

L'AZZARDO E' . . .

FARE RETE

*Un progetto di ricerca-azione sulla ludopatia
rivolto alle donne, agli anziani e alla comunità
del comune di Lecce e provincia*

Finanziato dal Dipartimento di Dipendenze
Patologiche dell'ASL di LECCE

Responsabile scientifico: Claudia Venuleo
Coordinatrice azioni di intervento: Tiziana Marinaci
Team: Roberta Baldi, Clarissa Marrazzo, Laura Piccirillo



Perché sono stato contattato/a?



OBIETTIVI DELL'INCONTRO

- condividere il rationale, gli obiettivi e la metodologia del progetto
- esplorare la vostra disponibilità a FARE RETE con noi sulle azioni previste



15 risposte inviate

In generale, ritieni che i problemi di gioco d'azzardo di una persona siano causati principalmente da:

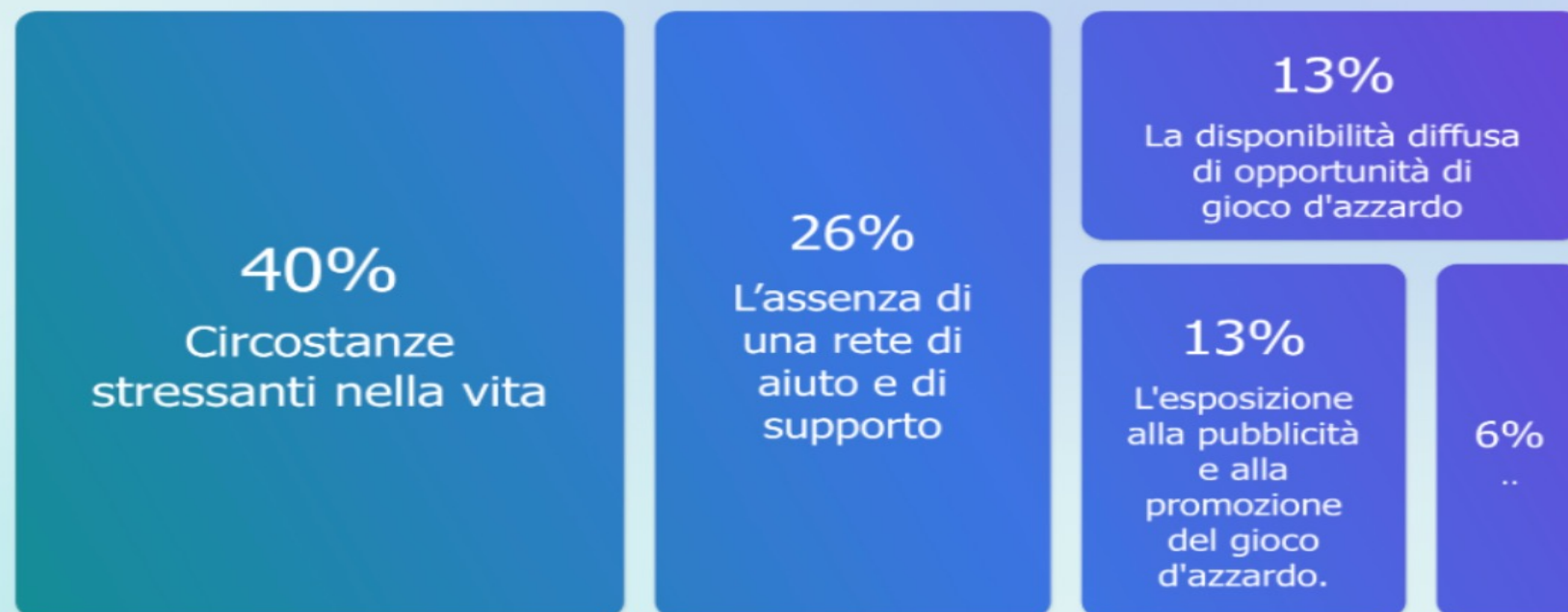


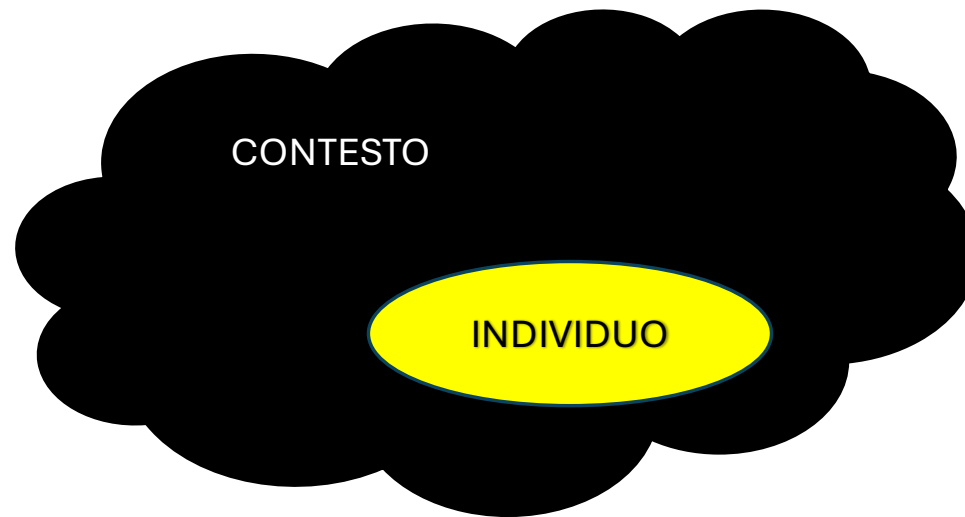
Grafico ad albero

Bar



1 di 1





Individualizzazione e medicalizzazione del problema

Marginalizzazione delle dimensioni di contesto che agiscono come fattori di rischio sulla salute individuale e sulla capacità di affrontare i fattori di stress (Abbott et al. 2018; Billieux et al. 2015; Edman & Berndt 2016; Venuleo & Marinaci 2017).



FRAME TEORICO



Frame psicosociale e culturalista:

Le persone modellano il loro comportamento (incluso quello di gioco) in base ai modi più generali di rappresentare sé stessi e la propria identità sociale;

tali rappresentazioni maturano all'interno di specifici contesti interpersonali e sociali

(Crossley, 2001; McGowan et al., 2000; Rogier et al., 2020; Venuleo et al. 2019)





Il contesto sociale e relazionale gioca un ruolo nella costruzione del significato dell'essere donna, come dell'essere anziano, così come nella costruzione dei problemi con cui le persone si confrontano e delle strategie per risolverli.

Pensiamo ad esempio agli stereotipi negativi che caratterizzano la terza età (vecchiaia come malattia e come peso sociale; anziani come portatori delle stesse incapacità universali) e al loro ruolo nella costruzione del malessere sociale.





Generale declino delle reti sociali e dei legami familiari nella società contemporanea

Disconnessione sociale, isolamento e mancanza di supporto sociale presentano associazioni specifiche con diversi indicatori di salute mentale (Choenarom, Williams e Hagerty 2005; de Jong Gierveld, van Tilburg e Dykstra 2018), incluso il gioco d'azzardo problematico

Precedenti studi volti a comprendere il contesto di nutrimento della ludopatia hanno suggerito ad esempio il ruolo di dimensioni connesse al capitale sociale (es. ampiezza delle rete sociali, supporto sociale, immagine del contesto), così come all'approvazione percepita nell'ambiente di riferimento.

Journal of Gambling Issues
Volume 47, May 2021

<http://igi.camh.net/doi/pdf/10.4309/igi.2021.47.3>
DOI: <http://dx.doi.org/10.4309/igi.2021.47.3>

Problem gambling among older people. An Italian study on habits, representations, levels of engagement and psychosocial determinants

Claudia Venuleo,¹ Tiziana Marinaci,¹ & Piergiorgio Mossi¹

¹Laboratory of Applied Psychology and Intervention, Department of History, Society and Human Studies, University of Salento, Lecce, Italy

Heliyon 7 (2021) e07872

Contents lists available at ScienceDirect



Heliyon

journal homepage: www.cell.com/heliyon



Research article

What game we are playing: the psychosocial context of problem gambling, problem gaming and poor well-being among Italian high school students



Tiziana Marinaci^{a,*}, Claudia Venuleo^a, Lucrezia Ferrante^a, Salvatore Della Bona^b

^aLaboratory of Applied Psychology and Intervention, Department of History, Society and Human Studies, University of Salento, Laboratory of Applied Psychology and Intervention, Department of History, Society and Human Studies, Italy

^bDepartment of Pathological Addictions, Local Health Agency of Lecce, Italy



Addiction Research & Theory



ISSN: 1606-6359 (Print) 1476-7392 (Online) Journal homepage: <http://www.tandfonline.com/loi/iart20>

Towards a cultural understanding of addictive behaviours. The image of the social environment among problem gamblers, drinkers, internet users and smokers

Claudia Venuleo, Simone Rollo, Tiziana Marinaci & Sara Calogiuri

Venuleo, C., Marinaci, T., & Mossi, P. (2021). Problem gambling among older people. An Italian study on habits, representations, levels of engagement and psychosocial determinants. *Journal of Gambling Issues*, 47

Lo studio ha indagato le abitudini, le rappresentazioni, i livelli di ingaggio nel gioco d'azzardo e il ruolo della solitudine, del supporto sociale e del benessere nel spiegare un ingaggio problematico in un campione di 165 anziani (età media: 66,93; SD= 5,73; donne: 43,1%)





solitudine sociale percepita



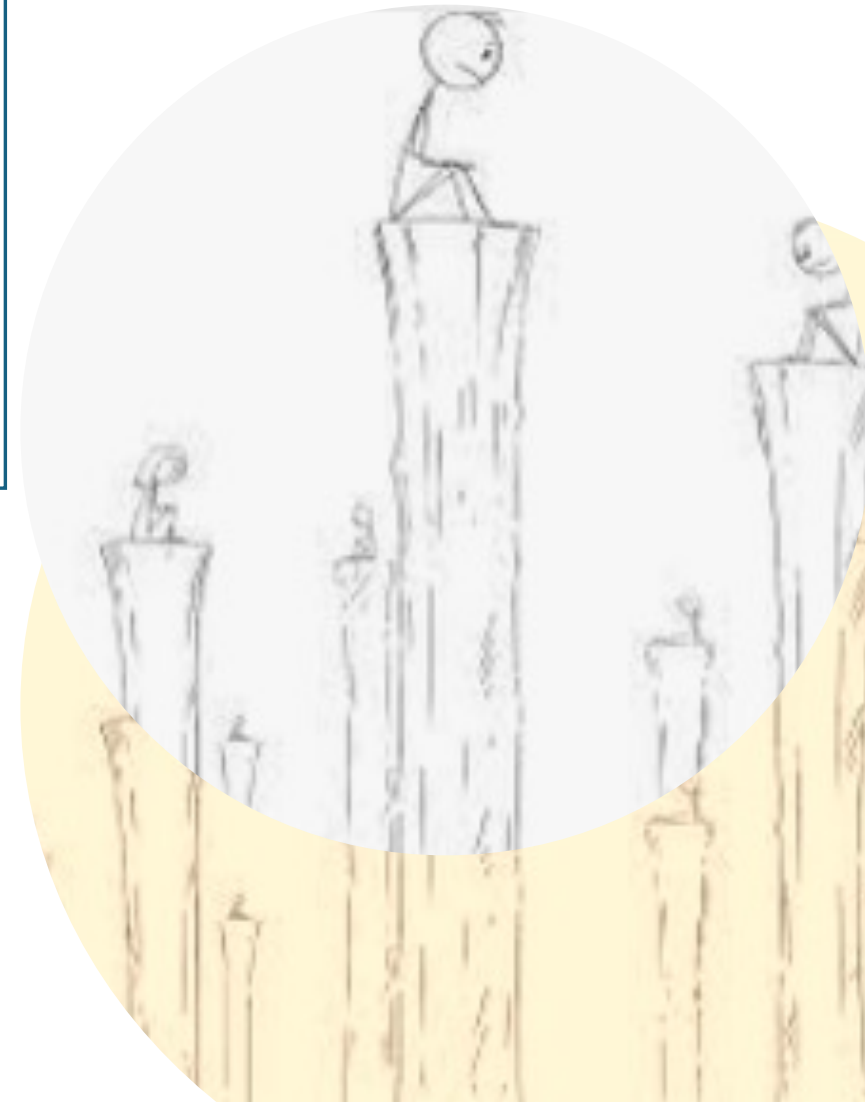
supporto sociale



benessere (in aree importanti come le relazioni, l'autostima, lo scopo e il significato)



più alta la probabilità di appartenere al gruppo a rischio moderato/alto di consumo di gioco problematico



SOLITUDINE/BASSO
SUPPORTO



INGAGGIO PROBLEMatico
NEL GIOCO D'AZZARDO

I problemi psicosociali
possono costituire un
fattore di rischio di per sé
per il gioco d'azzardo

GIOCO COME MODO DI AFFRONTARE LA SOLITUDINE E IL
SENSO DI DISCONNESSIONE DAGLI ALTRI



I problemi psicosociali possono avere anche un effetto di mediazione/moderazione rispetto ad altri fattori di rischio

In assenza di supporto, il gioco d'azzardo si offre come strategia disadattiva di coping rispetto ad emozioni spiacevoli

Altri **RISULTATI**
che meritano
attenzione



Percentuale elevata di giocatori a rischio

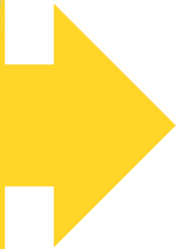


- 11,5% giocatori d'azzardo problematici
- 26,7% giocatori a rischio moderato
- 11,5% giocatori a basso rischio

I giocatori a
rischio sono
intorno a noi!



Gratta e vinci (47%) e Lotto (26,2%)
come attività di gioco d'azzardo più
comuni

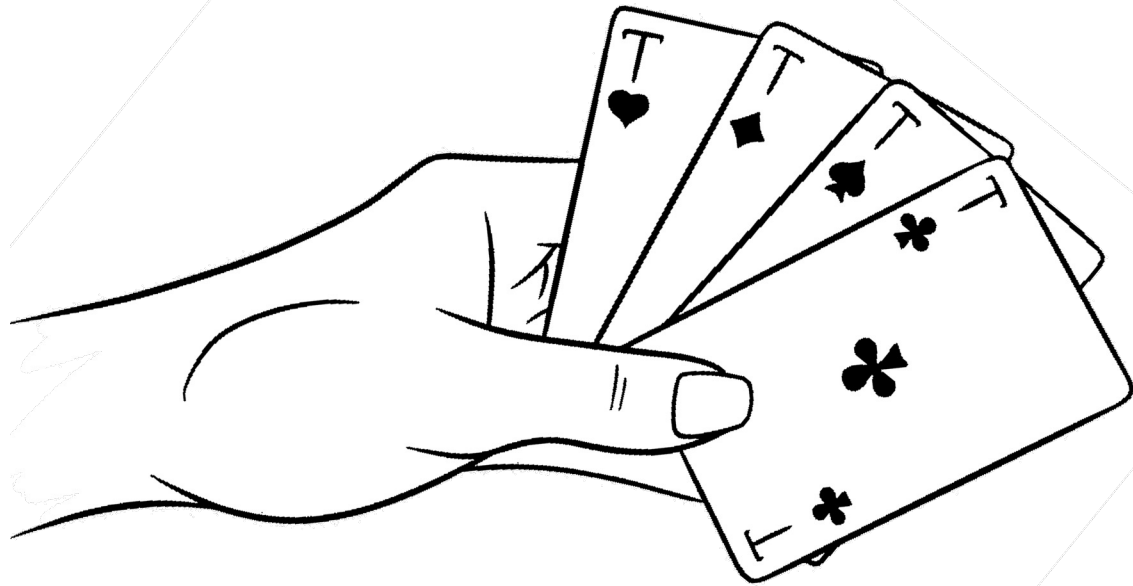


giocatori d'azzardo a rischio
moderato e giocatori problematici
più propensi a giocare alle slot
machine rispetto ai giocatori non
problematici (rispettivamente 11,6%
e 5,5%).





Perché si gioca d'azzardo?



- Per guadagnare più soldi (65,5%)
- Per distrarsi da altri problemi (50,9%)



RAPPRESENTAZIONE DEL GIOCATORE

La rappresentazione principale del giocatore d'azzardo tra i non giocatori è quella di una persona "debole";

tra i giocatori a rischio moderato e tra i giocatori problematici prevale la connotazione del giocatore come depresso.

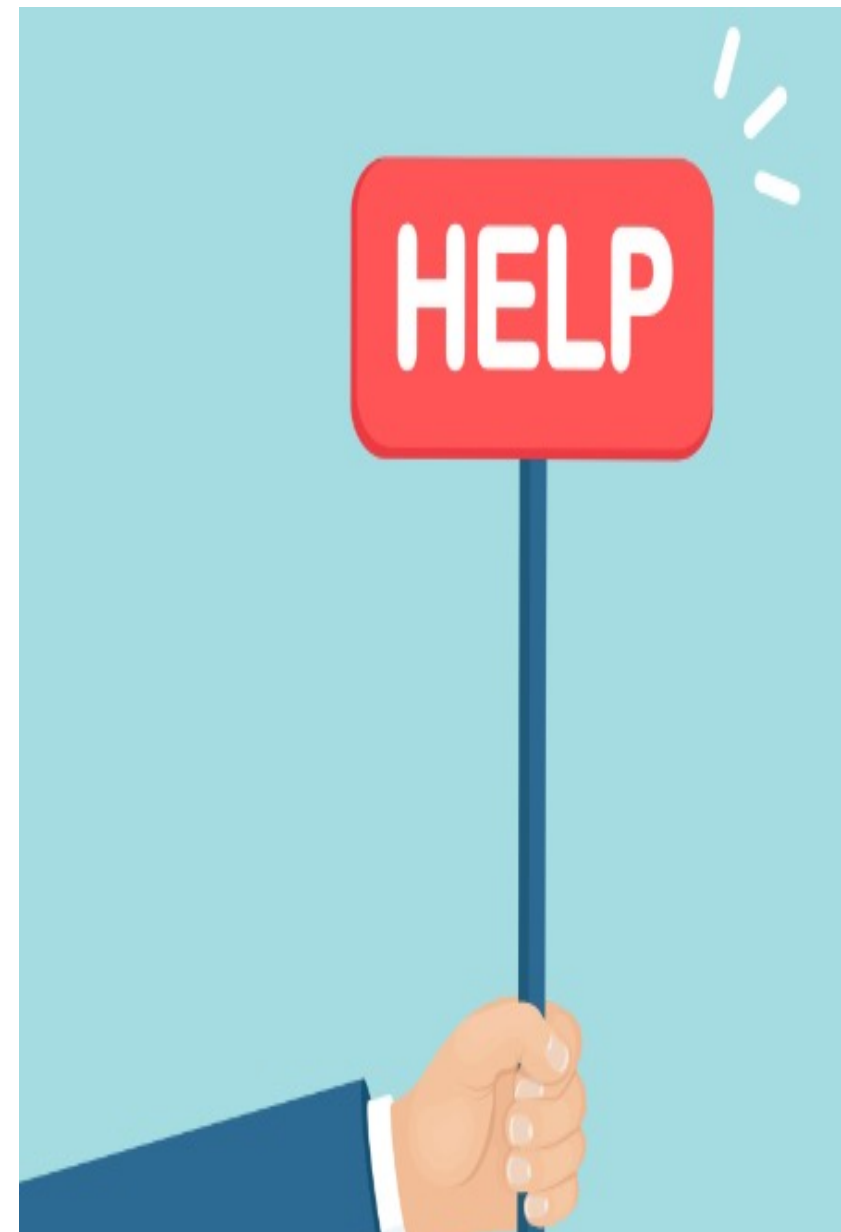


➔ DOMANDA DI AIUTO (VINCOLI)

Il 50,9% ha dichiarato che non chiederebbe aiuto per i propri problemi con il gioco d'azzardo.

'È un problema che può essere affrontato da soli'

'Avrei paura di essere giudicato'





IL PROGETTO INTENDE



Spostare l'attenzione dal sintomo al contesto che lo alimenta e gli conferisce 'significato'



Riconoscere le multiple identità degli interlocutori attenzionati (i giocatori sono anche membri di una famiglia, membri di un parrocchia/di un circolo ricreativo, abitanti di un quartiere/una città)

Prevenire il gioco problematico significa anche creare reti di legami e di appartenenze, di connessione, di socialità

(Abbott et al., 2018; Messerlian, Derevensky, & Gupta, 2005; Reith et al. 2019; Saphiang et al., 2020; Stevens et al., 2021; Suissa, 2013)



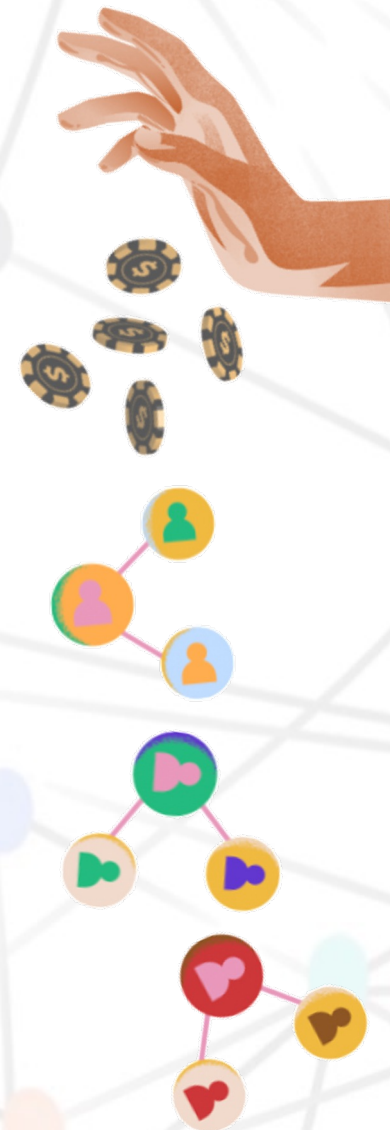
IL PROGETTO

Il progetto si configura come ricerca-azione partecipativa

Prevede azioni mirate a target specifici di popolazione (donne, anziani) e all'intera comunità del territorio leccese, con l'obiettivo di:

- ❖ esplorare le caratteristiche del contesto inter-soggettivo e sociale associate a un consumo sociale e problematico del gioco
- ❖ intercettare bisogni
- ❖ attivare forme di progettualità contesto-specifica

Area di intervento: 3 comuni differenziati per densità di popolazione e per disponibilità di servizi primari e ricreativi per i cittadini: Lecce, Nardò, Aradeo



FASE 1: azione di networking

- messa in rete servizi e realtà locali presenti nel territorio che a vario titolo contribuiscono alla costruzione del benessere e alla prevenzione del disagio psicologico e sociale della cittadinanza, identificate come terreno privilegiato per la costruzione e messa in azione di strategie di prevenzione della ludopatia rivolte in particolare a donne e anziani



FASE 2: azione di ricerca

OBIETTIVO:

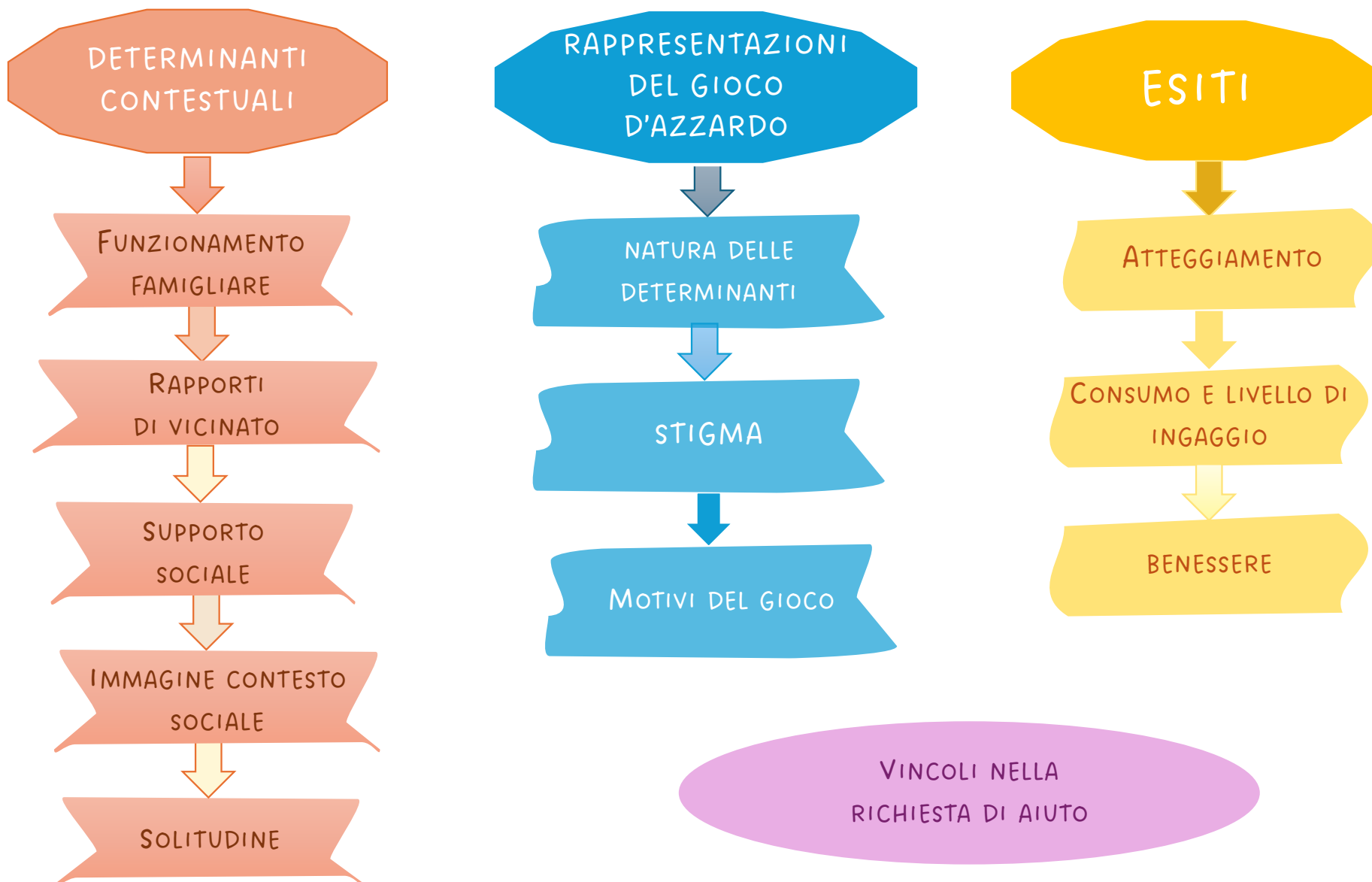
identificare livelli di ingaggio, atteggiamenti e impatto del gioco d'azzardo dell'utenza di riferimento, ma anche esplorare le problematiche psicosociali connesse al consumo di gioco



somministrazione di un questionario all'utenza delle realtà intercettate



FASE 2: questionario



FASE 3: Azioni di sensibilizzazione e intervento

❖ *Incontri tematici con l'utenza/i beneficiari delle realtà intercettate volti ad esplorare – in un setting dialogico e riflessivo – rappresentazioni del gioco d'azzardo, delle determinanti di un ingaggio problematico, delle azioni di prevenzione e contrasto, ma anche bisogni di salute e benessere psicologico.*



❖ **attività di Photovoice:** *raccolta di immagini video e/o fotografiche del territorio utili a catturarne risorse e vincoli che il gruppo target percepisce rispettivamente come fattori protettivi o di rischio rispetto a un ingaggio di gioco problematico e/o benessere psicologico.*

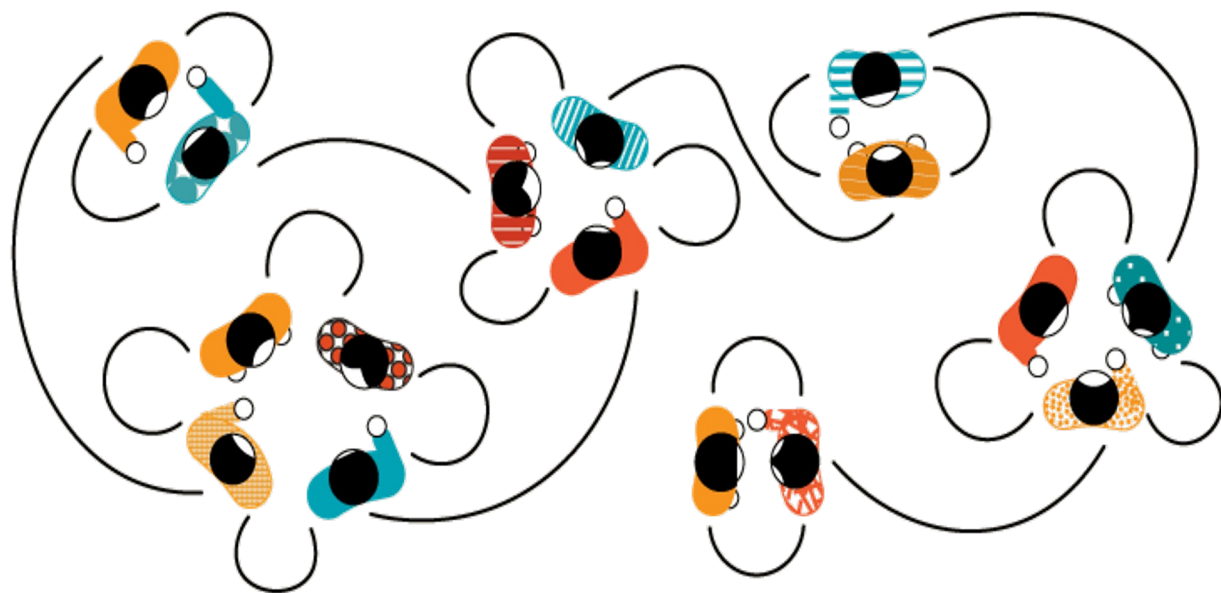
FASE 3: Azioni di sensibilizzazione e intervento

- ❖ Incontri di alfabetizzazione e di sensibilizzazione sui rischi del gioco d'azzardo



FASE 3: Azioni di sensibilizzazione e intervento

Tutti gli incontri si svolgeranno in una formula di "meeting coffee", ossia in luoghi informali della comunità (bar, parchi, sedi associative...) con lo scopo di favorire l'ingaggio e la costruzione di un contesto di discussione e confronto



FASE 3: Azioni di sensibilizzazione e intervento

Incontri con i responsabili/referenti delle realtà implicate:

- ❖ per restituire quanto emerso dalla fase esplorativa di ricerca e negli incontri tematici con gli utenti
- ❖ per co-progettare azioni che possano rispondere ai bisogni di salute e benessere psicologico



FASE 3: Azioni di sensibilizzazione e intervento



FASE 4: Intervento sulla comunità più ampia

OBIETTIVO



SENSIBILIZZARE LA COMUNITÀ, PROMUOVERNE
LE CAPACITÀ DI ADVOCACY E CURA.



INCONTRI SEMINARIALI
ITINERANTI,
IN UNO DEI LUOGHI E/O DELLE SEDI
DEI PARTNER COINVOLTI,
RIVOLTI ALLA LORO UTENZA
E ALLA CITTADINANZA PIÙ AMPIA,
PER SOSTENERE LA COSTRUZIONE DI
COMPETENZE UTILI PER:

FASE 4: Intervento sulla comunità più ampia

- riconoscere **segnali e indicatori di fragilità** individuali e familiari, rispetto al gioco problematico e più ampiamente a fenomeni di disagio e marginalizzazione
- **SUPERARE PREGIUDIZI e FALSI MITI** sul gioco d'azzardo problematico
- riconoscere e agire il ruolo di supporto che la comunità può mettere in atto nei confronti dei suoi membri in difficoltà,
- Incontro finale di restituzione con i servizi del territorio, i decisori politici e la comunità più ampia, in un incontro conclusivo volto a promuovere la messa in azione di buone prassi e ad aprire alla costituzione di un tavolo di condivisione permanente tra le varie parti coinvolte

PROVIAMO A CONOSCERCI MEGLIO!!!

