

Numero

280

aprile 2024

Notizie da Ingrado servizi per le dipendenze - Disturbi comportamentali GAT-P

[La Scommessa cambia veste ma NON lo spirito!](#)

Dal 1991 il Gruppo Azzardo Ticino – Prevenzione è da sempre stato al fianco dei giocatori d'azzardo e dei loro rispettivi famigliari stringendo nel tempo anche importanti rapporti con enti sociali e politici a livello cantonale e nazionale, con le diverse case da gioco, con i servizi italiani (SERD) ed infine con enti di prevenzione operativi nella Svizzera romanda e tedesca. Il progressivo aumento dei casi trattati, associato anche alla loro rispettiva complessità ha portato in primo luogo il gruppo di Comitato del GAT-P a riflettere sul fatto che l'attuale prestazione offerta non era purtroppo più sufficiente e confacente ai molteplici bisogni richiesti oggi dall'utenza. Per queste molteplici ragioni, il nuovo settore di Ingrado denominato "Disturbi comportamentali GAT-P" permetterà da subito di poter usufruire di una struttura più ampia e composta da un'équipe multidisciplinare ed esperta nel contesto delle dipendenze.

[Nella rete del gioco d'azzardo online](#)

Sara Palazzo - responsabile dei servizi ambulatoriali per Ingrado - è intervenuta nell'edizione del "Quotidiano" di martedì 27 marzo 2024 che ha dedicato uno speciale sulla problematica del gioco d'azzardo on-line. Accattivanti e facilmente accessibili, i giochi d'azzardo on-line, e in particolar modo le scommesse sportive, stanno attraendo soprattutto i giovani. Cliccando il titoletto è possibile visionare l'intero approfondimento all'interno del quale è proposta anche una testimonianza di un giovane giocatore.

0800 040 080

Il servizio offerto dal numero verde nazionale attivo 24h/7 rimane gestito da Telefono Amico grazie al quale sarà possibile ottenere una prima consulenza con gli specialisti di Ingrado.

Lectture possibili sul tema delle dipendenze comportamentali

E. Puiras, S. Cummings, D. Mazmanian; "Playing to Escape: Examining Escapism in Gamblers and Gamers". In: *Journal of Gambling Issues*, Volume 46, February 2021, pp.182-198.

Il gioco, che sia sotto forma di video-giochi o di gioco d'azzardo, può essere sia una forma di evasione, un passatempo ("positive escapism" nel testo), sia una strategia di coping non funzionale per non affrontare le avversità della vita quotidiana ("negative escapism" nel testo). Nell'articolo si vuole comprendere quali motivi sottostanno all'attività di gioco e quindi analizzare se le motivazioni sono di carattere positivo (stare insieme ad amici, divertirsi) oppure di carattere negativo (scappare da una realtà difficile da gestire). Lo studio è stato svolto su un campione di 383 studenti universitari. Ecco i principali risultati:

- Nei giocatori di video-giochi la principale motivazione è legata alla possibilità di evadere da una quotidianità difficile da gestire ("negative escapism" nel testo).
- Nei giocatori d'azzardo, la motivazione alla base del comportamento di gioco è maggiormente legata alla possibilità di vincere, socializzare, vivere emozioni forti. Nei giocatori d'azzardo problematici/patologici, tuttavia, il gioco può essere utilizzato come "via di fuga" per non pensare alle difficoltà.
- Nonostante non vi sia una differenza statisticamente significativa, i maschi tendono ad utilizzare il gioco come evasione positiva (per piacere, divertimento, ecc.) rispetto alle femmine, le quali invece tendono ad utilizzare il gioco come evasione negativa, ovvero per non pensare e/o per gestire stati emotivi spiacevoli.

FONDO
GIÒC
PATOLO
GICOti

Con il sostegno
del Fondo gioco patologico

INGRADO-Servizi per le dipendenze
Disturbi comportamentali GAT-P
disturbicomportamentali@ingrado.ch
www.ingrado.ch

Contatto:
lascommessa@ingrado.ch

Banca dello Stato del Cantone Ticino
6500 Bellinzona
CH79 0076 4213 6444 9201 2

G.-H. Dong, J. Dai, M. N. Potenza; "Ten years of research on the treatments of internet gaming disorder: A scoping review and directions for future research". In: *Journal of Behavioral Addictions*, 2024, DOI: <https://doi.org/10.1556/2006.2023.00071>.

La diagnosi "Internet Gaming Disorder" è stata introdotta nel DSM-V nel 2013 e in questi anni molte ricerche e studi sono stati condotti per comprendere al meglio questa patologia. Allo stato attuale della conoscenza, si stima che circa l'8.8% degli adolescenti e il 10.4% dei giovani adulti soffrano di questo disturbo. La presente ricerca ha analizzato 16 studi scientifici al fine di comprendere pro e contro dei vari trattamenti in essere. Dai risultati emerge quanto segue:

- Tra i trattamenti attualmente in uso troviamo la CBT (Cognitive Behavior Therapy), la farmacoterapia (bupropion e escitalopram), la stimolazione non invasiva del cervello (NIBS), la mindfulness e la "multi-dimensional family therapy".
- La CBT è il trattamento riconosciuto come efficace e il più studiato. Il suo obiettivo risiede nella modifica delle cognizioni erronee legate al gioco, ad aumentare la capacità di far fronte al craving e a modificare le strategie di coping quando confrontati a situazioni di stress e/o a emozioni negative.
- Per quanto concerne la farmacoterapia, gli autori suggeriscono prudenza e ulteriore ricerca poiché al momento non vi è nessun farmaco indicato per questo disturbo. Il bupropion e l'escitalopram permettono di diminuire i sintomi legati all'IGD, tuttavia non sono ancora chiari gli effetti secondari che potrebbero scaturire.
- La stimolazione non invasiva del cervello necessita, come la farmacoterapia, di ulteriore ricerca al fine di ben localizzare le zone del cervello da stimolare. Questo approccio dovrebbe essere utilizzato in contemporanea con la CBT.
- Molti degli studi analizzati sono stati condotti in Asia. È quindi preferibile eseguire ulteriori studi in altre parti del mondo per avere un quadro più chiaro della situazione.
- È necessario, nelle ricerche, tenere conto delle differenze che vi possono essere tra adolescenti e adulti per quanto concerne i fattori di rischio (relazioni familiari disfunzionali, bullismo, iperattività/disturbo dell'attenzione VS solitudine, problemi interpersonali, depressione e fuga).
- È necessario tenere presente le differenze tra i sessi.

L. Weidner; "Gambling as Work: A Study of German Poker Players". In: *Journal of Gambling Studies*, 2023. <https://doi.org/10.1007/s10899-023-10277-0>

La domanda alla base della ricerca è la seguente: i giocatori di poker possono essere considerati come una categoria professionale? Il confine tra "lavoro" e "hobby" non sempre è chiaro, ci sono delle "zone grigie" all'interno delle quali è possibile inserire il gioco del poker. Il presente studio, svolto in Germania nella regione Nordreno-Vestfalia, al quale hanno partecipato 109 giocatori, ha messo in evidenza i seguenti elementi:

- 24.8% degli intervistati si dichiara "semi-professionista" mentre 1.8% "professionista".
- Giocatori Professionisti e semi-professionisti dedicano al gioco del poker quasi il doppio del tempo rispetto a coloro che lo praticano "per hobby" (28.45h vs 12.28h).
- Giocatori professionisti e semi-professionisti tendono a partecipare a tornei dove il "buy-in" è superiore ai 301 euro. Si tratta quindi di tornei di una certa importanza.
- Coloro che giocano per "hobby" tendono a partecipare a tornei "privati" piuttosto che giocare on-line.
- Per i giocatori professionisti e semi-professionisti, il poker è un'attività significativa nella loro vita. I contatti sociali legati a tale attività sono molto importanti per i giocatori, con i quali condividono norme e valori.

Tutti questi elementi, e in particolare l'alto coinvolgimento nella pratica di gioco, fanno pensare che per i giocatori di poker che si considerano (semi)professionisti, il gioco del poker possa essere considerato una sorta di occupazione.

C. Venuleo, L. Ferrante, S. Rollo; "Facing life problems through the Internet. The link between psychosocial malaise and problematic Internet use in an adolescent sample". In: *Journal of Gambling Issues*, Volume 46, February 2021, DOI: <http://dx.doi.org/10.4309/jgi.2021.46.7>.

La ricerca in questione cerca di analizzare e comprendere il legame tra malessere psico-sociale e utilizzo problematico di internet. Lo studio, al quale hanno partecipato 766 studenti italiani di età compresa tra i 13 e i 19 anni, ha messo in evidenza una correlazione positiva tra alti livelli di ansia sociale, emozioni negative e solitudine e utilizzo problematico di Internet. Se ne deduce che il comportamento problematico rappresenta una strategia di coping per sfuggire alle difficoltà della vita quotidiana, una sorta di auto-medicazione.

Siti internet, informazioni e articoli diversi

[Panorama Suisse des Addictions 2024 - Les jeunes : plus vulnérables et pas assez protégés – il faut agir maintenant!](#)

Cliccando il titoletto è possibile scaricare l'intero rapporto pubblicato da "Addiction Suisse". Nella parte del rapporto dedicata alle dipendenze comportamentali si sottolineano delle pratiche problematiche per quanto riguarda l'utilizzo dei social media, del gioco d'azzardo e delle microtransazioni presenti in svariati giochi.

["Uso intensivo di smartphone, salute mentale e uso di sostanze"](#)

L'articolo riassume i risultati di una ricerca svolta in Corea del Sud: gli adolescenti che utilizzano lo smartphone per un periodo superiore alle 4 ore al giorno presentano un rischio maggiore di sviluppare disturbi mentali quali disturbi del sonno, disturbi depressivi, pensieri di suicidio e/o avere problemi di consumo di sostanze.

[The WAGER, Vol. 29\(1\) – "Negative financial impacts of gambling: Experiences of gamblers and affected others"](#)

Questa ricerca, svolta in Australia, mostra come i giocatori d'azzardo riconoscano le conseguenze negative sulla sfera economica del loro comportamento di gioco solo nel momento in cui si ritrovano ad avere difficoltà nel pagare mutui e fatture. Le perdite iniziali non vengono subito percepite come tali poiché il gioco d'azzardo è considerato come un'attività del tempo libero con risvolti sociali. Con il passare del tempo e con l'aumentare delle perdite, una maggiore quantità di denaro viene allocata nel gioco d'azzardo e ciò va a compromettere ancor di più la già fragile situazione finanziaria.

["GamCare research links crypto investing & gambling to similar harms"](#)

Nel Regno Unito, un numero crescente di persone contatta la Helpline nazionale dedicata al gioco d'azzardo a causa di difficoltà con il trading on-line. Questa attività ha avuto un crescendo di interesse, in particolare nei giovani adulti. Coloro che chiedono aiuto considerano il trading on-line alla stregua del gioco d'azzardo, ovvero un'attività grazie alla quale fare soldi facili e rapidamente. Purtroppo però, il trading on-line è un'attività economica e come tale andrebbe considerata.

["Tecnologia e Salute Mentale: Suggerimenti per un uso consapevole"](#)

Ho trovato questo articolo sul sito della Clinica Santa Croce. Si tratta di un approfondimento sul tema delle nuove tecnologie, della loro presenza nella nostra quotidianità e dell'utilizzo che ne facciamo. Al suo interno vi sono tutta una serie di raccomandazioni e strategie che permettono di evitare derive patologiche.

[“Exposition à la publicité en ligne pour les paris sportifs”](#)

Cliccando il titolo è possibile scaricare una ricerca condotta dal GREA, con il sostegno del Programme Intercantonal de lutte contre la dépendance du jeu (PILDJ) nella quale emerge come la pubblicità mirata durante i mondiali di calcio del 2022 abbia avuto un impatto diretto sul comportamento di gioco delle persone intervistate.

- Vi è un effetto che gli autori hanno chiamato ‘dose-response’: un’alta esposizione alla pubblicità, contribuisce ad una maggiore frequenza di gioco che a sua volta determina un maggiore rischio di gioco problematico/patologico. Questo effetto è pronunciato nei bambini, adolescenti e adulti con problemi di gioco.

Se ne deduce quindi che una limitazione delle pubblicità e del marketing potrebbe avere un effetto benefico sulla salute dei giocatori/consumatori.

Informazioni utili

[Info-Psi: formazione e molto di più](#)

Info-Psi segnala eventi formativi in ambito sociopsichiatrico, edizione online a cura dell’Organizzazione sociopsichiatrica cantonale (OSC). Le segnalazioni sono da inviare alla bibliotecaria Giuliana Schmid (giuliana.schmid@ti.ch). Vedi pagine interne dell’OSC: <https://www4.ti.ch/dss/dsp/osc/chi-siamo/centro-di-documentazione-e-ricerca/info-psi/presentazione/>

[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

- [Ingrado servizi per le dipendenze - Via San Gottardo 2, 6500 Bellinzona](#)

Numero di telefono: 0041 91/826 12 69

Fax: 0041 91/826 16 05

Email: disturbicomportamentali@ingrado.ch

Orari centralino: lu-ve 08.30-12.00 / 13.30-17.00

Ricezione su appuntamento: lu-ve 08.00-18.00

Prefestivi chiusura alle 17.00

- [Ingrado servizi per le dipendenze - Via Trevano 6, 6904 Lugano](#)

Numero di telefono: 0041 91/923 92 83

Fax: 0041 91/923 30 05

Email: disturbicomportamentali@ingrado.ch

Orari centralino: lu-ve 08.30-12.00 / 13.30-17.00

Ricezione su appuntamento: lu-ve 08.00-18.00

Prefestivi chiusura alle 17.00