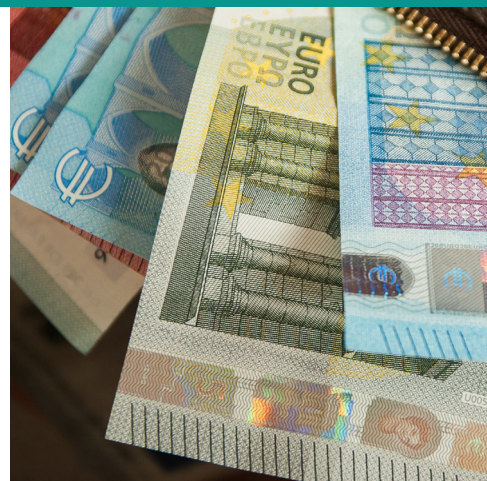


In Famiglia: comportamenti utili al prevenire

Danari ...quanti, come e perché ?

Un elemento indispensabile per poter giocare o scommettere è la disponibilità di denaro; ebbene dallo screening emerge chiaramente che i **soggetti con elevato livello di dipendenza da gioco d'azzardo possono spendere somme di danaro notevoli** (maggiori di 30€, e nei casi più gravi anche 50€, a settimana) **"senza doverne rendere conto ai genitori."**

La consuetudine in famiglia di un non invasivo, ma comunque attento, **monitoraggio delle "voci di spesa"** costituirebbe certamente un'efficace forma di prevenzione.



I giochi più accessibili ... "prime esperienze" ?



Uno sguardo su quali sono i **giochi d'azzardo preferiti dai giovani** mette in primo piano i **"grattini"**, facilmente accessibili e dei quali troppo spesso si sottovalutano i rischi, seguiti dalle **"scommesse sportive"** che solitamente fanno leva sulla credenza di competenze del giovane giocatore rispetto alle probabilità di un risultato sportivo. Li devono andare le **"prime attenzioni"**.

Eventuali approfondimenti rispetto a questo studio possono essere richiesti all'associazione **"Vinciamo il Gioco"** utilizzando l'indirizzo email info@vinciamoilgioco.org o al dottor Salvatore Iovine utilizzando l'indirizzo mail iovine.salvio@gmail.com

"Uscirne è possibile"

800 135 903

L'associazione

"Vinciamo il gioco" è un'associazione no profit che si occupa della dipendenza da gioco d'azzardo con l'obiettivo di:

- scoraggiare l'approccio al gioco quando motivato dall'illusione, magari sorta a causa di campagne pubblicitarie socialmente discutibili, della vincita facile e dal miraggio di poter cambiare tenore di vita
- estendere, in affiancamento o in sostituzione al servizio pubblico, al maggior numero possibile di giocatori un'assistenza completa e competente
- aiutare i giocatori patologici nel difendere e proteggere la famiglia, il patrimonio, il lavoro e la dignità personale e sociale

Cosa facciamo

"Vinciamo il gioco" si occupa di prevenzione, formazione e iniziative sul gioco d'azzardo, dando supporto ai soggetti vulnerabili e ponendosi come punto di riferimento per professionisti, associazioni ed enti impegnati nella causa.

Prevenzione

Affianchiamo e supportiamo associazioni e pubbliche amministrazioni in iniziative di informazione/sensibilizzazione e con interventi di prevenzione rivolti alla popolazione scolastica.

Formazione

Per professionisti attivi nel trattamento della dipendenza mettiamo a disposizione corsi FAD con i migliori esperti del settore.

Sostegno e consulenza

Ai giocatori e ai famigliari offriamo primi incontri gratuiti utili ad avviare e gestire l' approccio con la presa in carico terapeutica.

"Vinciamo il gioco"

Progetto: Giocare per gioco



In Famiglia: comportamenti utili al prevenire

Considerando la giovane età e l'altissima percentuale dei soggetti che presentano segnali di coinvolgimento nella problematica, è importante condividere con le famiglie gli elementi utili

- al conoscere il fenomeno del GAP (gioco d'azzardo patologico) giovanile
- alla definizione delle pratiche di prevenzione da condurre già in famiglia

Internet e smartphone...a casa?

I giovani praticano il gioco d'azzardo soprattutto attraverso l'uso del **PC o del cellulare, non in sale slot** (contrariamente al pensiero comune che ha ispirato amministrazioni regionali e comunali ad emanare poco utili leggi e regolamenti su distanze da luoghi sensibili), ma **tra le mura domestiche**, non solamente in modalità solitaria ma anche condivisa tra gruppi di amici.

Solo con gli amici o anche in famiglia?

Se è vero che la maggior parte dei giovani giocatori pratica questa attività con il gruppo di amici, è altresì vero che **anche i familiari risultano essere le persone con cui il giovane condivide il comportamento del gioco**. Genitori e parenti comprendano come **grattando e scommettendo coi figli o consentendo loro di farlo manifestamente sotto la loro approvazione, stiano avallando un comportamento proibito e ad alto rischio di addittività** (potenzialità di creare dipendenza). Probabilmente questo avviene per una **mancante percezione del rischio** che questa pratica esercita soprattutto verso la popolazione giovanile, **ma da ora in avanti ...**

Alle domande relative ai luoghi nei quali giocano e alle persone con le quali condividono questa attività, gli intervistati hanno dato, con possibilità di risposte plurime, queste indicazioni.

Sale Slot	Sala Scommesse	Sale Bingo	Bar	Casa mia o di altri	Scuola
221	292	170	464	511	280

	%		%		%		%		%
Da solo	29,9	Da solo	17,8	Da solo	27,6	Da solo	14,7	Da solo	14,9
Amici	50,7	Amici	49,0	Amici	34,1	Amici	41,8	Amici	50,1
Genitore/Parente	16,7	Genitore/Parente	22,9	Genitore/Parente	30,0	Genitore/Parente	38,8	Genitore/Parente	28,6
Compagni di classe	2,7	Compagni di classe	10,3	Compagni di classe	8,2	Compagni di classe	4,7	Compagni di classe	6,5

Il progetto è finanziato da:



Associazione "Vinciamo il gioco"

Sede Legale c/o Studio Bellavite Pellegrini - Piazza Carlo Mirabello, 2 20121 Milano P.I. 08506530966

www.vinciamoilgioco.org - info@vinciamoilgioco.org

Una ricerca: I perché - I numeri - I risultati

Nel periodo febbraio-aprile 2018, su 2.780 studenti frequentanti 24 istituti scolastici secondari, di primo e secondo grado e dislocati in 9 province lombarde, è stata condotta una ricerca che aveva come obiettivi:

- l'analisi della pratica, per quantità e modalità, del gioco d'azzardo nella fascia giovanile
- l'identificazione degli atteggiamenti e/o i comportamenti che possono favorire lo sviluppo di un consumo problematico o patologico di gioco d'azzardo.
- l'individuazione dei fattori di rischio verso l'azzardopatia in età adolescenziale
- la definizione del profilo di personalità dei giovani giocatori problematici o patologici
- la restituzione ai genitori di proposte comportamenti utili alla prevenzione

Nella somministrazione sono stati privilegiati i giovani frequentati gli ultimi anni delle scuole secondarie di primo grado e i primi anni di quelle di secondo grado perché si tratta di una fascia di popolazione considerata a maggior rischio per l'esordio della dipendenza

Il 35% circa del campione raccolto è composto da ragazzi di età inferiore ai 13 anni, il 39,8% ha un'età compresa tra i 14 e 15 anni, l'11% ha 16 anni e il 7,4% ne ha 17; il restante circa 5% ha compiuto la maggiore età.

il **33%** dei giovani giocatori



L'età media è tra i 14 e i 15 anni

Rispetto a ciò che è emerso dallo screening è possibile osservare che :

- il **84%** circa del campione non mostra un quadro problematico o patologico
- il **9%** circa possiede le caratteristiche tipiche di un giocatore a rischio patologia
- il **7%** circa presenta già chiari segni di dipendenza

quindi il **16%**, quindi, dei ragazzi intervistati **necessita di aiuto!**

N.B. non sempre la somma delle frequenze è uguale al numero dei soggetti intervistati, questo perché a volte sono state fornite risposte incomplete o non lo sono state del tutto

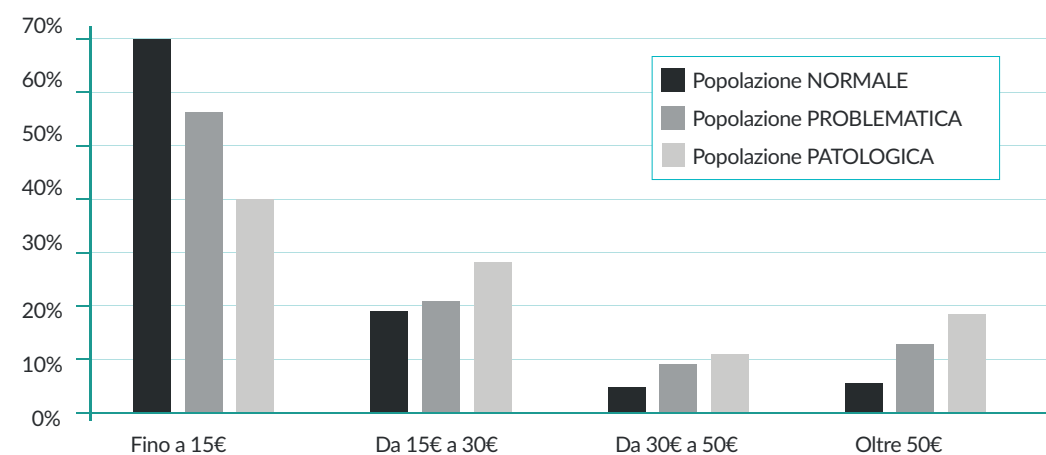
Uso del denaro

All'interno dell'analisi del fenomeno GAP giovanile, è stato analizzato il comportamento del giovane rispetto alla gestione libera nell'uso del denaro.

In particolare è stato chiesto agli intervistati quale somma massima di denaro potessero spendere in una settimana senza dover dare conto o spiegazione ai propri genitori.

Nella popolazione dei soggetti "normali" il 69,47% dei soggetti può spendere settimanalmente fino a 15 euro in massima libertà, il 19,09% può arrivare a 30 euro, il 5,22% ha una disponibilità di 50 euro a settimana e il 6,22% può superare questo importo.

Se si osserva il comportamento dei soggetti risultati "problematici" e/o "patologici" si osserva una disponibilità di denaro maggiore da gestire autonomamente; queste percentuali si mostrano crescenti con l'aumentare del livello di gravità del GAP.



Spese senza rendere conto ai genitori						
	Soggetti "NORMALI"		Soggetti "PROBLEMATICI"		Soggetti "PATOLOGICI"	
	Frequenze	%	Frequenze	%	Frequenze	%
Fino a 15€	1.452	69,47	127	55,95	68	39,77
Da 15€ a 30€	399	19,09	48	21,15	47	27,48
Da 30€ a 50€	109	5,22	20	8,81	23	13,45
Oltre 50€	130	6,22	32	14,09	33	19,30
	2.090		227		171	

Controllo genitoriale

Nei soggetti "normali" il 50,11% del campione riconosce un livello medio di controllo genitoriale, il 45,95% un livello alto, mentre solo il 3,94% sostiene che i propri genitori esercitano un controllo di tipo basso. La tendenza di queste percentuali si inverte significativamente quando ci si sposta nelle colonne dei soggetti "problematici" o "patologici", dove appunto si incrementano quelle del controllo "basso" e "medio" a discapito di quella del controllo "alto".

Tipologia di controllo genitoriale						
	Soggetti "NORMALI"		Soggetti "PROBLEMATICI"		Soggetti "PATOLOGICI"	
	Frequenze	%	Frequenze	%	Frequenze	%
Controllo BASSO	87	3,94	17	7,02	16	8,80
Controllo MEDIO	1.107	50,11	154	63,64	116	63,73
Controllo ALTO	1.015	45,95	71	29,34	50	27,47
	2.209		242		182	

Consumo di alcolici

I dati contenuti nel riquadro rosso evidenziano come il consumo settimanale di alcolici incrementa, in direzione "patologici", infatti confrontando le tre popolazioni si nota che il giocatore patologico ha una percentuale di consumo significativamente superiore a quella dei soggetti "normali" e "problematici".

Consumo di alcolici						
	Soggetti "NORMALI"		Soggetti "PROBLEMATICI"		Soggetti "PATOLOGICI"	
	Frequenze	%	Frequenze	%	Frequenze	%
Non bevo	1.237	57,75	64	27,71	61	34,86
Solo alle feste	500	23,34	68	29,44	44	25,14
Ho bevuto solo una volta	180	8,40	28	12,12	10	5,71
Bevo solo una volta alla settimana	149	6,96	46	19,91	35	20,00
Bevo più di una volta alla settimana	52	2,43	22	9,52	17	9,72
Bevo tutti i giorni	24	1,12	3	1,30	8	4,57
	2.142		231		175	

Profilo di personalità del giovane giocatore

- Si auto-descrivono come apatici, portati a non accettarsi, timorosi del futuro e facilmente sopraffatti dai problemi della vita quotidiana.
- In generale presentano una visione sfavorevole della propria persona che riflette un'autentica autosvalutazione e un basso livello di desiderabilità nell'ambito sociale.
- La perplessità verso se stessi e la scarsa auto-accettazione portano a vivere sentimenti di amarezza e ostilità verso gli altri; emerge un generale pessimismo circa il futuro e il successo altrui è considerato dagli intervistati come immeritato e ingiusto.
- Sono malfidati e mutevoli con un elevato livello di permalosità.
- In linea con questa immagine di Sé, il giovane giocatore presenta un basso grado di adattabilità sociale e interpersonale. sono ambigui nei rapporti, possono manifestare il loro modo di opporsi in modo anche deviante, tendono ad essere litigiosi e sulla difensiva e trovano difficile uniformarsi a quelle che sono le aspettative quotidiane della vita in mezzo agli altri.
- Evitano di avere legami troppo stretti, sono piuttosto guardinghi nei confronti del prossimo, dubbiosi circa le intenzioni altrui e si pongono sulla difensiva quando si tratta di mostrare se stessi.
- Sono visti come tipi dotati di scarsa logica, superficiali verso i problemi intellettuali e cognitivi.
- Mostrano di possedere una cerchia di interessi più ristretta e di essere meno abili nel far fronte allo stress.
- In generale tendono a presentare un funzionamento cognitivo piuttosto semplice e prosaico.
- Emerge però una tendenza a mostrare un falso Sé presentandosi come persone forti, invadenti, che cercano con insistenza di attirare l'attenzione altrui, impazienti quando trovano ostacoli o ritardi e pronti ad abbindolare quelli dai quali desiderano il consenso.
- Possono diventare persone aggressive e considerano gli altri come rivali che vanno sconfitti.
- I loro impulsi sono forti, spesso incontrollati, e tendono ad essere espressi senza troppe considerazioni circa le convenzioni della vita sociale.
- Il loro comportamento li fa essere testardi ed impulsivi, facilmente in disaccordo con gli altri.
- Sono ansiosi, concitati, facilmente influenzabili emotivamente: rifuggono i rapporti interpersonali troppo stretti e sono preoccupati circa la loro abilità nel fronteggiare lo stress e i problemi della vita.
- Gli altri li percepiscono come individui che stanno sulla difensiva, preoccupati e facilmente distolti da quello che accade.
- Si adirano facilmente, sono scettici e portati a contrapporsi agli altri.
- Si mostrano indifferenti verso gli altri quando si trovano a perseguire i propri scopi, sono facilmente contrariati dalle interferenze e dagli ostacoli.
- Il loro narcisismo li rende noncuranti delle reazioni che essi provocano: non tengono conto di quello che gli altri pensano o sentono; esigono il massimo per se stessi e considerano gli altri come oppositori da superare e sconfiggere.
- Sono in possesso di istinti molto forti, gusto per la baldoria e facilmente distraibili.
- Spesso sono descritti come faciloni.
- Mancano di indipendenza, si sentono insicuri nel far fronte ai problemi della vita da adulti, temono ed evitano il confronto diretto, sono facilmente messi in crisi dalle situazioni stressanti e pesanti.
- Ricercano le loro soddisfazioni nei sogni ad occhi aperti, non certo nel minaccioso contesto della realtà in cui vivono.