

QUANDO IL GIOCO DIVENTA PATOLOGICO
5 APRILE 2023

GAP
DATI EPIDEMIOLOGICI E CASISTICA

Dr.ssa MARIA ANTONIETTA AMOROSO
SerD POLICORO



Il Gioco d'Azzardo Patologico : da fenomeno sociale a emergenza sanitaria

Il fenomeno del gioco d'azzardo a causa delle caratteristiche di pervasività sociale, per le gravi ricadute economiche e per gli esiti "patologici" che sempre più ampiamente si manifestano, ha determinato una crescente attenzione in campo sanitario.

Il Decreto Balduzzi DDL 13/9/2012 n. 158 (art. 5), ha riconosciuto la necessità di inserire il disturbo da gioco d'azzardo tra le dipendenze trattate dai Livelli Essenziali di Assistenza (LEA), con riferimento alle prestazioni di prevenzione, cura e riabilitazione rivolte alle persone affette da patologia di gioco compulsivo

La Regione Basilicata si è dotata di apposita Legge del 27 ottobre 2014, n. 30 "Misure per il contrasto alla diffusione del gioco d'azzardo patologico (G.A.P.)" per la prevenzione, la riduzione del rischio e il contrasto della dipendenza dal gioco d'azzardo patologico (GAP) nonché per la cura e la riabilitazione delle persone affette da tale patologia. Ai fini del perseguimento dei suddetti obiettivi la Regione si avvale della collaborazione delle Aziende del Servizio Sanitario Regionale, degli Enti locali, delle Istituzioni Scolastiche, degli enti e delle organizzazioni di terzo settore riconosciute, operanti nella lotta alle dipendenze da gioco d'azzardo.

Nel 2017 la Regione Basilicata ha adottato il Piano Regionale Gioco d'Azzardo Patologico 2016-2017, predisposto in coerenza con gli indirizzi della programmazione generale di cui al Piano d'Azione Nazionale GAP 2013-2015 (redatto dal Dipartimento Antidroga della Presidenza del Consiglio dei Ministri). Il Piano Regionale è stato avviato, nella sua fase operativa, nella seconda metà del 2021.

La Regione si avvale dell'Osservatorio Regionale sulla dipendenza da gioco d'azzardo, previsto dall'art. 3 della medesima legge e istituito con la Determinazione Dirigenziale n.448 del 21.10.2016.

IN BASILICATA

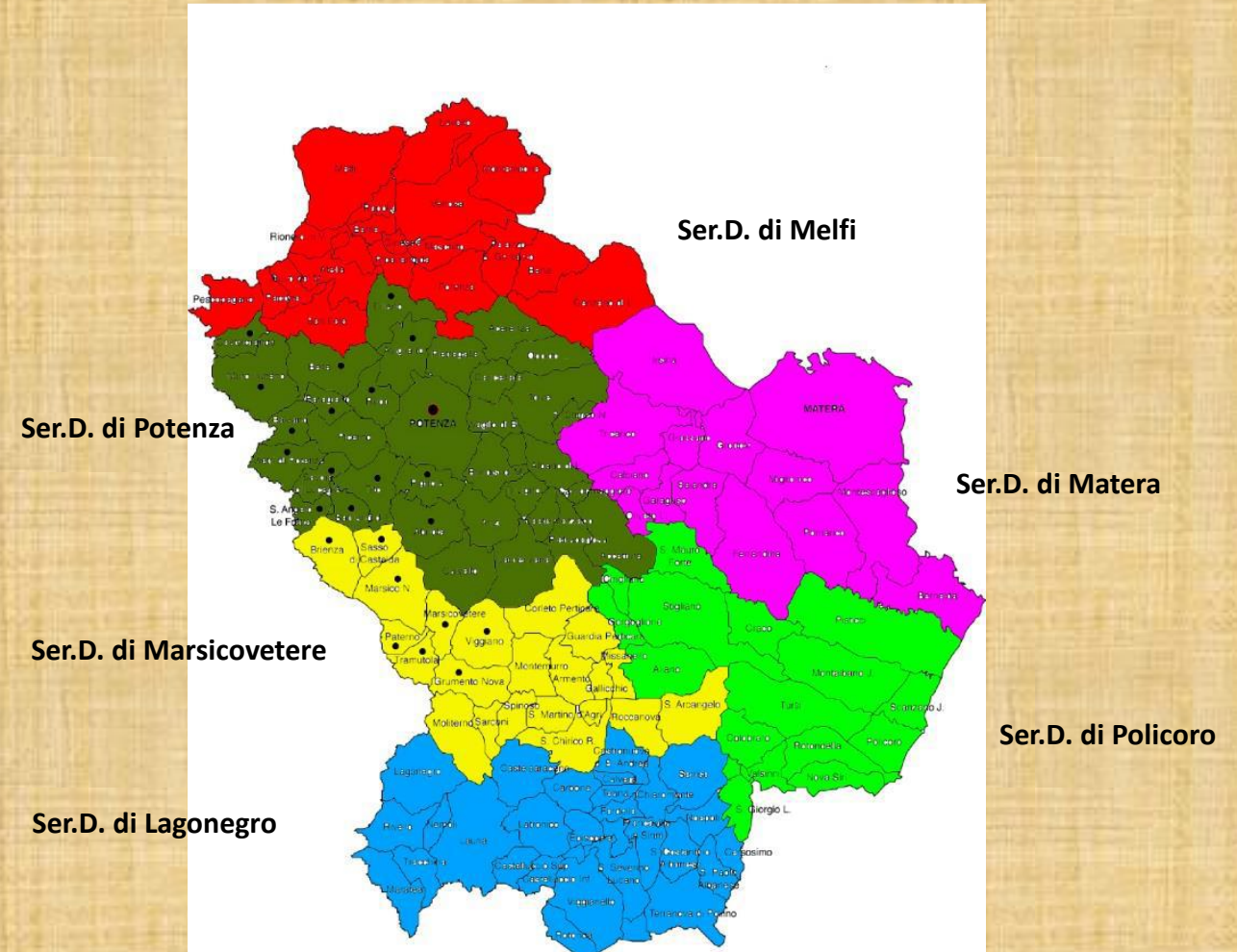
LA FONTE DEI DATI

**Rapporto Regionale 2022 elaborato dal Tavolo Tecnico del Sistema Informativo Regionale sulle Dipendenze di Basilicata
Dati estratti dalla piattaforma GeDi .**

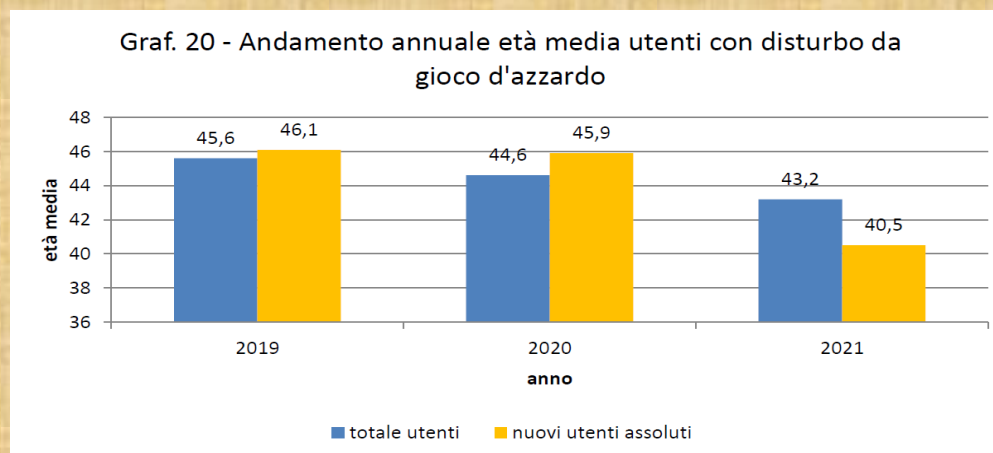
Nel 2021 è stato avviato formalmente il Piano Regionale Gioco d'Azzardo Patologico 2016-2017, predisposto sulla base degli indirizzi forniti dal Piano d'Azione Nazionale GAP 2013-2015.

Il Piano ha previsto in particolare un monitoraggio specifico relativo a tale tipologia di utenza.

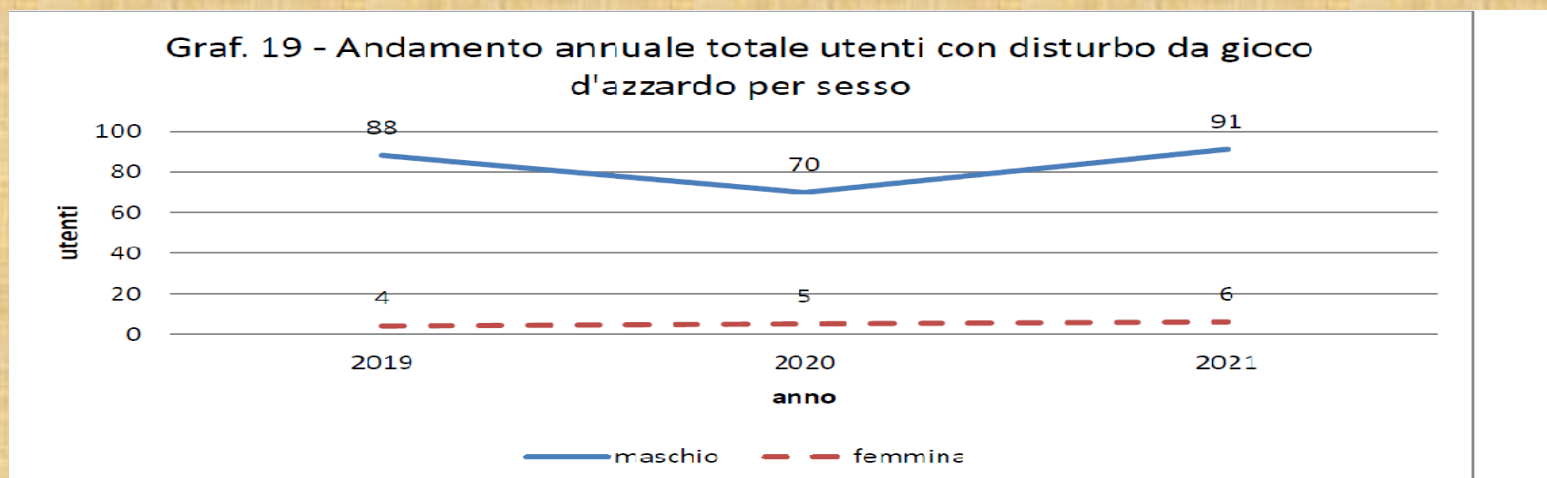
Nel Rapporto troviamo un approfondimento relativo agli utenti con disturbo da gioco d'azzardo.



Dal grafico si evince che tra i GAP l' **età media** è compresa tra i 45,6 del 2019 ai 43,2 del 2021

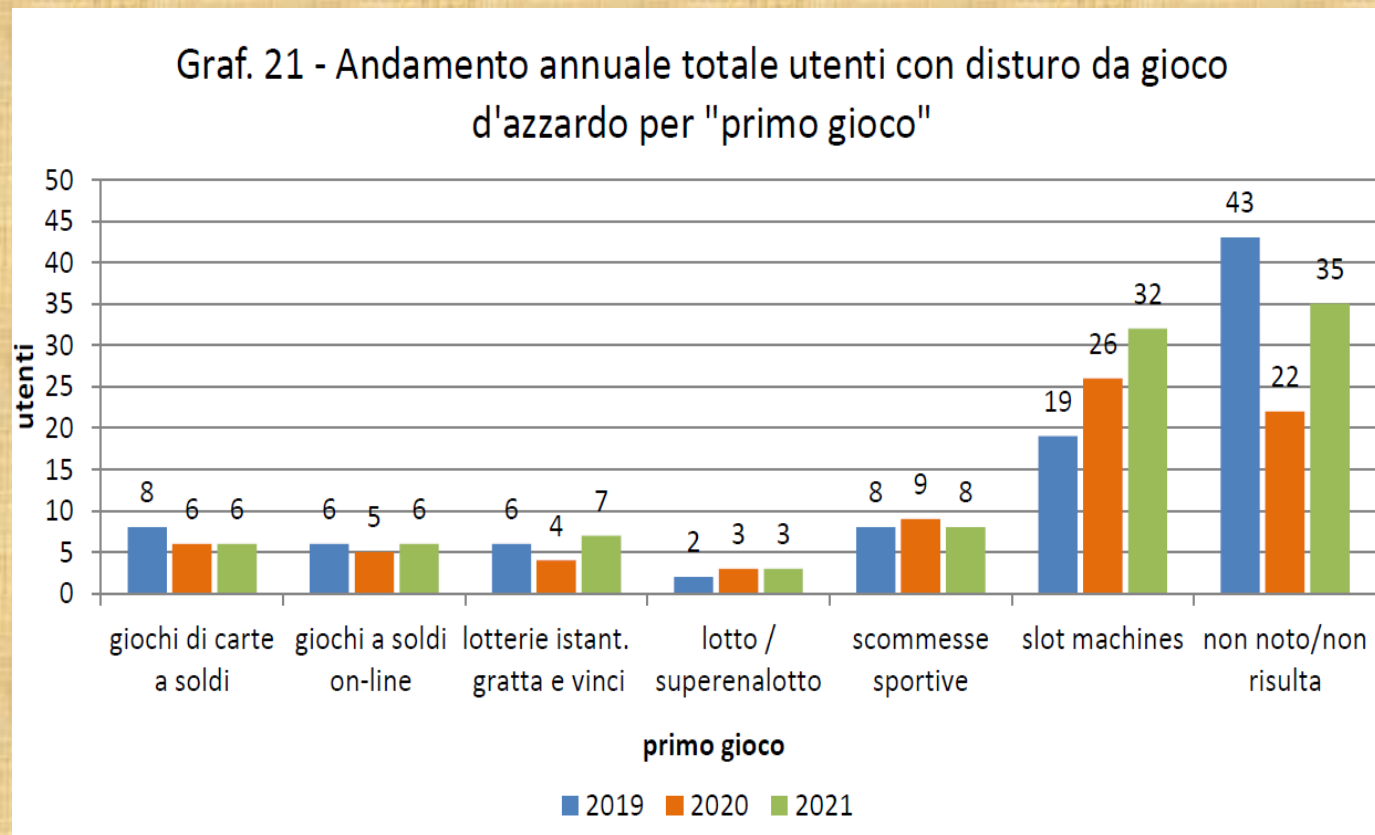


Nel triennio 2019-2021 si mantiene costante la **prevalenza maschile** tra gli utenti con disturbo da gioco d'azzardo in carico ai Ser.D. La **presenza femminile** è limitata a poche unità: si è passati dalle 4 utenti nel 2019 alle 6 nel 2021.

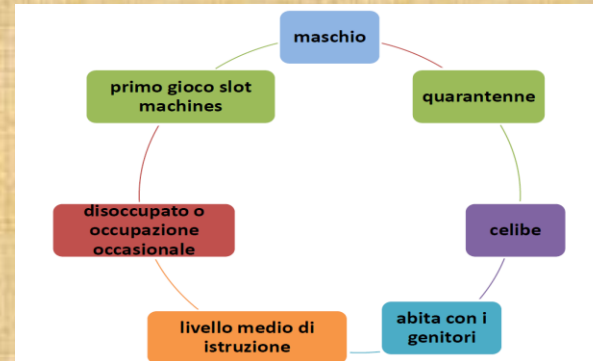


*Nel triennio 2019-2021 tra gli utenti con disturbo da gioco d'azzardo prevalgono quale “primo gioco” le **slot machines**. Prevalgono i giochi in presenza piuttosto che quelli on-line.*

Il dato risulta in crescita nel triennio preso in esame. Nel 2019 erano 19 gli utenti , nel 2021 si è passati a 32. A prevalere tra i giochi sono quelli che si svolgono presso un luogo fisico: ricevitorie, bar, edicole, sale scommesse. Scarsa rilevanza assumono i giochi on-line (n.6 utenti nel 2019 e nel 2021)



PROFILO DEL GIOCATORE



Sulla base dei dati raccolti è possibile definire un profilo di massima del giocatore d'azzardo in cura nel 2021 presso i Ser.D. lucani.

Si tratta di un profilo definito in base alle massime frequenze assunte dalle modalità relative alle variabili esaminate: sesso, età media, stato civile, tipologia convivenza, titolo di studio, occupazione, primo gioco.

Nella quasi totalità dei casi si tratta di un **uomo**: n. 91 sono gli utenti maschi, il 93,4%, n. 6 sono le utenti femmine, il 6,6%.

E' un adulto con età media di circa 43,3 anni.

Per quanto riguarda lo stato civile la sua condizione è di celibe, il 54,1%. Il 50,0% degli utenti vive con i genitori.

Ha un livello d'istruzione medio. Il 39,8% ha conseguito la maturità, il 9,2% una qualifica professionale e il 29,6% il diploma di terza media.

La condizione lavorativa maggioritaria è quella di disoccupato o con occupazioni saltuarie (34,7%)

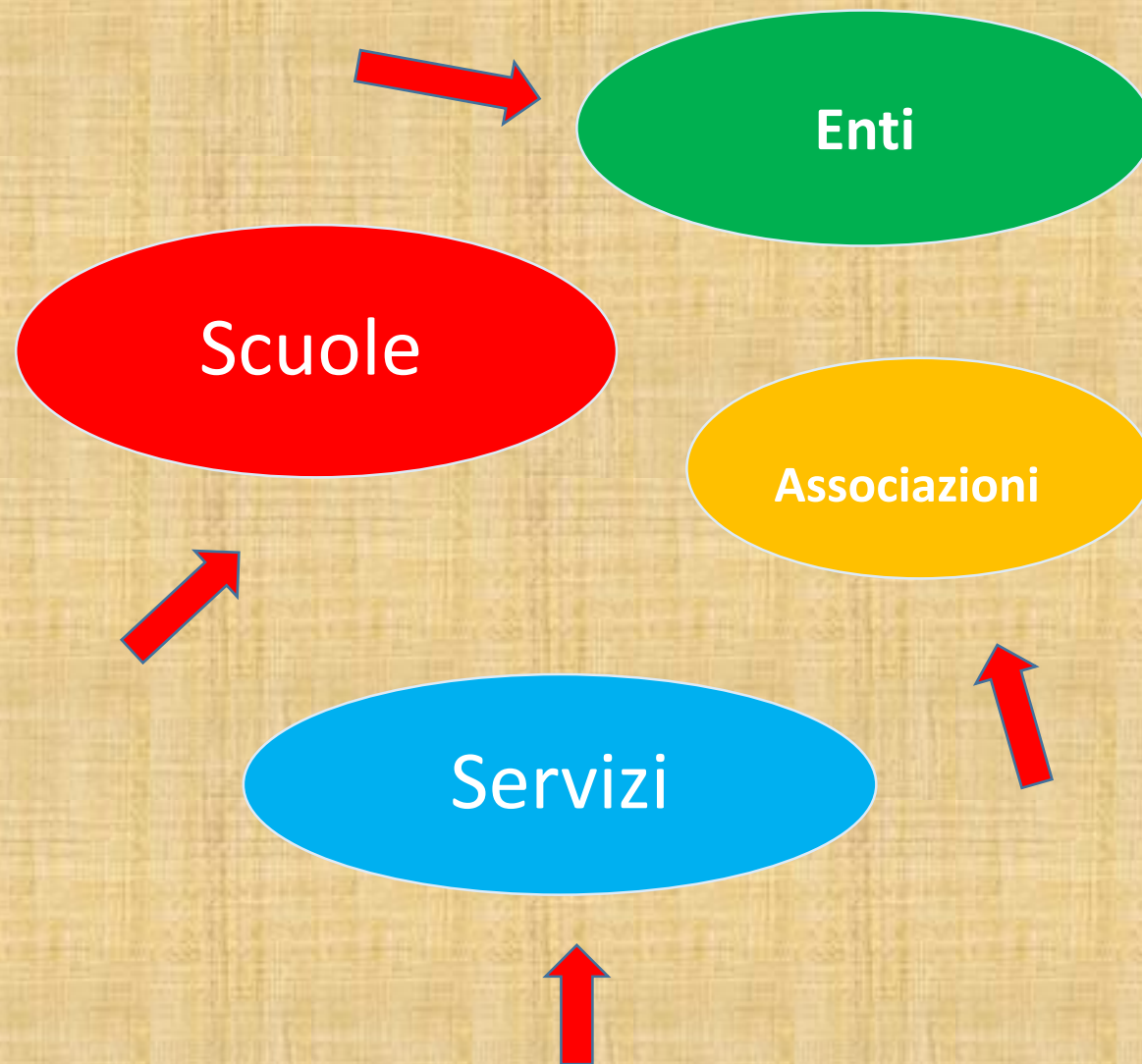
L'utente tipo è di nazionalità italiana (95,9%).

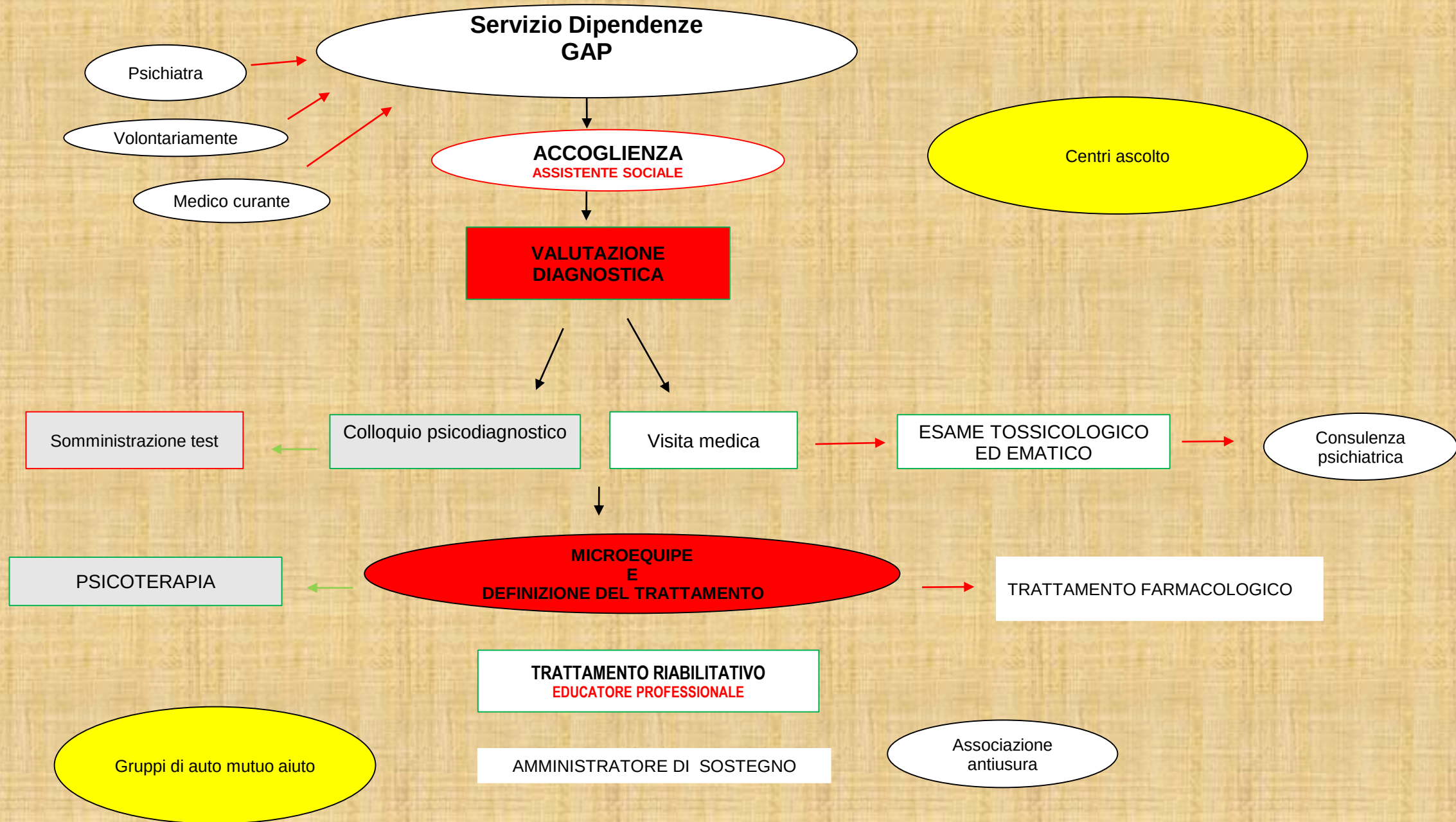
Legge Regionale n.30 del 27 ottobre 2014

“Misure per il contrasto alla diffusione del gioco d'azzardo patologico (G.A.P.)”

Nella Legge sono previste le azioni per la prevenzione, la riduzione del rischio e il contrasto della dipendenza dal gioco d'azzardo patologico (GAP) nonché per la cura e la riabilitazione delle persone affette da tale patologia.

Ai fini del perseguimento degli obiettivi la Regione si avvale della collaborazione degli Enti locali, delle istituzioni scolastiche, degli Enti o Aziende del servizio sanitario regionale, delle associazioni riconosciute e degli enti o aziende, pubbliche o private, operanti nella lotta alle dipendenze del gioco di azzardo.





PERCORSO DI CURA

- **Colloquio motivazionale** per sostenere la persona nella decisione di aderire al trattamento o almeno per tenerlo in contatto con il servizio;
- **Psicoeducazione** per far conoscere ai pazienti i meccanismi di avvio e di mantenimento del disturbo, in particolare le trappole cognitive legate al gioco d'azzardo e le emozioni legate ad esso;
- **Psicoterapia individuale** per indagare i fattori motivazionali e di mantenimento del DGA, per la modificazione/correzione delle distorsioni cognitive, per operare la ristrutturazione cognitiva, per potenziare le abilità di coping, di problem solving e per prevenire le ricadute;
- Eventualmente, **terapia farmacologica**;
- **Inserimento in programmi residenziali**;
- Partecipazione a **gruppi di auto mutuo aiuto**

Dati GAP Ser.D Policoro

2019	2020	2021	2022
n.9 nuovi utenti	n.4 nuovi utenti	n.4 nuovi utenti	n.9 nuovi utenti
Età media 33,8 n.1 femmina Scolarità media SMS %occupati	Età media 43,2 Scolarità media SMS %occupati	Età media 42,2 Scolarità media SM %occupati	Età media 42,3 n.1 femmina Scolarità media SM %occupati

**L'età media dei giocatori d'azzardo in carico si attesta tra il 33,8 del 2019 al 42,3 del 2022.
Negli anni dal 2019 al 2022 si è mantenuta costante la prevalenza maschile .
L'utenza negli ultimi due anni ha una scolarità media inferiore.**

SWOT - Strengths,Weaknesses,Opportunities,Threats

(Punti di forza,punti di debolezza,opportunità,rischi)

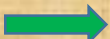
Punti di forza
«Cosa facciamo bene»

 **Cura**

Punti di debolezza
«Cosa potrebbe essere migliorata»

 **La comunicazione**

Opportunità
«I nostri obiettivi»

 **La prevenzione**

