



# **Progetto GAP 2.0**

## **Contro il gioco d'azzardo patologico**

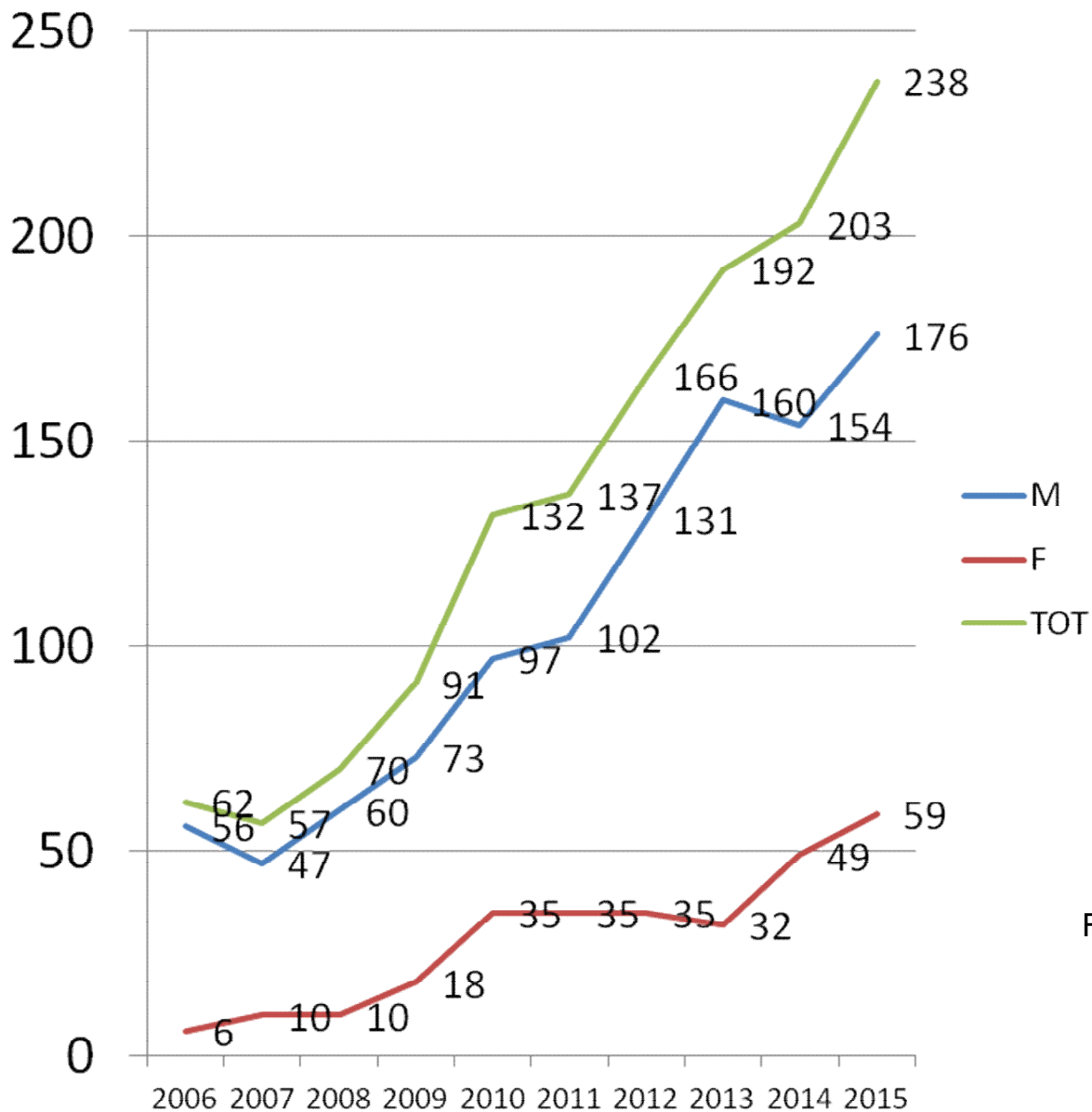
7 Ottobre 2016

Auditorium Aldo Moro - Saronno

**Focus relativamente al gioco d'azzardo patologico negli ambiti territoriali dell'ASST Valle Olona**

Dott.ssa Donatella Fiorentini – UOSVD Prevenzione e Cura delle condizioni di dipendenza - ASST Valleolona

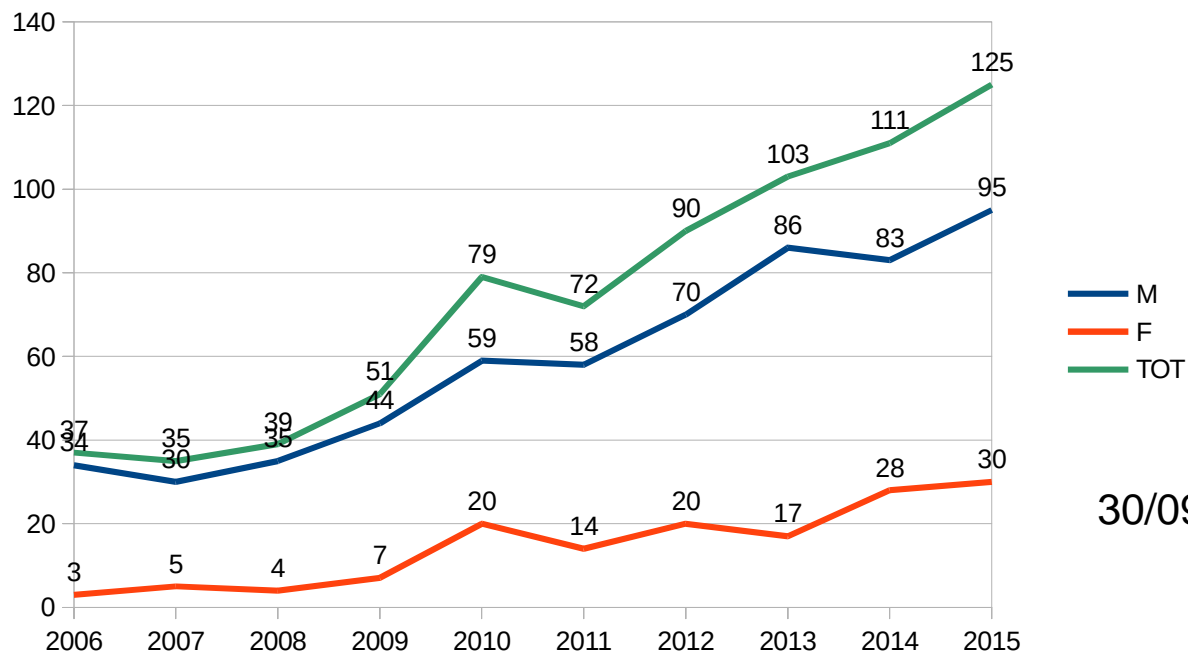
# Pazienti giocatori in carico. Trend 2006-2015. SerT ASST Settelaghi più SerT ASST Valleolona



Fonte: ASSTSettelaghi



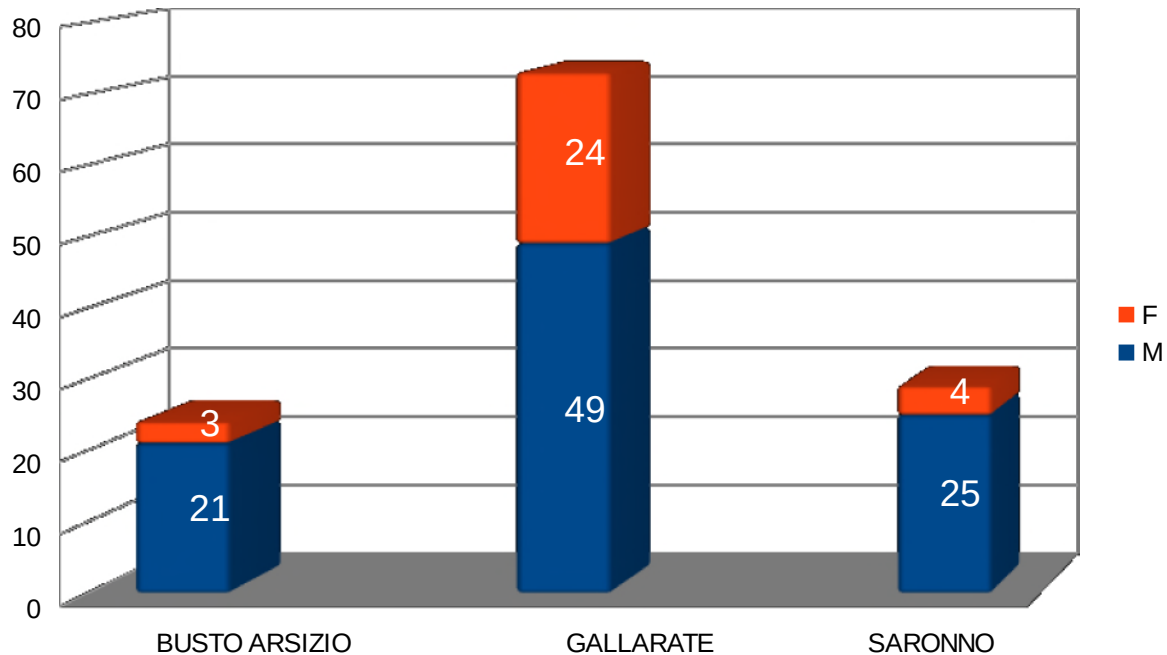
# Pazienti giocatori in carico. Trend 2006-2015. SERT ASST Valleolona



30/09/2016: 134

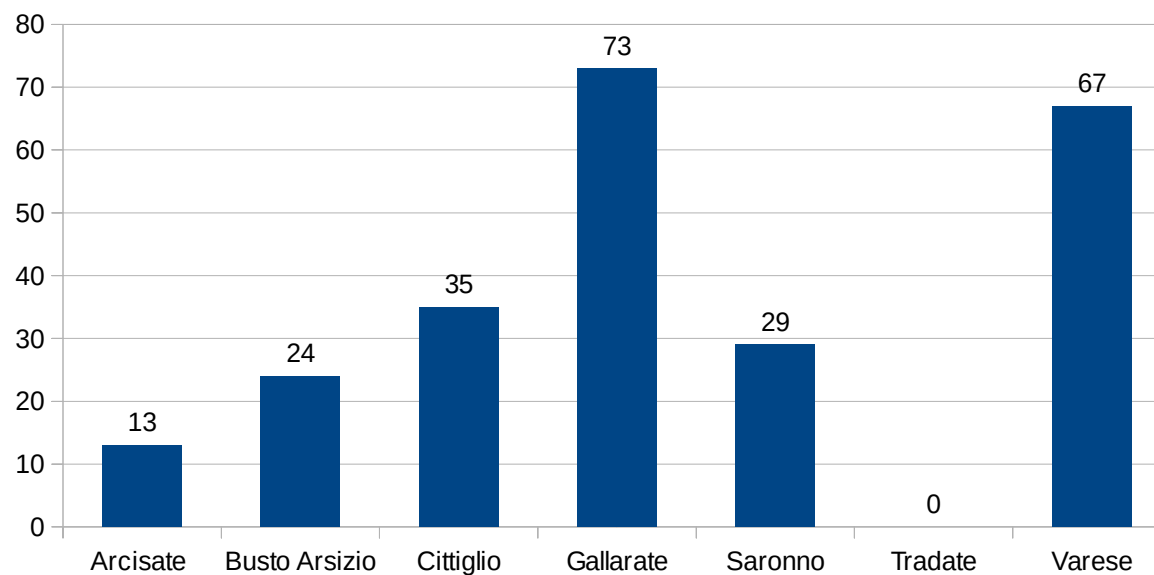


## 2015 GIOCATORI IN CARICO DISTRIBUITI PER SERT E GENERE – ASST Valleolona





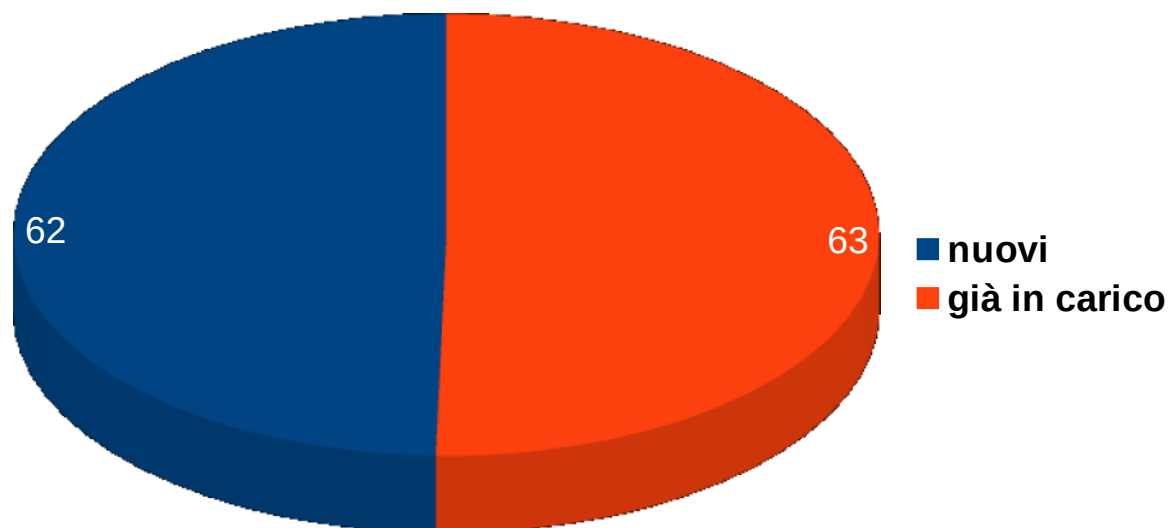
## 2015 GIOCATORI IN CARICO DISTRIBUITI PER SERT – ASST Valleolona più ASST Settelaghi



Fonte: ASSTSettelaghi

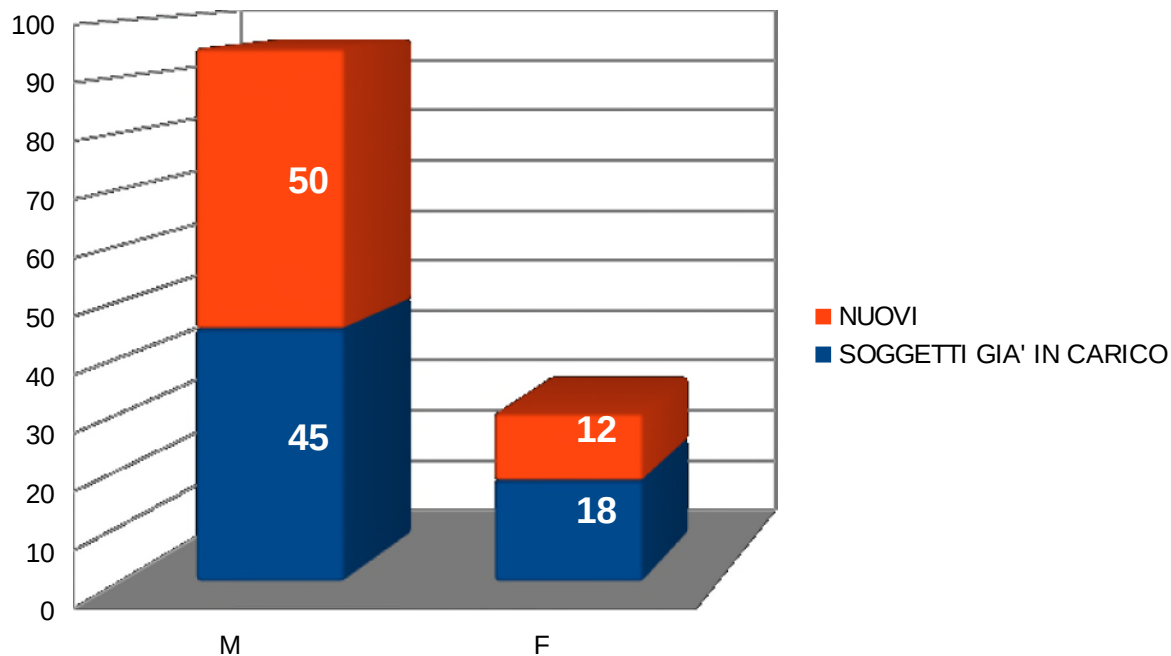


## 2015 GIOCATORI IN CARICO DISTRIBUITI PER NUOVI E GIA' IN CARICO DA PERIODO PRECEDENTE – ASST Valleolona



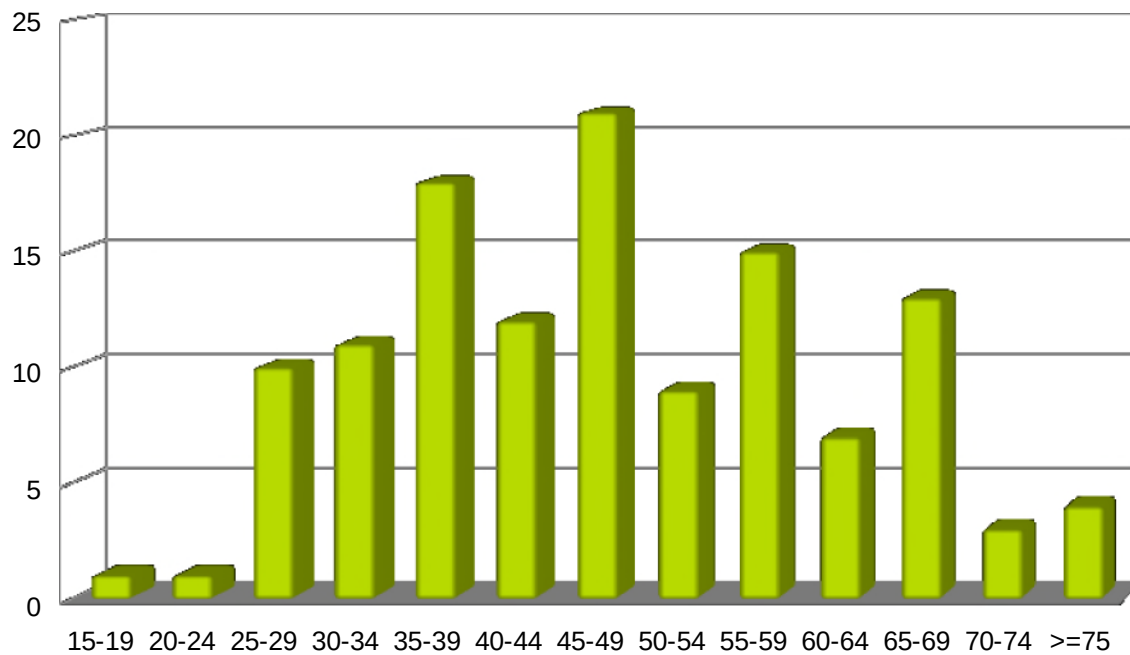


## 2015 GIOCATORI IN CARICO DISTRIBUITI PER NUOVI E GIA' IN CARICO DA PERIODO PRECEDENTE E SUDDIVISI PER GENERE- ASST Valleolona



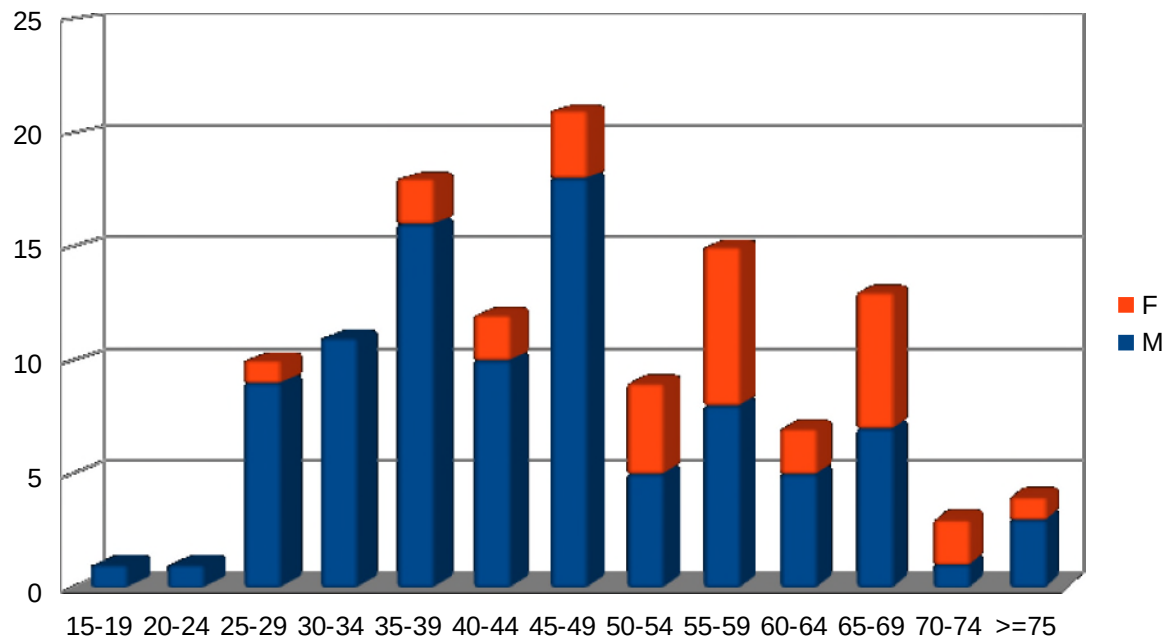


## 2015 SUDDIVISIONE PER FASCE ETA' - ASSTValleolona



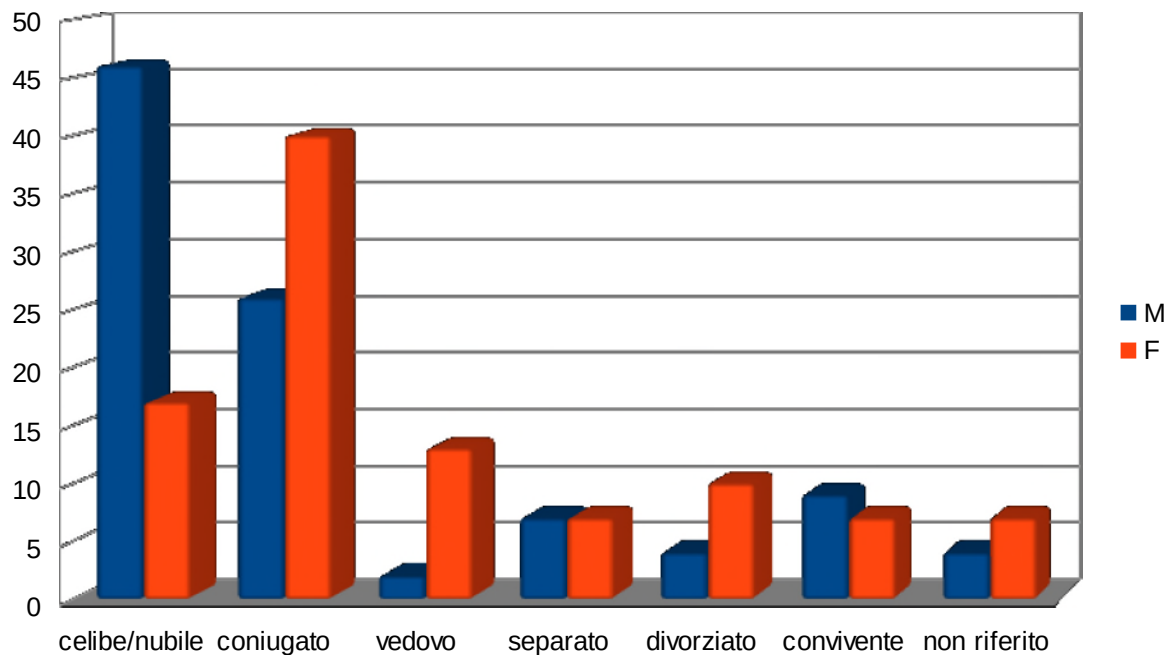


## 2015 SUDDIVISIONE PER FASCE ETA' e GENERE - ASSTValleolona

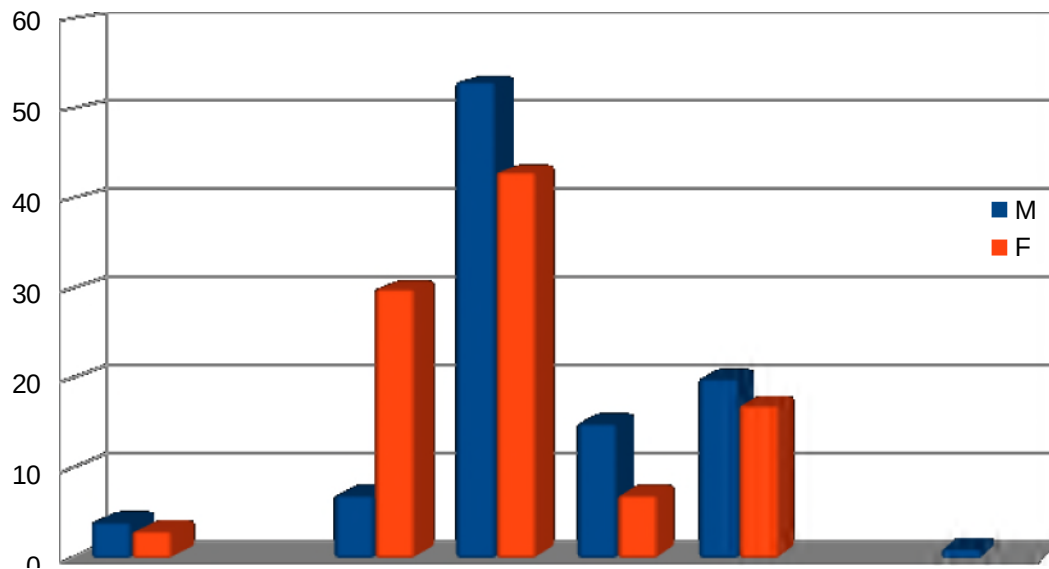




## 2015 SUDDIVISIONE PER STATO CIVILE – ASST Valleolona

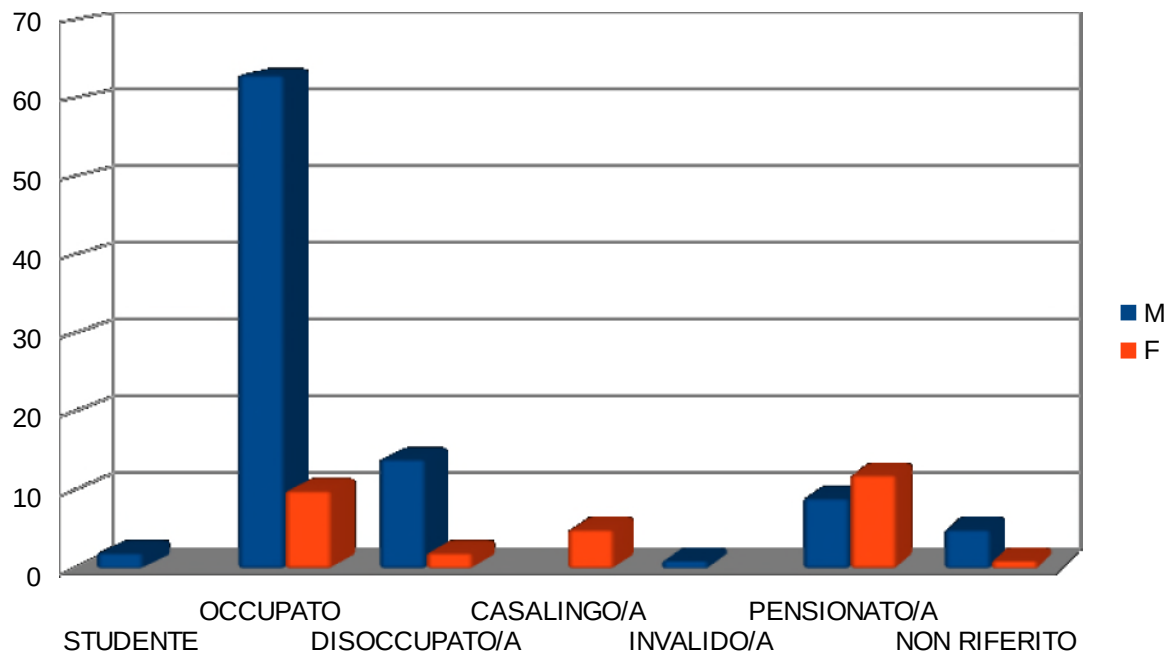


## 2015 SUDDIVISIONE PER SCOLARITA' – ASST Valleolona



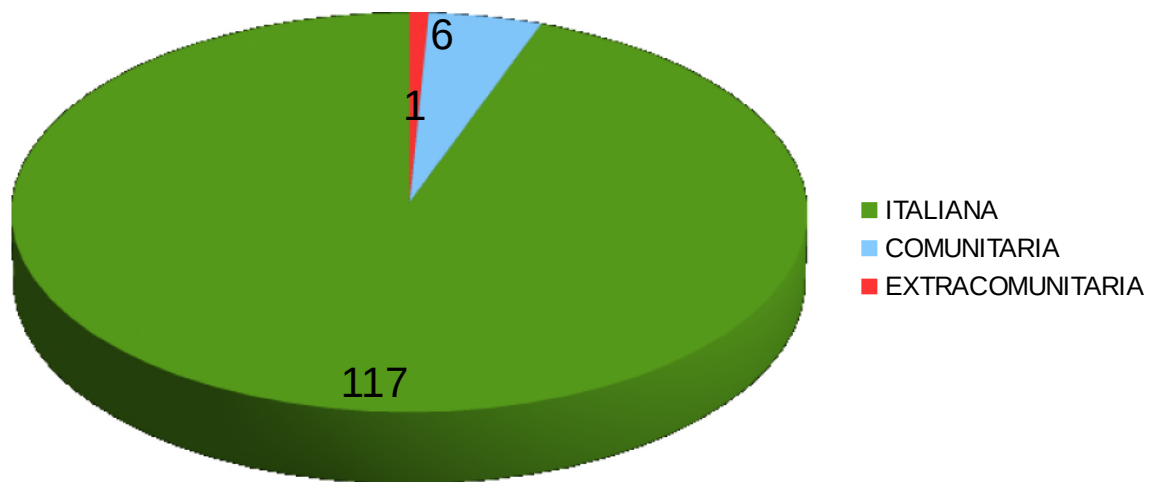


## 2015 SUDDIVISIONE PER CONDIZIONE PROFESSIONALE – ASST Valleolona





## 2015 SUDDIVISIONE PER NAZIONALITA' – ASST Valleolona





Indagine **IPSAD 2013-2014** del CNR, fascia di età 15-64 anni (strumento di screening utilizzato CPGI - Canadian Problem Gambling Index - frequenza del comportamento ultimi 12 mesi)

42,9% 15-64 anni, (17 milioni di persone), ha giocato almeno una volta somme di denaro.

Di questi:

- oltre 5 milioni sono giovani adulti (15-34) anni,

- 55,7% uomini, 30,3% donne

- Basso rischio: 15%

- Rischio moderato: 4%

- Gioco problematico: 1,6% ( ca 1 milione di abitanti) con 6% degli uomini sul 4% delle donne

Negli ultimi trent'anni la spesa per il solo gioco d'azzardo gestito dall'AAMS in Italia è aumentata di 16 volte ( dai 5 Miliardi di Euro/anno degli anni '90 ai 79,9 Miliardi del 2011, agli 87,1 Miliardi di Euro del 2012)

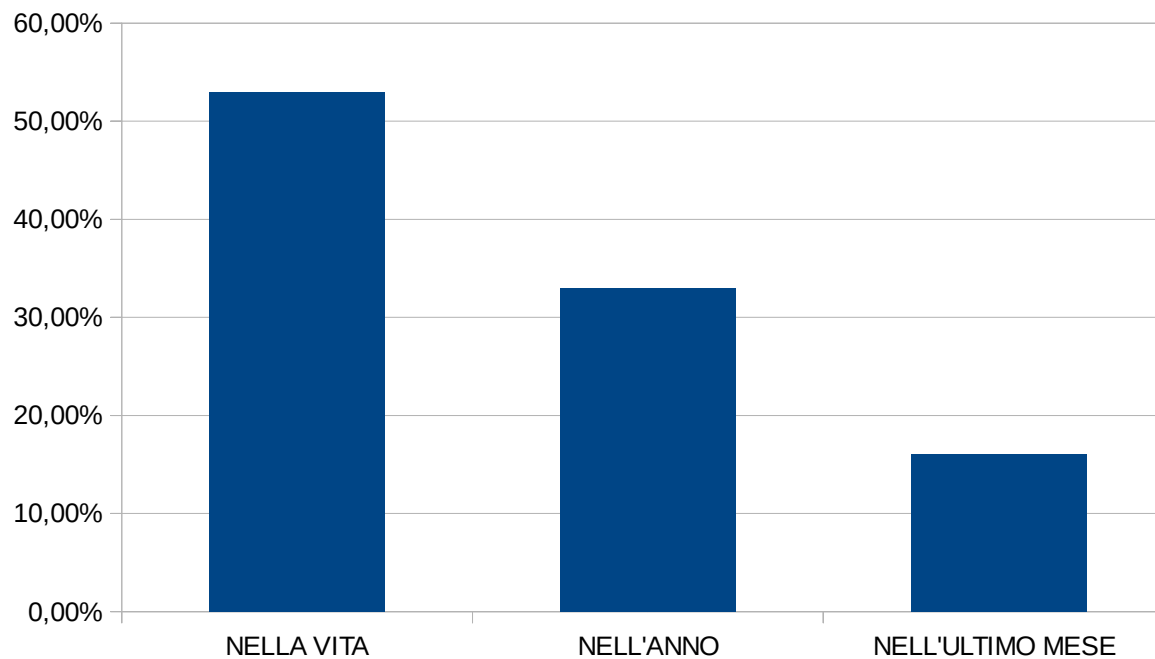
**Italia** è al 1° posto in Europa a al 3° nel mondo tra i paesi che giocano di più (spesa procapite annua= 1300 euro)  
È terza in Europa nel gioco online

**Lombardia:** regione con maggior spesa assoluta  
4° Posto per spesa procapite:1700 euro

**Milano** è la provincia dove si gioca di più ( 2013 - 5,9 mld), seguita da Roma (5,3 mld) e Napoli (3,5 mld).

Con una spesa procapite nel 2013 => circa 1.200 euro/anno . (100 euro al mese)

## Raccolta in anni recenti (milioni di euro)

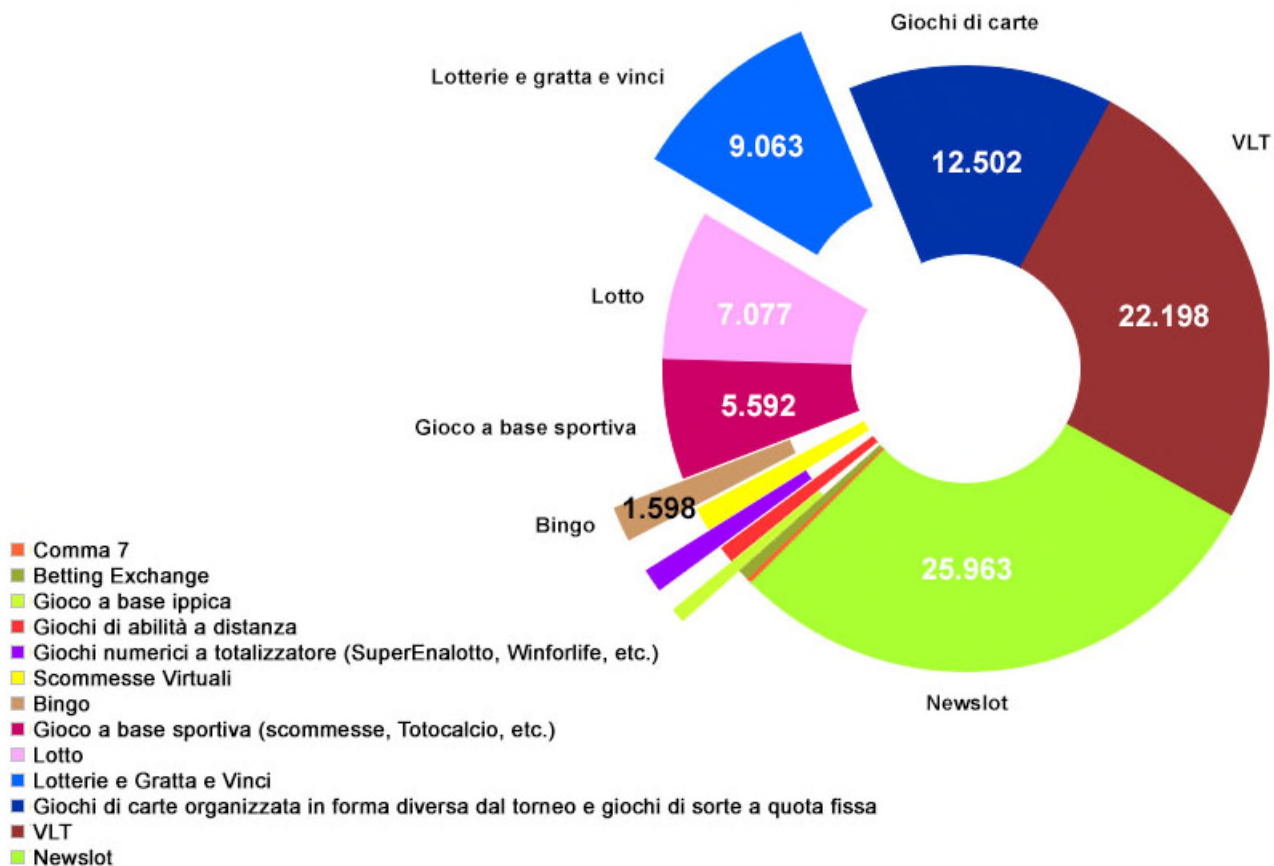


Fonte: Elaborazione Agenzia delle Dogane e dei Monopoli su dati forniti da Sogei (il dato relativo all'anno 2015 è provvisorio e soggetto ad assestamento)



## Dati sulla raccolta da gioco d'azzardo nel 2015 per tipologia di gioco

Fonte: Elaborazione Avviso Pubblico su dati del Ministero dell'Economia (Dati in milioni di euro)



**Provincia di Varese: la raccolta dei giochi è stata pari a 696 milioni di euro nel 2008 , con un'incidenza pari al 2,89% del Pil provinciale e con crescita a 1,2 miliardi di euro nel 2011**

**5° provincia in Lombardia per importi giocati**

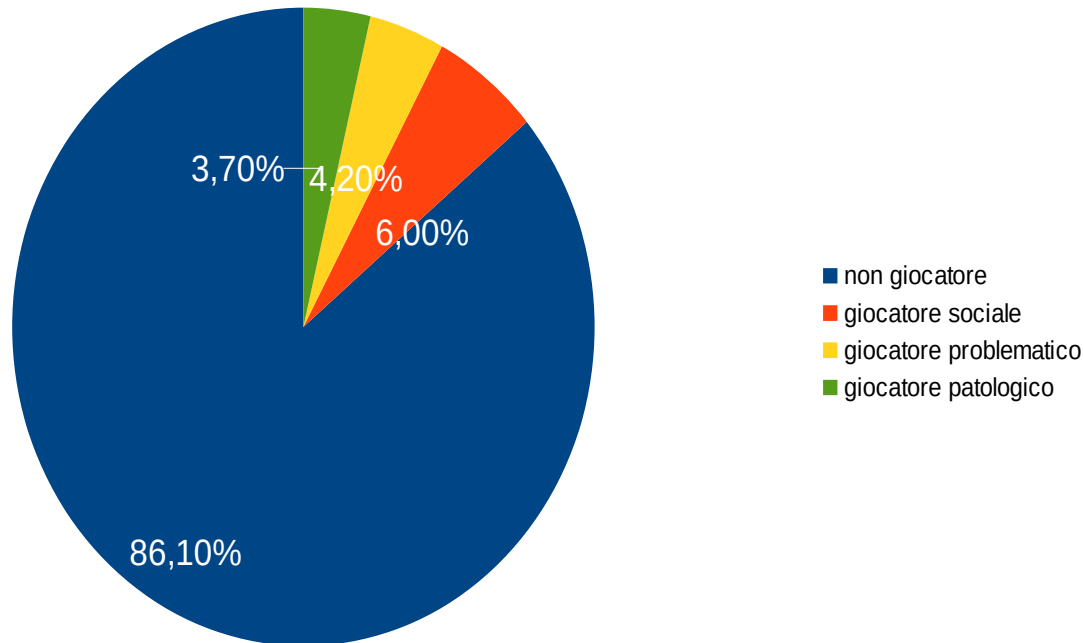
- 215000 ( fascia 18-74 aa) sono i soggetti che hanno giocato
- 20000 sono i giocatori che hanno giocato somme crescenti e non previste
- 6500 coloro che hanno avuto impulso a tenere nascosto il gioco ai famigliari

I luoghi dove sono collocate le slot sono soprattutto i bar per un area complessiva di 90000 mq e per un numero di più di 1000 bar, seguito da 155 tabaccherie e ricevitorie lotto, 77 sale VLT

Su 139 COMUNI solo 12 “SENZA SLOT MACHINES”: ad es. Vizzola Ticino  
Fagnano Olona 222mq ogni 1000 abitanti  
Castellanza ogni scuola ha una vlt entro 500 mt



Studio SPS, misura della prevalenza del gioco d'azzardo patologico stimata tramite la somministrazione della versione italiana validata del questionario South Oaks Gambling Screen – Revised for Adolescents (SOGSRA).

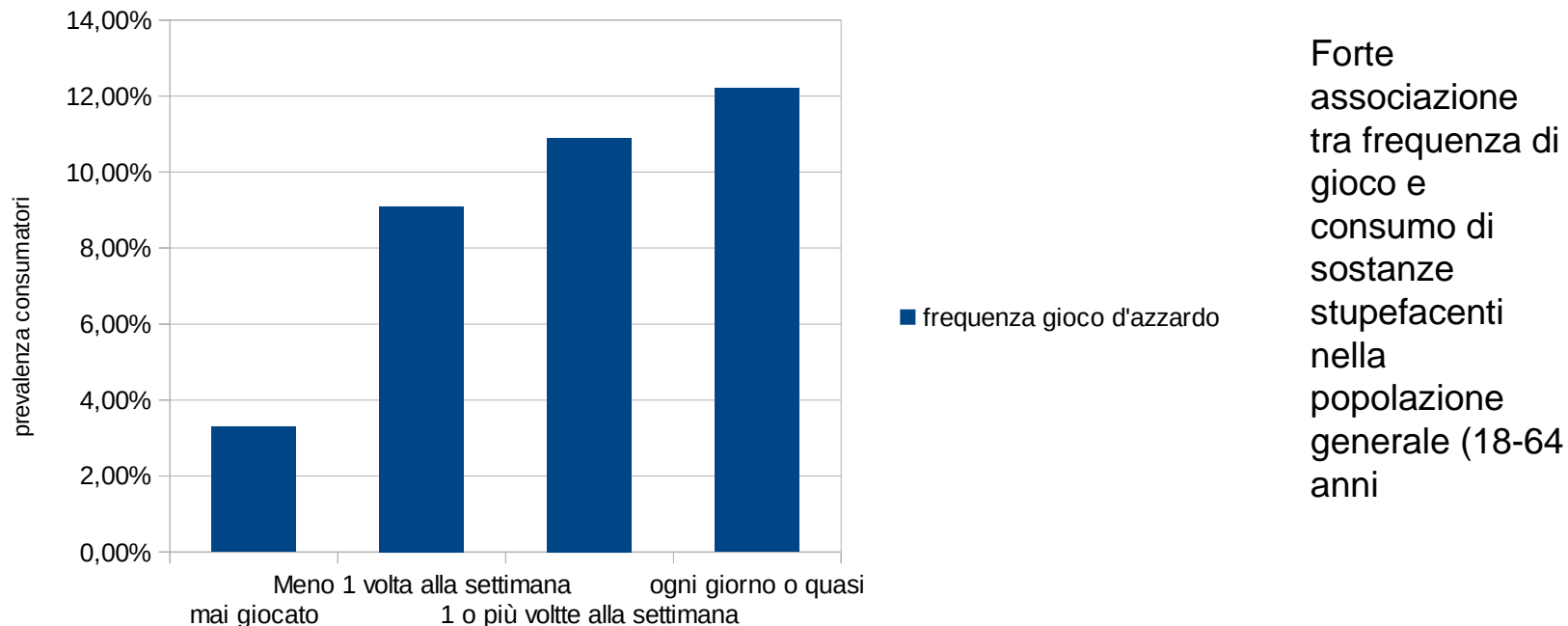


**46,4% hanno partecipato ad almeno un gioco d'azzardo, almeno una volta negli ultimi 12 mesi. Tra i giochi più diffusi tra gli adolescenti, Lotterie istantanee, Gratta e Vinci e “Win for life”, nel 26,4%; seguono Lotto e superenalotto con il 13,7%**

Distribuzione della popolazione scolastica 15-19 anni secondo le tipologie di giocatori d'azzardo, individuati in base alla scala SOGS-RA. Anno 2014

Fonte: Studio SPS-DPA 2014 – Dipartimento Politiche Antidroga

## Relazione tra consumatori di sostanze stupefacenti negli ultimi 12 mesi e tipologia di giocatori d'azzardo nella popolazione generale 18-64 anni. Anno 2012



Fonte: Studio GPS – DPA 2012 – Dipartimento Politiche Antidroga

**41,7% degli adolescenti con comportamenti di *gioco patologico* hanno un uso contemporaneo di sostanze stupefacenti (percentuale di molto superiore a quella dei non giocatori, pari al 17,5%)**

Esiste correlazione lineare tra le due condizioni sia nella popolazione giovanile (15-19 anni) sia in quella generale (15-64 anni).

## **Provincia Varese**

Indagine Wosap “Observational Survey e about Addiction for Prevention” ( 14-19aa) ***anno 2012.***

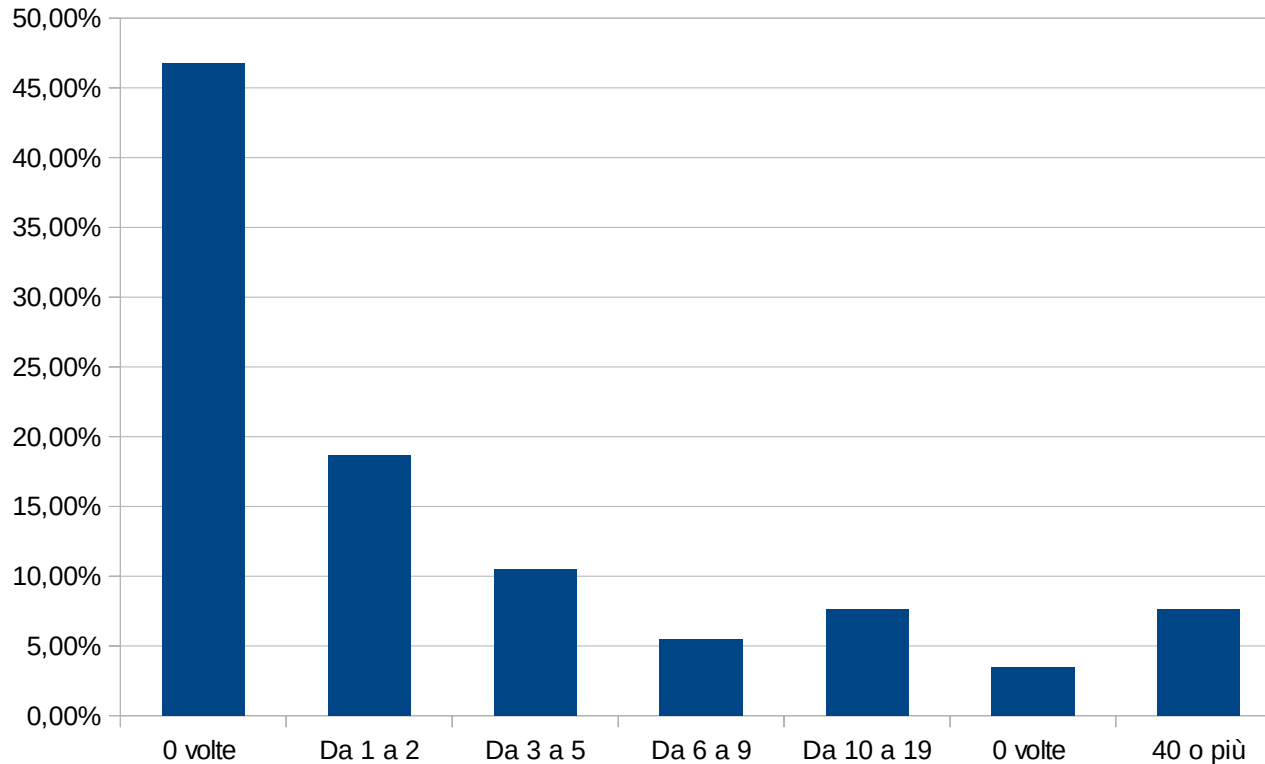
Definizione Campione Target pari al 3% della  
Popolazione Studentesca

I Questionari raccolti nelle scuole secondarie di  
secondo grado sono stati 1334, pari al 3,5 %  
della Popolazione scolastica

Il campione valido, 15-19 anni è composto da  
1099 soggetti.



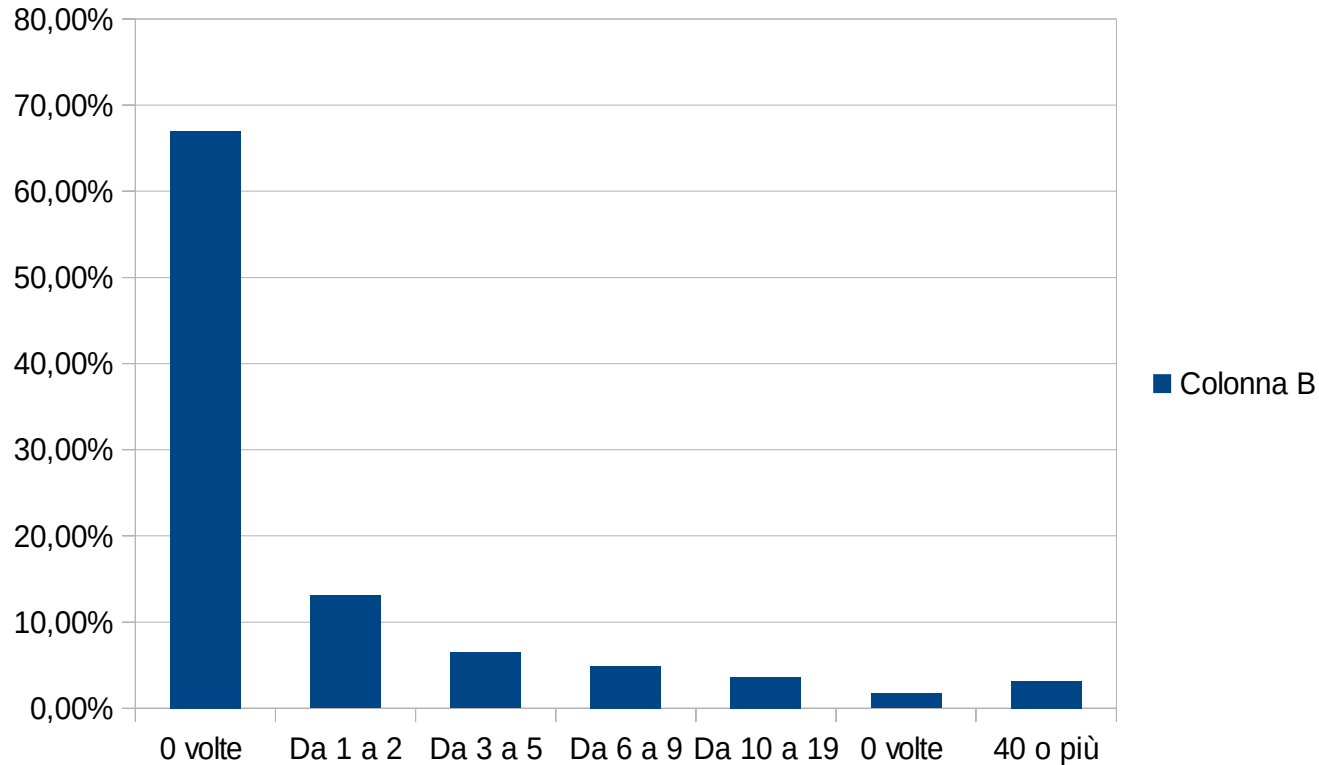
# Nella vita, quante volte hai fatto giochi in cui si vincono soldi?



Fonte: Osservatorio Dipartimento Dipendenze ATS Varese



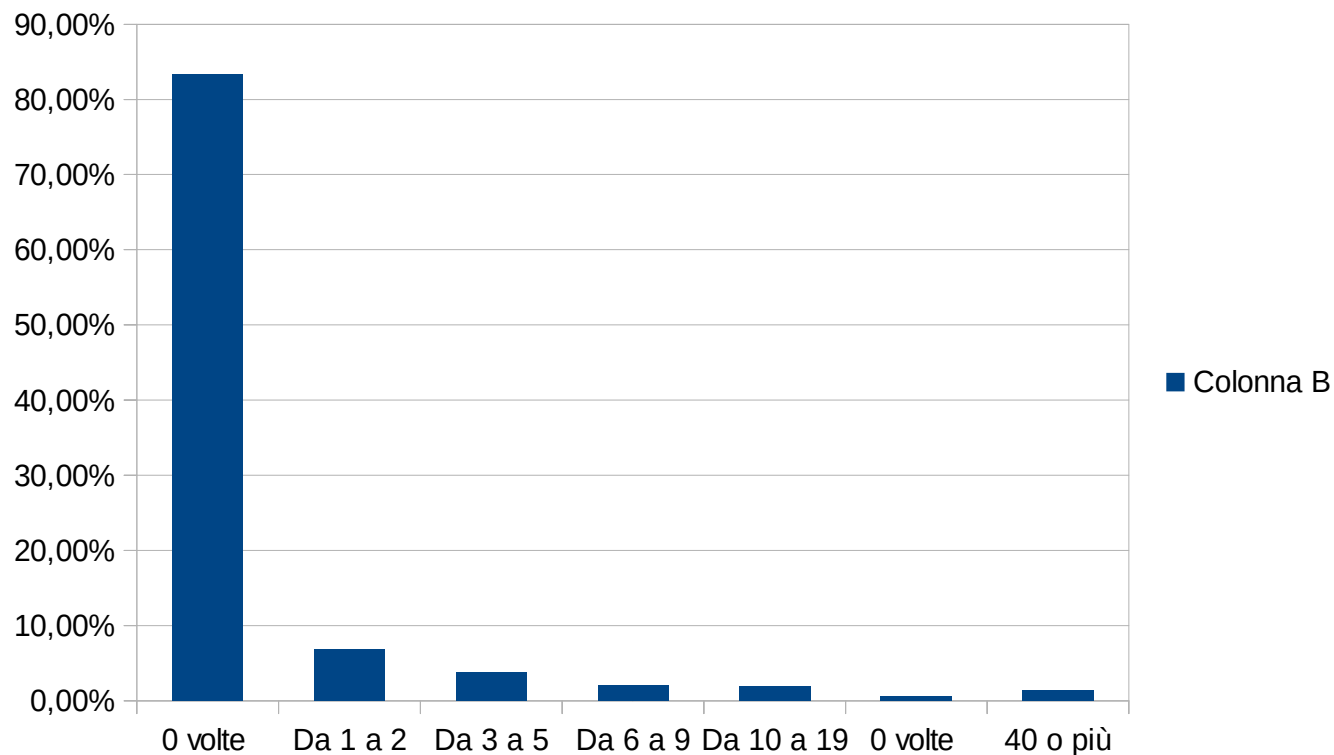
# Nell'ultimo anno, quante volte hai fatto giochi in cui si vincono soldi?



Fonte: Osservatorio Dipartimento Dipendenze ATS Varese



# Nell'ultimo mese, quante volte hai fatto giochi in cui si vincono soldi?

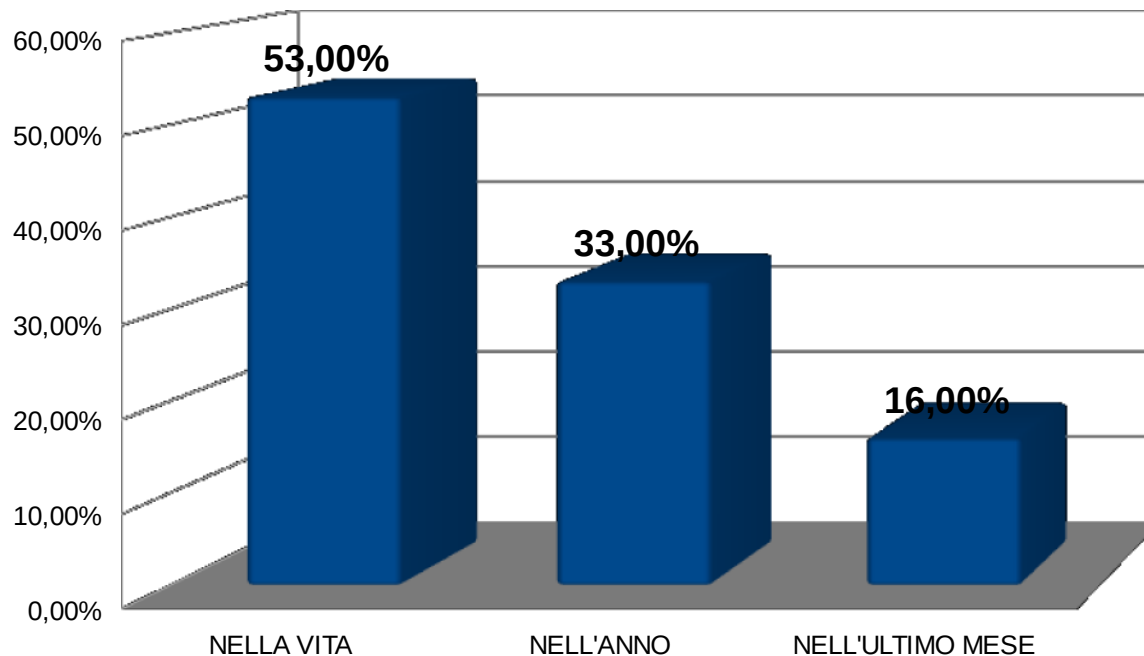


Fonte: Osservatorio Dipartimento Dipendenze ATS Varese



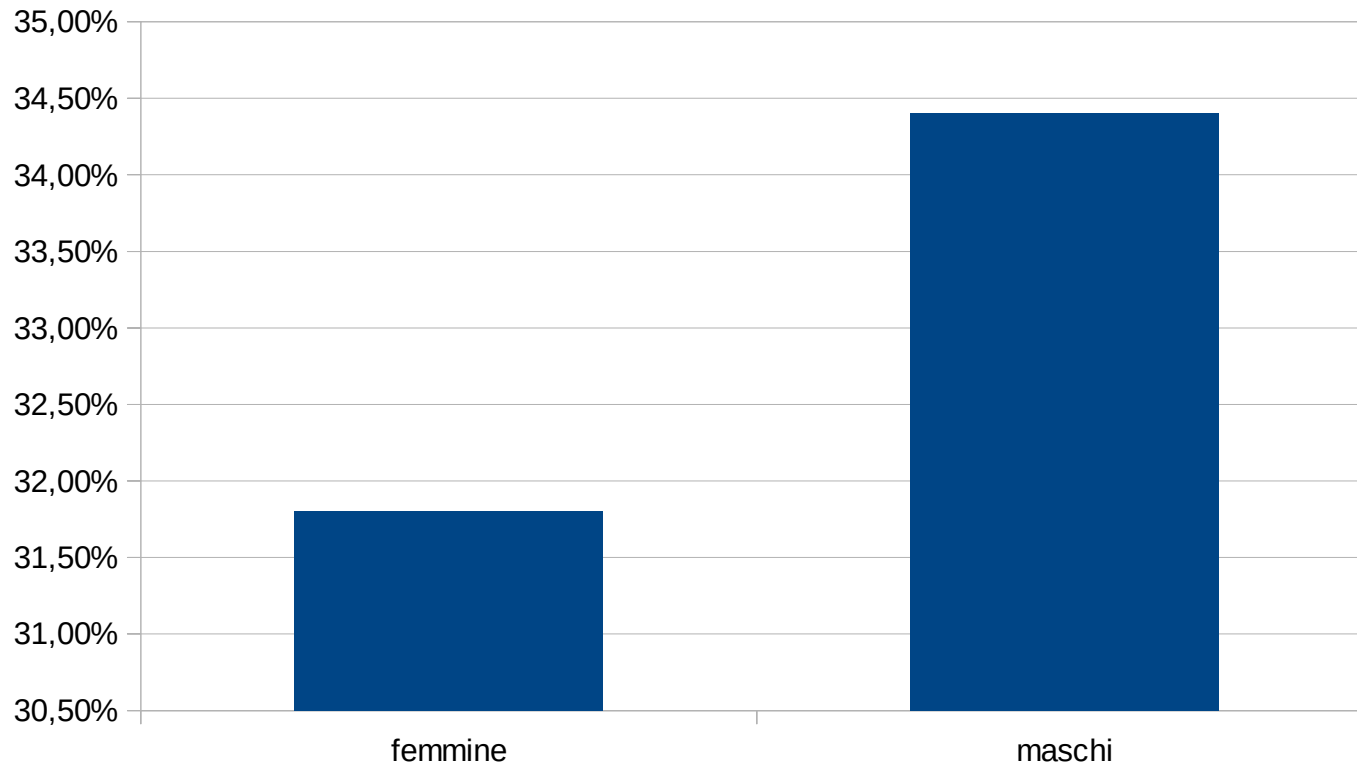


## Ricerca Wosap 2012 – 1334 studenti 15-19 anni





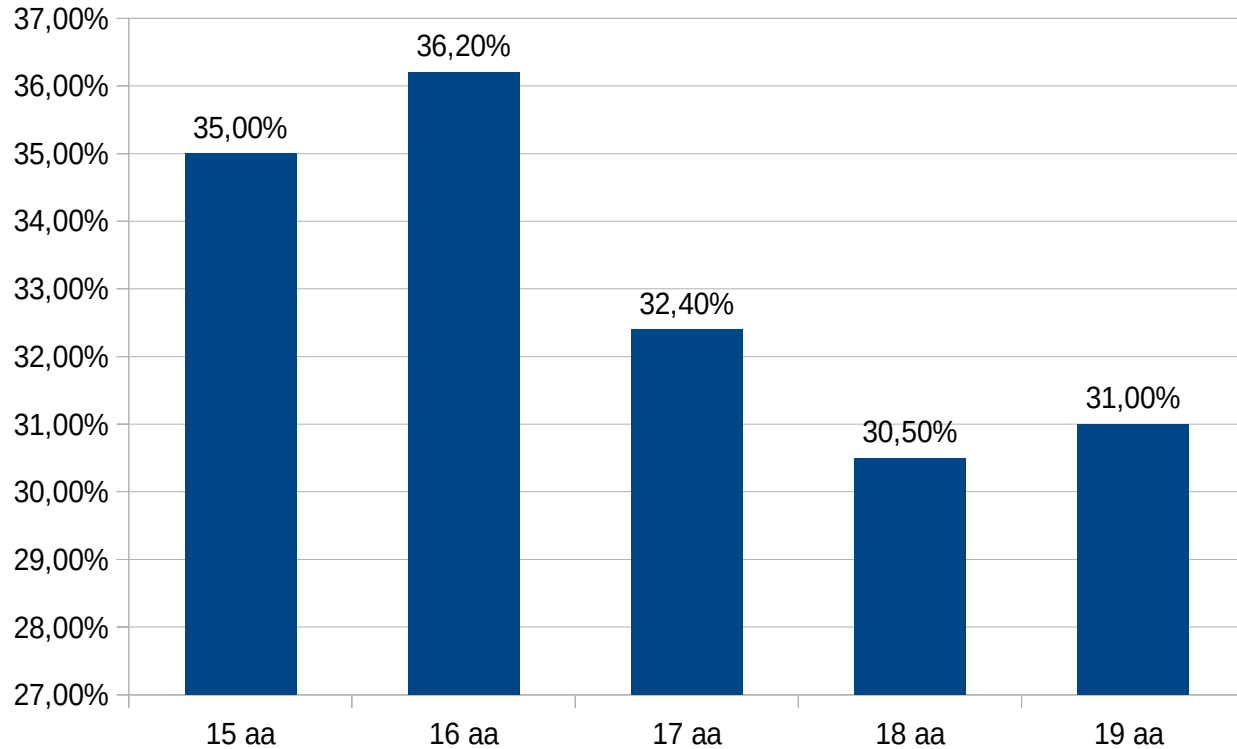
## Il genere: ragazzi e ragazze che hanno giocato almeno una volta nell'ultimo anno



Fonte: Osservatorio Dipartimento Dipendenze ATS Varese



## Nell'ultimo anno hanno giocato almeno una volta: suddivisione per fascia d'età

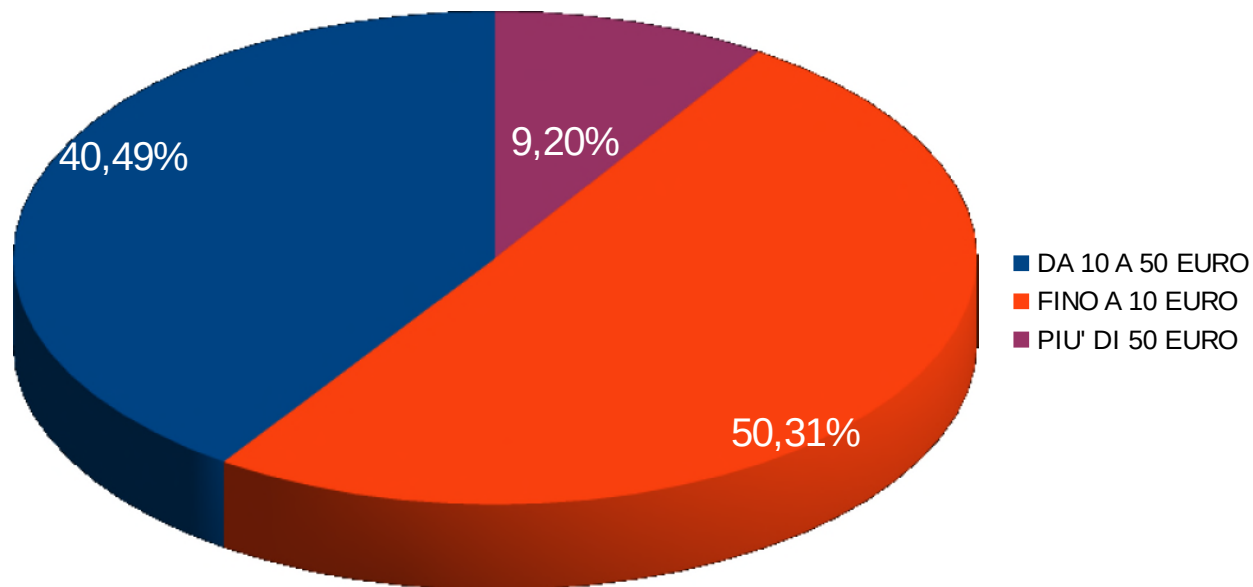


Almeno 1  
volta

Fonte: Osservatorio Dipartimento Dipendenze ATS Varese



## Ricerca Wosap 2012 – 1334 studenti 15-19 anni





**I**  
**Preferenza per Gratta e Vinci e Lotto istantaneo: 12,3%**  
**Scommesse sportive: 9,1**  
**Poker: 6%**  
**Lotto :5,8%**  
**Slot: 4,3 %**  
**Poker online: 3,1 %**  
**Casino: 3,1 %**  
**Cavalli: 1,8%**

**Indicatori di problematicità: il 5,5% dei ragazzi dichiara di aver nascosto alla famiglia o agli amici scontrini di scommesse, biglietti della lotteria, soldi vinti al gioco o altre prove di gioco, mentre il 10,4% sostiene di aver giocato più soldi di quanto si era proposto di fare.**



## ESPAD 2008-2009: confronto dati Varese

Nel 2009 secondo l'indagine ESPAD il 44% degli studenti aveva giocato almeno una volta negli ultimi giorni, il dato del 2012 è pari al 33%.

- La differenza di genere si assottiglia: nel 2009 avevano giocato almeno una volta nell'anno il 54% dei ragazzi e il 35% delle ragazze, ora i dati parlano del 34,4% dei ragazzi e del 31,8% delle ragazze.
- Aumentano le somme giocate, nel 2012 quasi il 50% dei ragazzi ha giocato più di 10 euro nell'ultimo mese. Nel 2009 erano il 36% dei maschi e il 17% delle femmine.
- Sembra in aumento il profilo di rischio.



## INTERVENTI DI PREVENZIONE/SENSIBILIZZAZIONE

Sono stati raggiunti nel 2016:

1430 studenti

212 genitori

58 lavoratori – Progetto WHP

1050 “spettatori”

Life skill training: 45 docenti formati nel 2016

Il LifeSkills Training (LST) è un programma di prevenzione di abuso di sostanze.

- Agisce sui principali fattori di contesto e psicologici individuali che favoriscono l’iniziazione all’uso di sostanze e altri comportamenti a rischio.
- Fornisce ai giovani un modo sistematico di imparare le abilità di vita necessarie per affrontare con successo situazioni impegnative