

**I GRUPPI DI TERAPIA PER I
GIOCATORI D'AZZARDO E LE LORO
FAMIGLIE :
L'ESPERIENZA DI CAMPOFORMIDO (UD)**

Convegno dell' 10 Ottobre 2010

**ROLANDO DR. DE LUCA
PSICOLOGO PSICOTERAPEUTA
RESPONSABILE DEL CENTRO DI
TERAPIA DI CAMPOFORMIDO**

E-mail rolandodeluca@gmail.com

tel. 0432 728639

Sito internet www.sosazzardo.it

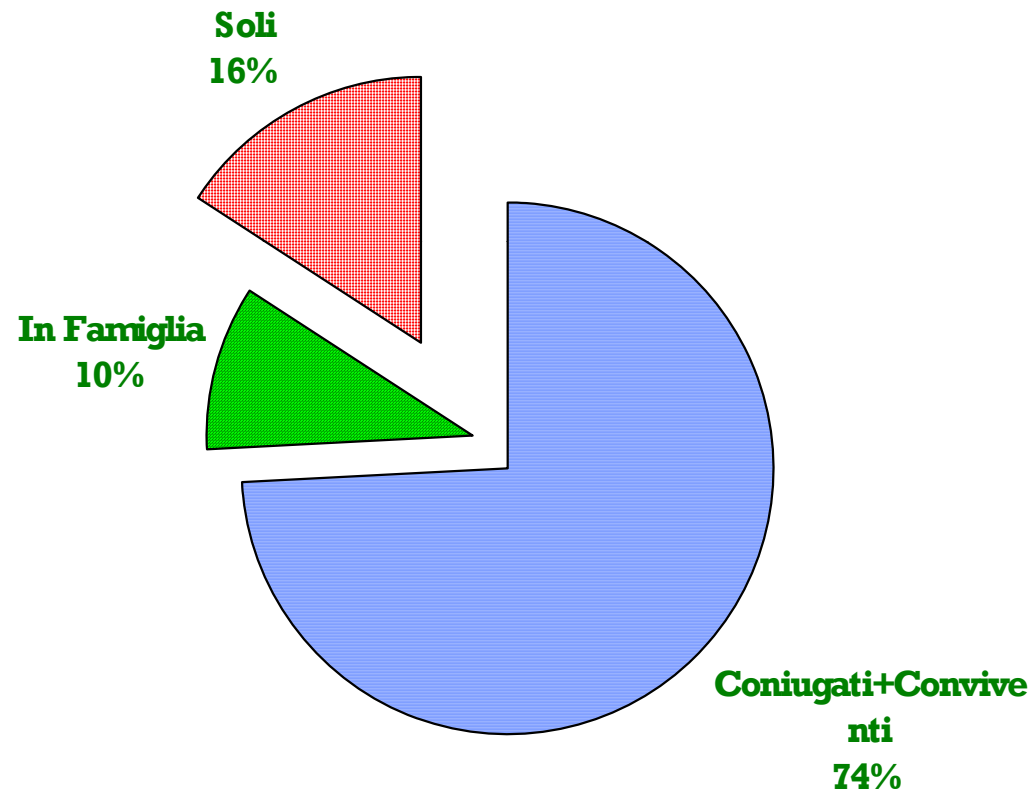
Centro di Terapia di
Campofornido - UD

Dati riferiti al 30 Settembre 2010

- A. Stato civile
- B. Titolo di Studio
- C. Provenienza
- D. Abitudini relative al gioco
- E. Età dei partecipanti (Giocatori e Parenti)
- F. Sesso
- G. Professione
- H. Frequenza dei Giocatori e dei Parenti
- I. Ricadute
- J. Abuso d'alcol, tabacco e sostanze psicotrope
- K. Percentuale d'abbandono
- L. Risultati terapeutici

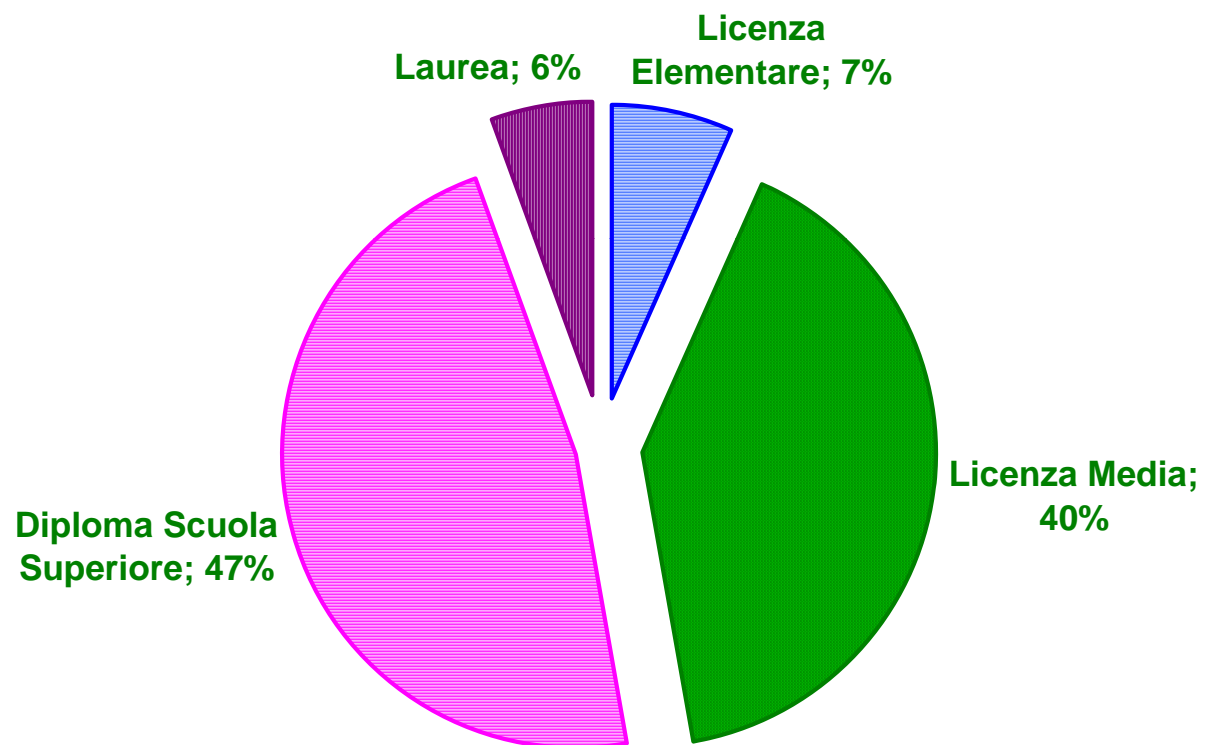
A) Stato Civile dei Giocatori

Per il **74 %** i giocatori sono sposati o convivono ; il **26 %** di essi **non** vive in coppia (10% in famiglia + 16 % soli).



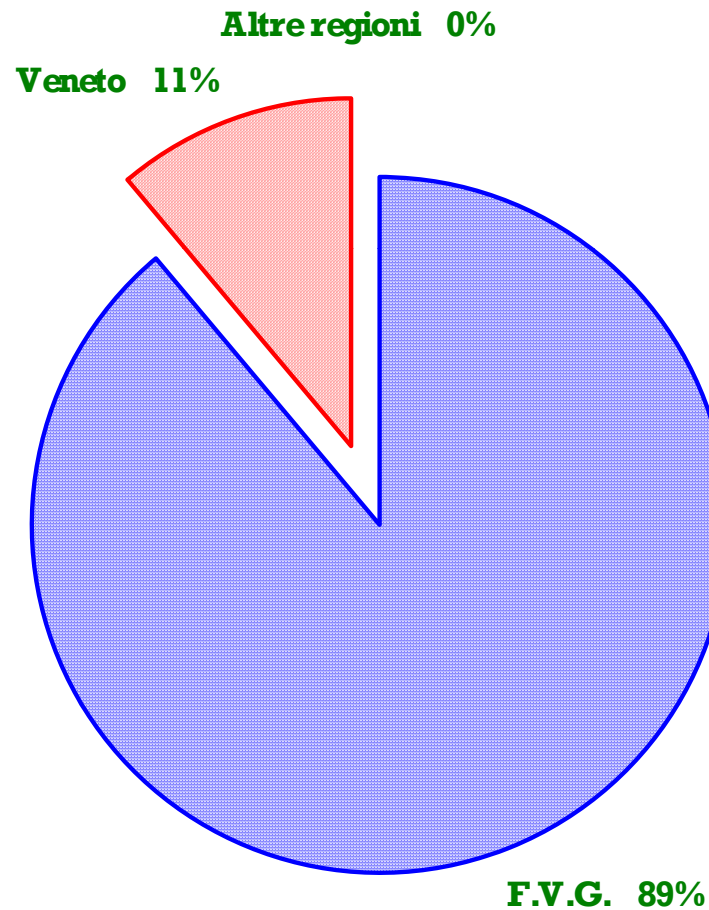
B) Titolo di Studio dei Giocatori

Il 7 % è in possesso della Licenza Elementare ; il 40% della Licenza Media ; il 47 % di un Diploma ed il 6% di Laurea .



C) Provenienza

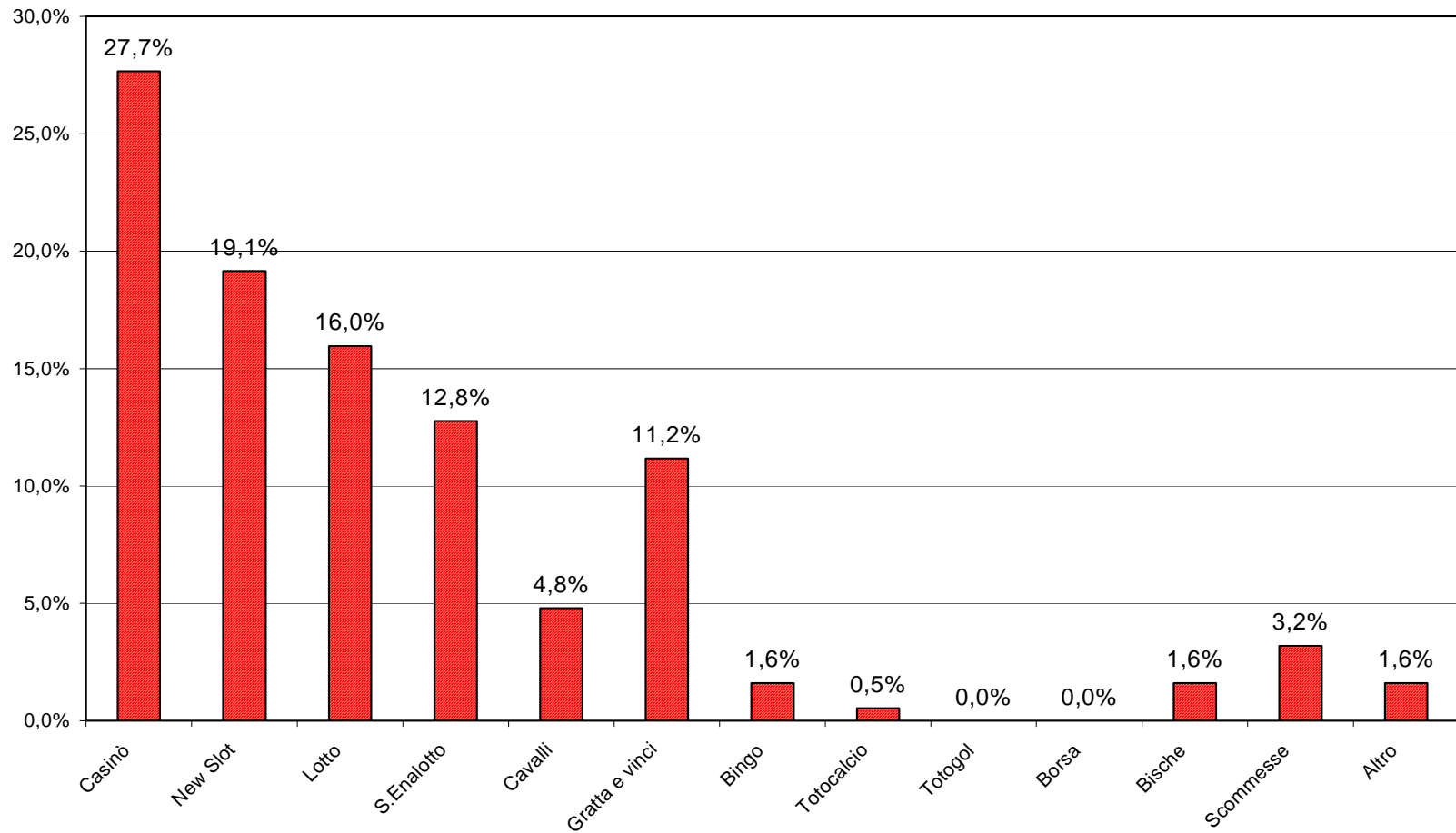
I giocatori provengono per l'89% dalla Regione Autonoma Friuli-Venezia Giulia, per il restante 11% dal Veneto .



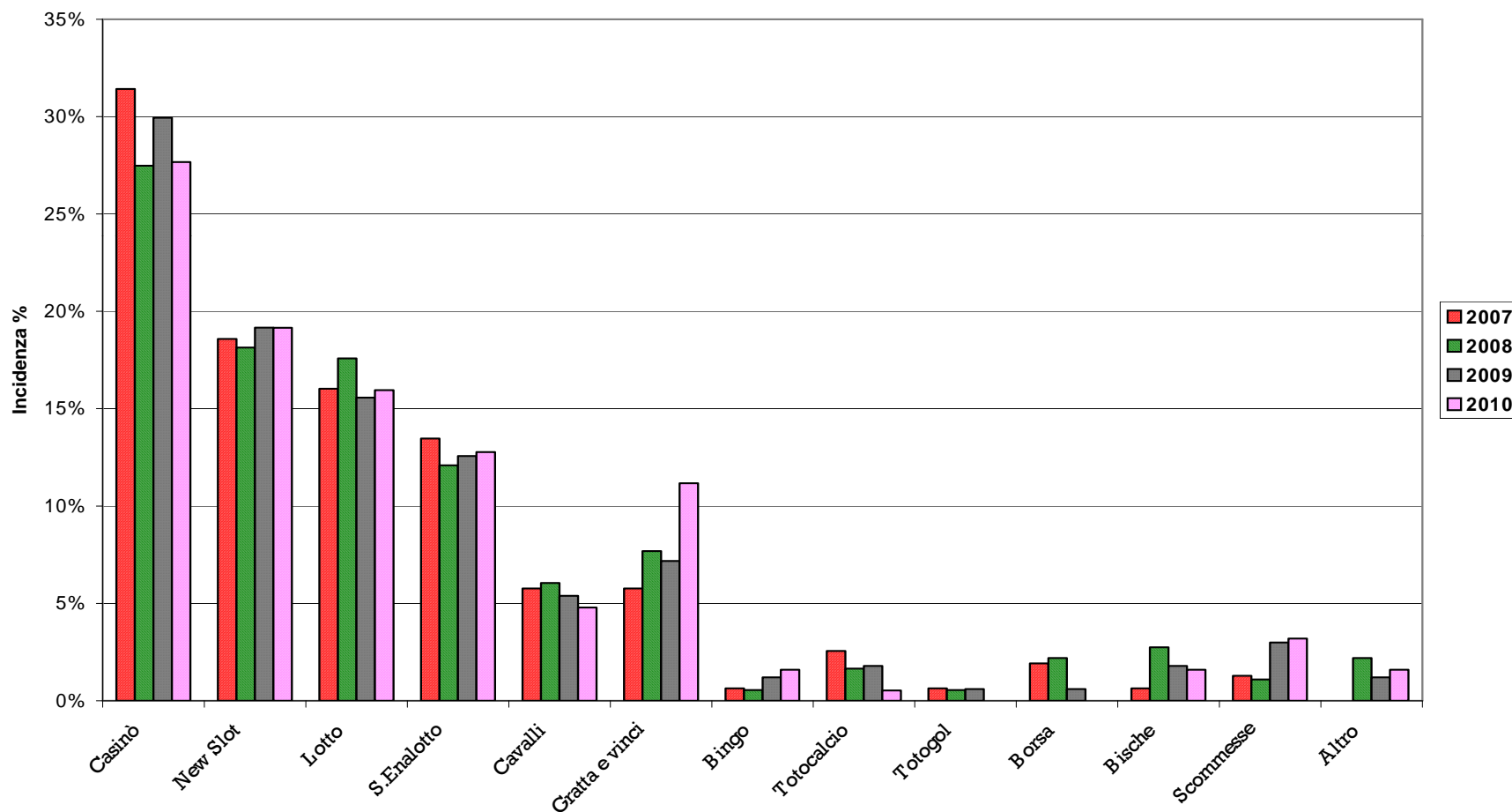
D) Abitudini relative al Gioco (Sett.2010)

- Il 28 % dei giocatori frequentava il casinò; il 19 % giocava alle new slot (ex videopoker), il 16 % al lotto, il 13 % al superenalotto ; l'11% al grattaevinci; il 5 % alle corse di cavalli e ancora; il 2 % frequentava le Bische ; l' 1 % giocava al Bingo. Il restante 5 % infine si dedicava ad altri giochi (Totocalcio, scommesse, ecc).
- In realtà è molto frequente che chi gioca d'azzardo si dedichi a più di una tipologia di gioco; in particolare, secondo i nostri dati: il 47 % dei giocatori si dedica ad un solo tipo di gioco, il 37 % pratica da 2 a 3 giochi differenti ed il 13 % da 4 a 5; solo il 2 % ammette di giocare a più di cinque tipi di gioco.
- Ricordiamo che in questa sede si fa riferimento alla classificazione dei giochi, individuata da R.Caillois, in quattro campi semantici: fortuna, competizione, simulacro e vertigine. Nel caso specifico si tratta solo di giochi di "Alea" (la fortuna, ovvero il Caso, che secondo Callois "non ha né mente né anima").

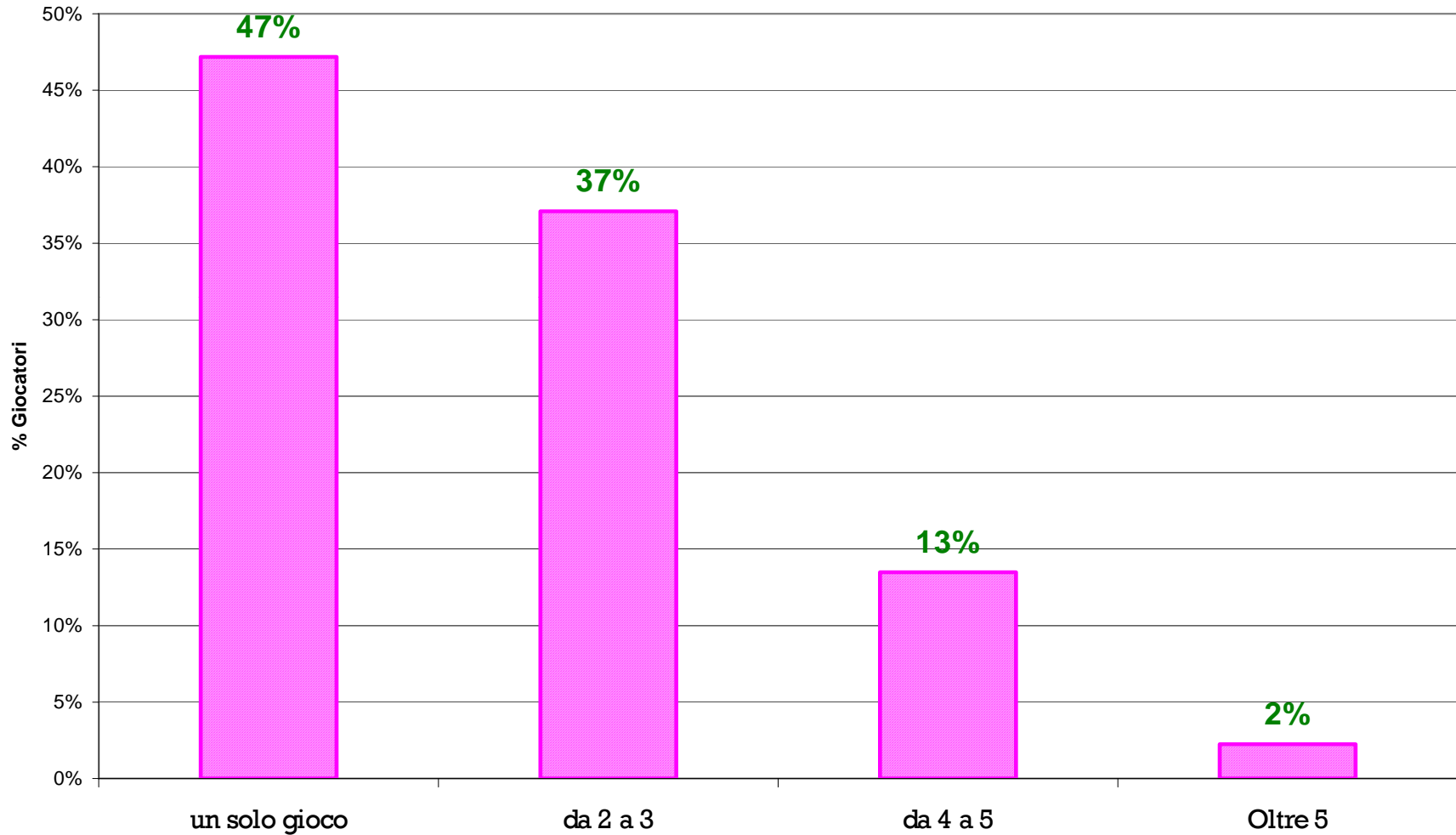
D) Abitudini relative al Gioco (Sett.2010)



D1) Abitudini al Gioco = Confronto 2007 - Sett.2010

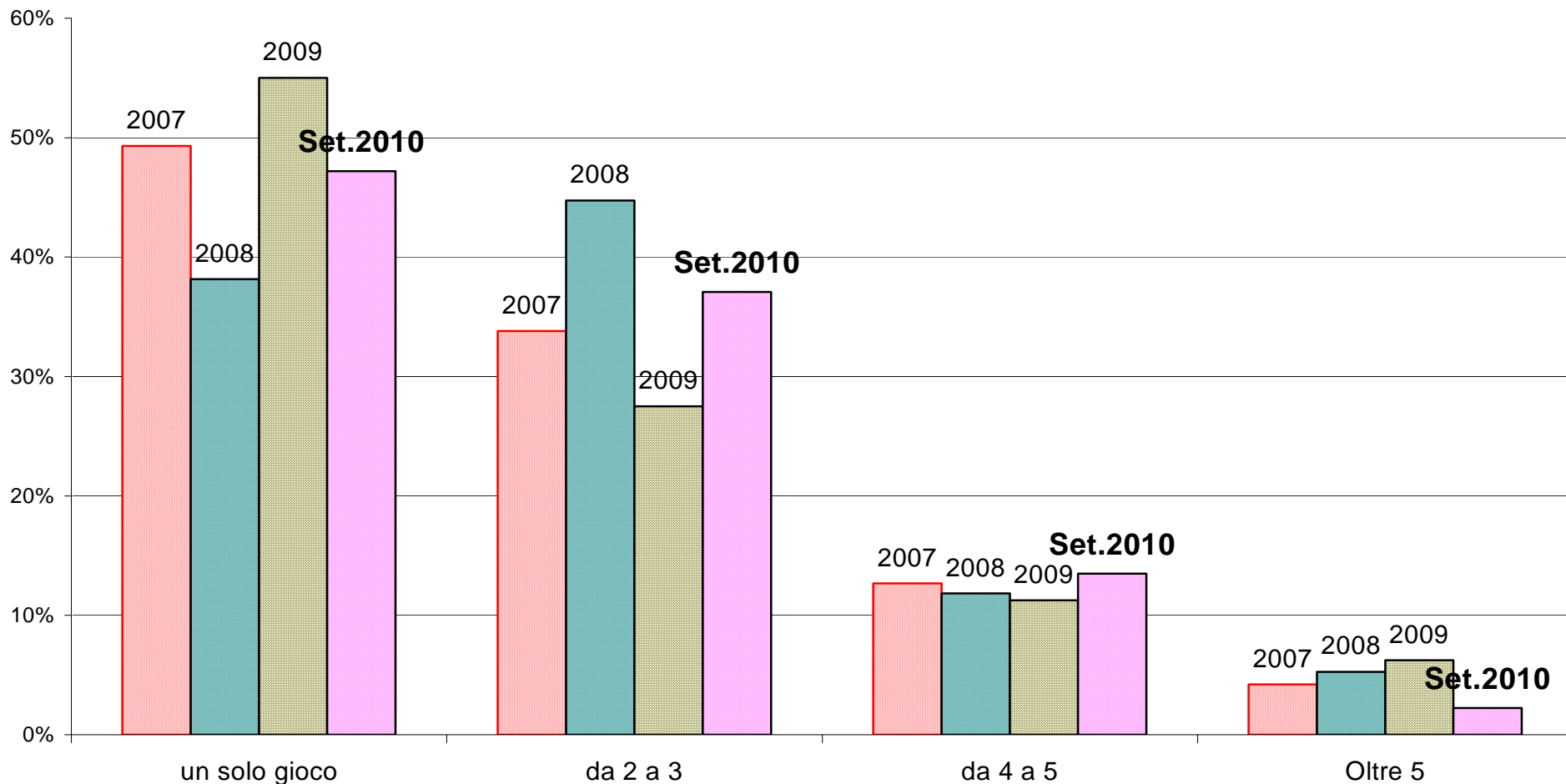


D2) I Giocatori possono essere dipendenti da uno o più giochi

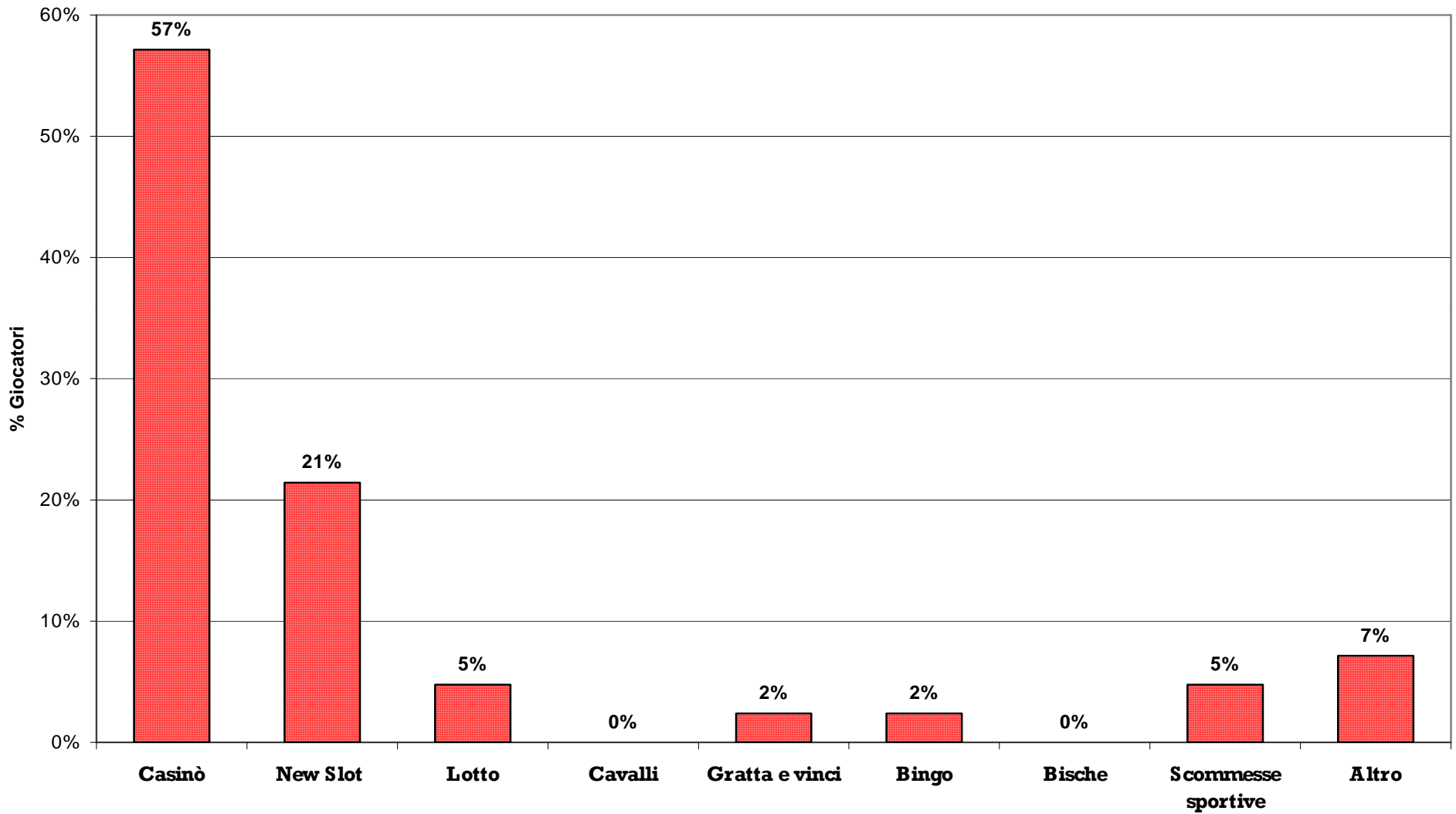


D2-bis) Evoluzione 2007-Set.2010 della dipendenza da uno o più giochi

Molteplicità delle dipendenze -
evoluzione 2007-2010



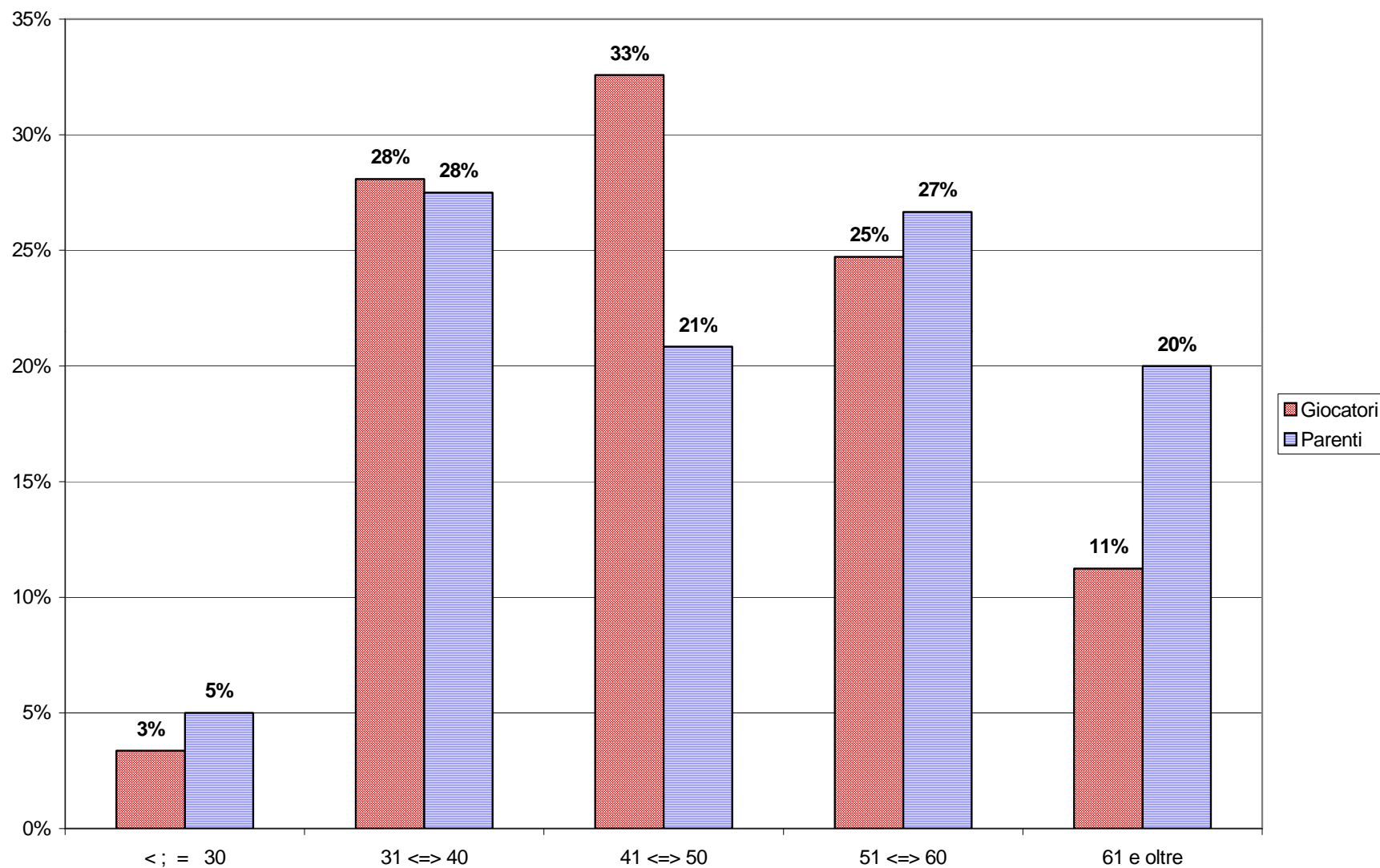
D3) Nel caso di una sola dipendenza, le %% sono :



E) Età dei Partecipanti

- Il **3 %** dei **giocatori** ha meno di trent'anni,
- il **28 %** si aggira tra i trenta e i quaranta,
- il **33 %** va dai quaranta ai cinquant'anni e
- il **25 %** ha tra cinquanta e i sessant'anni;
- l' **11 %** ha più di sessant'anni.
- Per quanto riguarda i **familiari** che accompagnano in terapia i giocatori, si evidenzia come il **47 %** di essi abbia più di cinquant'anni, registrando dunque un'età media piuttosto elevata; questo specifico dato induce a ritenere che i giocatori e le famiglie arrivino al nostro Centro con esperienze di gioco d'azzardo protratte nel tempo.

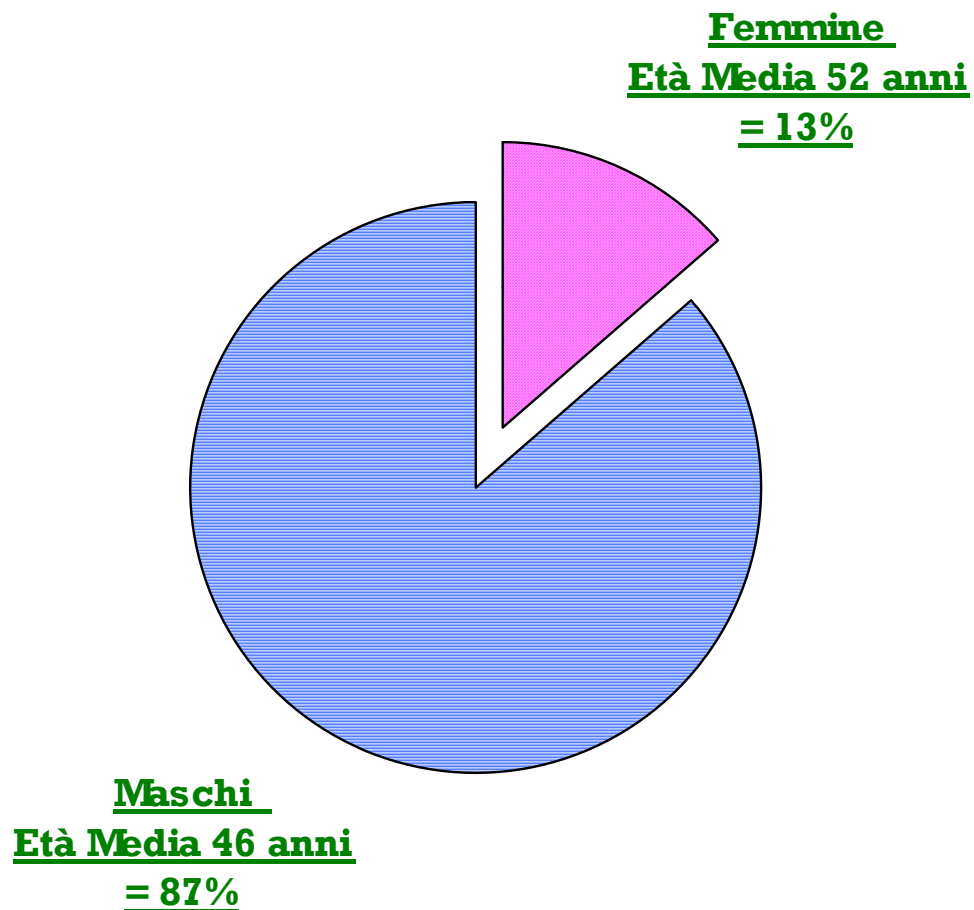
E) Et  Giocatori e Parenti



F) SESSO

- L' **87 %** dei giocatori in terapia è costituito da maschi e il **13 %** da femmine .
- Considerato che la percentuale di donne giocatrici secondo le statistiche nazionali è del 25% (rispetto al 75% dei maschi) e considerato l'aumento, rispetto agli ultimi tre anni, di richieste d'intervento terapeutico per problemi di gioco d'azzardo patologico da parte della popolazione femminile, sarebbe possibile avanzare l'ipotesi che questa percentuale possa in un prossimo futuro avvicinarsi a quella sopra citata (25%), riferita alla popolazione generale.
- Sempre in merito alle **giocatrici** presenti in terapia (**età media 52) anni**), è interessante osservare come la loro **età media** sia relativamente avanzata rispetto a quella dei giocatori maschi (**età media 46 anni**), aggirandosi **la prima** attorno ai cinquant'anni, e che in molti casi esse giungono al Centro da sole, ovvero senza il supporto dei familiari, e in condizioni estremamente critiche.

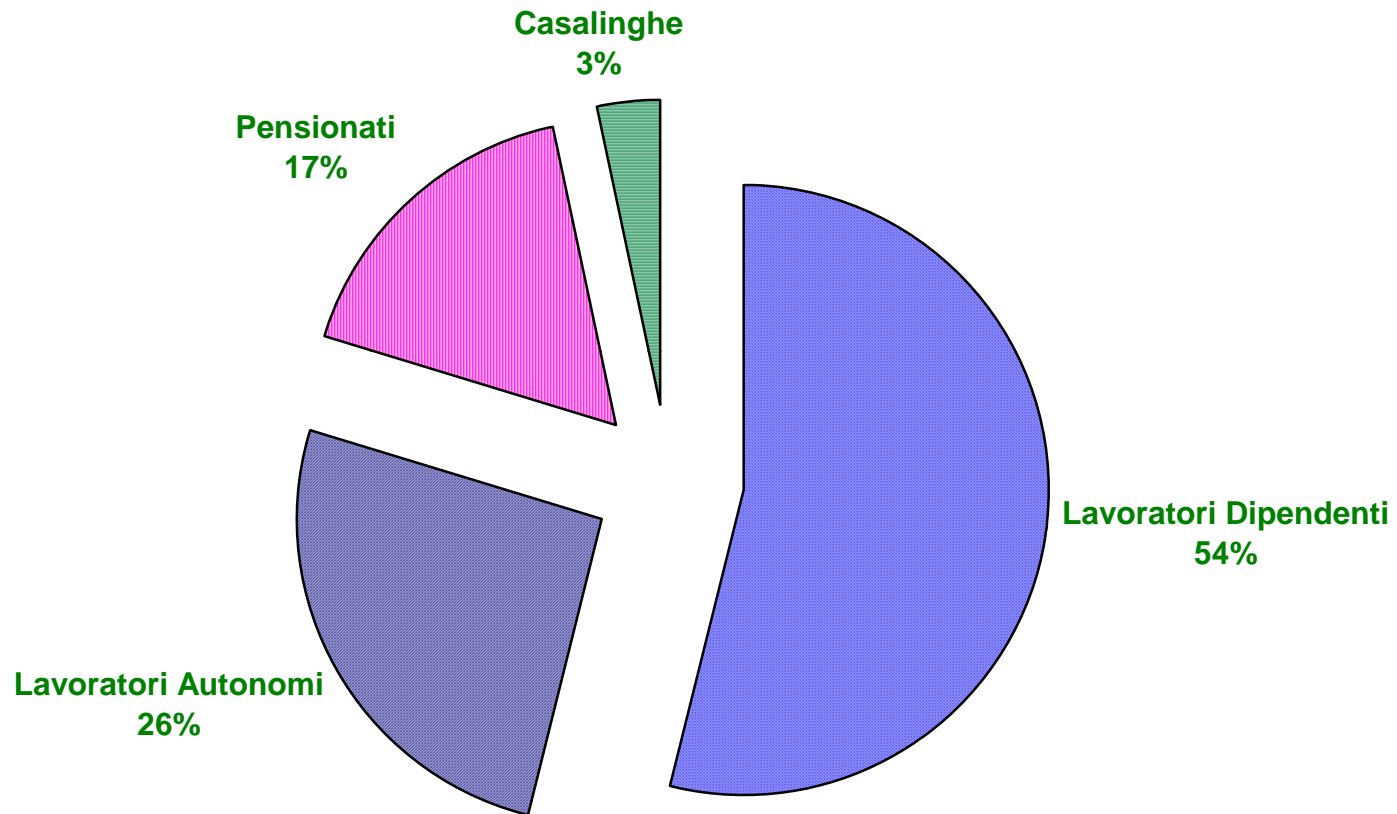
F) Giocatori = SESSO, ETA' MEDIA e PRESENZA %



G) Professione

- Il **54 %** dei giocatori è costituito da lavoratori dipendenti, il **26 %** da lavoratori autonomi , il **17 %** da pensionati, il **3 %** da Casalinghe.
- E'interessante notare come all'interno dei nostri gruppi non ci siano disoccupati, né tra i giocatori, né tra i familiari.

G) Professione



H) Frequenza dei giocatori e dei parenti

- Il **92 %** dei giocatori partecipa ai gruppi di terapia assieme ai familiari (*nel loro dettaglio, il 73 % è accompagnato dal coniuge/convivente, il 10 % da fratelli/sorelle, il 9 % dai genitori, il 2 % dai figli, il 2 % dai Parenti, e il 4 % da amici*) ;
- L' **8 %** dei giocatori vengono in terapia da soli.
- Il **23 %** dei familiari che vi partecipano lo fanno senza la presenza del giocatore (*nel 100% del loro dettaglio : per il 45 % si tratta di mogli o conviventi, per l' 11 % di genitori, per il 22 % di fratelli e sorelle, per l' 11 % di figli, per il 7 % di Parenti, e per il 4 % di Amici*). Questo significa che le famiglie sentono altrettanto forte, se non in misura maggiore rispetto ai giocatori, la necessità di partecipare ai gruppi, in qualche modo anticipando il lavoro sulle relazioni all'interno del contesto familiare.

H) Frequenza dei giocatori e dei parenti al Sett. 2009

GIOCATORI	che frequentano il Gruppo	da S O L I	8%	= 100 %	
		ACCOMPAGNATI	92%		
		cioè con :			
		Coniuge/Convivente	67%		73%
		Frat./Sorelle	9%		10%
		Genitori	8%		9%
		Figli	2%		2%
		Amico/Amica/Fidanz.	3%		4%
		Altri Parenti	2%		2%

PARENTI	che frequentano il Gruppo	22,5% SENZA Giocatore presente	sono :	Mogli/Conviventi	44,4%
		77,5% CON Giocatore Presente		Genitori	11,1%
				Fratelli/Sorelle	22,2%
				Figli	11,1%
				Parenti vari	7,4%
				Amici	3,7%

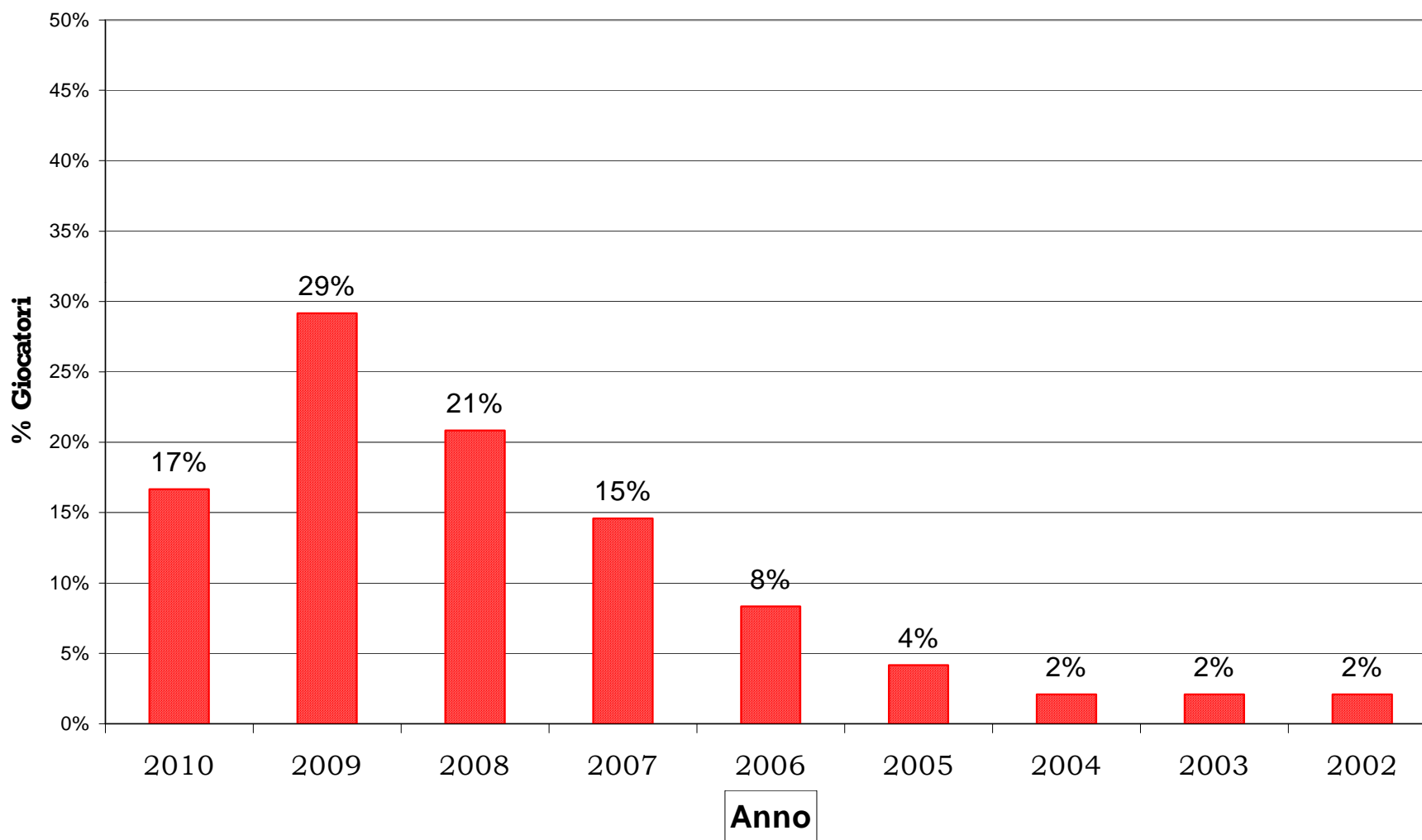
I) Ricadute - 1

- Nel corso della terapia è naturale aspettarsi delle ricadute, ma queste vengono ammortizzate senza gravi conseguenze laddove fino a quel momento la clausola dell'astinenza sia stata osservata scrupolosamente;
- il ritorno sporadico all'azzardo in corso di terapia genera infatti nel giocatore una sensazione che nulla ha a che vedere con l'ebbrezza precedente, caricandolo piuttosto di sensi di colpa e di fallimento. Si tratta anzi di un percorso quasi obbligatorio per il giocatore al fine di sradicare la propria personale convinzione di onnipotenza permettendogli di riacquistare l'umiltà di riconoscere le proprie debolezze.
- Al contrario, continuare a giocare in corso di terapia, anche blandamente ma in modo continuativo (ad esempio la banale schedina), mantiene il giocatore incollato al modello patologico di impulso e dipendenza.

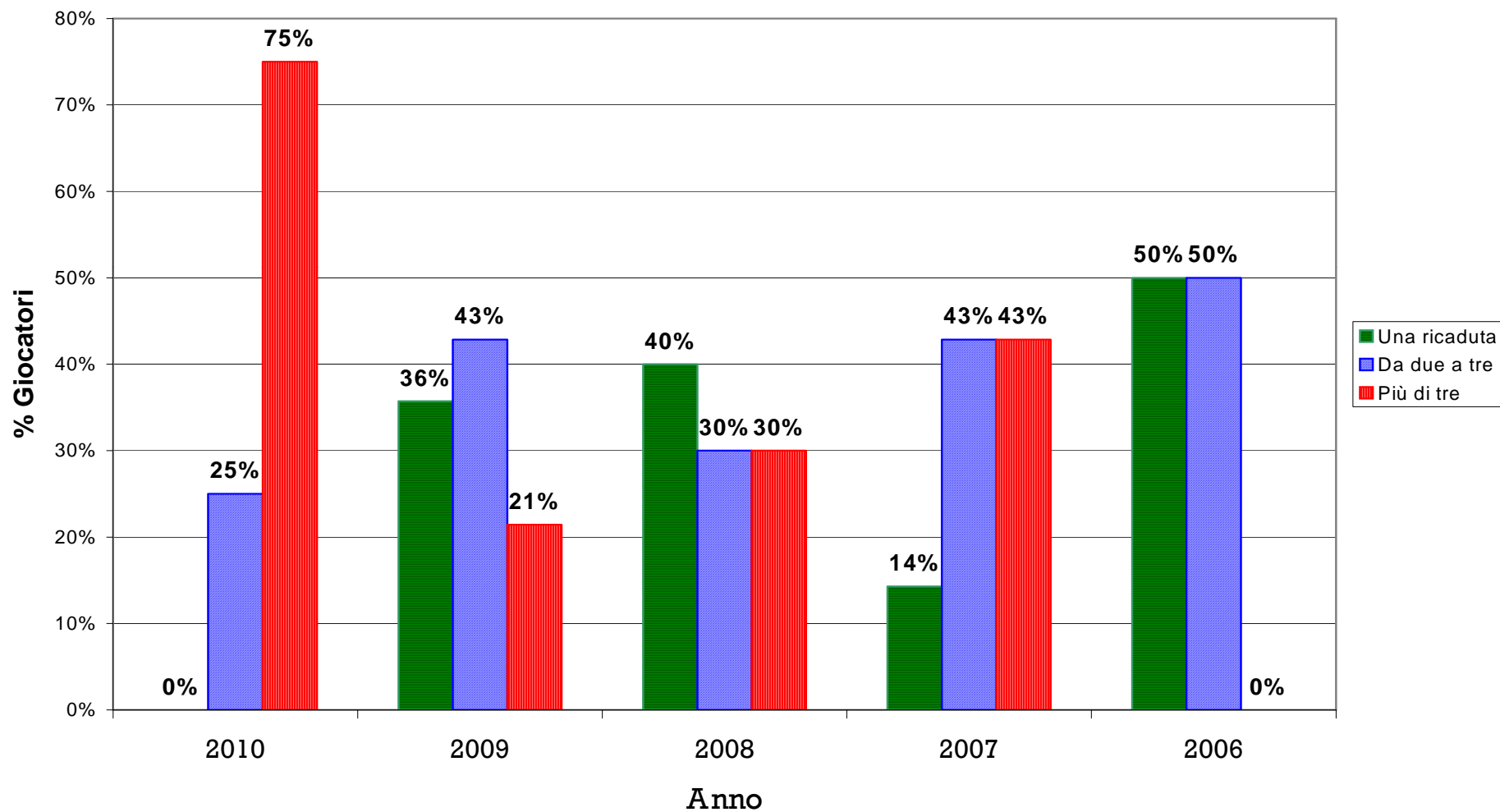
I) Ricadute - 2

- Il **54 % dei Giocatori** ha ammesso di avere avuto delle ricadute , e di questi ultimi più precisamente :
- Il **17 %** ha dichiarato di avere giocato **l'ultima volta** nel **2010** .
- Il **29 %** ha dichiarato di avere giocato **l'ultima volta** nel **2009** .
- Il **21 %** ha dichiarato di avere giocato **l'ultima volta** nel **2008** .
- Il **15 %** nel 2007 ; l' **8 %** nel 2006 ; il **4 %** nel 2005 ; il **2 %** rispettiv.te nel 2004, nel 2003 e nel 2002 ; Zero nel 2001 e 2000.

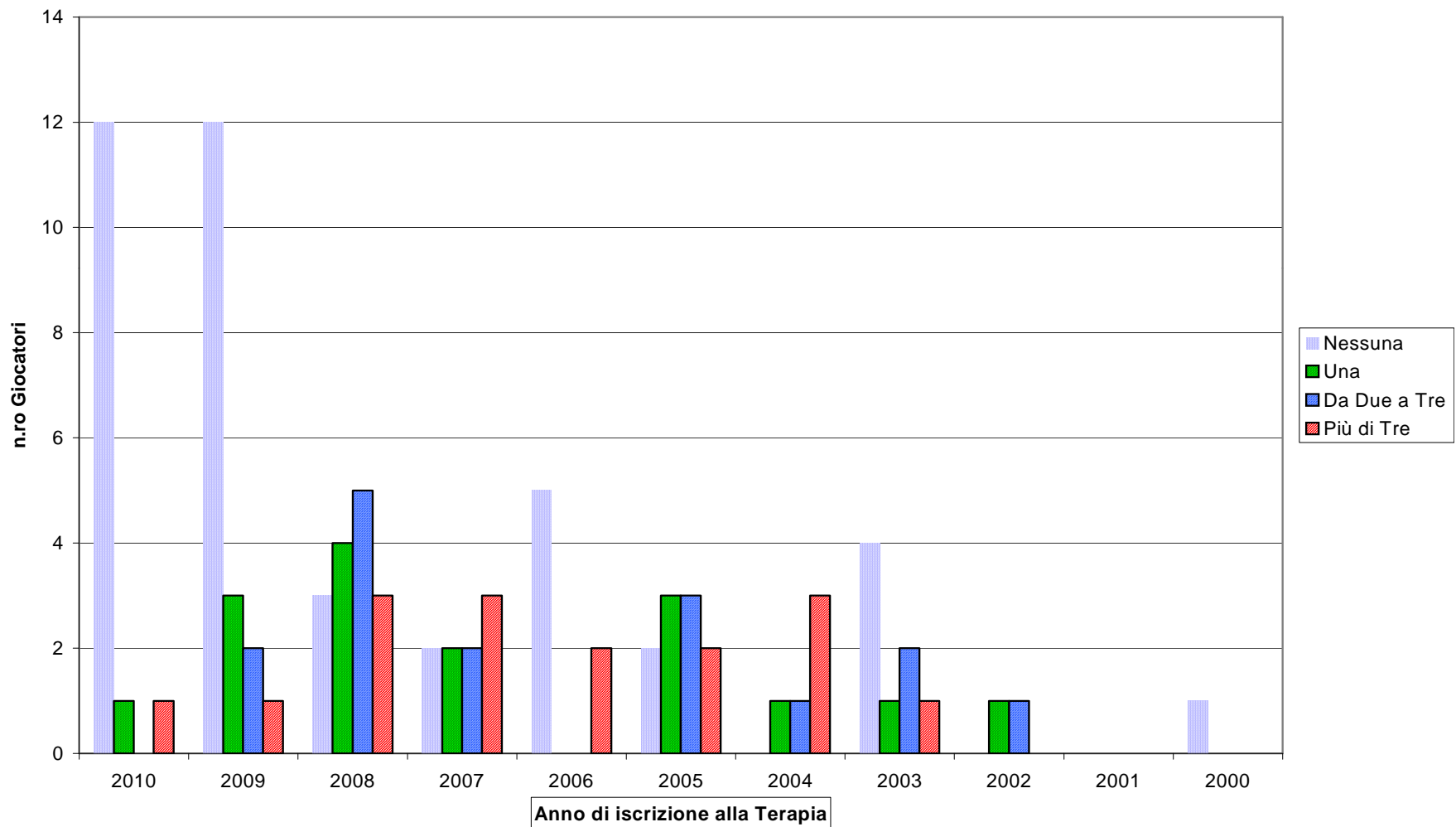
I1) Ultimo anno di Ricaduta , nel periodo 2002- Sett.2010 (54 % dei Giocatori)



I2) Ricadute riferite alle singole Annate 2006- Sett.2010 (54 % dei Giocatori)



I3) Ricadute dei Giocatori attualmente in terapia, dal 2000 al Sett.2009



J) Abuso d'alcol, tabacco e sostanze psicotrope

- Viene confermato che molti giocatori d'azzardo sono forti fumatori (**il 62 %**); parimenti, si accerta l'abuso d'alcool (almeno tre volte alla settimana) nel **19 %** dei giocatori e di una o più sostanze psicotrope nell' **1 %**.
- Tuttavia, è interessante osservare come nel corso della lunga terapia di gruppo le persone tendano ad abbandonare completamente anche la dipendenza da tabacco (nel 30% dei casi), il che significa che si fa strada un nuovo stile di vita, decisamente orientato al benessere.
- A conferma di ciò, si consideri come nei gruppi sia stato osservato un decremento di soggetti fumatori dal **90%** al **62 %**.

K) Percentuale d'abbandono

- La percentuale d'abbandono nel 2009/2010 è del **5 %**.
- Ad ogni modo, secondo la nostra esperienza, in tutti i casi di abbandono si verifica un più o meno repentino ritorno al sintomo.
- Tuttavia, va rimarcato il fatto che gli abbandoni risultano sensibilmente ridotti ed in genere “molto sofferti”. La tipologia di abbandono è cambiata rispetto al passato, quando le persone “scomparivano” senza lasciare traccia di sé, ora infatti gli abbandoni sono quasi sempre motivati e in alcuni casi quasi “concordati”.
- E' inoltre importante considerare come la presenza ai gruppi risulti costante e continuativa durante tutto l'anno e che le assenze vengono in genere sempre motivate preventivamente (di solito per via telefonica).
- Il 94 % di coloro che hanno iniziato la terapia nel 2009/2010 non l'hanno a tutt'oggi abbandonata .
- Dal 2008 il numero di persone che hanno concluso regolarmente la terapia nel 2009/2010 è stato maggiore di quello che l'hanno abbandonata .

L) Risultati terapeutici

- Il **90%** dei giocatori che partecipano alla terapia non gioca più d'azzardo. Il restante **10%**, pur continuando a frequentare la terapia, continua a giocare, anche se in misura assolutamente inferiore.
- La naturale conclusione della terapia riguarda **centoquindici persone**, tra ex giocatori e familiari (rispettivamente, nel numero di **42 e 73**).
- Chi termina la terapia nei tempi prescritti, ad eccezione di due persone, non risulta tornare al sintomo (i cambiamenti, in ogni caso, non riguardano ovviamente solo il gioco d'azzardo...).
- E' evidente che i dati riportati, pur rappresentando una tendenza, non possono essere considerati definitivi; ci sentiamo invece di poter sostenere con certezza che la terapia di gruppo per i giocatori e per le loro famiglie rappresenta uno degli strumenti più adeguati per affrontare la dipendenza da gioco d'azzardo, un problema sempre più "emergente" nella nostra società.