

Agenda

- [27 ottobre 2016: SAVE THE DATE - "Ti piace vincere facile?"](#)
- [14 novembre 2014: Consulenza on-line](#)
- [22 novembre 2016: Intervisione sul gioco patologico](#)
- [27-29 giugno 2018: SAVE THE DATE](#)

**Numero
207**

15 ottobre 2016

Dal GAT-P

["Enquête sur les habitudes de jeu auprès des apprentis de la SPAI de Locarno"](#)

Cliccando sul titolo è possibile scaricare la ricerca effettuata da Stefano Casarin sulle abitudini di gioco presso gli apprendisti della SPAI di Locarno. Il testo è in francese poiché si tratta del lavoro di diploma redatto nell'ambito del CAS "Jeux excessif - Prévention, traitement et action communautaire" organizzato dall'Università di Losanna in collaborazione con il "Centre du Jeu Excessif" e lo "CHUV".

**FONDO
GIÒCÒ
PATOLO
GICOti**

Appare con il sostegno
del Fondo gioco patologico

Bibliografia del gioco eccessivo: letture possibili

King, D. L., Delfabbro, P.; "The Cognitive Psychopathology of Internet Gaming Disorder in Adolescence". In: *Journal of Abnormal Child Psychology* (2016). doi:10.1007/s10802-016-0135-y

È riconosciuto che gli adolescenti sono una popolazione a rischio quanto allo sviluppo dell'Internet Gaming Disorder (IGD). Spesso alla base di tale problematica ci possono essere delle credenze, delle cognizioni erronee (su se stessi oppure sul mondo che ci circonda) che favoriscono lo sviluppo e il mantenimento di tale patologia. In questi casi, internet - e nello specifico le attività di gioco (gaming) alle quali si può accedere attraverso il WEB - possono diventare il "luogo rifugio" dove sentirsi riconosciuti e quindi sentirsi qualcuno. Attraverso questo studio si è cercato di capire quali fossero i pensieri alla base di un IGD negli adolescenti. I risultati mostrano che due tipologie di cognizioni discriminano gli adolescenti con IGD rispetto agli altri senza difficoltà:

- Pensieri legati all'autostima e che confermano, nei giovani, l'idea che attraverso il gioco ci si possa sentire sicuri, realizzati (perché raggiungono determinati obiettivi) e riconosciuti rispetto a quanto accade nella vita reale.
- Pensieri legati allo svolgimento del gioco e che influiscono negativamente sul mantenimento del comportamento di gioco.
Nello specifico: continuare dopo aver commesso degli errori; oppure continuare a giocare fino a quando non si sono raggiunti tutti gli obiettivi, eccetera.

Questi due tipi di pensieri erronei sono preponderanti nei giovani che soffrono di un IGD. (SC)

Gruppo Azzardo Ticino –
Prevenzione (GAT-P)
CP 1551 – 65001 Bellinzona
info@giocoresponsabile.com
www.giocoresponsabile.com

Redazione: Stefano Casarin
lascommessa@giocoresponsabile.com

Banca Raiffeisen,
6716 Acquarossa
Conto GAT-Prevenzione
(Bellinzona)
CCP 65-6653-1
CH81 8033 1000 0011 2228 2

Forrest, J. C., King, D. L., Delfabbro, P. H., "The measurement of maladaptive cognitions underlying problematic video-game playing among adults". In: *Computers in Human Behavior*, 2016, 55, pp. 399-405.

Quali sono le cognizioni erronee che contribuiscono, negli adulti, allo sviluppo di un comportamento di gioco (in questo caso i Video-games) problematico? Nello studio vengono analizzate quattro tipologie di "cognizioni" (lascio i termini in inglese poiché mi è difficile trovare una corretta traduzione): "perfectionism", "cognitive salience", "regret" e "behavioral salience". I risultati mostrano come delle quattro cognizioni sopra-citate, quelle che predicono un comportamento di gioco eccessivo sono "cognitive salience" (non riuscire a smettere di pensare al gioco e questi pensieri sono intrusivi anche quando si stanno svolgendo altre attività) e "regret". (SC)

Przepiorka, A., Blachnio, A., "Time perspective in Internet and Facebook addiction". In: *Computers in Human Behavior*, 2016, 60, pp. 13-18.

Internet è diventato ormai uno strumento universale. Alle nostre latitudini (e non solo) la stragrande maggioranza delle persone ha la possibilità di accedere ad internet in qualsiasi momento attraverso i più disparati dispositivi elettronici e di comunicazione. Si stima che la percentuale di internauti che presentano delle difficoltà più o meno gravi si situa tra il 6% e il 13%. Con la presente ricerca, gli autori hanno cercato di capire quale ruolo avesse nello sviluppo e nel mantenimento di un comportamento problematico nell'utilizzo di Internet e Facebook la variabile "Time Perspective" nel senso che ne dà Zimbardo ovvero (tradotto liberamente dall'inglese) una variabile sociocognitiva che include le idee che un individuo ha nei confronti di se stesso, degli altri, del mondo così come dei suoi obiettivi, aspettative e dei suoi ricordi. La variabile "Time perspective" è composta da cinque dimensioni (anche in questo caso i concetti li lascio in lingua inglese poiché più chiari): "Past Positive", "Past Negative", "Present Hedonistic", "Present Fatalistic" e "Future". I risultati mostrano come tre delle cinque dimensioni sopracitate abbiano una correlazione positiva con l'utilizzo problematico di Internet e di Facebook: la dimensione "Past Negative" (ovvero attitudini negative rispetto ad eventi passati), la dimensione "Past positive" (pensare ad eventi passati a connotazione positiva) e la dimensione "Present Fatalistic" (ovvero l'idea che non vi possa essere del controllo su quanto ci accade nella nostra vita). (SC)

Gorbaciöf. Film di Stefano Incerti, Italia, 2010, 81 minuti, DVD CG Home Video.

È un film a costi contenuti (low cost). Ma con ottimi attori, ben noti a chi segue il teatro di lingua italiana. Il protagonista è Toni Servillo, altri personaggi importanti sono Geppy Gleijeses, e Yang My, un'attrice cinese "di Cina". Ed altri ancora, meno noti. Ne hanno parlato Zullino ed i suoi collaboratori, in *Swiss Archives of Neurology, Psychiatry and Psychotherapy*, 2016, 167(5): 164. Il racconto è semplice. Il cassiere del carcere di Poggioreale, giocatore d'azzardo, ruba il denaro destinato ai carcerati per aiutare il padre di una ragazza cinese di cui è innamorato, lui pure giocatore. Per restituire il maltolto diventa esattore di debiti di gioco, e (inatteso) picchiatore. In fine, architetta una rapina. Una storia presa dalla vita, ci dicono. Nel film, centrale è la storia, non il gioco, che appare solo qua e là. Centrale sono gli avvenimenti e le azioni. Infatti i protagonisti parlano molto poco. Per mia fortuna, perché pur sapendo 20 lingue, non capisco né il napoletano, né il cinese. Anzi, non riesco a distinguere chi parli che cosa. E quindi neppure che cosa si dica. Per fortuna ci sono i sottotitoli in italiano. Finisce male, e senza particolari prediche morali. Davvero essenziale. Un film interessante, ben fatto, trascinate. In particolare, è molto utile e ricco il backstage, assolutamente da vedere. Magari come introduzione al film. (TC)

Marazziti, D., Presta, S., Picchetti, M., Dell'Osso, L.; "Dipendenze senza sostanza: aspetti clinici e terapeutici". In: *Journal of Psychopathology*, 2015, 21, pp. 72-84.

Alcune delle più conosciute dipendenze comportamentali vengono descritte sia sotto il profilo diagnostico che sotto quello della terapia. Con il loro scritto, gli autori hanno cercato di far emergere gli aspetti che accomunano le diverse dipendenze e come queste ultime interagiscano con le "classiche" dipendenze da sostanza e i disturbi psichiatrici. (SC)

Gruppo Azzardo Ticino –
Prevenzione (GAT-P)
CP 1551 – 65001 Bellinzona
info@giocoresponsabile.com
www.giocoresponsabile.com

Redazione: Stefano Casarin
lascommessa@giocoresponsabile.com

Banca Raiffeisen,
6716 Acquarossa
Conto GAT-Prevenzione
(Bellinzona)
CCP 65-6653-1
CH81 8033 1000 0011 2228 2

Scimecca, J. A., "Toward a Sociological analysis of Pathological Gambling". In: *Journal of sociology and Social Work*, 2015, Vol. 3, No. 1, pp. 1-6.

Vi propongo questo articolo poiché parla del gioco d'azzardo da un punto di vista diverso da quello puramente clinico, ovvero dal punto di vista sociologico. Dopo aver brevemente raccontato la storia di come il fenomeno del gambling sia stato affrontato nel tempo (dagli anni '50 ad oggi), l'autore, partendo dalla diagnosi proposta dall'APA nell'ultima versione del DSM-V, cerca di dimostrare come diversi dei criteri proposti per la diagnosi possono essere "reinterpretati" diversamente. Nello specifico, il gambling viene considerato come un fenomeno "sociale", figlio dell'ideologia che domina la nostra società, ovvero il capitalismo. (SC)

Siti internet, informazioni e articoli diversi

[Fabio Pellerano - Azzardopatia, smettere di giocare d'azzardo](#)

Cliccando il titolo è possibile accedere al video promozionale del libro di Fabio Pellerano sulla problematica del gioco d'azzardo.

["The Brain Activity of a Poker Player"](#)

L'articolo riporta i dati di una ricerca nella quale si è voluto osservare l'attività del cervello di alcuni giocatori di poker (esperti e non) durante diversi momenti importanti di una sessione di gioco. Quello che emerge è la capacità, nei giocatori esperti, di non lasciarsi trasportare dalle emozioni e quindi di essere maggiormente razionali.

["La problématique des jeux d'argent chez les adolescents du canton de Fribourg 2015-2016"](#)

Cliccando il titolo è possibile accedere alla ricerca effettuata nel Canton Friburgo allo scopo di valutare il comportamento di gioco negli adolescenti del Cantone. Lo studio è solamente una parte di una più grande ricerca che durerà fino al 2019. Il progetto si chiama Generation Free ed è un progetto del "Programme intercantonal contre la Dépendance au Jeu – (PILDJ)" e del "Département de l'action sociale et de la santé (DSAS) du Canton de Fribourg".

["Ados et écrans : mesure ou démesure ?"](#)

Si tratta di un approfondimento che ho trovato sul sito di « Addiction Suisse » nel quale si discute la problematica dell'utilizzo dei media negli adolescenti.

["Azzardo e usura: un legame solido che fingiamo di non vedere"](#)

In questa intervista, Maurizio Fiasco - presidente di Alea - parla del legame tra problemi di gioco d'azzardo e usura.

["Il Cnr assicura: 'Scommesse e lotterie più problematici del poker online'"](#)

L'articolo riporta i risultati dello studio ESPAD 2016 nel quale vengono messi in luce i dati sulla pratica del gioco d'azzardo nella popolazione adolescente. Tra i giochi più a rischio, Lotto istantaneo, Scommesse sportive e Gratta e Vinci. Nell'articolo vengono presentati alcuni dei dati più importanti emersi dalla ricerca.

["Net bets: What makes betting online attractive to gamble?"](#)

Mark Griffiths, nel suo blog, ci mostra nello specifico, quali siano i fattori, le variabili che rendono il gioco online (azzardo e non) attrattivo per il consumatore. Le principali variabili discusse nell'articolo sono le seguenti: accessibilità, anonimato, disponibilità, convenienza (nel senso di comodità e praticità), rifugio, immersione, interattività e disinibizione.

Gruppo Azzardo Ticino –
Prevenzione (GAT-P)
CP 1551 – 65001 Bellinzona
info@giocoresponsabile.com
www.giocoresponsabile.com

Redazione: Stefano Casarin
lascommessa@giocoresponsabile.com

Banca Raiffeisen,
6716 Acquarossa
Conto GAT-Prevenzione
(Bellinzona)
CCP 65-6653-1
CH81 8033 1000 0011 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 dicembre 2016. 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

Dal 1° gennaio 2015, il servizio offerto dal numero verde del GAT-P è gestito totalmente da Telefono Amico e sarà 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 Patrizia Mazza, alla quale potranno essere richieste informazioni in merito. Telefono: 091 814 15 18 oppure 091 814 15 00. Indirizzo mail: patrizia.mazza@ti.ch.

Per chi ha bisogno di aiuto

- [Informazioni e numeri gratuiti in Ticino e in Svizzera](#)
- [Associazioni nella vicina Italia](#)

Gruppo Azzardo Ticino –
Prevenzione (GAT-P)
CP 1551 – 65001 Bellinzona
info@giocoresponsabile.com
www.giocoresponsabile.com

Redazione: Stefano Casarin
lascommessa@giocoresponsabile.com

Banca Raiffeisen,
6716 Acquarossa
Conto GAT-Prevenzione
(Bellinzona)
CCP 65-6653-1
CH81 8033 1000 0011 2228 2