

Buone pratiche negli interventi di prevenzione della dipendenza dal gioco d'azzardo

Iniziative di sensibilizzazione, educazione ed informazione



Dott. Maurizio Avanzi

**Referente per il gioco d'azzardo
Programma Dipendenze Patologiche
AUSL di Piacenza**



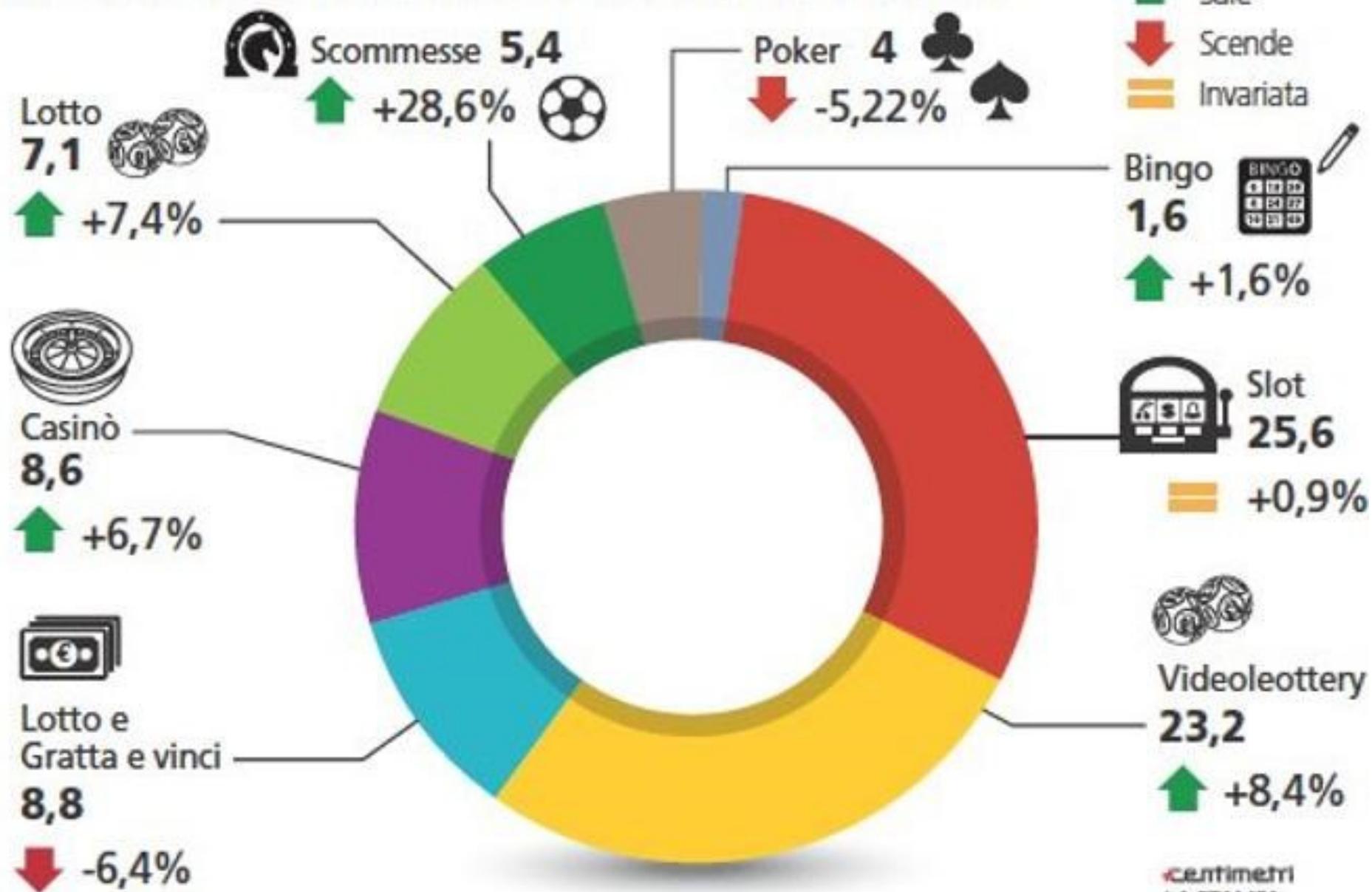
- La legge italiana, formalmente, **vieta il gioco d'azzardo** negli articoli dal 718 al 723 del Codice Penale ed elenca, all'art. 110 del Testo Unico di Pubblica Sicurezza, i giochi qualificati come illegali perché mettono in palio del denaro ottenibile per pura sorte.
- Questo principio generale **non si applica a tutti i giochi offerti in concessione dallo Stato**, che, quindi, sono espressamente leciti **“in deroga” alla norma generale**. Essi erano, fino all'ultimo periodo del secolo scorso, un numero limitato per poi arrivare a costituire un'ampia, diversificata gamma e un **mercato capillare**. Di fatto, dalla metà degli anni Novanta, è in corso in Italia una progressiva ed inarrestabile offerta di nuovi giochi, di possibilità di impiegare denaro con “speranza” di riscossione di vincite in sempre più numerosi luoghi, **fin dentro le abitazioni private** con collegamenti internet a siti che simulano casinò o accettano scommesse su vari eventi.

(Fiasco M., 2014)



I principali giochi

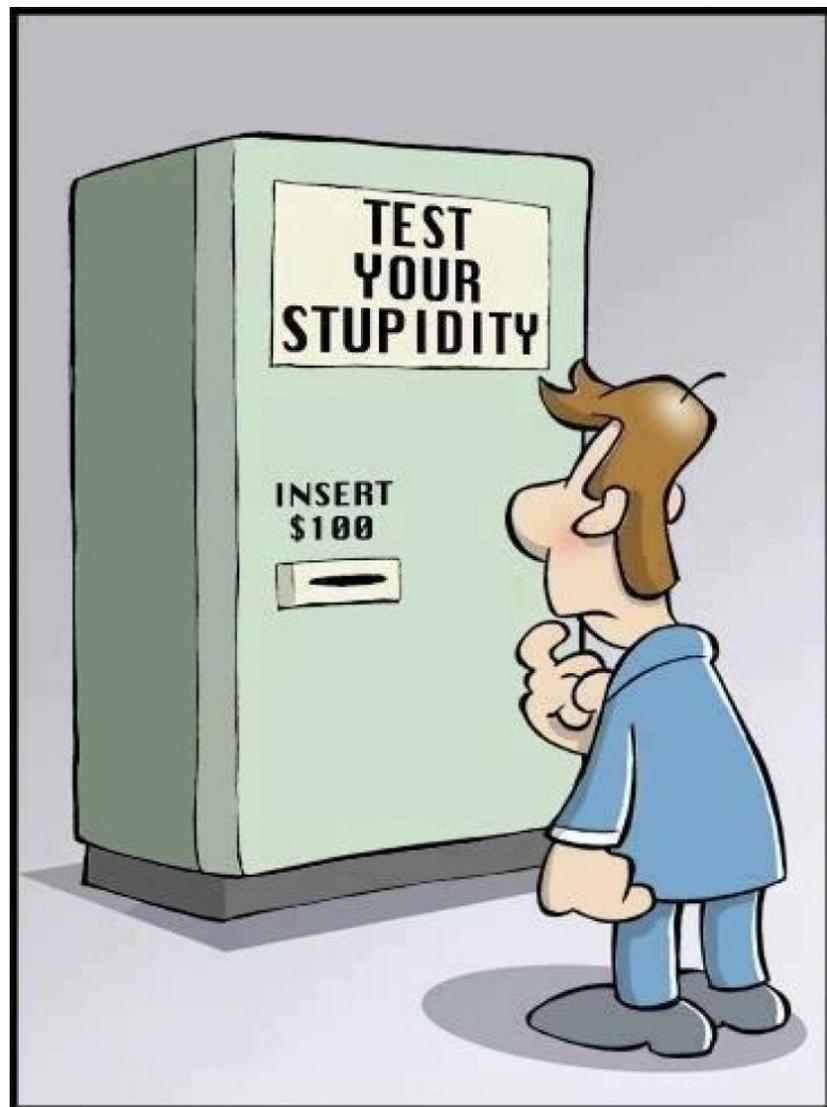
RACCOLTA IN MILIARDI DI EURO NEL 2015 E VARIAZIONE RISPETTO AL 2014





Reprinted from Funny Times / PO Box 18530 / Cleveland Hts. OH 44118
phone: 216.371.8600 / email: ft@funnytimes.com

Come si comporta un giocatore d'azzardo eccessivo: si gioca tutto!



constant updates of the best funny pictures on the web LOLSNAPS.com

Come le persone «normali» pensano sia un giocatore eccessivo: stupido!!!

Ma come mi è potuto accadere?

I **pazienti** stessi chiedono frequentemente di capire come sia stato possibile arrivare a giocare d'azzardo in questo modo così pericoloso, visto che giustamente, si ritengono persone normali.

Si chiedono: **“Cosa c’è di sbagliato in me?”**

Siamo una macchina **tenace** che sforna predizioni, che fa connessioni e che cerca di darsi spiegazioni.

“Ditemi cosa mi è successo, perché non ci posso credere...”

Molti chiedono: “Perché ho iniziato a giocare? Non ne avevo motivo né necessità... E poi perché non riesco a smettere?”

Sono tenace, e non mollo. Sono intuitivo e furbo. Nel mio lavoro sono apprezzato perché sono sempre un passo avanti agli altri...”

La trappola scatta quando usiamo le nostre competenze applicandole a un campo illusorio e che non necessita di competenze: il gioco d'azzardo.

Il gioco d'azzardo può essere un problema ...

Molto grave: se diventa una dipendenza comportamentale porta alla perdita di controllo sull'uso del tempo e del denaro, rovinando le finanze e le relazioni di persone e famiglie.

Che capita a **pochi, ma non a pochissimi:**

I giocatori d'azzardo patologici sono circa **l'1%** della popolazione
I **familiari** che ne vengono travolti e ne soffrono sono **5-10**.

Che è molto **difficile da spiegare**, da comunicare, **da comprendere:**
infatti è straordinariamente complesso e fa **leva** soprattutto **sui punti di forza** delle persone, e **sfrutta benissimo le loro debolezze**.

Di cui è **molto difficile liberarsi**

Perché nasce dal **condizionamento operante**.

Perché porta a **mentire e a indebitarsi**.

Se il gioco diventa un problema puoi chiedere aiuto

- Giochi spesso d'azzardo? Ti capita di giocare somme superiori a quello che ti puoi permettere?
- Torni a giocare nel tentativo di rifarti delle perdite?
- Nascondi agli altri la frequenza e l'entità delle giocate?
- Non riesci a smettere anche se vorresti?

Se hai risposto sì ad alcune di queste domande, il gioco per te non è più un divertimento ma sta diventando una dipendenza.

Le conseguenze del gioco d'azzardo patologico possono essere gravi: debiti, perdita dei legami familiari, azioni illegali per finanziare le giocate.

Il gioco d'azzardo patologico è una malattia che si può curare.

**Se hai bisogno di un aiuto per te, o per un familiare, o per un amico,
chiama il numero verde gratuito del Servizio sanitario regionale**

800 033 033

tutti i giorni feriali dalle ore 8,30 alle ore 17,30 e il sabato dalle ore 8,30 alle ore 13,30: operatori qualificati ti forniranno i riferimenti dei servizi a cui ti puoi rivolgere per avere assistenza gratuitamente e anche in anonimato.

Puoi rivolgerti anche alle associazioni:

GIOCATORI ANONIMI tel. 366 9767970

GAM-ANON familiari di giocatori tel. 340 4980895

FILTER CIGARETTES


Marlboro

**Il fumo danneggia
gravemente te e
chi ti sta intorno**

FILTER CIGARETTES


Marlboro

**Il fumo
uccide**

FILTER CIG


Marlboro

**Il fumo crea
un'elevata
dipendenza,
non iniziare**

CAMEL

REFINED FLAVOUR

Camel, a premium
blend of the finest quality
tobaccos, provides genuine
smoking pleasure.

**Smettere di fumare
riduce il rischio
di malattie
cardiovascolari e
polmonari mortali**

FILTER C


Marlboro

**Fumare in
gravidanza
fa male al
bambino**

FILTER CIG


Marlboro

**Il tuo medico o
il tuo farmacista
possono aiutarti
a smettere
di fumare**

MS

MS

**Proteggi i
bambini: non fare
loro respirare
il tuo fumo**

ME
FI



**Il fumo
ostruisce le
arterie e provoca
infarti e ictus**

MS

MS

**Il fumo
invecchia
la pelle**

WE HAVE A DREAM...

(disse Daniela Capitanucci)

“Ciascuno ha il suo compito:

- l'**industria** del gioco d'azzardo deve fare business;
- noi **tecnici** offrire buona prevenzione e fare buone terapie;
- lo **Stato** deve garantire la tutela dei cittadini e la promulgazione di politiche chiare. E' lo Stato che deve dare norme, limiti e contenitori alle aziende che esercitano il gioco d'azzardo e a tutta la loro filiera, e che deve dare risorse e stabilità ai servizi e alle associazioni che accoglieranno i pazienti, faranno la prevenzione e la ricerca.”

Etienne Marique (giudice, presidente della commissione dei giochi d'azzardo a Bruxelles, Belgio)

MISSION

Dogane e Monopoli di Stato si pongono due missioni:

- Tutelare i minorenni, impedendogli di giocare d'azzardo.
- Evitare il gioco d'azzardo illegale.

Aggiungerei una terza «mission impossible»:

- **Impedire ai malati di gioco d'azzardo di continuare a giocare.**

Sfogo di un barista anonimo

Le slot? Se le togliessero tutti le toglierei anch'io.

Perché vedo bene che fanno male.

Ci sono clienti che spendono troppo nelle macchinette.

So di colleghi che hanno venduto il bar, dopo aver perso tutto giocando con le slot nel loro bar.

Io per me ho fatto due scelte:

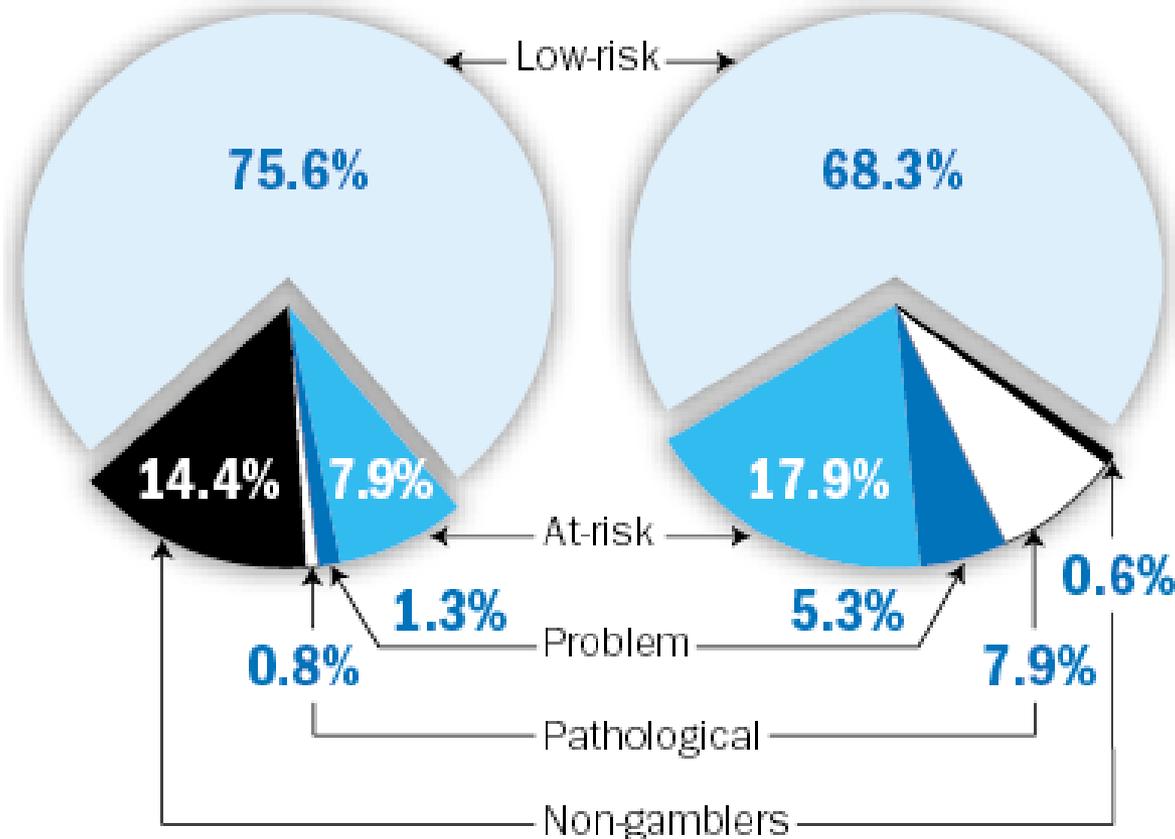
1. Né io né nessuno che lavora con me può giocarci.
2. Non si prestano soldi a chi gioca.

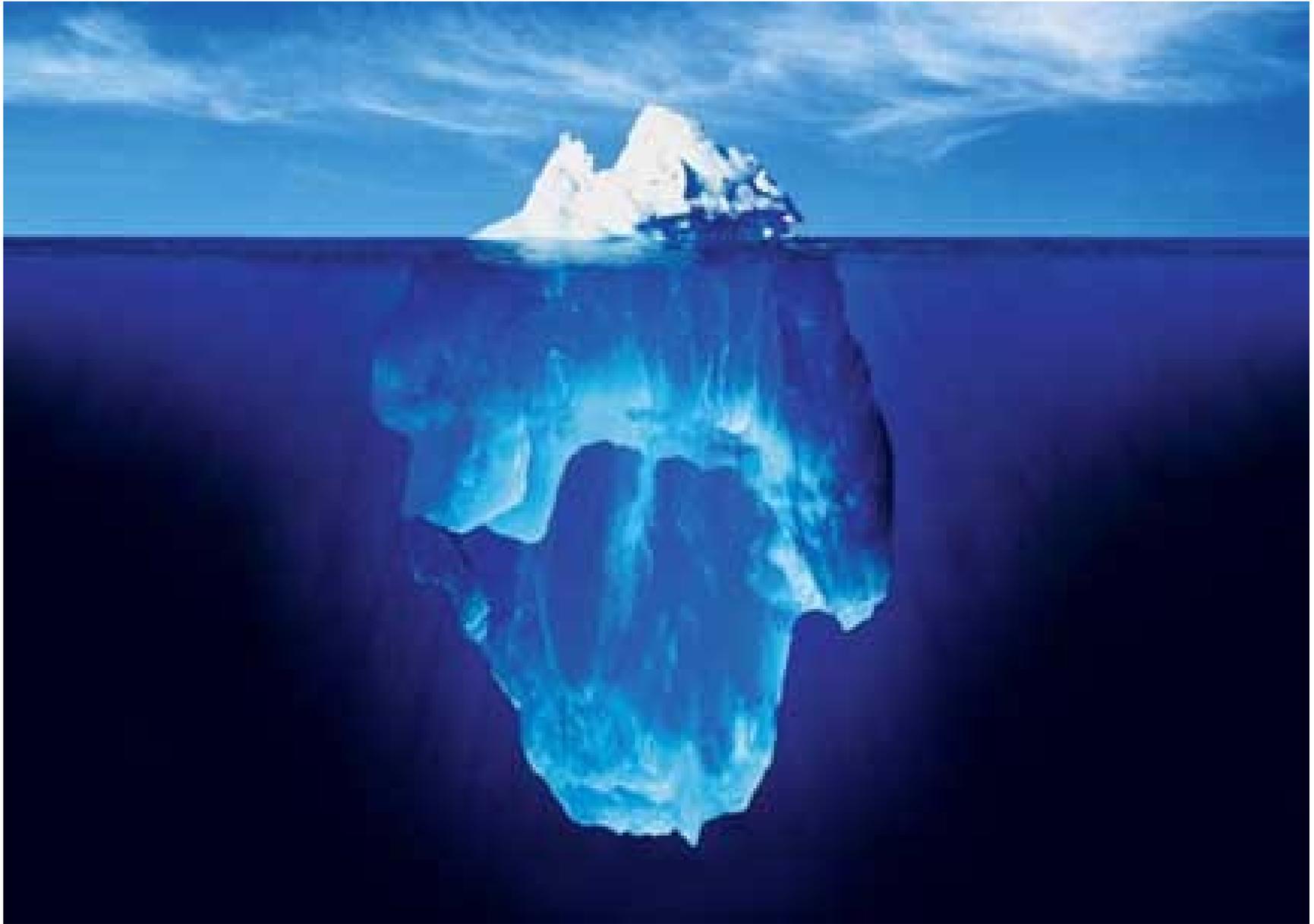
How many **compulsive gamblers** are there?

The 1999 National Gambling Impact Study Commission conducted the most extensive U.S. research on problem gambling. It produced the following estimates of gambling problems among the general population and among those interviewed as patrons of casinos and lottery establishments:

GENERAL PUBLIC

AT GAMBLING FACILITIES





Fattori ECOLOGICI del GA



NORMALIZZARE

**Aumentata
Disponibilità:**

comoda collocazione,
non difficile da
raggiungere.

**Aumentata
Accessibilità:**

fruibile con facilità da
qualsiasi tipo di utente,
senza controlli.

NORMALIZZAZIONE del GA

- Passa attraverso la presenza del gioco d'azzardo (GA) in **luoghi innocui** in cui si va per riposare, rilassarsi e stare con gli amici, bere un caffè o leggere la Gazzetta.
- Passa dal **confondere semanticamente** gambling e gaming, disturbo da gioco d'azzardo e ludopatia.



**IL GIOCO È VIETATO
AI MINORI DI 18 ANNI**

- Passa **informando allo scopo di arruolare precocemente i giovani**, come si fa con le sigarette: più precoce è il contatto e più è facile diventino consumatori e più a lungo forniranno interessi all'industria .

PLAY

Regole precise

Fine: Vittoria

Esito determinato
dall'**abilità** del
giocatore

Competenze
derivate
dall'esperienza

GAMBLING

Regole precise

Fine: Posta in palio che
si può perdere (**rischio**)

Esito determinato solo
dal **caso**

Non è dato apprendere
dall'esperienza



Contents lists available at ScienceDirect

Computers in Human Behavior

journal homepage: www.elsevier.com/locate/comphumbeh



Adolescent simulated gambling via digital and social media: An emerging problem



Daniel L. King*, Paul H. Delfabbro, Dean Kaptsis, Tara Zwaans

School of Psychology, The University of Adelaide, Australia

ARTICLE INFO

Article history:

Keywords:

Convergence
Pathological gambling
Social media
Adolescence
Addiction

ABSTRACT

Recently, there has been significant expansion in the range of gambling activities supported by digital technology. The convergence of gambling and digital media is of particular concern with respect to the immense potential for earlier age of gambling involvement, and development of positive attitudes and/or behavioral intentions toward gambling. This study examined the prevalence of adolescent involvement in a range of digital and social media gambling activities, and the association between exposure to, and involvement in, simulated gambling and monetary gambling and indicators of pathological gambling risk. A total of 1287 adolescents aged 12–17 years were recruited from seven secondary schools in Adelaide, South Australia. The results indicated that a significant proportion of young people engage in a range of simulated gambling activities via internet gambling sites, social media, smartphone applications, and video-games. A logistic regression analysis showed that adolescents with a history of engagement in simulated gambling activities appear to be at greater risk of endorsing indicators of pathological gambling. These findings highlight the need for further research on the potential risks of early exposure to simulated gambling activities, as well as greater consideration of the need for regulation and monitoring of gambling activity via digital technologies.

Disease model of problem gambling



Korn & Shaffer 1999
Dow-Schull (2012)

(Dr. Luke Clark 2014)

CENTRE for
GAMBLING RESEARCH
at **UBC**

E' un problema di INTERAZIONI

«Il disturbo da gioco d'azzardo viene da chi gioca o dalla macchina? La dipendenza non è insita in una persona o in un'altra, ma deriva dall'**interazione** tra le due cose.

La maggior parte degli studi sul disturbo da gioco d'azzardo invece si concentra solo sulla persona, il giocatore, il suo profilo psichiatrico, le sue motivazioni, la neurochimica, la genetica, i fattori sociali, la biografia quindi del giocatore (alla ricerca di **fragilità**).

In parte quest'enfasi c'è perché non viene assunta una sostanza, non si ingerisce qualcosa che dà dipendenza, ma in parte è anche perché l'industria stessa del gioco d'azzardo ha fatto sì che i finanziamenti andassero in una certa direzione, cioè **all'analisi della persona e non del prodotto**.

Naturalmente ci sono persone che sono più vulnerabili rispetto alla dipendenza, ma si può anche dire che gli oggetti, di per sé, sono più o meno bravi ad attirare le persone. Quindi non si tratta semplicemente di parlare di persone problematiche e giocatori problematici: **bisogna considerare il tutto nell'interazione con le macchinette alle quali giocano»**.

(Natasha Dow Schull, Trento, Festival dell'Economia 2015)

Il gioco d'azzardo:

- Non è una sostanza psicotropa
- **Può creare dipendenza**, diventando gioco d'azzardo problematico e patologico.
- È molto diffuso tra i giovani e i giovanissimi (in fondo è un gioco...).
- Non è percepito come pericoloso.
- È legale (almeno per i maggiorenni), ma **legale non è sinonimo di innocuo**.
- **È pubblicizzato in modo pervasivo** ed è diffuso capillarmente: è **esageratamente accessibile**.

Da gioco d'azzardo a dipendenza (una storia molto “semplificata”)

Si inizia a giocare per caso per provare a vincere “qualcosa”: sicuramente la più importante motivazione che porta a giocare d'azzardo è cercare di vincere denaro.

La cosa peggiore che può capitare a un giocatore è fare un “bella” vincita: questo di solito favorisce il rischio di perdere il controllo.

Avere vinto induce due pensieri: “ho vinto, posso vincere ancora, perchè la mia strategia è vincente”, “ho vinto, posso aumentare l'importo delle puntate”.

E' una legge statistica: più giochi più avrai delle perdite di denaro e questo, ripetendosi, inevitabilmente porta ad indebitarsi.

Da questo momento la famiglia è coinvolta nel disastro “a sua insaputa”.

Nel giocatore il debito instaura il meccanismo di rincorrere le perdite.

Il segnale che deve allarmare tutte le persone intorno (familiari, amici, operatori sociali, professionisti del prestito), è l'insorgere di un'inspiegabile difficoltà economica.

I problemi economici sono la più importante causa di richiesta d'aiuto.

**Prevenire
è meglio che curare...
?**

Prevenire è meglio che curare se ...

- Prima di tutto se si evitano gli effetti **iatrogeni** o comunque contrari a quelli cercati
- Poi se non ci si illude di poter magicamente provocare la sparizione del problema.
- Se non si diffondono false aspettative di eliminazione totale dei rischi.
- Se si tiene sempre in considerazione la complessità della faccenda...

Alcuni effetti indesiderati

- I primi effetti iatrogeni sono stati riscontrati **nell'uso delle informazioni**, considerate inizialmente la soluzione al problema.
- Ma qualsiasi operatore, anche inesperto, si può accorgere che spesso le informazioni **accendono la curiosità e l'interesse**: in effetti è molto alto il rischio che facciano venir voglia di provare...

Un importante effetto indesiderato

Questo effetto indesiderato è molto importante perché affligge tutti, e dovrebbe quindi venir preso in considerazione in ogni contesto, anche quello delle vere e proprie informazioni giornalistiche e in generale mediatiche.

È la **tendenza normalizzatrice**,

che ci spinge a conformarci alla media, cioè alla "norma": se molti giocano d'azzardo, allora questo è normale e posso spingermi un po' più in là anch'io...

Se tanti minorenni giocano d'azzardo....

Come evitare gli effetti iatrogeni

- **Essere consapevoli di questo rischio** è il primo passo: bisogna tenerne conto e lavorare con i feed back.
- Mantenere un atteggiamento di ricerca, di disponibilità a comprendere e ad accettare le ambivalenze e le contraddizioni, di dubbio consapevole.
- Non scegliere un metodo perché risponde alle nostre paure e al nostro bisogno di uscire dall'impotenza ma **sceglierlo perché funziona con i destinatari.**
- Fare quello che funziona: affrontare temi complessi senza ricorrere a semplificazioni, non aspettarsi soluzioni definitive e sicure, costruire percorsi di affiancamento e sostegno basati sulla relazione oltre che sulla chiarezza.
- **Impedire che faccia prevenzione chi fa business** con il gioco d'azzardo: il conflitto di interessi è evidente. “Si promuove il gioco responsabile e consapevole...” Quindi si usa la prevenzione per fare marketing.

Classificazioni di prevenzione

•La classificazione tradizionale distingueva la prevenzione in:

- ❑ **Primaria** (prevenire l'uso)
- ❑ **Secondaria** (prevenire l'abuso)
- ❑ **Terziaria** (prevenzione del danno)

•Ora si distinguono invece interventi di prevenzione:

- **Universali**: rivolti a tutta la popolazione
- **Selettivi**: rivolti a gruppi considerati vulnerabili o implementati in contesti a rischio
- **Indicati**: rivolti a soggetti con specifiche vulnerabilità individuali, come l'ADHD o l'averne genitori alcolisti cronici o tossicodipendenti

Prevenzione primaria o universale

- In questi interventi è meglio **abbandonare** il paradigma preventivo figlio del timore e della paura, **la concezione difensiva che privilegia limiti e divieti**, che sono necessari ma che, se prevalgono su altri aspetti, allontanano i ragazzi.
- Gli interventi dovrebbero venire coordinati a livello territoriale, resi congruenti e coerenti fra loro da una "**cabina di regia**" molto attenta a formare gli operatori e a valutare gli interventi non solo rispetto all'efficienza ma anche rispetto all'efficacia.
- **Si possono diffondere le conoscenze rispetto al gioco d'azzardo e alle conseguenze negative che lo accompagnano, ma il rischio zero non esiste mai**: si possono solo aumentare i fattori di protezione e diminuire i fattori di rischio.

Prevenzione selettiva

- Si rivolge a **sottogruppi più esposti al rischio** di usare determinate sostanze, **o ritenuti più vulnerabili** alla dipendenza
- In Europa ci sono esperienze di questo tipo rivolte a
 - **Giovani a rischio di abbandono scolastico.**
 - **Giovani delinquenti o che vivono in quartieri a rischio.**
 - **Giovani incontrati in strada, oppure in contesti di divertimento notturno.**
 - **Famiglie a rischio.**

Prevenzione indicata

- È rivolta a **persone che mostrano segni specifici**, come primi segni di abuso, disturbi della condotta e altri comportamenti problematici
- In teoria è **individualizzata** e efficace: è però realizzata in modo limitato. È l'ennesima utopia?

Le campagne informative mass-mediatiche

- **La pubblicità “contro la droga” e le dipendenze in genere si è dimostrata quasi sempre inefficace:** spesso è pensata dagli adulti e utilizza canali di comunicazione che non possono raggiungere i giovani (troppe parole, moralismo ecc.)
- **Se invece parla ai ragazzi** di solito esprime messaggi molto forti, spesso fastidiosi per gli adulti: allora è **importante che contenga anche una via di uscita**, un suggerimento per risolverlo, altrimenti non viene presa in considerazione.
- **Di solito siamo comunque perdenti, perché i migliori sono ben pagati e sono «dall'altra parte» a gestire campagne di marketing.**

Prevenzione ambientale

- È una delle più efficaci.
- **Consiste nel creare ambienti che rendano più difficile l'utilizzo di quanto vuoi limitare o calmierare, attraverso divieti e altri interventi istituzionali, come lo è stato il divieto di fumare in ambienti pubblici, l'aumento del costo di sigarette e alcolici o la “cancellazione” del tabacco da film e telefilm.**
- ***Basterebbe il divieto di fumare nelle sale gioco.***
- Si potrebbe coordinare i regolamenti comunali in modo da proporli a prova di ricorsi al TAR e diffonderli a tappeto su tutto il territorio della Regione.

SENSIBILIZZAZIONE

Ha lo scopo di una più precoce intercettazione del malato.

I target da sensibilizzare:

- Medici di famiglia
- Pediatri
- Assistenti sociali
- Bancari
- Impiegati alle buste paga

Prima ci vogliono però le risorse per la cura e per accudire i familiari.

GIORNATA DI FORMAZIONE SUL GIOCO D'AZZARDO

Questo è un gioco...ma è un gioco, questo?

17 dicembre 2015

Luoghi di Prevenzione

c/o Padiglione "VILLA ROSSI" - Campus San Lazzaro di Reggio Emilia

Presentazione

Il programma "Questo è un gioco...ma che gioco è questo?" si rivolge a tutti gli Istituti di scuola secondaria di secondo grado e cerca di integrare, come indicato dalla cornice metodologica di Scuole che Promuovono Salute, l'attività curriculare la peer education e azioni di contesto condivise e sostenute dall'intera comunità scolastica.

La giornata in questione rappresenta il momento di avvio della sperimentazione regionale ed è rivolta in modo particolare agli insegnanti di materie scientifiche ai peer e agli operatori socio-sanitari impegnati nella prevenzione del gioco d'azzardo. L'obiettivo principale è quello di fornire ai presenti una mappa del fenomeno nelle sue varie articolazioni e contraddizioni e di permettere ai Docenti di costruire unità didattiche che siano in grado di stimolare il pensiero critico sui meccanismi che regolano il funzionamento dei giochi d'azzardo più noti.

Programma della giornata

- 9.30 Marilena Durante – Regione Emilia Romagna
Introduzione alla giornata formativa.
- 10.00 Matteo Iori
DI COSA PARLIAMO QUANDO PARLIAMO DI GIOCO D'AZZARDO: viaggio attraverso le forme e i luoghi del gioco
- 11.30 Paolo Canova e Diego Rizzuto
Le regole del gioco: previsione, fortuna e probabilità
1 parte
- Pausa pranzo 13.00 – 13.40
- 14.00 Paolo Canova e Diego Rizzuto
- 16.30 Le regole del gioco: previsione, fortuna e probabilità
2 parte
- 17.00 Chiusura

L'azzardo sfidato in teatro da una «Pulce»

L'Avvenire giovedì 7 novembre 2013

Una compagnia bergamasca mette in scena, pensando ai più giovani, "Il Circo delle illusioni", spettacolo di cabaret che attacca il giro di affari legato alle slot machine

DA BERGAMO
MARCO BIROLINI

La sfida ai giganti del gioco d'azzardo parte da una "Pulce". Si chiama così la compagnia teatrale bergamasca che venerdì e sabato (ore 21.15, auditorium comunale di Ponteranica, informazioni: 035-573876; email: segreteria@erbamil.it) metterà in scena "Il Circo delle illusioni", uno spettacolo di cabaret che

inquadra nel mirino il miliardario business alimentato da slot machine e video lottery. Si sorriderà, ma soprattutto si rifletterà. «Attraverso l'ironia spingeremo gli spettatori a porsi delle domande su una delle piaghe della nostra società» spiega

Enzo Valeri Peruta, autore dello spettacolo insieme a Filippo Arcelloni. Il teatro didattico della "Pulce" ha radici solide e collaudate: nel 2003 la compagnia allestì uno spettacolo sulla dipendenza dalle droghe sintetiche, nel 2007 concesse il bis con un lavoro sull'alcolismo giovanile. In tutto, 500 repliche su e giù per l'Italia. Ora tocca all'azzardo. Dietro le quinte si muovono l'Asl di Bergamo e di Piacenza, grandi ispiratrici di quanto vie-

ne mostrato sul palcoscenico. «Sono state proprio le due Asl a fornirci spunti e consulenza. Noi abbiamo tradotto il tutto in rappresentazione artistica - sottolinea Valeri Peruta - Nel corso degli anni abbiamo capito che il linguaggio del cabaret fa presa soprattutto sui giovani. Il messaggio arriva diretto e l'attenzione resta alta, anche perché i ragazzi sono chiamati a partecipare, anzi a giocare. Alcuni di loro salgono sul palco, ricevono un pugno di gettoni e sfidano la fortuna».

A vendere loro le "illusioni" del titolo ci sono i Fratelli Crudeltà, due figure che promettono vincite facili e denaro a fiumi. I ragazzi si giocano i gettoni chiamati "euro chimere", in un'escalation emotiva che li porta a confessare fino a che punto sono di-

sposti ad arrivare per far saltare il banco.

«Ad esempio chiediamo: berresti un bicchiere di acqua e sale pur di vincere? Nelle prove effettuate in alcune scuole, tutti hanno risposto sì». L'obiettivo è far comprendere che nessuno è immune dal virus dell'azzardo. Debolezze e tentazioni vengono a galla nel dibattito che segue lo spettacolo (gratuito per under 16 e docenti). Per superare la timidezza, gli autori danno la possibilità di spedire un sms anonimo con riflessioni e domande. Ne scaturisce è un confronto spontaneo e partecipato. «Vogliamo stimolare il senso critico dei giovani - conclude Valeri Peruta - è un piccolo seme, ma può fare crescere la consapevolezza».

Di gioco in gioco

Gioco, emozioni e prevenzione all'azzardo

Uno studio sugli effetti del gioco e dell'azzardo in due scuole primarie



a cura di
Gianni Savron e Laura Casanova

Progettazione



I destinatari (Tab. 1) sono stati gli alunni delle classi quinte delle scuole primarie di primo grado "Torre" e alunni delle classi terze delle scuole primarie di secondo grado "Camerani" e "Don Minzoni" di Ravenna.

Tab. 1 (Suddivisione del campione di studenti in gruppi, di cui uno relativo al gruppo di controllo)

numero studenti	Gruppo A N = 85 (V elementare)	Gruppo B -senza premio- N = 52 (V elem. controlli)	Gruppo C N = 99 (III media)
età	Range 10-11 media (10,09)	Range 09-11 media (10,15)	Range 12-15 media (13,17)
sexso	M=44 (51,8%) F=41 (48,2%)	M=31 (59,6%) F=21 (40,4%)	M=46 (46,5%) F=53 (53,5%)

Finalità

- identificare e elaborare gli stati d'animo, le sensazioni, emozioni, pensieri e comportamenti nel corso dei vari tipi di giochi;
- sviluppare la consapevolezza dell'influenza che i giochi stessi esercitano durante il loro svolgimento;
- raccogliere informazioni sul divertimento, coinvolgimento, stato emotivo e preferenze nei singoli giochi;
- conoscere i rischi connessi ai giochi d'azzardo e il ruolo svolto dalla componente casuale sugli esiti dei giochi
- verificare gli effetti e il gradimento dell'esperienza.



Comune di Ravenna

2015

PAOLO CANOVA • DIEGO RIZZUTO

*fate
il nostro*
GIOCO



**GRATTA E VINCI, AZZARDO
E MATEMATICA**

add
EDITORE

2016

DALLA TRAPPOLA del gioco d'azzardo ALLA RETE della solidarietà



A cura di **Alessandra Bassi e Fausta Fagnoni**
Coordinatrici del progetto sociale *"Dalla trappola alla rete: affrontare il gioco
d'azzardo eccessivo sostenendo familiari, volontari e servizi"*



CENTRO DI SERVIZIO PER IL VOLONTARIATO
DI PIACENZA - S.V.E.P.
Via Capra 14/C - 29121 Piacenza
Tel. 0523.306120 - Fax 0523.336525
www.svep.piacenza.it

Il progetto sociale **"Dalla trappola alla rete: affrontare il gioco d'azzardo eccessivo sostenendo familiari, volontari e servizi"** è stato realizzato dalle associazioni di volontariato Pace, Abracadabra, Acat, Age Carpaneto, Aias, Auser, Auser Rottofreno, Avo Piacenza, Carmen Cammi Volontari per la Caritas, Ciofel senegalesi cattolici Emilia Romagna e Marche, Elegance donne Costa d'Avorio, Fiorenzuola oltre i confini, Istituto La Casa, La ronda della carità e della solidarietà, La selce, OCIPP Comunità Ivoriana, Oltre il muro, Piccoli al centro, in collaborazione con il Centro di Servizio per il Volontariato SVEP.

Prevenzione sia...

Dobbiamo però chiederci:

Che cosa vogliamo prevenire?

Qual è l'impatto dell'intervento?

Siamo tutti convinti che la prevenzione è importante e darà buoni risultati. Ma facciamo un'opera di fede in realtà. Dobbiamo avere elementi che ci indicano che quello che facciamo va nella buona direzione.

La **valutazione** dei risultati del progetto di prevenzione è indispensabile anche se non è per nulla facile. Se non abbiamo misure non ci saranno valutazioni e non potremo valutare l'impatto dell'intervento.

**QUAND
L'ARGENT
PARLE, LA
VERITE SE TAIT**