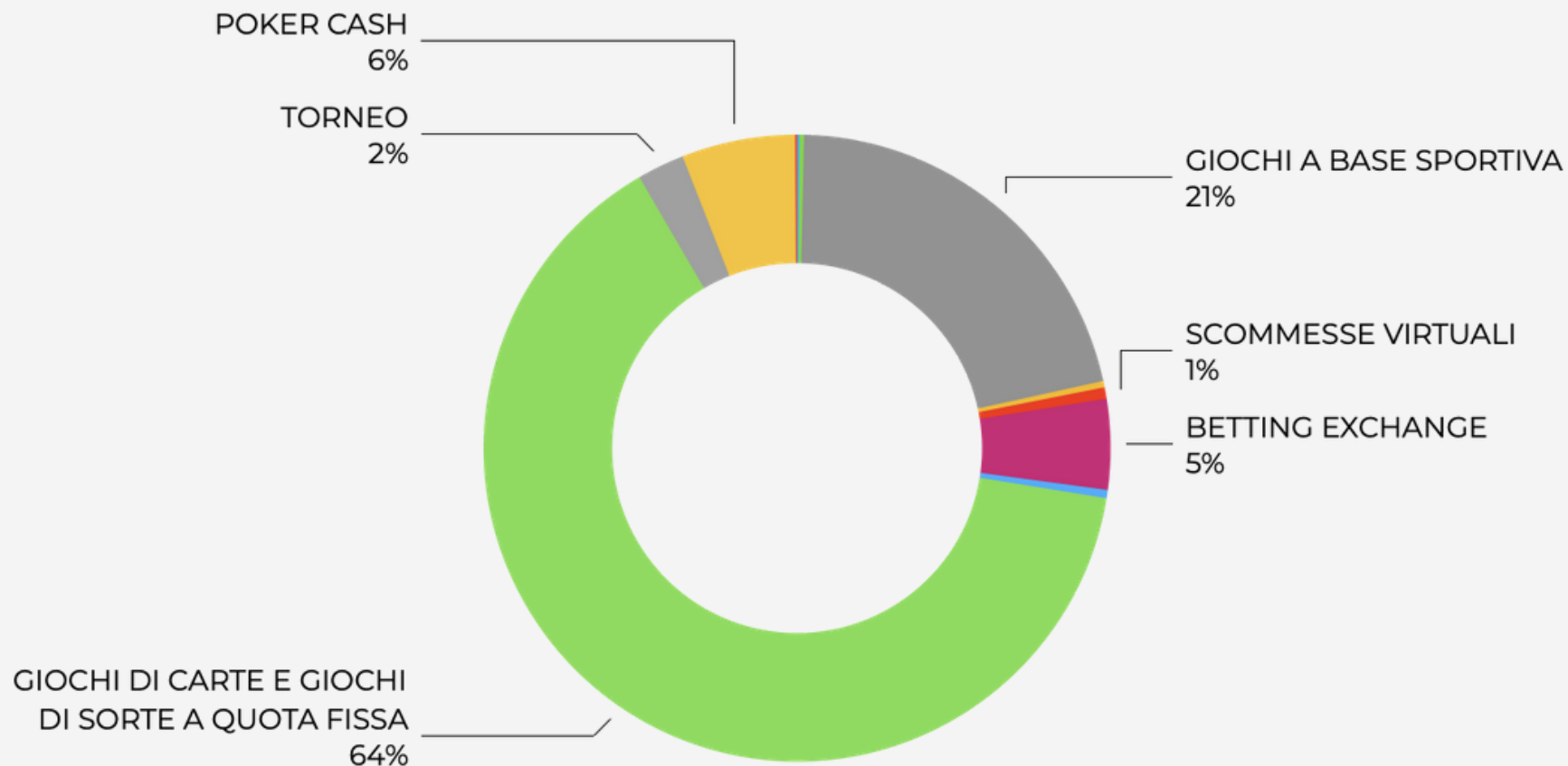
Distribuzione gioco



Spesa per tipologia di gioco fisico



Spesa per tipologia di gioco a distanza



La situazione in Liguria

(Mln di € - Gioco fisico)

	2017	2018	2019
RACCOLTA	1888	1869	1848
VINCITE	1434	1441	1393
SPESA	454	440	455

FASCE A RISCHIO

OVER 65

Over 65

13.400.000

Giocatori

3.000.000

Problematici

60.000

GIOVANI

● Età

700.000 ragazzi dai 14 ai 17 anni si è lasciato tentare dal gioco d'azzardo

● Luogo

Il 20% dei bambini e adolescenti fra i 10 e i 17 anni frequenta agenzie di scommesse, bingo e sale con slot-machine

● Quanti

70.000 giocatori problematici

● Bambini

Il 25% dei più piccoli (400.000), in età compresa fra i 7 e i 9 anni, usa la paghetta per gratta e vinci e lotterie

CONTENUTI

Fase 1

**Produzione
contenuti video**



GIOVANI

Gamification



OVER 65

Relazioni para-sociali



INFORMAZIONE

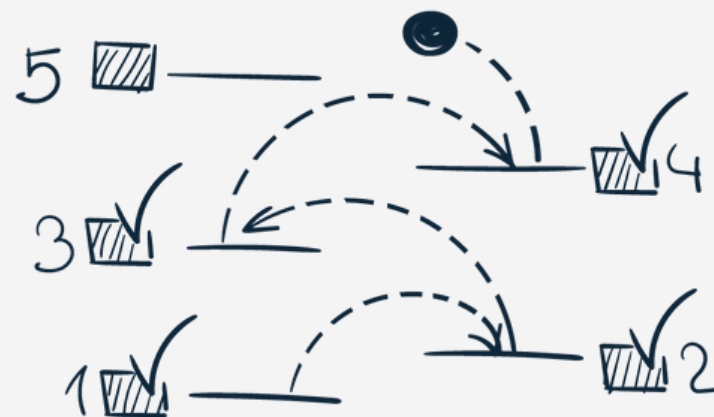
Sensibilizzazione

GAMIFICATION

COS'È

Il principio base della gamification è quello di utilizzare le dinamiche e meccaniche del gioco:

- punti da accumulare
- livelli da raggiungere
- ricompense o doni da ottenere
- distintivi da esibire



per stimolare alcuni istinti primari di un essere umano come la competizione, lo status sociale, i compensi e il successo andando a modificare le abitudini dell'utente, sfruttando anche i BIAS COGNITIVI di cui tutti noi siamo vittime.

VIDEO GIOVANI

RELAZIONI PARA-SOCIALI

COSA SONO

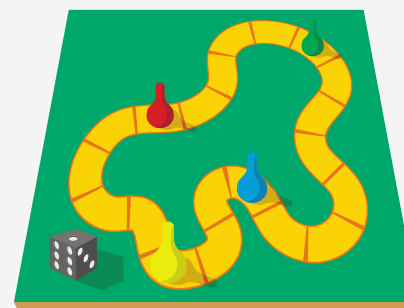
Le RELAZIONI PARASOCIALI simulano le relazioni fra esseri umani per compensare la mancanza di interazioni con le persone.

Queste relazioni parasociali possono svilupparsi anche con con oggetti inanimati quali le slot machine, cosa che diventa ancor più probabile nel caso vi si attribuiscono qualità umane, come la volontà di decidere gli esiti di gioco.



VIDEO OVER 65

SENSIBILIZZAZIONE



- 13 video che approfondiscono tutti i vari aspetti coinvolti nella patologia
- Rubrica settimanale sul canale Instagram dell'Asl1

- Realizzazione di un kit che verrà utilizzato dai facilitatori per svolgere attività di prevenzione nelle scuole
- Uno strumento multi-piattaforma composto da un tabellone, pedine, carte (domande, prove, ecc) e contenuti digitali

VIDEO SENSIBILIZZAZIONE

Lo studio dei vari aspetti del GAP:

- SOCIALE
- BIOLOGICO
- MATEMATICO
- PSICOLOGICO
- ANTROPOLOGICO
- STATISTICO

porta a concludere che...

più giochi, meno vinci.

Contatti

Ambulatori

SANREMO

0184 536642

BORDIGHERA

0184 534948

IMPERIA

0183 537668