



# L'ENTITÀ DEL FENOMENO AZZARDO E FUTURE PROGETTUALITÀ NEI TERRITORI DELL'ULSS N. 2

---

*Michela Frezza*

*Direttore Dipartimento per le Dipendenze*

*23 Settembre 2019*



# VOLUMI DEL GIOCO

ANNO	VOLUMI GIOCO
<b>2016</b>	<b>95 mld</b>
<b>2017</b>	<b>96 mld</b>
<b>2018</b>	<b>102 mld</b>



# DATI REGIONALI

---

**9 DIPARTIMENTI PER  
LE DIPENDENZE**



# GRUPPO DI RICERCA VENETO

## GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO

ANNO	GIOCATORI IN TRATTAMENTO
2015	1761
2016	1824
2017	1831
2018	1903



# DATI AZIENDA ULSS2 MARCA TREVIGIANA

ANNO		GIOCATORI IN TRATTAMENTO
2015		310
2016		315
2017		342
2018		354
2019	I Semestre	243



# ANALIZZIAMO I DATI

---

*Primo semestre 2019*

ETA'	NUOVI UTENTI		UTENTI GIA' NOTI		TOTALE
	MASCHI	FEMMINE	MASCHI	FEMMINE	
14 anni	0	0	0	0	0
15-19 anni	0	1	0	0	1
20-24 anni	4	0	3	0	7
25-29 anni	6	1	15	0	22
30-34 anni	4	1	9	2	16
35-39 anni	6	1	12	1	20
40-44 anni	7	2	15	2	26
45-49 anni	10	0	26	2	42
50-54 anni	7	1	15	4	27
55-59 anni	2	1	18	3	27
60-64 anni	4	0	9	8	21
65 +	6	2	20	6	34



## **Che cosa ci dicono questi primi dati?**

- La fascia d'età maggiormente rappresentata è quella 45/59 e la seconda fascia è quella degli over 65
- Si registra un incremento anche della popolazione più giovane
- I giocatori maschi sono più numerosi delle giocatrici donne





## SCOLARITA'

<b>ELEMENTARE</b>	<b>14</b>
<b>MEDIE INFERIORI</b>	<b>102</b>
<b>QUALIFICA PROFESSIONALE</b>	<b>27</b>
<b>MEDIE SUPERIORI</b>	<b>78</b>
<b>LAUREA TRIENNALE</b>	<b>10</b>
<b>LAUREA MAGISTRALE</b>	<b>3</b>
<b>NON NOTO</b>	<b>9</b>



## **Che cosa ci dicono questi primi dati?**

- La maggior parte dei giocatori presenta un livello d'istruzione a livello di scuola media-inferiore o di qualifica professionale.
- Vi è però anche una presenza significativa di diplomati



# OCCUPAZIONE

<b>LAVORATORE DIPENDENTE</b>	<b>155</b>
<b>LAVORATORE AUTONOMO</b>	<b>11</b>
<b>OCCUPATO SALTUARIAMENTE</b>	<b>7</b>
<b>DISOCCUPATO</b>	<b>15</b>
<b>PENSIONATO</b>	<b>38</b>
<b>STUDENTE</b>	<b>2</b>
<b>ALTRO (casalinga)</b>	<b>6</b>
<b>NON NOTO</b>	<b>9</b>



## **Che cosa ci dicono questi primi dati?**

- Il giocatore in carico al Servizio ha nella maggior parte dei casi un reddito proprio, da lavoro o da pensione
- Non mancano tuttavia coloro che, per studio o condizione non lavorativa, devono far riferimento ai familiari per il proprio sostentamento



# STATO CIVILE

<b>CELIBE/NUBILE</b>	<b>97</b>
<b>CONIUGATO/CONVIVENTE</b>	<b>102</b>
<b>SEPARATO/DIVORZIATO</b>	<b>35</b>
<b>VEDOVO</b>	<b>5</b>
<b>NON NOTO</b>	<b>4</b>



## **Che cosa ci dicono questi primi dati?**

- I giocatori sono prevalentemente coniugati/convidenti, ma il numero dei celibi/nubili è molto vicino.
- La presenza dei non coniugati sembra essere maggiore tra i maschi, tuttavia l'eterogeneità della popolazione dei giocatori ci impedisce di tracciare un profilo unico.

## GIOCO PER IL QUALE VIENE RICHIESTO IL TRATTAMENTO

<b>GIOCHI A CARTE A SOLDI (poker, ramino, black jack..)</b>	<b>9</b>
<b>SCOMMESSE SPORTIVE</b>	<b>3</b>
<b>TOTOCALCIO</b>	<b>0</b>
<b>BINGO</b>	<b>3</b>
<b>LOTTO</b>	<b>3</b>
<b>SUPERENALOTTO E SIMILI (win for life, 10elotto)</b>	<b>2</b>
<b>SLOT MACHINE, VLT, ALTRI GIOCHI ELETTRONICI</b>	<b>189</b>
<b>GRATTA E VINCI</b>	<b>25</b>
<b>ROULETTE AL CASINO'</b>	<b>1</b>
<b>SLOT MACHINE AL CASINO'</b>	<b>0</b>
<b>ALTRI GIOCHI AL CASINO'</b>	<b>0</b>
<b>GIOCHI A SOLDI SU INTERNET (poker on line)</b>	<b>3</b>
<b>ALTRI GIOCHI TRADING ONLINE</b>	<b>5</b>



## **Che cosa ci dicono questi primi dati?**

- La maggior parte dei giocatori riporta problemi prevalenti con una sola tipologia di gioco (slot machine e/o VLT).
- E' noto che i giocatori, soprattutto quelli problematici, giocano a più giochi e su piattaforme diverse (online, territorio etc).
- Il Gratta e Vinci si conferma come secondo gioco più popolare tra i pazienti in carico.



# PIANO REGIONALE GIOCO D'AZZARDO

---

REGIONE DEL VENETO



**ULSS2**  
MARCA TREVIGIANA



## PIANO REGIONALE GAP

- AREA GOVERNANCE

- Implementare e mantenere i nodi della rete istituzionale, sociale e del volontariato

### AREA PREVENZIONE

- Sensibilizzare, informare e formare i cittadini sulle problematiche connesse al Gioco problematico

- AREA CLINICA

- Omogeneizzare le prassi cliniche dei tre Ambulatori
- Sperimentare nuovi approcci di cura
- Creare un sito web per facilitare l'accesso al servizio

- AREA FORMAZIONE

- Formazione operatori

## PIANO REGIONALE GAP

### GOVERNANCE



- Corsi di formazione per Assistenti Sociali dei Comuni della Marca Trevigiana
- Incontri con i Medici di Medicina Generale
- Incontri con la popolazione generale e le Associazioni del territorio
- Corsi di formazione con l'Ascom per i gestori di locali

## PIANO REGIONALE GAP

### PREVENZIONE



- Organizzazione di una Mostra «Fate il nostro gioco» con Associazione TAXI 1729 a Palazzo «Bomben» Treviso.
- Organizzazione di 7 eventi pubblici TALK SHOW, gestiti dall'Associazione TAXI 1729 in 7 Comuni della Marca Trevigiana

PIANO  
REGIONALE  
GAP

PREVENZIONE

REGIONE DEL VENETO



**ULSS2**  
MARCA TREVIGIANA

- Hanno usufruito della mostra:
  - 1943 studenti delle Scuole Superiori
  - 650 privati

*La partecipazione a questo evento di sensibilizzazione alle problematiche del gioco d'azzardo ha raggiunto un totale di **2593** soggetti*

REGIONE DEL VENETO  
REGIONE DEL VENETO



# CONCLUSIONE

---

## PIANO REGIONALE GAP

### CONCLUSIONI



- Gli interventi di implementazione della rete sociale ed istituzionale sono stati molteplici e hanno avuto buon esito
- L'intervento di sensibilizzazione dedicato alla popolazione scolastica e la cittadinanza è stato apprezzato

## PIANO REGIONALE GAP

### CONCLUSIONI

REGIONE DEL VENETO



**ULSS2**  
MARCA TREVIGIANA

- E' in fase di realizzazione il sito web che ospiterà anche un'area di consultazione per tutti gli aspetti di regolamentazione per le nuove sale gioco
- Si sta concludendo la mappatura dei punti gioco che potrà essere consultabile dal sito stesso
- Sono in fase di realizzazione protocolli ed intese con gli Enti Locali per l'intercettazione e la presa in carico precoce dei giocatori problematici
- Sono in via di sviluppo nuove modalità di presa in carico intensiva dei giocatori



*GRAZIE PER L'ATTENZIONE*

---