



Fattori di rischio per l'insorgenza del Disturbo da Gioco d'Azzardo e Strategie Preventive



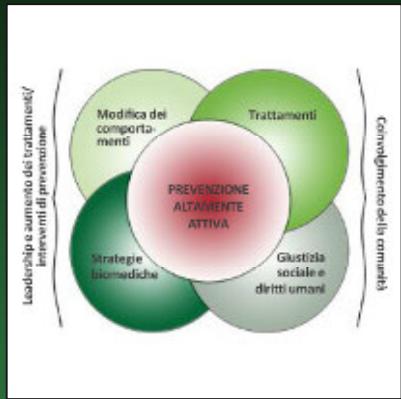
Vincenzo Marino

Docente di Psicologia Applicata
dell'Università dell'Insubria



Che cos'è la Prevenzione ?

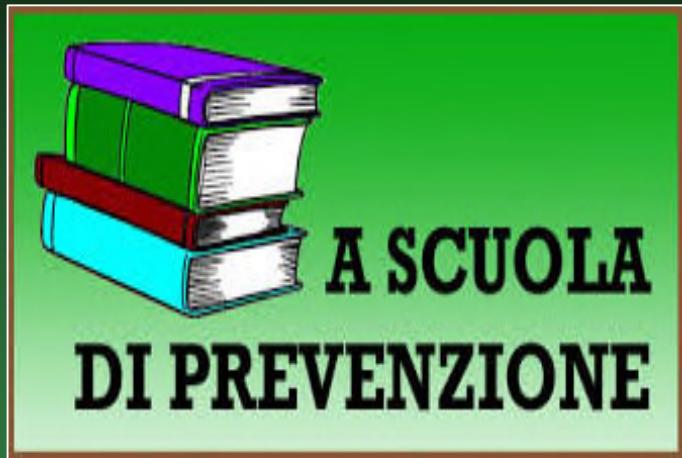
Insieme delle attività che hanno come finalità promuovere la salute ed evitare l'insorgenza di malattie.



3 Tipologie di Prevenzione

In funzione dell’obiettivo è possibile distinguere:

- ✓ **P. Primaria:** rivolta a soggetti sani e finalizzata a *ridurre la probabilità che si verifichi malattia*
- ✓ **P. Secondaria:** → soggetti malati, finalizzata alla *diagnosi precoce*
- ✓ **P. Terziaria:** → soggetti malati con l’obiettivo di *ridurre complicazioni e esiti invalidanti*



Prevenzione Primaria (PP)

E' la più interessante per la salute e cerca di ridurre la % che si verifichi malattia attraverso 2 modalità :

1. **eliminando/riducendo le cause della malattia**
2. **potenziando eventuali fattori protettivi noti**



Strategie efficaci di PP

Non possono che essere basate sulla conoscenza delle cause della malattia (etiopatogenesi) nonchè dei relativi fattori protettivi.



Articolazione dell'intervento

Nel corso del mio intervento proverò quindi:

- a fare il punto sulle nostre conoscenze delle **cause del DGA** (fattori patogenetici) e dei fattori protettivi
- per poi provare a ricavarne delle **indicazioni per la costruzione di strategie di PP efficaci.**

Gioco, Gioco d'azzardo e D.G.A.





Huizinga - 1872-1945



Che cos'è il Gioco

- **azione libera ,**
- **conscia di non essere presa sul serio,**
- **anche priva di un interesse materiale, ma**
- **che può impossessarsi totalmente del giocatore**



Il gioco è una simulazione, un'azione “come se” in cui è possibile vivere esperienze desiderate .

Il Gioco è fonte di grande gioia



Se infatti chiediamo ai bambini cosa gli piace fare più di ogni altra cosa , la risposta sarà quasi sempre : "giocare!".

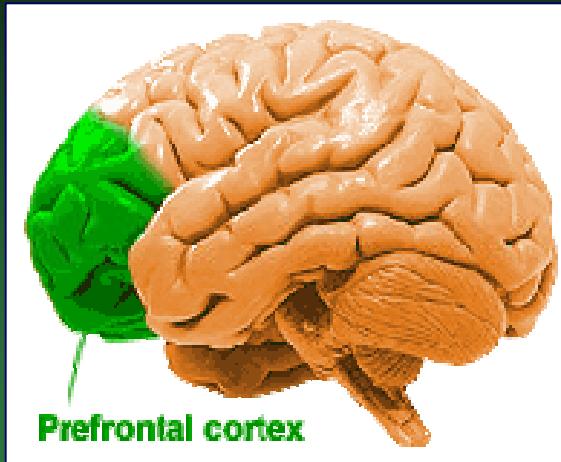
Il gioco della lotta è la cosa più divertente di tutte, come dimostrano le grandi risate che lo accompagnano .



Il Play System

I dati della ricerca indicano che l'impulso del gioco è innato e geneticamente determinato e caratterizza gli esseri viventi in misura proporzionale al grado di sviluppo intellettivo della specie

Ikemoto, Panksepp, 1992 ; Burgdorf et al. 2007, Panksepp, 1998



Gioco e sviluppo epigenetico della PFC

Il Gioco è molto importante per la crescita e la maturazione della PFC* (↑ produzione BDNF) e la "rifinitura" delle funzioni esecutive del lobo frontale : controllo degli impulsi, empatia, creatività .

1/3 dei 1.200 geni noti che regolano il comportam. delle regioni frontali é modificato dal gioco.

Gordon et Al., 2003

JOHAN HUIZINGA GRONINGANUS



NATUS 7 DEC. 1872. PROF. IN ACAD. GRON. 1905 - 1915. PROF.
HISTORIAE GENERALIS ET GEOGRAPHIAE POLITICAE IN
ACAD. LUGDUNO-BATAVA 1915-1942. OBIIT 1 FEBR. 1945

“ La civiltà umana
sorge e si sviluppa nel
gioco, come gioco ”

(*Johan Huizinga, 1938*)



Carenza di gioco e patologia

Alcune patologie correlate ad un deficit delle funzioni esecutive pre-frontali come l'ADHD o la S. di Tourette* risultano favorite dalla privazione del gioco in età infantile .

* correlate allo sviluppo dell'addiction

Classificazione Dei Giochi

(Roger Caillois 1913-1978)



Quattro tipologie:

- g. d'imitazione (bambole)**
- g. di competizione (scacchi)**
- g. di vertigine (giostra)**
- g. d'Alea (slot-machines)**



Che cos'è il "Gioco d'azzardo"

articolo 721 C.P.

E' un gioco il cui **risultato dipende** totalmente o in modo prevalente **dalla fortuna** rispetto all'abilità, e su questo risultato **si investono soldi per vincere altri soldi**.

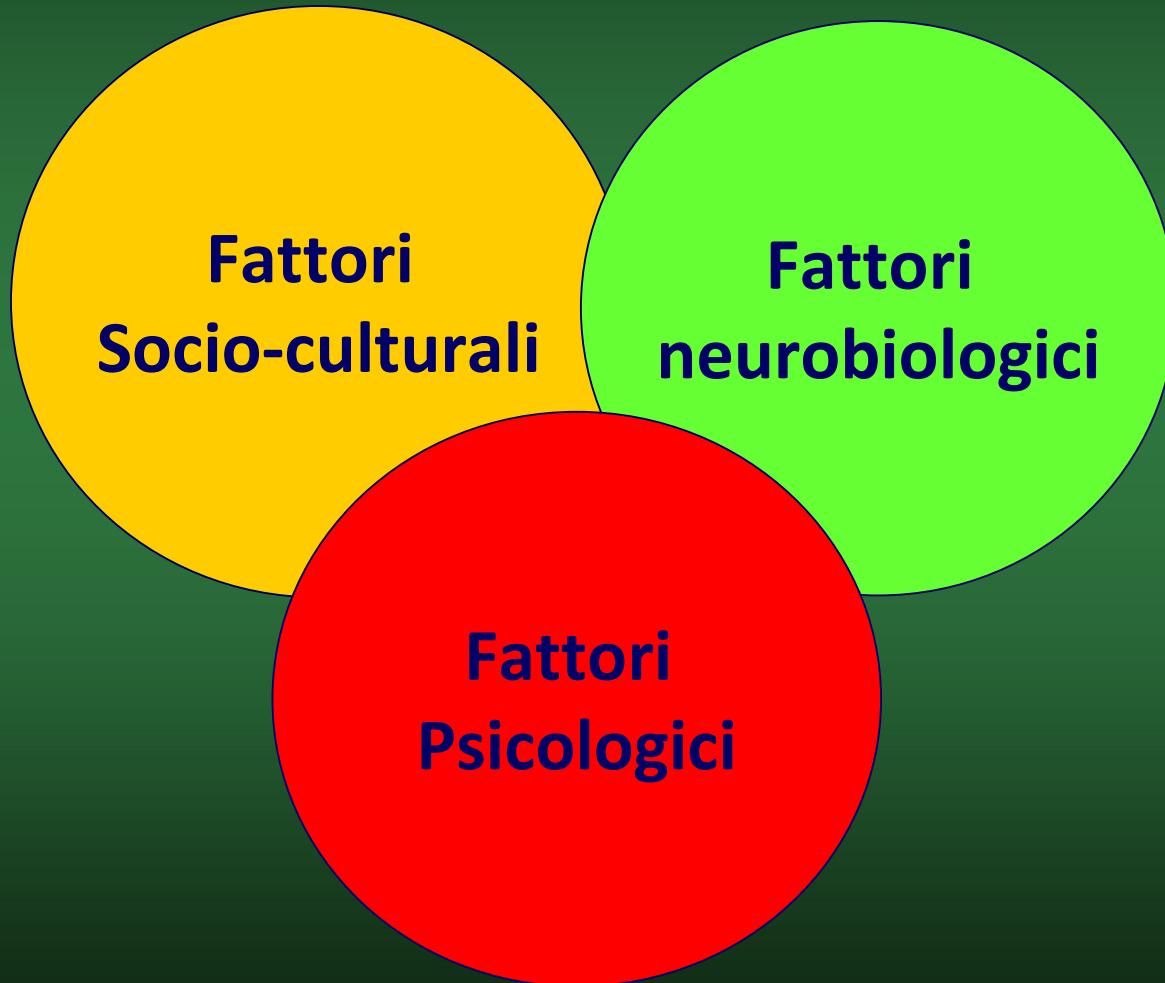


Gioco d'Azzardo non è sinonimo di DGA

Giocare d'azzardo è un comportamento normale piacevole (la maggior parte di noi lo ha fatto almeno una volta) il DGA (perdita di controllo del gioco) è invece una grave patologia .

Etiopatogenesi del D.G.A.

(Fattori che concorrono allo sviluppo del DGA)



Fattori Socio-culturali

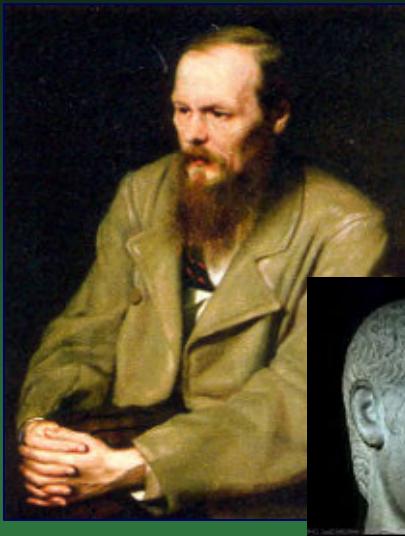
Istituto di Studi Politici "S. Pio V" - Roma

Carlo Cefaloni - Maurizio Fiasco - Donato Verrastro

GIOCHI DI STATO.

Il gioco d'azzardo da vizio privato a virtù nazionale
a cura di Benedetto Coccia
presentazione di Rita Visini





**Il Gioco d'azzardo ha accompagnato
da sempre tutte le culture umane :**

- sia **in senso cronologico**: reperti e testimonianze storiche confermano la presenza del gioco dei **dadi già 7000 anni fa** e di giocatori patologici **da Caligola e Nerone, fino a Dostoevskij** (“ Il giocatore”) ;
- che **in senso geografico**, anche se esistono variazioni nella prevalenza e nel tipo di attività d'azzardo nelle diverse culture (**dama cinese, combattimenti di galli, corse di cavalli, ecc.**).



Malgrado il suo carattere universale è tuttavia solo nell'ultimo quarto di secolo, che sua diffusione e le sue conseguenze stanno costituendo nel nostro paese un vero problema sociale .

Le ragioni dell'odierna epidemia vanno dunque verosimilmente ricercate nei mutamenti socio-culturali dell'ultimo secolo .



a) L'industria del gioco



La **diffusione organizzata** di massa dei giochi d'azzardo legali è un **fenomeno recente** attorno alla quale ruotano **rilevanti interessi economici** e **conseguenti operazioni** di “marketing”.

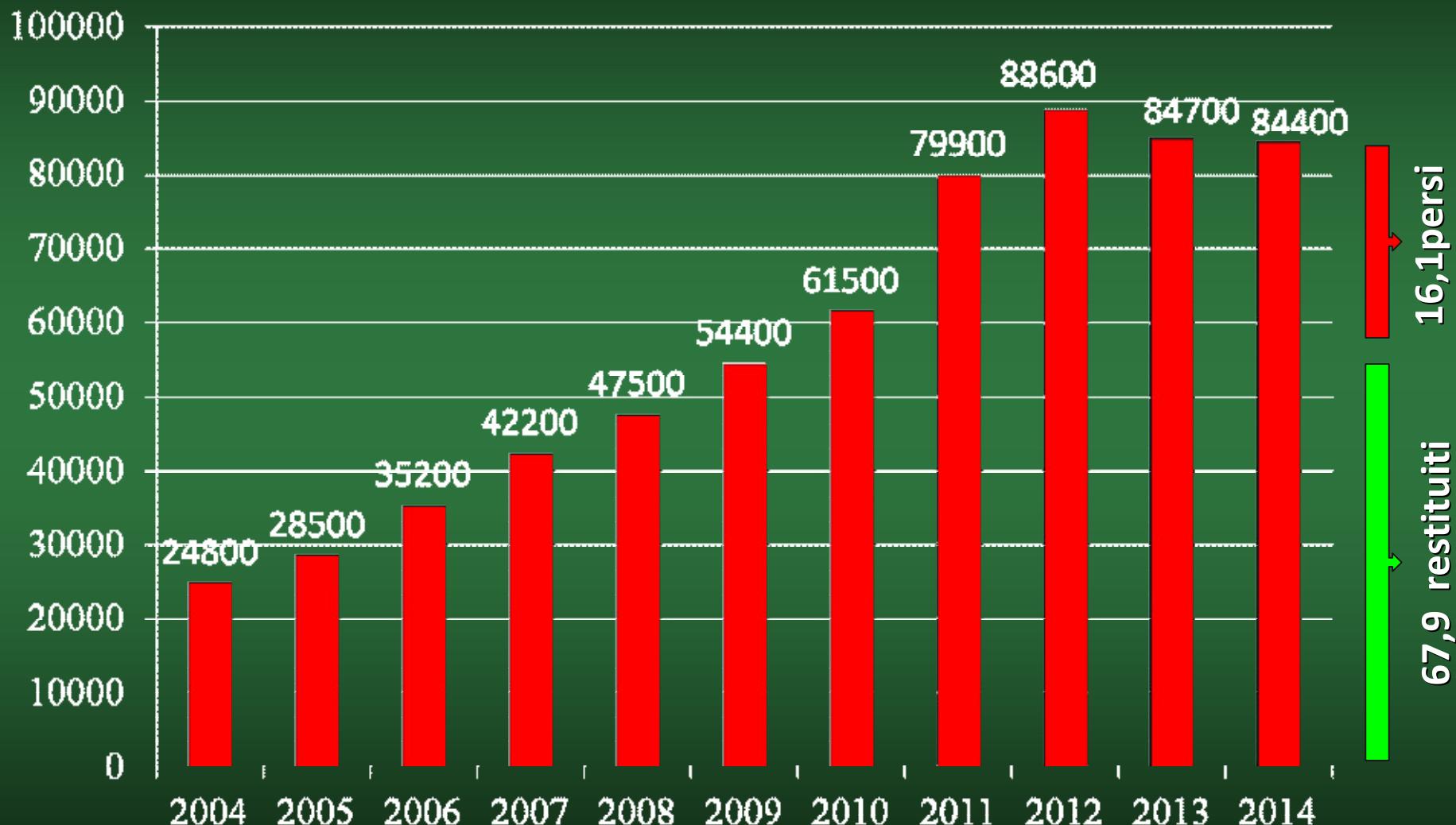


Dagli anni '60 ai primi anni '90 gli italiani hanno infatti speso pressoché la stessa cifra per il gioco fino ai primi anni Novanta in cui è **iniziate la corsa al rialzo**.

Negli **ultimi venti anni** la **spesa** per il solo gioco d'azzardo gestito dall'AAMS in Italia è **aumentata di 16 volte** (dai **5 Mld di Euro/anno** degli anni '90 agli **80 Mld del 2011**: quota pari al 10% del totale dei consumi (**800 Mld** per alimentari, affitti, trasporti...), ai **100 Mld di Euro** del **2012** .

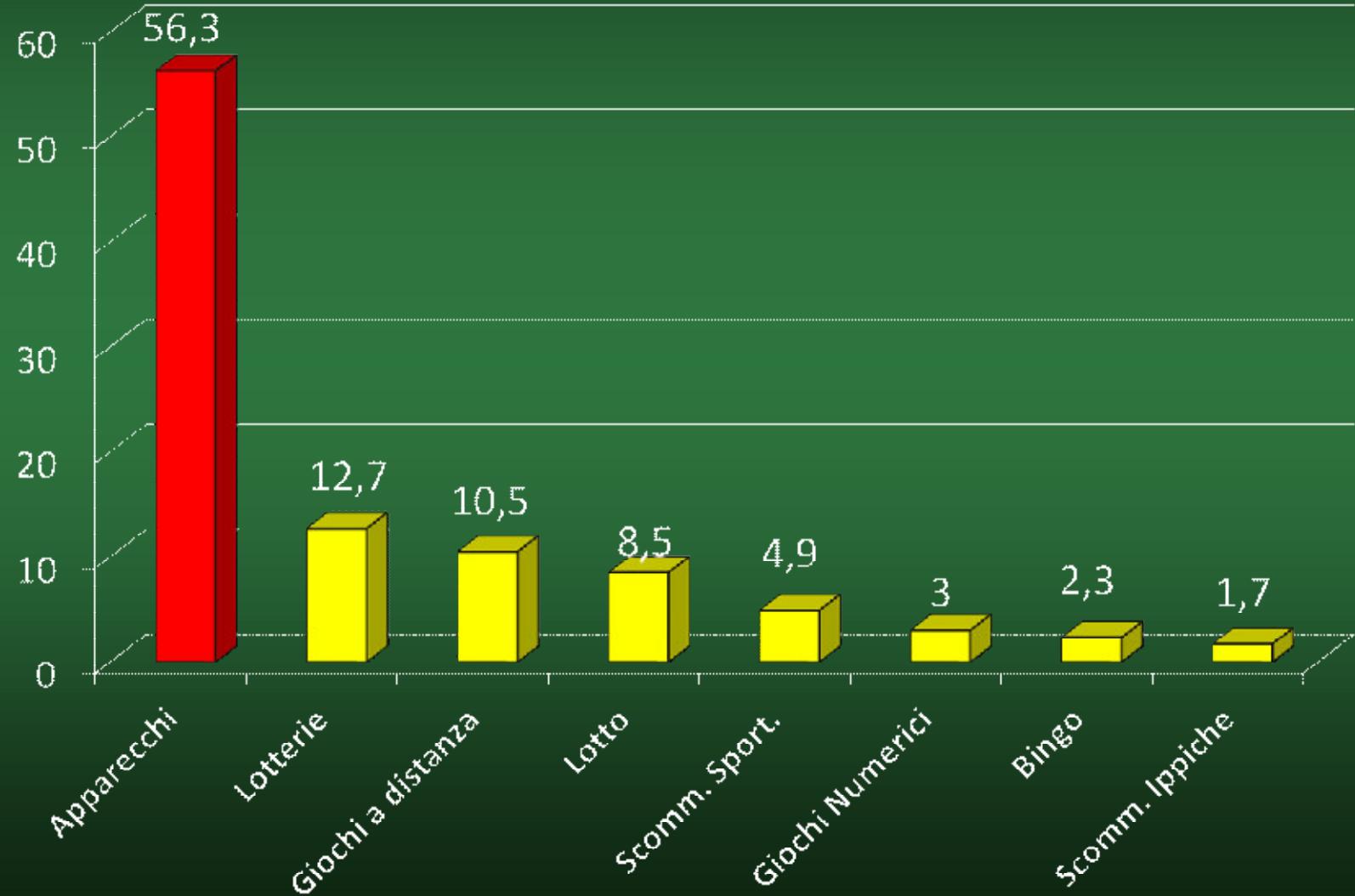


Somme giocate per giochi d'azzardo legali gestiti dall'AAMS* in Italia in Mln di Euro (2013=84.728)



Fonte : dati AAMS - Camera – Commissione VI Finanze (Fisco, patrimonio e altre entrate)

La somma maggiore viene giocata negli apparecchi che con i 356.435 slot e 29.938 VLT hanno il 56,3% del tot. .



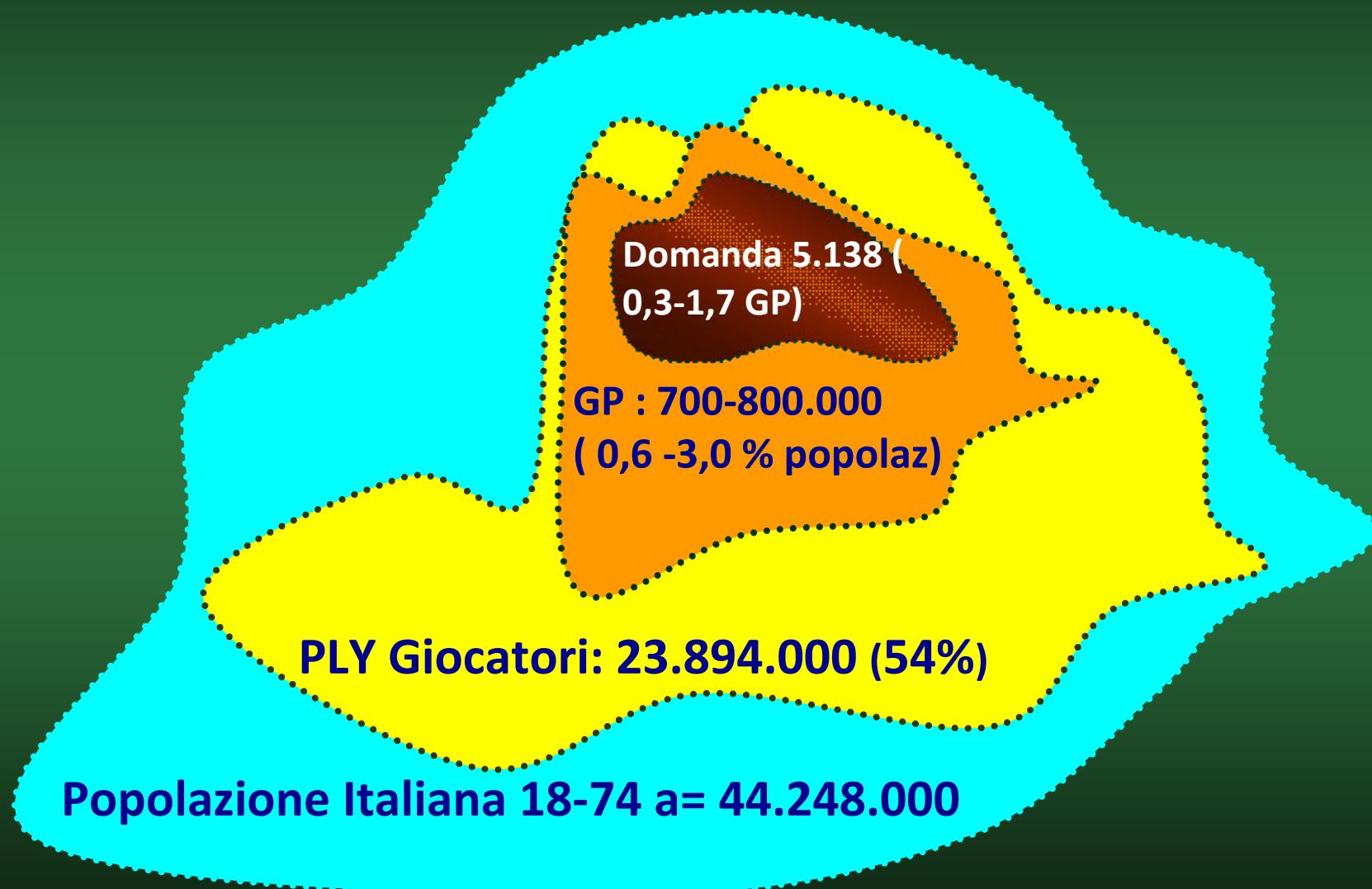


Aumento del numero di giocatori

L'aumento delle somme giocate si è accompagnato ad un aumento anche del numero di giocatori sia “sociali” che “vulnerabili al DGA”.

Negli ultimi 20 anni :+10% nei M e +15% nelle F
(donne over 40 fascia d'età più interessata)

I Giocatori : Italia – PLY popolazione 18-74a



Questo enorme aumento delle somme giocate e del numero di giocatori è legato :

- da una parte alla differenziazione e moltiplicazione delle offerte di gioco
- dall'altra alla capillarizzazione dell'offerta (Bar , tabacchi, supermercati,ecc.).



La Lombardia

- è la **regione italiana con la maggiore spesa assoluta (nel 2011 oltre 14 miliardi di euro)**
- con più di 1700 euro di **spesa pro-capite annuale** si posiziona **al quarto posto** dopo la Campania (con più di 1800 euro), il Lazio e l'Abruzzo.
- Sono **circa 1.600 i giocatori patologici in cura** nei Dipartimenti delle Dipendenze delle ASL lombarde.

b) Le induzioni del marketing

.. è la fortuna che ti cambierà la vita, non l'impegno...

A woman with short brown hair, wearing a white floral blouse, is blowing bubbles from a wand. She is positioned on the left side of the advertisement. The background is a green field with clovers and a small white building. The main text 'Lasciatemi sognare' is written in large, stylized orange letters with a four-leaf clover icon above the letter 'i'. Below it, a digital display shows 'OGGI IL JACKPOT E' € 61.700.000'. The word 'SuperEnalotto' is written in blue and yellow with a clover icon. Logos for 'Sisal' and 'ADM' are at the bottom right, along with the text 'Puoi giocare nelle ricevitorie Sisal e online. Vai su www.superenalotto.it'.

Lasciatemi sognare

OGGI IL JACKPOT E'

€ 61.700.000

SuperEnalotto

Sisal

ADM

Puoi giocare nelle ricevitorie Sisal e online. Vai su www.superenalotto.it

Testi dello spot televisivo «Lasciatemi sognare»

“io sogno il parco per il mio bambino”

“voglio champagne ghiacciato a tutte le ore”

“con un sistema in ricevitore si sistema la mia compagnia”

“darò ai miei figli un futuro splendente” .

**La pubblicità del Superenalotto
fa leva sulle frustrazioni delle persone ..**

**“IL TUO CAPO È UN INCOMPETENTE
RACCOMANDATO.**

E' ORA CHE QUALCUNO GLIELO DICA”

Oggi puoi vincere ben 43 milioni di euro!

Gioca oggi. Diventa Milionario!



Quanti lavoratori frustrati si saranno immedesimati e avranno sognato di uscire dal luogo di lavoro coperti d'oro ?



E ovviamente questi messaggi colpiscono soprattutto le persone più fragili da un punto di vista sociale, culturale e professionale...

... che più facilmente credono davvero che la grande vincita sia a portata di mano e possa risolvere i loro problemi .

C'è qualcuno stressato? La soluzione esiste !



... anche per tutti coloro che hanno difficoltà ad arrivare a fine mese e non hanno i soldi per pagare il Mutuo !

Uso di testimonial popolari



Informazione.... o "pubblicità omaggio ?

Quotidiano
Diffusione: n.d. Letteri: n.d.

FERENTINO

A PAGINA 16

FERENTINO - Sensazionale colpo nella tabaccheria Rinaldi con un gratta e vinci "Il Miliardario"

La fortuna regala 500mila euro

Baciato dalla dea bendata un giovane operaio albanese residente in città

Con due euro ne vince 6mila al mese per 20 anni

Strepitoso colpo di fortuna domenica per un cliente abituale del bar Colubrina di via Tonelli

Così il fortunato vincitore potrà davvero «Vivere alla grande»

GAZETTA GIOVEDÌ 10 MAGGIO 2012

Punta un euro e ne vince più di centomila

La schedina da 9 numeri al "10eLotto" è stata giocata in una tabaccheria di via Martiri della Bettola

'PREALPINA'

Letteri: n.d. Direttore: Giancarlo Angeleri

Tagliando fortunato staccato forse di martedì, giorno di mercato

Spende 5 euro e ne "gratta" 500.000

GAZETTA DI PARMA

E: 233.000 Direttore: Giuliano Moloni

20-NOV-20 da pag. 1

FORTUNA

Sant'Ilario: «gratta» 3 milioni di euro

Colpo grosso al «Bar Mary» con il nuovo gioco «Vivere alla grande»

spoglioli PAG. 27

AL «BAR MARY»: 500 MILA EURO SUBITO, GLI ALTRI IN VENT'ANNI

Sant'Ilario, con un grattino da 10 euro vince 3 milioni

Così il fortunato vincitore potrà davvero «Vivere alla grande»

c) Il ruolo delle politiche legislative

Questa crescita esponenziale dell'offerta e della promozione dei giochi è stata resa possibile da significative modificazioni delle politiche verso i giochi intervenute dagli anni '90 in Italia .



Il divieto di gioco d'azzardo



I legislatori estensori delle norme sul gioco d'azzardo, consapevoli dei rischi connessi a questa tipologia di giochi , avevano ritenuto che i giochi d'azzardo dovessero essere vietati dalla legge .



Nel **tempo** tuttavia la legislazione italiana si è modificata e il precedente divieto si è **trasformato** in un cosiddetto **“divieto con riserva di permesso”** per arrivare all’attuale **“liberalizzazione controllata”**.



Le recenti modifiche di orientamento normativo

La Corte di Cassazione (sentenza n. 36038 del 2004) e il Consiglio di Stato (sentenza n. 334 del 2007), hanno così sintetizzato il cambiamento avvenuto: “**la legislazione italiana, si propone non già di contenere la domanda e l'offerta di giuoco, ma di canalizzarla in circuiti controllabili al fine di prevenire la possibile degenerazione criminale**”.

Costante aumento di giochi su proposte politiche

Dalla metà degli anni '90 , in particolare, tutti i Governi hanno costantemente introdotto nelle manovre economiche nuove offerte di gioco d'azzardo pubblico.

ANNO	GOVERNO	GIOCHI TOLTI	GIOCHI AGGIUNTI
1997		<ul style="list-style-type: none">• Nessuno	<ul style="list-style-type: none">• Doppia giocata del Lotto• Sale scommesse• Superenalotto
1999		<ul style="list-style-type: none">• Nessuno	<ul style="list-style-type: none">• Bingo

ANNO

GOVERNO

GIOCHI TOLTI

GIOCHI AGGIUNTI

2003



- Videopoker
- Slot Machine

2005



- Nessuno
- Terza giocata del Lotto
- Scommesse Big Match

2006



- Nessuno
- Nuovi corner e punti gioco per le scommesse

ANNO	GOVERNO	GIOCHI TOLTI	GIOCHI AGGIUNTI
2007		• Nessuno	<ul style="list-style-type: none"> ● Giochi che raggiungono l'utente (sms, digitale terrestre, tornei on-line)
2008			
2009		• Nessuno	<ul style="list-style-type: none"> ● Nuove lotterie a estrazione istantanea ● Giochi numerici a totalizzatore nazionale (Win for life)
2010			<ul style="list-style-type: none"> ● Aumento giochi on-line in solitario ● Poker solitario col PC ● Videolottery (VLT)

ANNO GOVERNO

2011



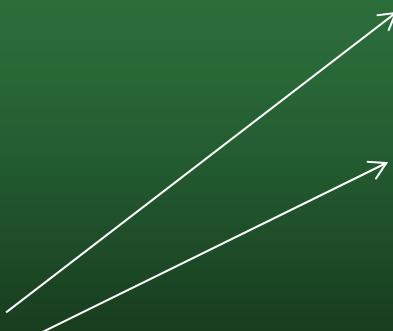
GIOCHI TOLTI

Nessuno

GIOCHI AGGIUNTI

- Bingo a distanza
- Aumento VLT del 14%
- 7000 nuovi punti di scommessa
- Gioco numerico di bacino europeo
- Concorso aggiuntivo del Superenalotto
- Propone Lotteria al consumo ~~Propone 1000 sale da gioco per poker dal vivo~~
- Propone 1000 sale da gioco per poker dal vivo

2012



Nessuno



Altri Fattori Socio-culturali

- **Diffusione dei consumi edonistici e del mito della ricchezza sganciata dal lavoro (borsa)**
- **Fattori microambientali (amicizie, frequentazioni)**

2) Fattori legati alle modificazioni del SNC prodotte dal Gioco d'azzardo





Gioco d'azzardo e cervello

Al di là degli aspetti socio-culturali però l'attrazione umana verso il gioco d'azzardo si fonda su precise basi biologiche

Il Gioco d'azzardo sembra infatti in grado di attivare processi cerebrali che sono alla base di condizioni psicologiche desiderabili .

Il “Centro del Piacere” cerebrale



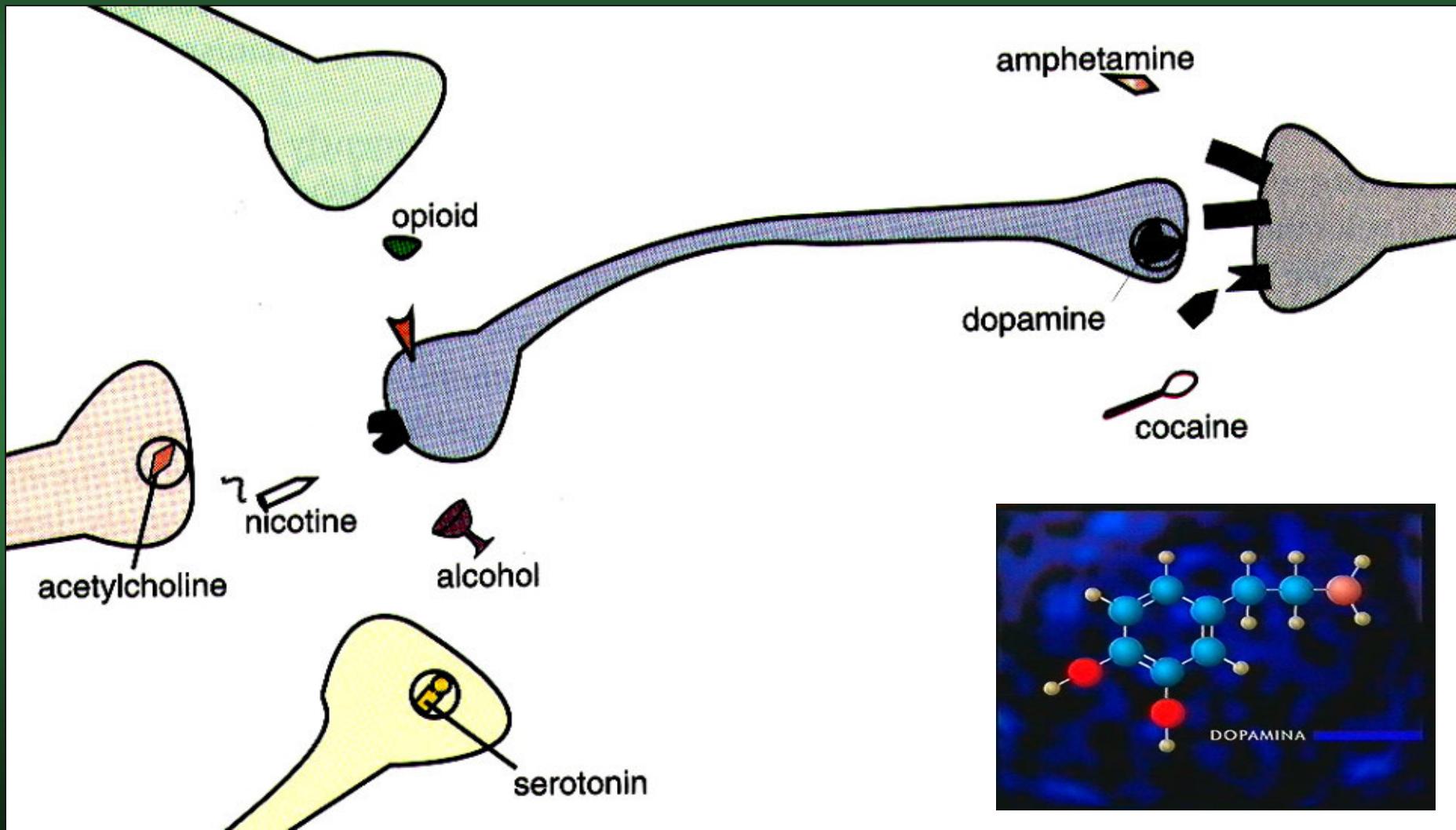
Effetti della ricompensa cerebrale sul comportamento : skinner box - la pressione del pedale produce 1 stimolo elettrico che eccita attraverso l'elettrodo di metallo impiantato nel fascio mediale del proencefalo, il sistema di ricompensa cerebrale e determina autostimolazione per diversi giorni trascurando acqua, cibo e sonno.

La curva dell'oscilloscopio indica la progressione dello stimolo.

James Olds, Peter Milner , 1951 Mc Gill University



Tutte le sostanze in grado di indurre Dipendenza agiscono sui Neuroni Dopaminergici Mesolimbici





Anche il Gioco

E' in grado di stimolare il Sistema di ricompensa cerebrale promuovendo la liberazione di :

- **gli opioidi endogeni**
- **la dopamina**
- **gli endocannabinoidi .**

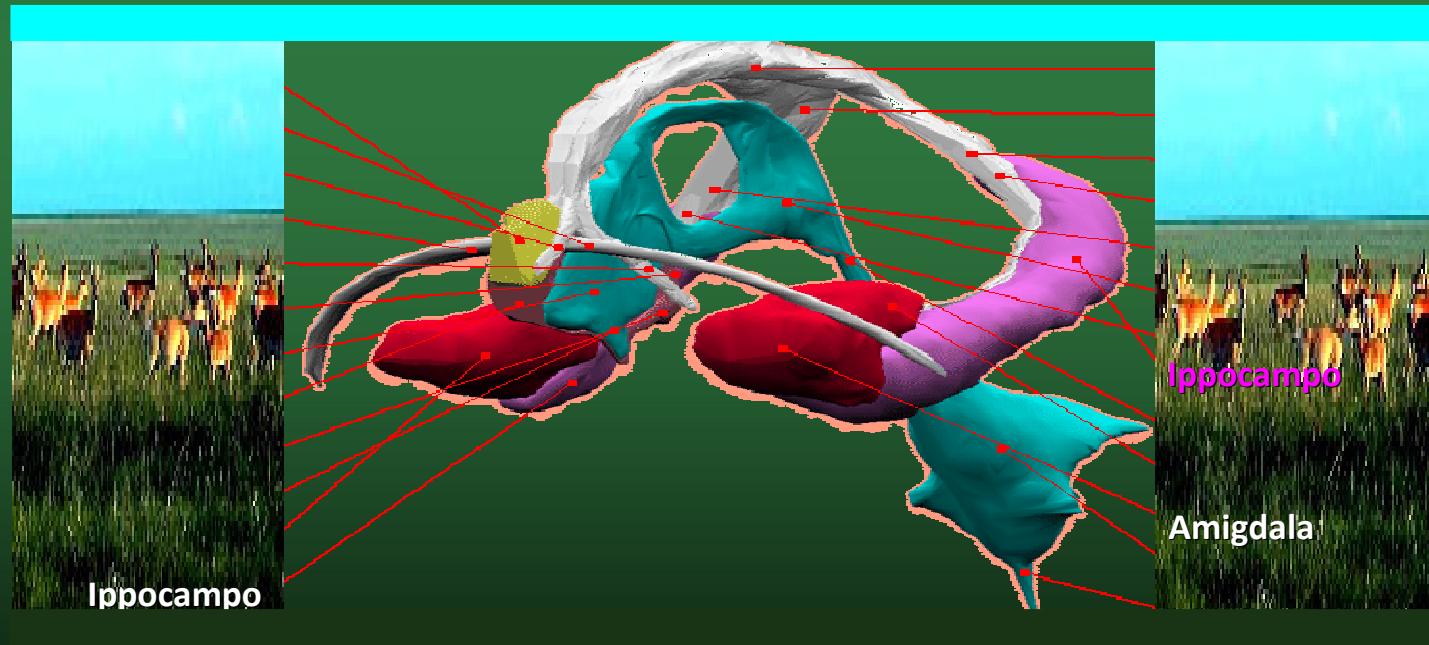


Aspetti Filogenetici: ruolo “naturale” del S. di reward

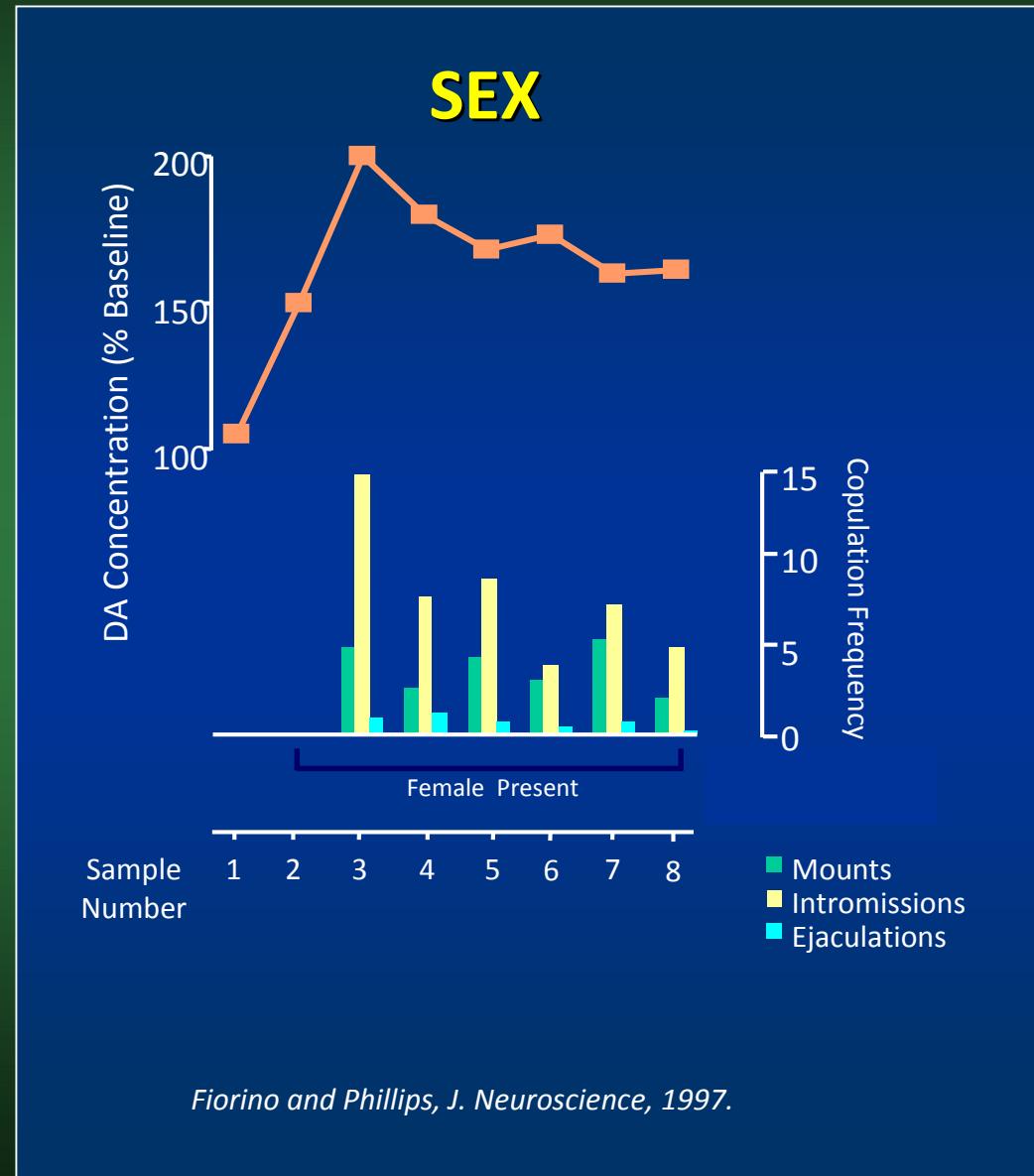
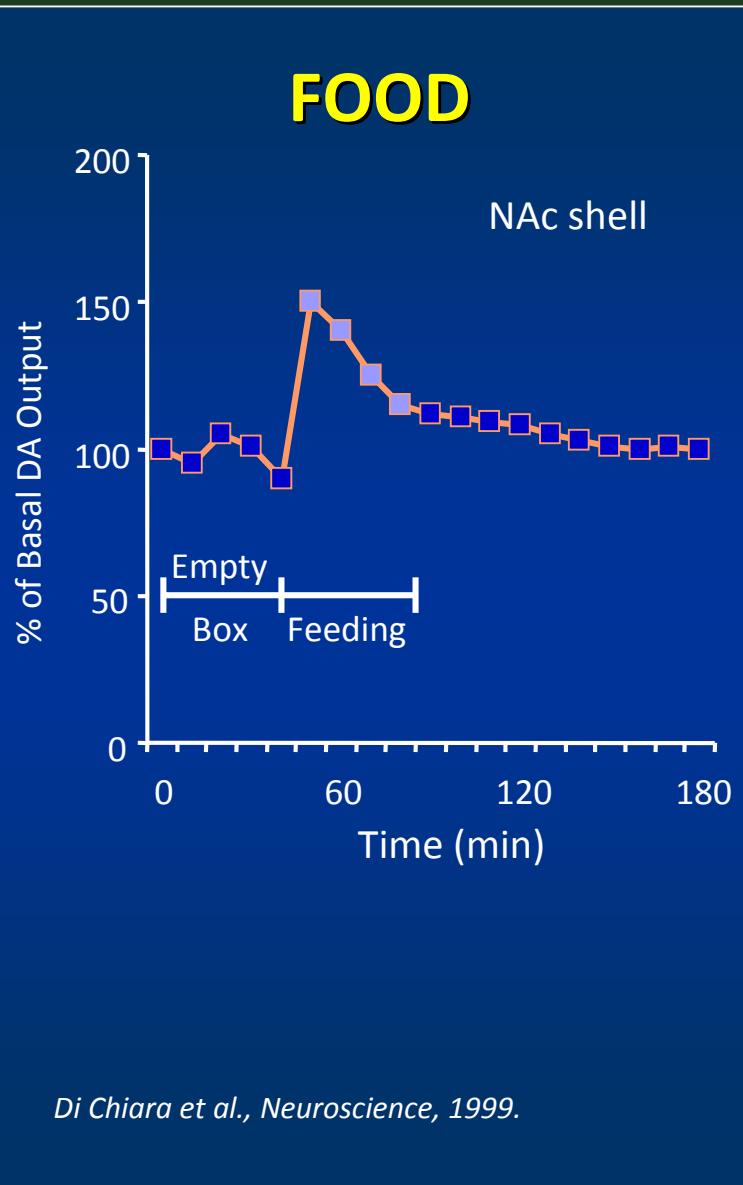
Incentivare i comportamenti importanti per la sopravvivenza dell'individuo o della specie (vantaggio evolutivo) quali alimentazione, sessualità/riproduzione, uccisione del nemico .

La Salienza degli Stimoli

L'aumento della DA nel NAc “dice” al cervello:
“attento! focalizza tutti gli elementi ambientali
associati e memorizzali nell’ amigdala e
nell’ippocampo in previsione di eventi futuri”.

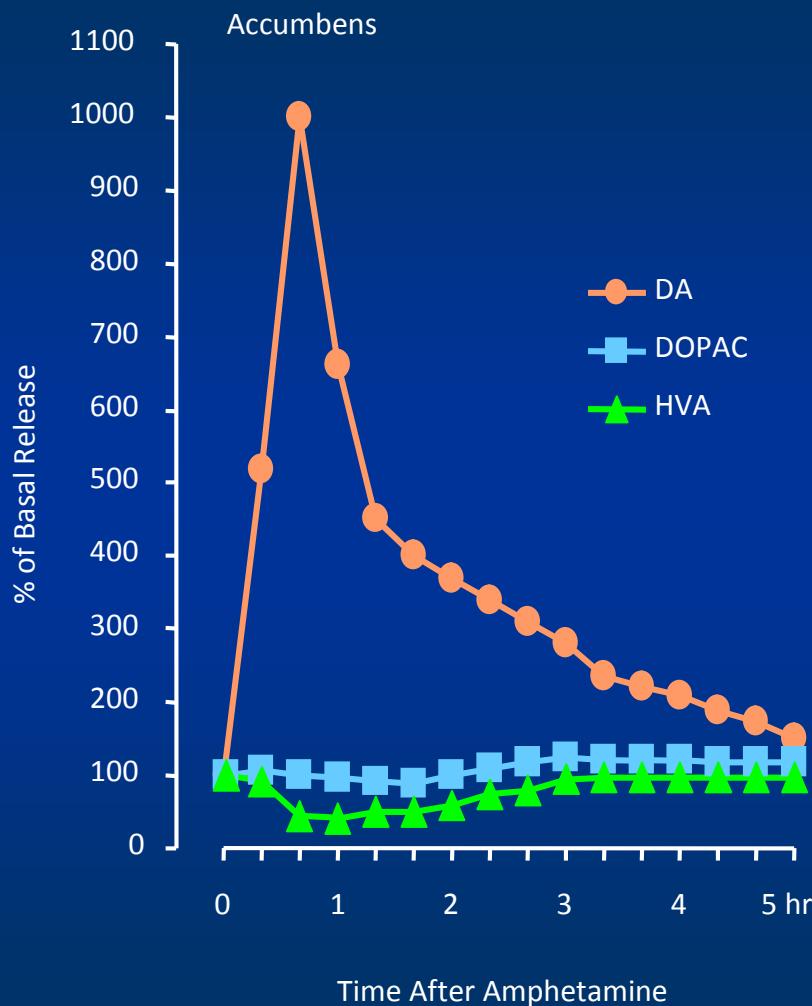


Natural Rewards Elevate Dopamine Levels

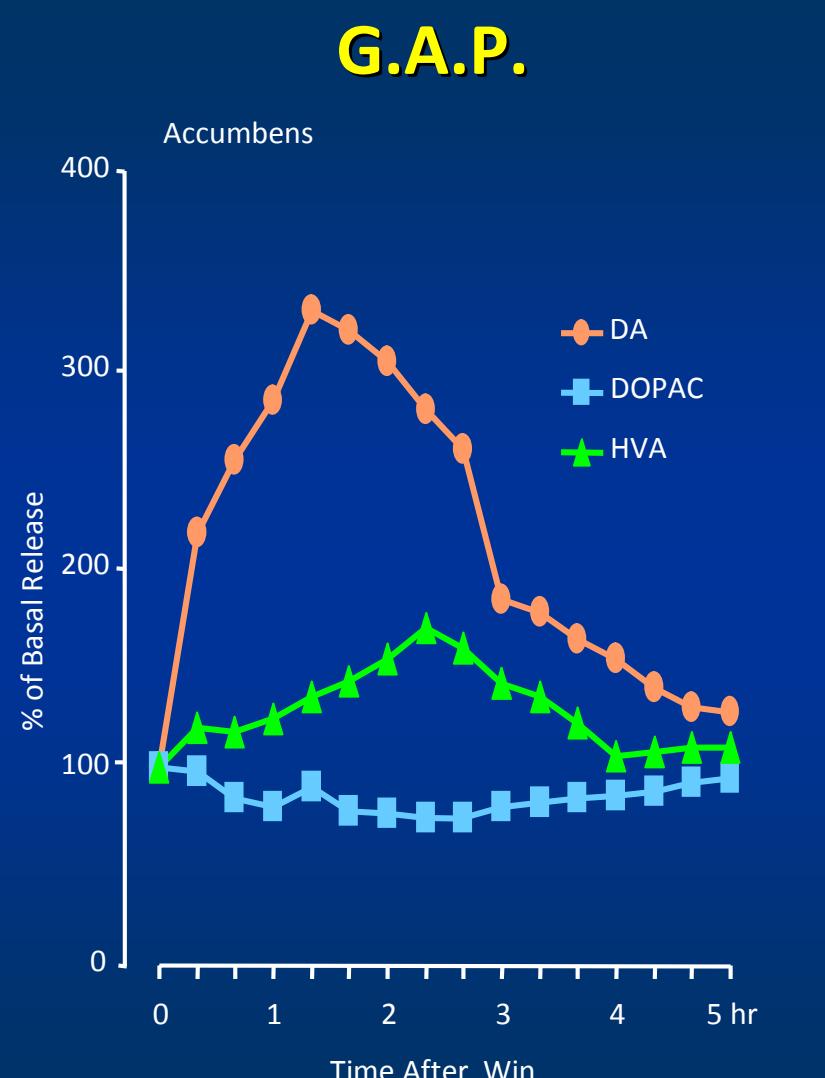


Effects of Drugs and GAP on Dopamine Release

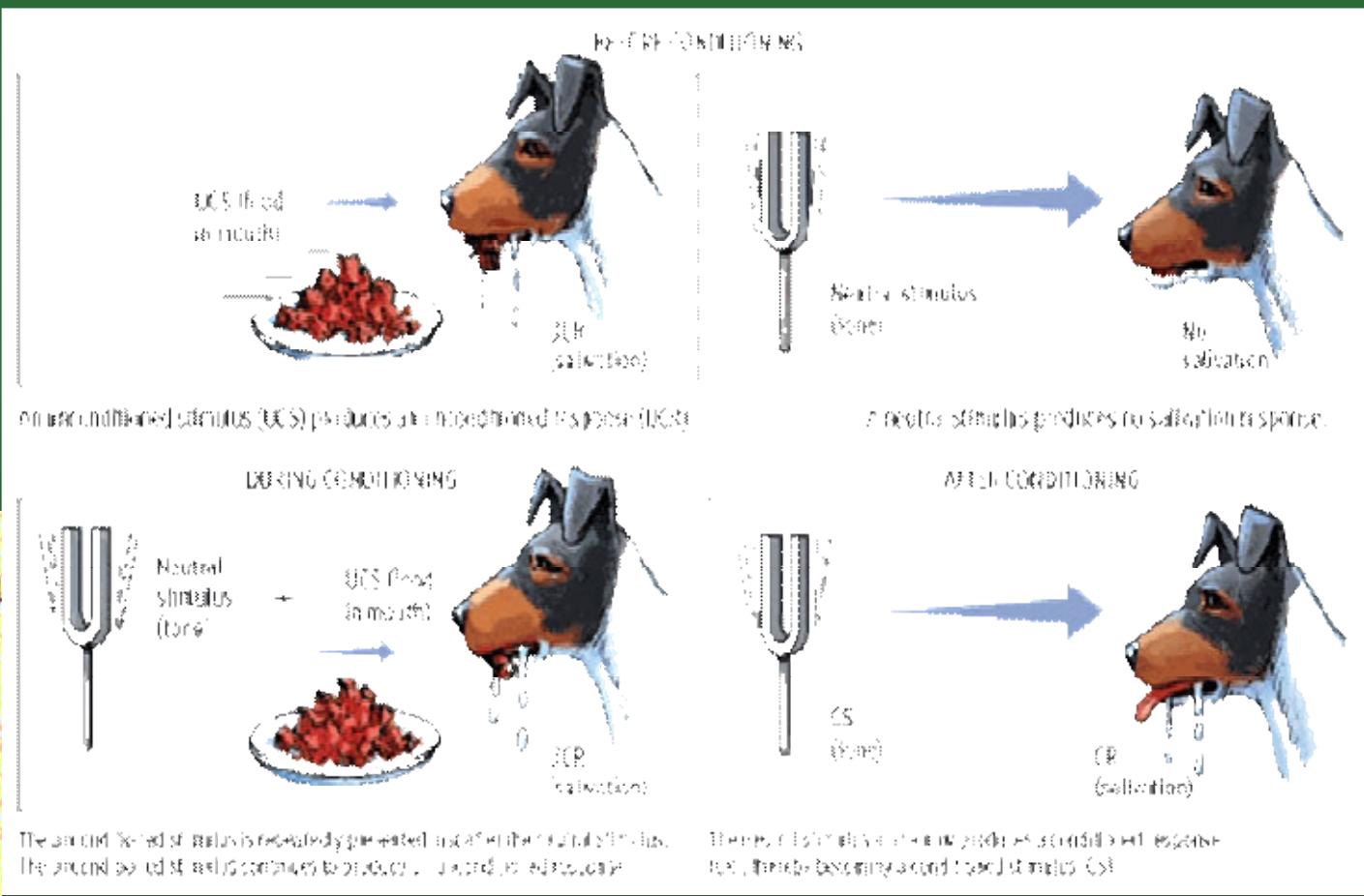
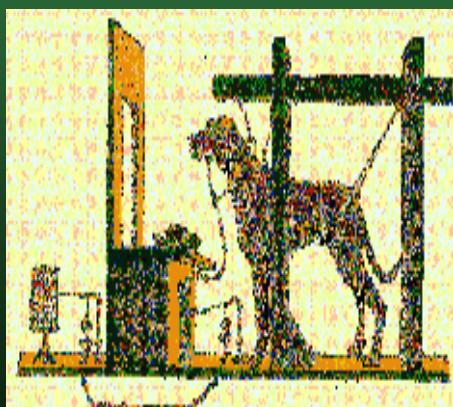
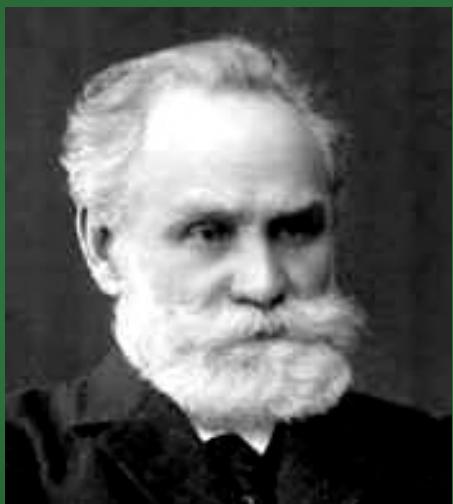
AMPHETAMINE



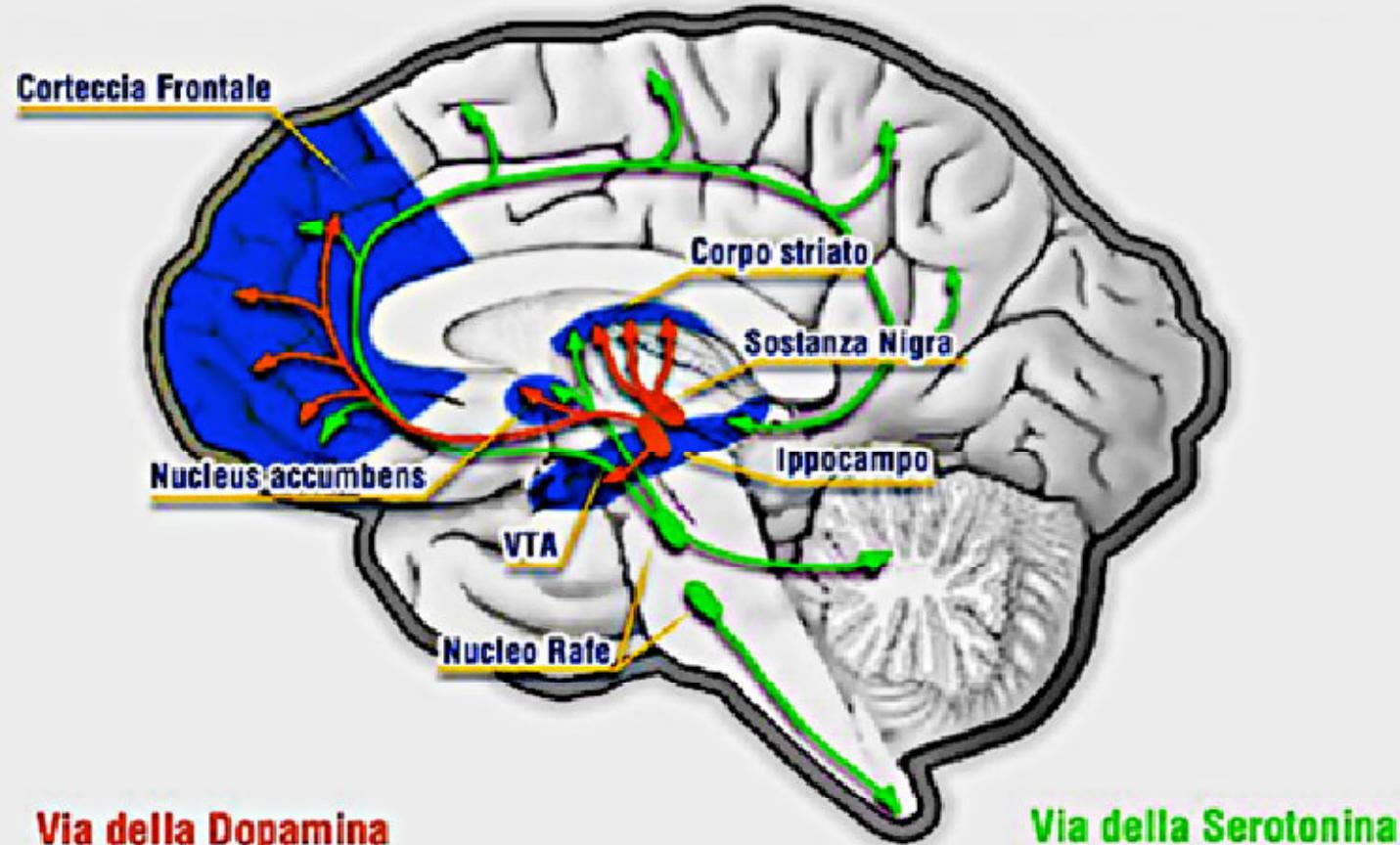
G.A.P.



Condizionamento Classico (Pavlov)



Ruolo della Corteccia Pre-frontale (PFC)



Via della Dopamina

Funzioni:

- Ricompensa (motivazione)
- Piacere, euforia
- Funzione motoria (messa a punto)
- Compulsione
- Perseverazione

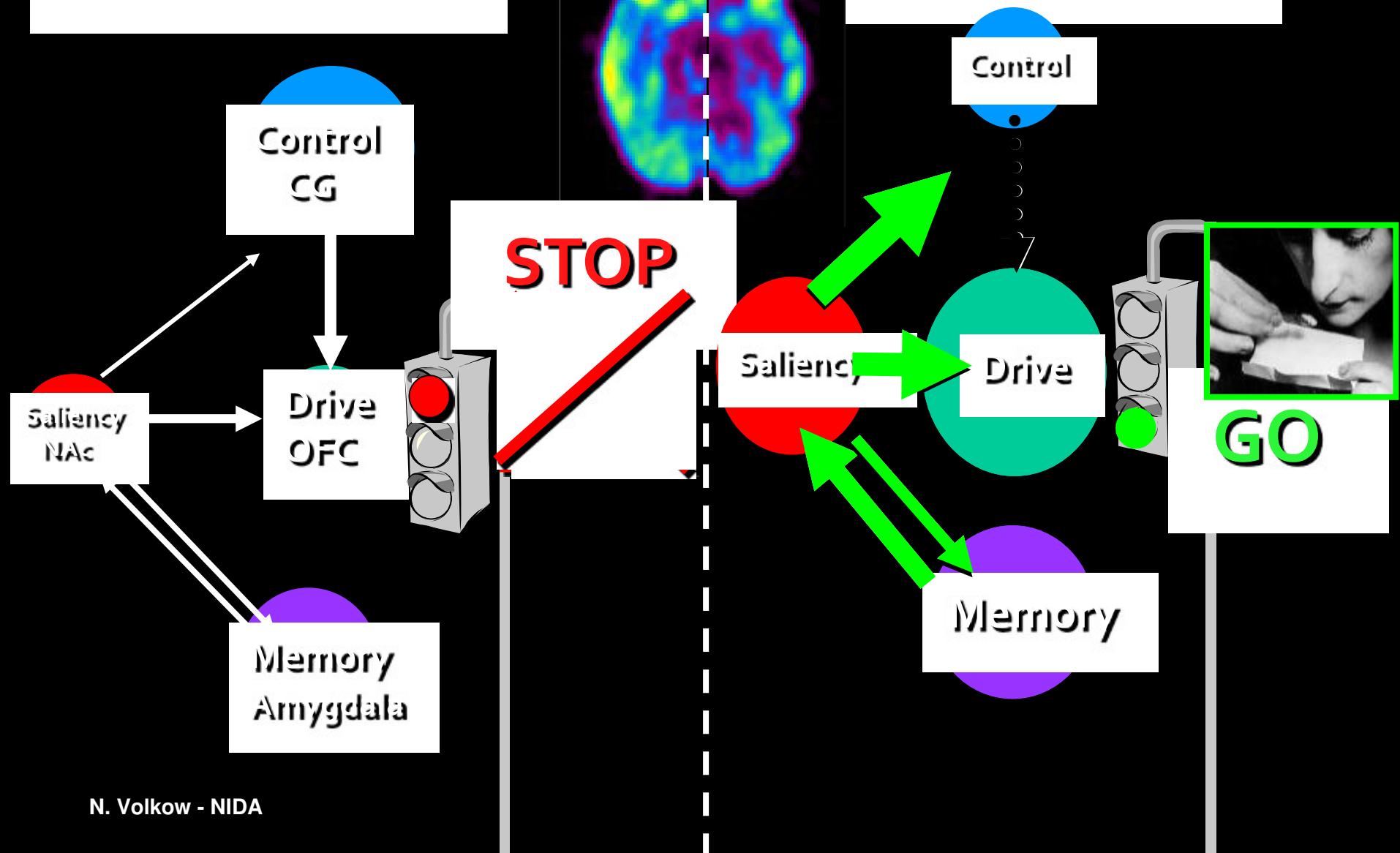
Via della Serotonina

Funzioni:

- Umore
- Processi di memoria
- Sonno
- Cognizione
- Autocontrollo

Cervello non dipendente

Cervello dipendente



3) Fattori legati all'individuo



Fattori di rischio



- 1) Familiarità/genetica**
- 2) Legami di attaccamento**
- 3) Comorbilità Psichiatrica (depressione >, disturbi Bipolari, d'ansia, DUS , ecc.)**
- 4) Grave disagio economico**

a) Familiarità

Il 20% dei soggetti con G.A.P. ha familiarità .

I giocatori problematici hanno una probabilità di evolvere verso il GAP **3 volte > se genitore con G.A.P.**
12 volte > se anche nonni con G.A.P.)

Genetica molecolare : correlazioni importanti con vari geni

Geni	Alterazioni neurobiologiche	Conseguenze
SLC6A4 Gene trasportatore 5-HT	Abbassamento attività serotonergica	Comportamenti impulsivi e compulsivi
D2A1 – Allele Faq – A1 Gene recettore Dopamina D2	<ul style="list-style-type: none">• Alterazione sistema dopaminergico• Maggior presenza = Maggior gravità del GAP (Noble 2000)	Comportamenti impulsivi e compulsivi
DRD4 Gene recettore dopamina	Alterazioni sistema dopaminergico (Ibanez 2003)	Comportamenti impulsivi e compulsivi
DRD1 Gene recettore dopamina D1	Alterazioni sistema dopaminergico (Ibanez 2003)	Comportamenti impulsivi e compulsivi
DRD2	Alterazioni sistema dopaminergico (Ibanez 2003)	Comportamenti impulsivi e compulsivi
DAT1 Gene trasportatore dopamina	Alterazioni sistema dopaminergico (Ibanez 2003)	Comportamenti impulsivi e compulsivi
TPM Gene triptofano	Alterazioni sistema dopaminergico (Ibanez 2003)	Comportamenti impulsivi e compulsivi
ADMA2C Gene recettore	Alterazioni sistema dopaminergico (Ibanez 2003)	Comportamenti impulsivi e compulsivi
NMDA1	Alterazioni sistema dopaminergico (Ibanez 2003)	Comportamenti impulsivi e compulsivi
PS1 Gene PS1	Alterazioni sistema dopaminergico (Ibanez 2003)	Comportamenti impulsivi e compulsivi



b) L'attaccamento sicuro

La capacità di costruire legami significativi e di vivere le relazioni come dei luoghi sicuri si costruisce già nei primi mesi di vita attraverso la relazione con la madre .



Un legame sicuro

Una madre responsiva e sensibile ai bisogni del proprio bambino , cioè in grado di intuire i bisogni del bambino (es. i motivi per cui piange : fame , paura , bisogno di essere cambiato) costruirà un legame sicuro ed il bambino sarà tranquillo (sa che c'è un adulto che si prende cura dei suoi bisogni) .



Ciò permetterà al bambino, diventando più grande, di poter esplorare il mondo e allontanarsi anche dalla sua figura di attaccamento , perchè sa di poter tornare indietro, perchè ha una base sicura .

L'attaccamento insicuro ansioso-ambivalente

A volte però questo processo non funziona così bene e ciò accade quando il genitore non è rifiutante ma imprevedibile : a volte c'è ed a volte non c'è .



Ciò genera nel bambino l'idea che , quando avrà bisogno, non sa se ci sarà qualcuno che si prenderà cura di lui .



La radice della pianta

Queste ferite che ci portiamo dentro condizionano anche successivamente la nostra lettura del mondo adulto .

Generalmente in base a come abbiamo imparato a costruire i legami, andremo a sceglierci delle persone che ci richiamano qualcosa che già conosciamo .



La paura di essere abbandonato inoltre porterà a comportamenti finalizzati a non essere lasciati : gelosie patologiche , bisogno di controllo , ecc .



Self-medication

Il Gioco d'Azzardo può costituire un tentativo di self-medication del senso di mancanza e della sofferenza conseguenti a questi bisogni affettivi insoddisfatti ed alle conseguenti difficoltà nelle relazioni affettive .



c) L'affermazione agonistica

Se l'infanzia è dominata dal Sistema dell'attaccamento, con la **maturazione sex** diviene dominante il **Sistema motivazionale agonistico**.

La produzione di **testosterone** determina infatti il piacere dell'agonismo, della **competizione** e il **bisogno di affermazione**, soprattutto nei Maschi.



- **Il dominante** (chi vince) è pervaso da **emozioni di trionfo, superiorità , disprezzo, interesse esplorativo** (alta DA → area ipomaniacale) ;
- **il subordinato** (chi perde) è pervaso da **emozioni di vergogna, tristezza, ansia, incapacità** (deficit DA → area depressiva) .

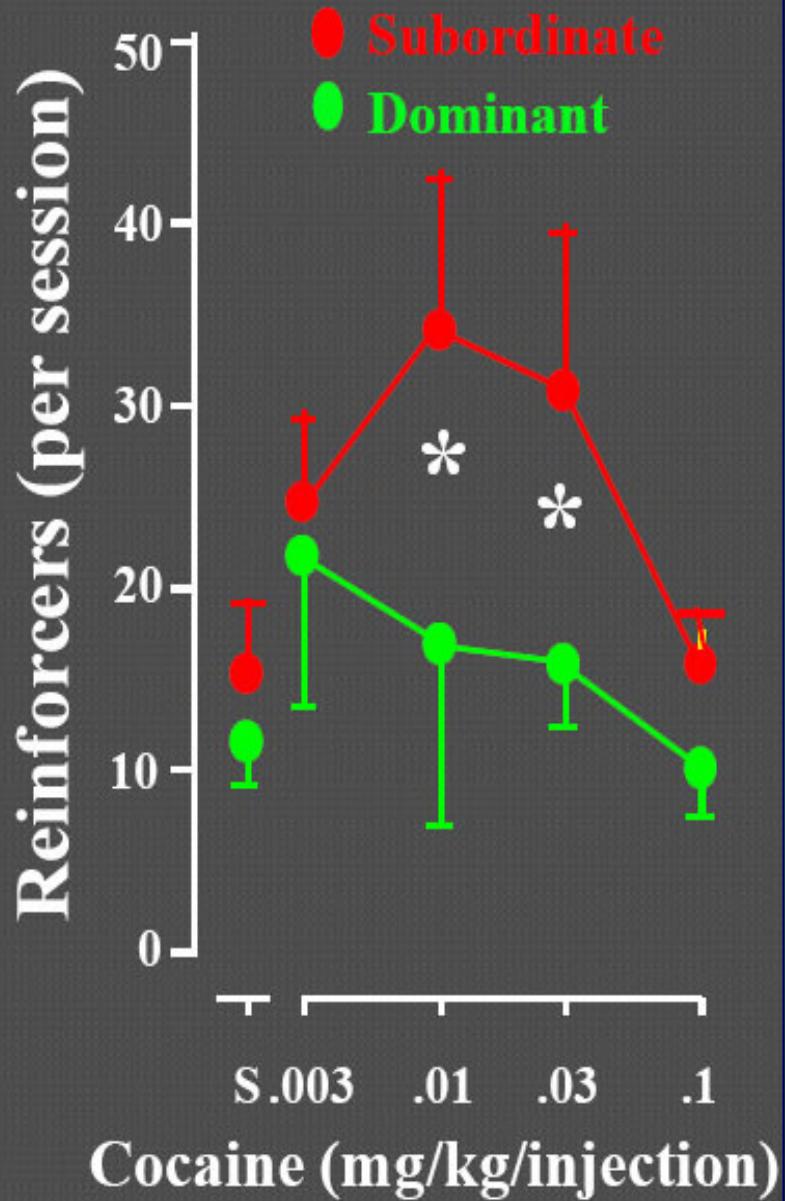


Lo stress del perdente è estremamente elevato e giocare d'azzardo può quindi essere utilizzato per appagare il desiderio di vittoria e ripristinare quella percezione di capacità sociale che il soggetto sente di aver perso e di non potere riacquisire attraverso il confronto agonistico .

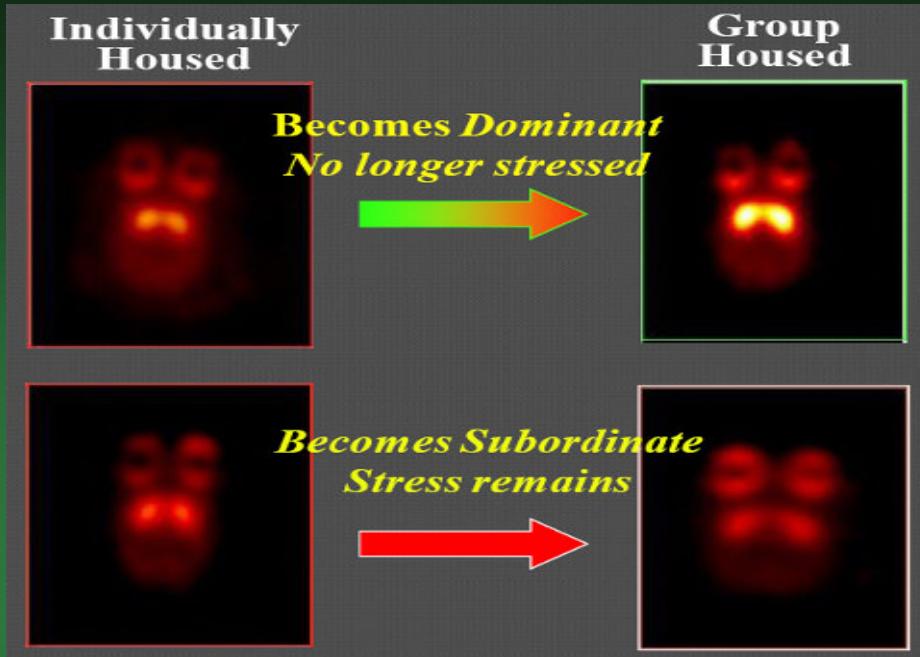


Agonismo e scimmie Rhesus

Morgan (2002) ha preso delle scimmie Rhesus, le ha messe in isolamento per 1-1,5 anni , ed ha constato che i recettori D2 della dopamina calavano, si rarefacevano, cioè diventavano tutti vulnerabili all'addiction .



Poi li ha suddivisi in 4 gruppi ed ha constatato che coloro che, continuavano ad assumere cocaina, erano i perdenti, i subordinati, mentre i vincenti non mostravano interesse a continuare l'assunzione.



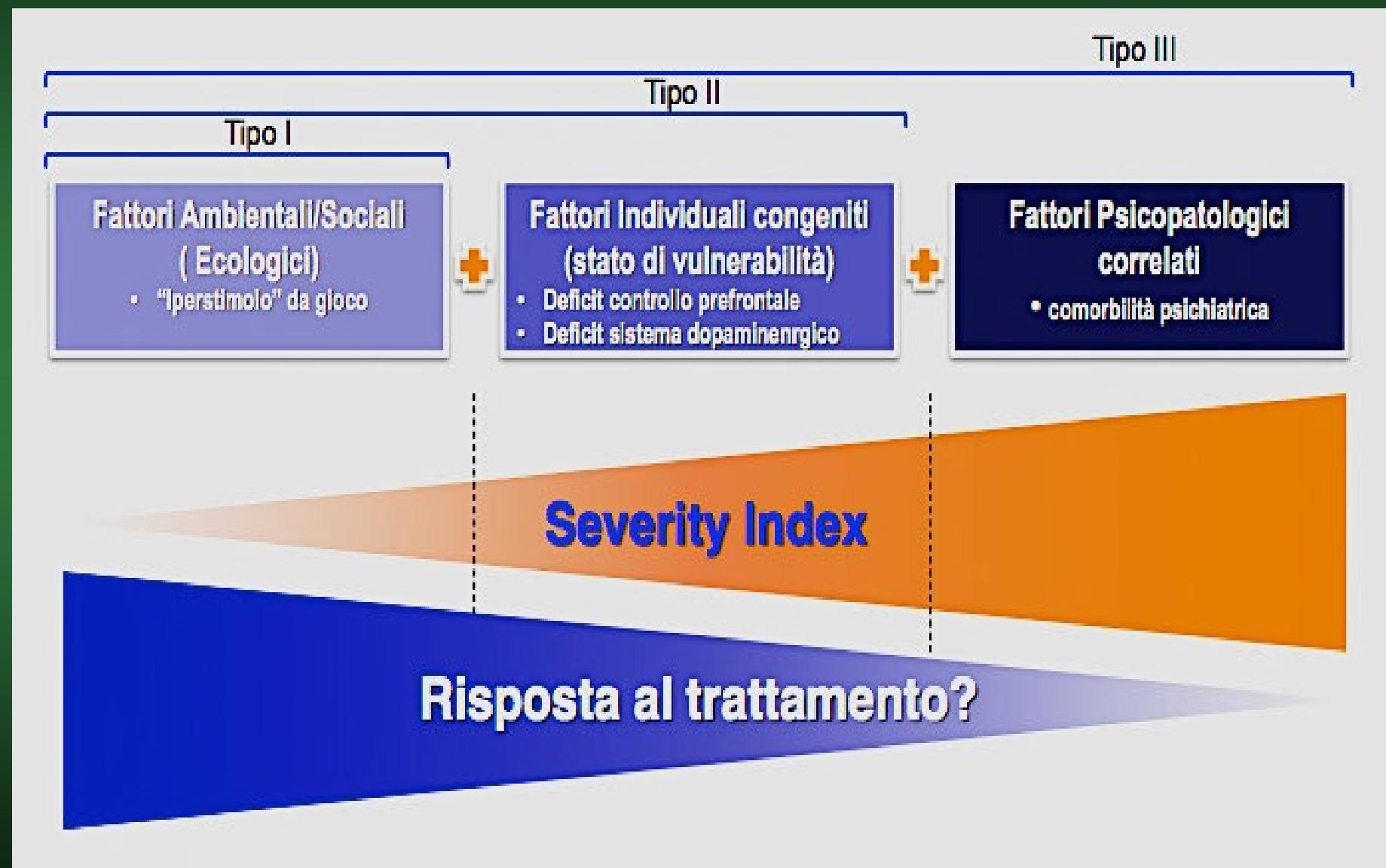
Inoltre nei subordinati i recettori D2 erano rimasti allo stesso livello del “trauma” della separazione , mentre nei dominanti erano tornati a livelli analoghi a quelli precedenti l’isolamento .



c) Comorbilità psichiatrica

La presenza molto frequente nei giocatori patologici , di altri disturbi mentali (disturbi d'ansia, dell'umore, altre dipendenze) **concorre a peggiorare la prognosi .**

Classificazione di Blaszczyński e Modello Patogenetico





Quali Strategie per gli interventi di P.P. ?





Ruolo dei diversi fattori patogenetici

Fattori culturali : possono favorire le occasioni di contatto col gioco → anche per i soggetti vulnerabili

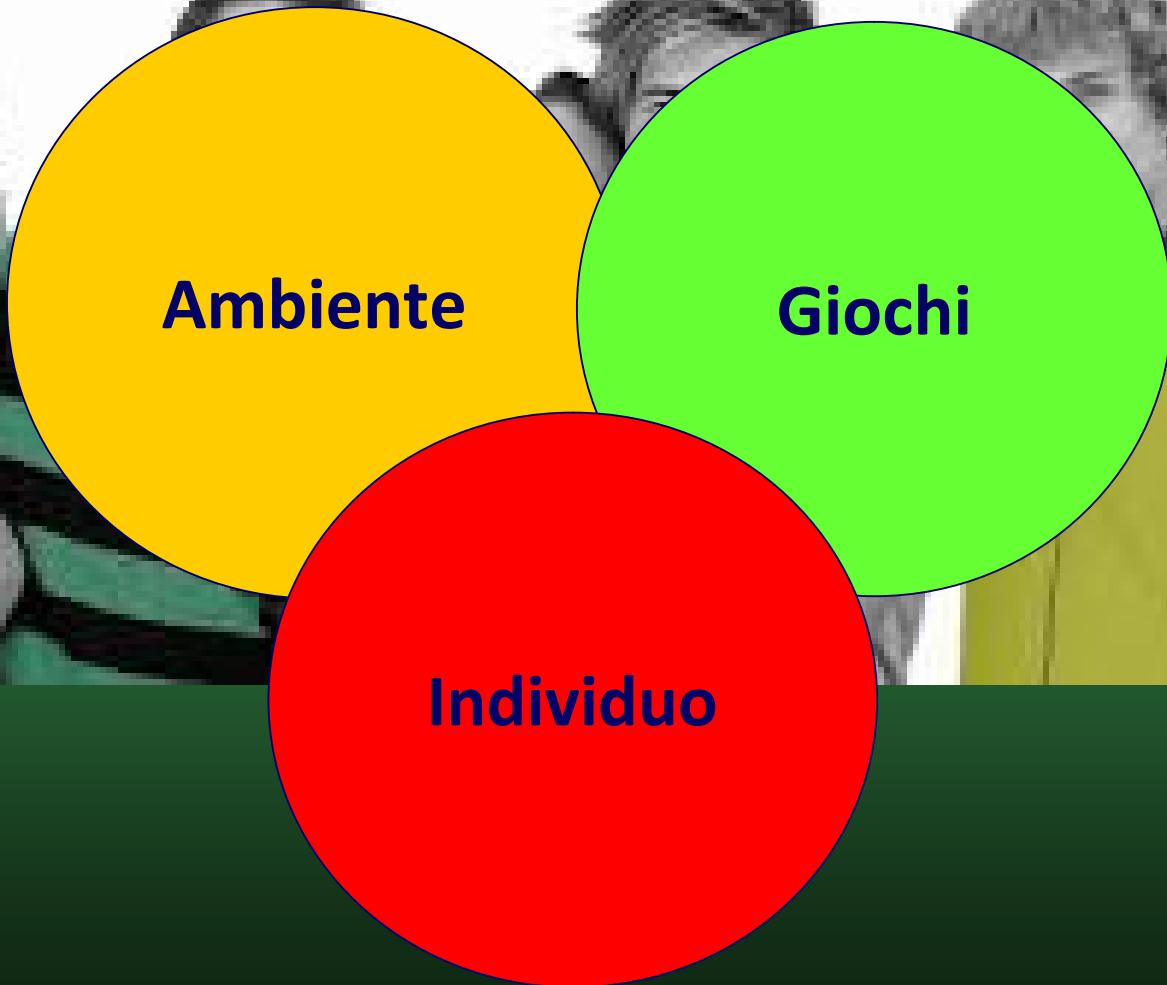
Tipologia di gioco: può favorire in misura maggiore o minore lo sviluppo dei meccanismi di condizionamento operante e classico (slot, gratta e vinci)

Fattori individuali: condizionano il grado di vulnerabilità del giocatore a sviluppare una dipendenza

Target delle diverse strategie di prevenzione del GAP



Target delle diverse strategie di prevenzione del GAP



Target Ambiente



La PP Ambientale deve **ridurre la presenza dei fattori di rischio nell'ambiente** e cioè :

- ↓ offerta di gioco e sua capillare distribuzione
- regolamentare pubblicità (vietare ingannevole)
- regolamentare accesso ai giochi
- adottare efficaci normative di controllo



Target Giochi

Ridurre giochi più dipendentogeni caratterizzati da

- breve latenza tra giocata ed esito del gioco
- breve durata del gioco → alta frequenza giocate
- elementi ipnotico-suggestivi associati (musica, luci)

Slot e VLT : 7% giocatori -56% somme raccolte



Target Individuo : Tipologie P.P.

Interventi rivolti a :

P. Universale: popolazione generale “sana”

P. Selettiva: soggetti con vulnerabilità biol. o psicol.

(fam. DGA, ADHD, ev. evolutivi
stressanti)

P. Indicata: soggetti con gioco problem ma non DGA



P. Universale : Strumenti

- A) **riduzione dei rischi** (interventi di informazione sulle reali % vincita, sensibilizzaz. sui rischi, ...) :
- incontri ,
 - spettacoli,
 - media
 - azioni educative, ecc.



P. Universale : Strumenti

B) sviluppo di fattori protettivi (Life Skill ,
Promozione protagonismo giovanile, interessi
sportivi, cult..)



Auto-consapevolezza
Gestione delle emozioni
Gestione dello stress
Senso critico
Prendere decisioni

Problem Solving
Creatività
Comunicazione efficace
Empatia
Interaz. + con gli altri



P. Selettiva

A) Corretta gestione dei fattori di rischio (deficit cognitivi, insuccessi scolastici, diffic. relazionali)

- ✓ Sportelli di ascolto e orientamento
- ✓ Consulenza individuale e familiare

B) Rafforzamento rete sociale e familiare ..

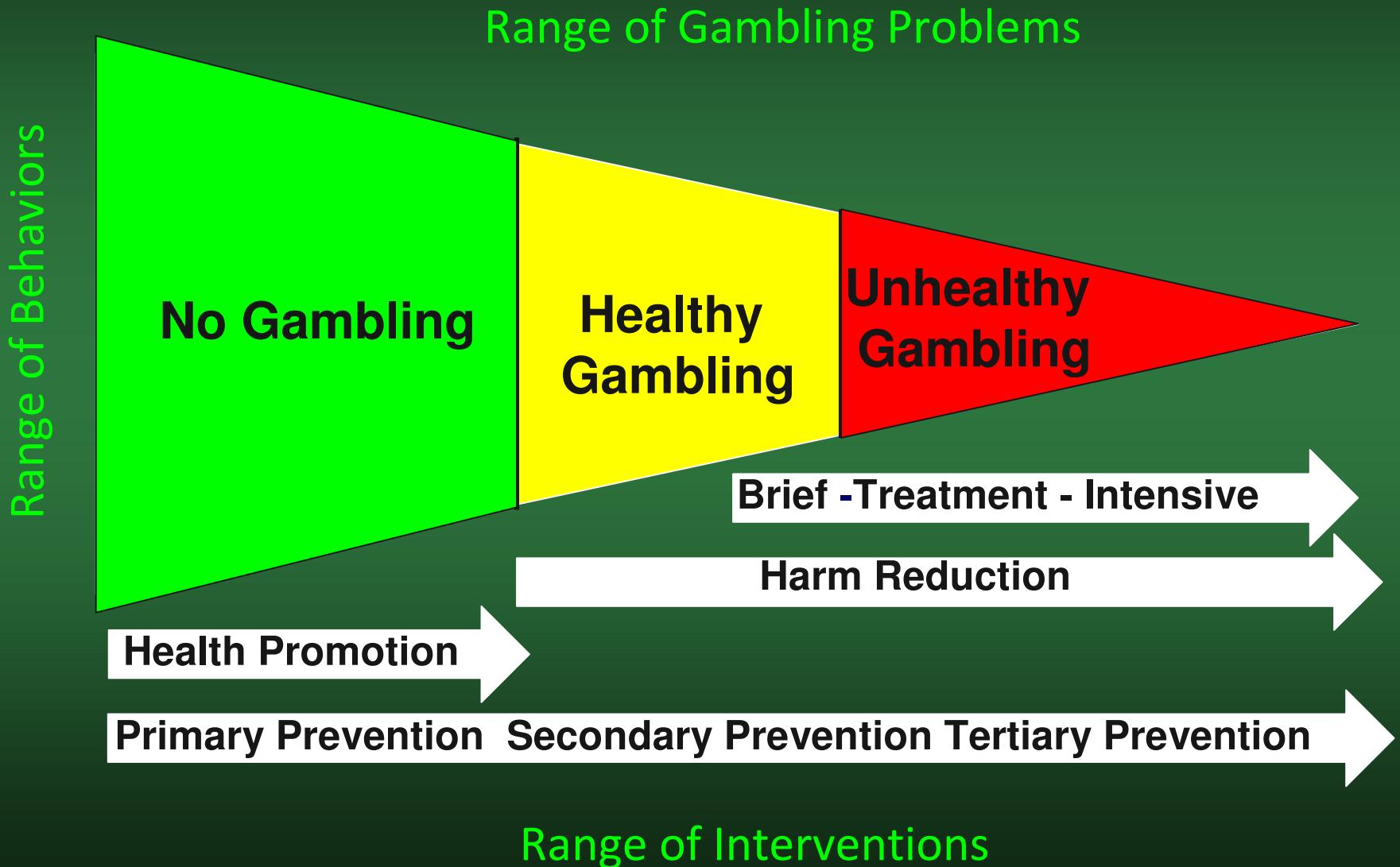


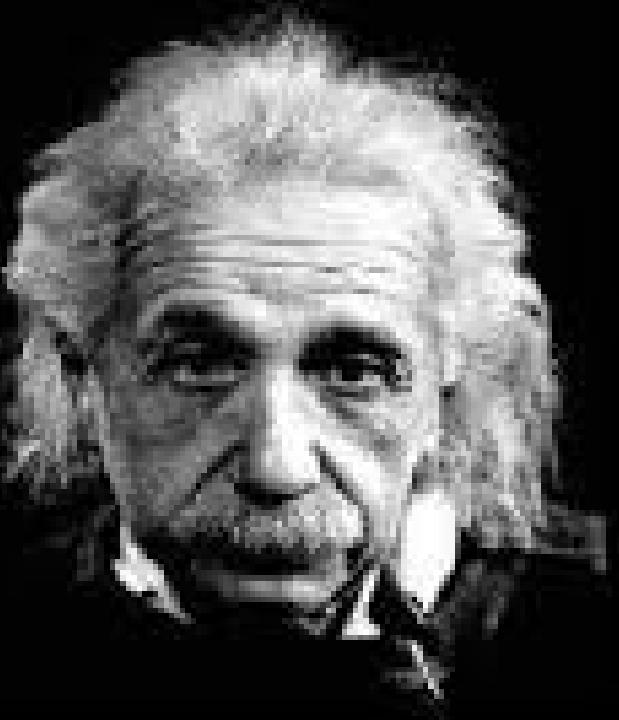
P. Indicata

Individuazione precoce e gestione del gioco problematico e dei disturbi e problemi associati:

- Formaz. MAP e operatori socio-sanitari
- counseling
- interventi psico-educativi individuali e di gruppo
- trattamento event. disturbi e problemi associati

Sintesi interventi di Salute Pubblica





La definizione di
follia è insistere nel
fare la stessa cosa...
**aspettandosi risultati
differenti!**

Albert Einstein

Grazie dell'attenzione !



Vincenzo Marino
Docente di Psicologia Applicata
dell'Università dell'Insubria