

Numero

281

maggio 2024

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

## Nuovo coordinatore del settore Disturbi comportamentali GAT-P

A partire dal 01.07.2024 Ivan Rickenbach sarà il nuovo coordinatore del settore delle "Dipendenze comportamentali GAT-P" con un grado di occupazione complessivo del 40%. Ad Ivan vanno i nostri migliori auguri per la sua nuova sfida professionale all'interno del nostro Servizio.

## Master Honoris Causa ad Anna-Maria Sani

Il 9 giugno prossimo, a Bolzano, verrà conferita alla nostra collaboratrice Anna-Maria Sani (psicologa e psicoterapeuta) l'onoreficenza di "Master Honoris Causa" dal Dott. Cesare Guerreschi (presidente e fondatore del S.I.I.Pa.C) - cito - *"per aver diffuso, in 30 anni di lavoro, la consapevolezza che il disturbo da gioco d'azzardo è un fenomeno sociale internazionale curabile"*. La consegna del Master Honoris Causa avverrà all'interno della cerimonia di chiusura della IX edizione del Master in Psicologia delle nuove dipendenze organizzato dal S.I.I.Pa.C. Complimenti ad Anna-Maria Sani per questo prestigioso riconoscimento!

## Interventi di informazione e sensibilizzazione

Nel corso del mese di aprile Sara Palazzo, in collaborazione con la collega Caterina Fraterrigo di Radix Svizzera italiana, hanno formato sul tema delle dipendenze, una classe OSA del terzo anno presso la Scuola specializzata per le professioni sanitarie e sociali (SSPSS) di Giubiasco. Il collega Nicolas Bonvin ha formato, sul tema specifico del gioco d'azzardo patologico, quattro classi OSA appartenenti al terzo anno della SSPSS di Lugano-Canobbio.

## 12 giugno 2024

Sara Palazzo, in qualità di Responsabile, prenderà parte al prossimo incontro della "Nationale Geldspielkampagne" al fine di sviluppare, con tutti gli altri esperti del ramo, la prossima campagna nazionale sul gioco patologico.

## 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

V. Marionneau, S. Kristiansen, H. Wall; "Harmful types of gambling: changes and emerging trends in longitudinal helpline data". In: *European Journal of Public Health*, Vol. 34, No. 2, 335-341.

I giochi d'azzardo sul mercato sono molteplici e con caratteristiche diverse, tuttavia non tutti i giochi d'azzardo hanno lo stesso potenziale di pericolosità. In questo studio longitudinale, condotto in Danimarca, Finlandia e Svezia su un campione di 46646 individui che si sono rivolti (per diversi motivi) ai numeri di aiuto e/o a delle chat d'aiuto per giocatori in difficoltà, si è voluto tentare di categorizzare i diversi giochi d'azzardo in base alla loro pericolosità. Tra i giochi considerati più pericolosi ci sono i giochi da Casinò proposti on-line, le scommesse sportive on-line seguiti dalle nuove attività legate principalmente al trading (investimenti nelle criptovalute, le speed trading) come pure lo skin betting. I giochi on-line sono quindi considerati più pericolosi di quelli terrestri. Ciò può essere dovuto ad alcune caratteristiche specifiche del contesto digitale, tra le quali si annoverano l'accessibilità, la disponibilità e l'anonimato.

FONDO  
GIOCO  
PATOLOGICO  
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

V. Cervigon-Carrasco, R. Ballester-Arnal, J. BILLIEUX, B. Gil-Julà, C. Giménez-Garcia, J. Castro-Calvo; "Distortions in time perception related to videogames, pornography, and TV series exposure: An experimental study in three independent samples". In: *Journal of Behavioral Addictions*, Vol. 12 (2023) 4, pp. 938–952, DOI:10.1556/2006.2023.00067

La percezione del tempo nel contesto delle dipendenze comportamentali è un elemento importante da prendere in considerazione, in particolare quando si parla di comportamenti problematici on-line. Diverse attività on-line sono infatti così attraenti ed immersive tanto da farci perdere la cognizione del tempo. E questo può rappresentare un campanello di allarme. Nella ricerca in questione, svolta su un campione di 250 soggetti provenienti da Spagna e Lussemburgo, il legame tra percezione del tempo e comportamento problematico è stato analizzato facendo svolgere ai partecipanti tre attività on-line specifiche: video-giochi, visione di serie TV, visione di contenuti pornografici. I risultati della ricerca non hanno confermato una relazione tra percezione del tempo distorta e comportamento problematico. Ciò nonostante, alcune interessanti considerazioni sono emerse:

- Nella componente maschile di coloro che hanno guardato serie TV o materiale pornografico è emersa la tendenza a sottostimare il tempo trascorso a svolgere tale attività.
- Coloro che sono stati esposti a serie TV e a materiale pornografico (stimoli piacevoli, positivi) hanno riportato la sensazione che il tempo sia trascorso velocemente.
- Coloro nella condizione "video-game" hanno sovrastimato il tempo trascorso a svolgere l'attività (contrariamente a quanto ipotizzato) e hanno avuto la sensazione che il tempo scorresse lentamente.

L. Ferro, M. G. Monaci, L. Scacchi; "Emotions and motivations of gambling: A comparison between scratch card, slot-machines, and casino gamblers". In: *Brain and Behavior*, 2024, 14(3), e3416, doi: 10.1002/brb3.3416

Lo studio in questione è stata realizzato in Italia su un campione di 425 soggetti, allo scopo di comprendere il legame tra motivazioni, emozioni e comportamento di gioco problematico. Il gruppo dei partecipanti è stato suddiviso in tre sotto-gruppi in funzione dell'attività di gioco svolta: "Gratta e Vinci", Slot machines e Casinò. I risultati hanno messo in evidenza come nei giocatori di "Gratta e Vinci" tra le motivazioni che spingono a giocare vi sia l'aspetto sociale. Nei giocatori di Casinò e di Slot machines il gioco viene utilizzato come una strategia di coping per far fronte ad emozioni negative, quindi il gioco viene utilizzato come strategia per regolare i propri stati emotivi.

N. Pistre, B. Schreck, M. Grall-Bronnec, M. Fatseas; "Should problematic sexual behavior be viewed under the scope of addiction? A systematic review based on DSM-5 substance use disorder criteria". In: *Addictive Behaviors Reports*, 18, 2023, 100510.

La riflessione alla base di questo articolo è la seguente: il comportamento sessuale problematico può essere considerato alla stregua di una dipendenza? Attraverso questa meta-analisi di 20 articoli scientifici redatti sulla tematica, gli autori hanno messo in evidenza che, come per coloro che soffrono di una delle dipendenze (comportamentali e non) ad oggi riconosciute nel DSM-V, nelle persone che soffrono di comportamenti sessuali problematici (nel testo "Compulsive Sexual Behavior Disorder") sono presenti in maniera importante sintomi quali il craving, la perdita del controllo del loro comportamento e la conseguente ripetizione del comportamento problematico nonostante le conseguenze negative di quest'ultimo.

## Siti internet, informazioni e articoli diversi

### [“Perché guardiamo i Reels?”](#)

Si tratta di un interessante approfondimento proposto dal portale “State of mind”. Con l’espressione “Reels” si fa riferimento ai “video vertical”, solitamente di breve durata, che spopolano sui vari social network. Oltre che ad essere brevi, sono anche “a scorrimento continuo”, interattivi e generati dagli utenti, ciò significa che possiamo sia produrli che consumarli. Ciò detto, la maggior parte degli utenti sono semplici osservatori senza un ruolo attivo. Tra i motivi alla base dell’utilizzo dei “Reels” troviamo: promozione di sé, intrattenimento, evasione, osservazione, ricerca di novità, di informazioni e nuove tendenze, ai quali vanno aggiunti dei tratti narcisistici e il bisogno di evasione legato (spesso) ad emozioni negative (stress, scarsa motivazione, ecc).

### [“Videogiochi e salute mentale”](#)

È nostra abitudine parlare dei Videogiochi come un problema da risolvere e meno spesso parliamo degli aspetti positivi di questa attività. Nell’articolo si parla di una ricerca svolta da Anouk Tuijnman, dottoranda della Radboud University (Olanda), nella quale sono stati testati due videogiochi “Moving Stories” e “Scroll-Quest” creati per aiutare giovani con problemi di depressione. I risultati sembrano promettenti, ma servono ulteriori ricerche per dare peso a questi primi risultati.

### [“Giovani e uso dei dispositivi digitali: una ricerca nazionale”](#)

L’articolo riassume i risultati di un’indagine svolta in Italia dall’associazione Save The Children, intitolata “Tempi digitali. Atlante dell’infanzia (a rischio) in Italia 2023”. I risultati mostrano come il 73% dei ragazzi italiani di età compresa tra i 6 e i 17 anni utilizzi internet tutti i giorni, accedendovi con lo smartphone, oggetto utilizzato tutti i giorni dal 65.9% di questi ultimi. Si è abbassata l’età in cui un ragazzo ottiene un cellulare e questo si ripercuote anche sulle attività svolte on-line: nonostante vi siano dei divieti legati all’età per alcune attività e/o piattaforme, una gran parte dei giovani vi accede utilizzando i dati degli adulti. La maggiore accessibilità porta ad un aumento del rischio di dipendenza.

### [Alea Bulletin - Edizione 2023/2](#)

Cliccando il titolo è possibile accedere all’edizione numero XI del periodico di ALEA (Associazione per lo studio del gioco d’azzardo e dei comportamenti a rischio).

### [“Je n’ai aucune limite” ou lorsque l’achat compulsif devient une addiction’](#)

La problematica dello shopping compulsivo tocca un numero sempre maggiore di persone. Nei paesi UE la percentuale oscilla tra il 3% e il 7% e vi sono sempre più giovani che ne soffrono. Accessibilità e disponibilità continua dei prodotti sono fattori che favoriscono gli acquisti compulsivi. E, con le nuove tecnologie, non è nemmeno necessario recarsi fisicamente nei negozi. L’articolo propone anche delle testimonianze.

### [“Cryptomonnaies et speed trading, le mirage de l’argent facile”](#)

Si tratta di un fenomeno in grande espansione, in particolare tra i giovani, attirati dal miraggio del guadagno facile. Nella prima parte dell’approfondimento vengono ben spiegati i termini “criptovalute” e “speed trading”. In seguito, viene messo in evidenza il legame che queste due attività hanno con il gioco d’azzardo. In entrambe le attività, infatti, è necessaria una somma di denaro che va messa in gioco o scommessa, nella speranza di ottenere un guadagno futuro, il cui risultato tuttavia è incerto. Nel caso di comportamenti eccessivi, la persona tende ad aumentare le scommesse ad alto rischio e quindi ad avere delle perdite di denaro rilevanti. Tra i segnali di un comportamento eccessivo troviamo: il bisogno crescente di speculare, l’aumento delle perdite finanziarie e più in generale la perdita del controllo.

### [“The Psychology of Luck: How Beliefs in Chance Influence Online Gambling Behavior](#)

Interessante articolo sui pensieri (erranei) che accompagnano i giocatori d'azzardo i quali, come ben sappiamo, rappresentano un importante fattore di rischio per lo sviluppo di un comportamento di gioco problematico. Tra i pensieri erranei più conosciuti troviamo: la fallacia del giocatore, l'illusione del controllo, le superstizioni, ecc.

## 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](mailto: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](mailto: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](mailto: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](mailto: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