

Agenda

- [27 marzo 2018: L'insostenibile dell'azzardo sulla collettività](#)
- [27-29 giugno 2018: Jeu excessif: science, indépendance, transparence](#)

Dal GAT-P

[Nuovo sito GAT-P](#)

Da lunedì 5 febbraio il nuovo sito del GAT-P è on-line. Oltre ad essere responsive e quindi adattabile ad ogni supporto tecnologico, il nuovo sito si presenta più dinamico grazie ad un lavoro di restyling. Andate a curiosare e, se volete, inviateci i vostri feedback. A tutti voi, buona navigazione!

["Se il gioco diventa un problema"](#)

La rivista Azione, nell'edizione del 22 gennaio 2018, dedica un approfondimento al tema "Donne e gioco d'azzardo". L'articolo fa riferimento all'opera redatta da Henrietta Bowden-Jones e Fulvia Prever dal titolo «Gambling Disorders in Women: an International Female Perspective on Treatment and Research» che, tra i vari contributi, presenta anche una ricerca di Anna Maria Sani.

Bibliografia del gioco eccessivo: letture possibili

G. Riva; "Selfie. Narcisismo e identità". 2016, Società editrice il Mulino, Bologna.

Farsi un selfie fa parte ormai del vivere quotidiano. E se li fanno tutti, personaggi famosi e non. Si tratta di un fenomeno che è esploso in questi anni, anche grazie ai Social Network e ai dispositivi elettronici che ormai ci accompagnano ogni giorno. In questo libro Giuseppe Riva racconta la storia e l'evoluzione del "Selfie" attraverso un sacco di aneddoti e informazioni che permettono al lettore di capire quanto ci sta "dietro" questo semplice gesto. Molto interessante e ben scritto. (Stefano Casarin)

C. Dubuis; "Un mouvement contre le jeu d'argent. D'un loisir controversé à un problème d'argent (Vancouver 1994-2004)". 2016, Editions Alphil - Presses universitaires suisses, Neuchâtel.

Il libro nasce dal lavoro di dottorato dell'autrice. Partendo da una storia realmente avvenuta - i fatti narrati ed analizzati hanno avuto luogo nella città canadese di Vancouver - il libro racconta come è nato e come si è organizzato un movimento contro il gioco d'azzardo che si è battuto contro l'industria del gioco. Il libro racconta e analizza fatti accaduti in un periodo di dieci anni (1994-2004), come i vari gruppi (pro e contro il gioco) si sono organizzati, le azioni realizzate e la dialettica utilizzata per argomentare le proprie ragioni. È interessante notare le differenze dialettiche e di argomentazione in funzione degli obiettivi che ogni gruppo ha e si pone. C'è chi parla di divertimento, di turismo, di posti di lavoro e chi, invece, parla di problema sociale, emarginazione, di povertà. (Stefano Casarin)

J.-M. Costes, V. Eroukmanoff; "Evolution des dépenses aux jeux d'argent et de hasard sur la période 2000 - 2016". Les notes de l'Observatoire des jeux n° 8 / Décembre 2017.

L'approfondimento analizza l'evoluzione della spesa dedicata al gioco d'azzardo in Francia. Il periodo preso in considerazione va dal 2000 al 2016 e mostra una crescita importante sia della spesa che della cifra d'affari. I dati mostrano come i francesi dedichino sempre più denaro all'attività di gioco (anche su internet, in crescita). I giochi di lotteria sono quelli più gettonati. (Stefano Casarin)

Numero 221

15 febbraio 2018

FONDO
GIOCO
PATOLOGICO
GICOTI

Appare con il sostegno
del Fondo gioco patologico

Gruppo Azzardo Ticino –
Prevenzione (GAT-P)
CP 1551 – 6501 Bellinzona
info@giocoresponsabile.com
www.giocoresponsabile.com

Redazione: Stefano Casarin
lascommessa@giocoresponsabile.com

Banca Raiffeisen Tre Valli,
6710 Biasca
Conto GAT-P
CCP 65-6653-1
CH36 8035 0000 0031 2228 2

A. Bestman, S. Thomas, M. Randle, H. Pitt; "Children's attitudes towards Electronic Gambling Machines: an exploratory qualitative study of children who attend community clubs". In: Harm Reduction Journal, 2017, pp. 14-20.

La ricerca é stata svolta in Australia, paese nel quale le Slot Machines si trovano in luoghi accessibili anche alle famiglie e quindi ai bimbi. Seppur la legge impedisca ai minorenni di giocare, entrando in questi luoghi, il contatto con questa tipologia di giochi, seppur indiretto, c'è. La ricerca, che ha visto come partecipanti 45 ragazzi di età compresa tra i 6 e i 16 anni, ha messo in evidenza come, la semplice esposizione indiretta alle Slot Machines crei tutta una serie di attitudini nei ragazzi. Dai dati emerge infatti che i ragazzi sanno ben riconoscere e descrivere le Slot presenti nel locale. Essi ricordano le loro luci e i suoni che accompagnano le vincite. Essi sono convinti che si tratti di un gioco nel quale spesso si vince. Con l'avanzare dell'età, le descrizioni della macchina, del gioco e dei motivi che spingono una persona a giocare diventano più dettagliate. Un ulteriore dato interessante: coloro che giocano ai giochi "Arcade" e coloro che hanno nel loro nucleo familiare un giocatore, tendono a dichiarare di essere intenzionati a giocare nel momento in cui diventeranno maggiorenni. (Stefano Casarin)

Siti internet, informazioni e articoli diversi

["L'écran noir-blanc, une piste pour être moins accro à son smartphone?"](#)

Il servizio e l'articolo annesso fanno riferimento a quanto scritto sul quotidiano americano New York Times: sembrerebbe che per attenuare la dipendenza da smartphone basterebbe togliere i colori (solitamente sgargianti e quindi molto stimolanti) e proporre degli schermi con diverse colorazioni di grigio. Il tutto, senza rinunciare alle mille applicazioni che uno smartphone ci offre.

[Alea Bulletin](#)

Attraverso il link é possibile scaricare l'ultimo numero della newsletter dell'associazione Alea.

["Un courant électrique pour soigner la dépendance au jeu"](#)

L'articolo - accompagnato da un breve filmato - parla di una ricerca effettuata presso l'Università di Laval (Canada). Secondo questa ricerca, grazie alla stimolazione elettrica del cranio si avrebbero degli effetti positivi in pazienti con problemi di gioco, poiché la stimolazione avrebbe un effetto calmante. La ricerca é stata pubblicata sulla rivista Neuropharmacology.

["Bambini e gioco d'azzardo: Capitanucci \(And\), "le app inducono dipendenza. Servirebbe una recuperata cultura dell'infanzia"](#)

La galassia delle applicazioni é praticamente infinita. Molte applicazioni sono accessibili ormai grazie ad un semplice "click". Fosse solo questo il problema. L'altro aspetto é che i bambini utilizzano sempre più i tablet e/o i telefonini per giocare e spesso, i giochi a loro dedicati, possono essere pericolosi sia perché creano dipendenza sia perché, al loro interno vi sono diversi elementi che richiamano al gioco d'azzardo. Inoltre, per attrarre i bambini, queste applicazioni riprendono dei personaggi a loro noti provenienti dal mondo dei cartoni animati. É di questo che la psicologa Daniela Capitanucci dell'associazione Azzardo e Nuove Dipendenze (AND) discute nell'articolo in questione.

["Gioco d'azzardo, gli impulsivi e i depressi le vittime predilette"](#)

I dati provengono da una ricerca effettuata dal CNR secondo la quale é possibile mettere in evidenza alcuni fattori di vulnerabilità che contraddistinguono un giocatore patologico. Tra essi troviamo la perdita di controllo sulle proprie azioni, le tendenze impulsive e le tendenze depressive.

Gruppo Azzardo Ticino –
Prevenzione (GAT-P)
CP 1551 – 6501 Bellinzona
info@giocoresponsabile.com
www.giocoresponsabile.com

Redazione: Stefano Casarin
lascommessa@giocoresponsabile.com

Banca Raiffeisen Tre Valli,
6710 Biasca
Conto GAT-P
CCP 65-6653-1
CH36 8035 0000 0031 2228 2

[“Science has a gambling problem”](#)

L'approfondimento é della rivista “Nature”. Al suo interno si parla di ricerca. Secondo l'articolo, molte delle ricerche legate alla problematica del “Gambling” sono finanziate dall'industria stessa e si focalizzano principalmente sul comportamento dei giocatori. Maggiore deve essere l'impegno scientifico al fine di comprendere al meglio gli elementi essenziali, tenendo anche conto dell'evoluzione del gioco on-line, modalità complessa e diversa rispetto al gioco terrestre. Un intervento più significativo da parte della politica é auspicabile.

[“Le piège de l'addiction aux jeux vidéo”](#)

L'articolo é tratto dal sito di Serge Tisseron, psichiatra francese e discute in maniera semplice e precisa la problematica della dipendenza nei confronti dei video-giochi. Già che ci siete, vi suggerisco anche di navigare sul suo sito, vi trovate informazioni su svariate tematiche interessanti.

[“The Vegas shooter and problem gambling”](#)

Nell'articolo emerge che tra i motivi che hanno spinto il killer di Las Vegas a sparare all'impazzata durante un festival vi siano, tra gli altri, delle difficoltà di controllo nel suo comportamento di gioco.

[“L'OMS classe le jeu vidéo comme maladie et fait le buzz”](#)

Ho trovato questo link sul sito del GREA. Attraverso quest'ultimo, potrete avere accesso a due contributi audio nei quali viene discussa la problematica della dipendenza da video-games da poco riconosciuta dall'OMS. Gli approfondimenti sono delle trasmissioni romande (e quindi in francese) “Quinze minutes” e “Forum”.

[“Gioco d'azzardo verso l'online. Dati e tendenze del nord Italia”](#)

Una notizia in più che conferma quanto il gioco on-line stia sempre più prendendo piede nel mondo dell'azzardo. L'accessibilità e la giocabilità sono enormi e i margini di crescita del settore sono importanti. Il rischio, é quello di un minor controllo dei giocatori e, di conseguenza, un maggiore rischio di derive problematiche/ patologiche.

Gruppo Azzardo Ticino –
Prevenzione (GAT-P)
CP 1551 – 6501 Bellinzona
info@giocoresponsabile.com
www.giocoresponsabile.com

Redazione: Stefano Casarin
lascommessa@giocoresponsabile.com

Banca Raiffeisen Tre Valli,
6710 Biasca
Conto GAT-P
CCP 65-6653-1
CH36 8035 0000 0031 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 marzo 2018. 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

Il servizio offerto dal numero verde del GAT-P è gestito da Telefono Amico ed è 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

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

Gruppo Azzardo Ticino –
Prevenzione (GAT-P)
CP 1551 – 6501 Bellinzona
info@giocoresponsabile.com
www.giocoresponsabile.com

Redazione: Stefano Casarin
lascommessa@giocoresponsabile.com

Banca Raiffeisen Tre Valli,
6710 Biasca
Conto GAT-P
CCP 65-6653-1
CH36 8035 0000 0031 2228 2