

Una Cornice Relazionale

### L'AZIONE E IL TEMPO

E' necessario darsi tempo, organizzare più incontri, per monitorare la situazione tenerlo agganciato (Per es. offrendogli qualcosa di immediato: il pacco alimenti, il pagamento di una bolletta, ecc.); **la dimensione del tempo è fondamentale nella costruzione di un'alleanza** e consente alla persona di metabolizzare l'evento e iniziare a sviluppare consapevolezza delle sue azioni. Se si percepisce o emerge un problema di dipendenza o di gioco d'azzardo, può essere utile dire frasi del tipo:

*"Non preoccuparti non sei l'unico in questa situazione"; "Tranquillo c'è qualcuno che ti può aiutare" - (Volantino Rete dei Servizi) - "Non sei solo/a"; "E' un problema che si può affrontare e risolvere".*

### COINVOLGIMENTO DEI FAMILIARI

Quando possibile e in base alla situazione coinvolgere i familiari: molto spesso è proprio il familiare che attivandosi inizia a smuovere la situazione, avviando un processo di cambiamento. E' **importantissimo che i familiari sappiano che anche loro possono rivolgersi ai Servizi di Cura** e che spesso è proprio questo che porta il giocatore a sviluppare la consapevolezza di avere bisogno di aiuto.

### ACCOMPAGNAMENTO AI SERVIZI

Nel caso si riesca a consolidare un rapporto di fiducia, tale da consentire alla persona la consapevolezza del problema di gioco d'azzardo, è importante supportarlo. Si mette la persona in contatto con un referente dei servizi specialistici (SER.D, SMI, GRUPPI AMA) del territorio, ma che sarà accompagnata, se necessario, anche fisicamente agli incontri con i servizi.

Sistema Socio Sanitario



# COME FARE EMERGERE UN PROBLEMA DI **GIOCO** **D'AZZARDO** **PATOLOGICO**



# Vademecum Caritas

*"Il gioco d'azzardo è un'attività ludica in cui un soggetto investe una determinata somma di denaro in un evento/attività nella quale la vincita o la perdita è in prevalenza aleatoria e non è dettata dalle abilità del soggetto. Esistono diversi tipi di gioco d'azzardo, dai più antichi come il gioco dei dadi, a quelli più recenti effettuati attraverso apparecchi digitali automatici. Il gioco d'azzardo, in determinate condizioni, può dar luogo ad una patologia di dipendenza in cui il soggetto non riesce a resistere all'impulso del gioco, con conseguenze che possono essere gravemente negative sull'individuo stesso, la sua famiglia e le sue attività personali"*

TRECCANI

## TIPOLOGIE DI GIOCO D'AZZARDO

**Ci sono diverse tipologie di gioco d'azzardo:** giocare a carte per denaro, scommesse sui cavalli e altri animali, scommesse sugli sport, casinò, lotterie, bingo, slot machines, gratta e vinci, ecc. Fino a qualche anno fa tutto ciò avveniva in luoghi fisici, ma negli ultimi anni, grazie all'avvento di Internet, c'è stato un progressivo e costante spostamento sul web, che ha rivoluzionato il settore ed amplificato tutte queste complesse problematiche.

Spesso si considerano i problemi legati al gioco d'azzardo come un vizio. In realtà, **il Disturbo da Gioco d'azzardo (DGA) è una malattia a tutti gli effetti e chi ne soffre ha bisogno di aiuto e cure.**

### EMISSIONE DI CAMBIALI A FRONTE DI PRESTITI EROGATI DA ESERCENTI DI BAR O DI SALE SCOMMESSE

(per occultare l'operazione il giocatore domicilia le cambiali su una banca diversa da quella di riferimento; oppure rimborsa il prestito ricaricando una carta prepagata che ha ceduto al creditore, emessa a suo nome; oppure ricarica direttamente una carta prepagata intestata al creditore)

### USO FREQUENTE DI CARTE DI CREDITO REVOLVING

(consentono di rateizzare la spesa fatta con la carta, pagando ogni mese una rata minima che serve per ripagare il debito come a ricostituire la linea di credito/plafond, che così diventa nuovamente disponibile per altri utilizzi)

### ACQUISTI FREQUENTI CON CARTE PREPAGATE

(in questo modo sull'estratto conto non risultano l'utilizzo o la provenienza dei fondi, ma solo la somma caricata)

### PRESTITI TRAMITE SOCIETÀ FINANZIARIE, ANCHE PIÙ DI UNO CONTEMPORANEAMENTE SENZA MOTIVAZIONI CONCRETE

(il saldo viene accreditato sul conto corrente senza essere utilizzato per acquistare beni durevoli, ma per caricare una carta prepagata)

Può capitare che ciò che vi viene raccontato vi dia la sensazione che qualcosa non torni, che non ve la raccontino giusta e ci sia sotto altro. In questi casi è ancora più **importante provare a indagare, senza fermarsi di fronte a risposte ambigue o poco chiare, ma con delicatezza e attenzione** e dandosi tutto il tempo che serve, anche con più incontri.

## PERSONALIZZAZIONE

Il coinvolgimento della persona in fase decisionale della risoluzione del problema, rappresenta un importante punto di partenza per costruire un'alleanza. Se porta una questione economica bisogna indagare come si è arrivati a questa situazione. Non al primo incontro ma al secondo, non bisogna temere di chiedere reddito, spese, come mai i soldi siano finiti, estratti conto (al secondo incontro). Alcuni indicatori che spesso possono indicare un disturbo da gioco d'azzardo:

Conti correnti in rosso

Richieste di anticipi del TFR

Rate non pagate di mutui e/o prestiti personali

Richieste di anticipi di contante

Anticipi di contante con carta di credito

Frequenti prelievi Bancomat

Assegni in cifra tonda a favore di tabaccherie, ecc

Grandi addebiti Pos presso sale giochi, tabaccherie, ecc

Richieste di cessione del quinto dello stipendio o della pensione

# L'importanza dei Volontari

**E' molto difficile che un giocatore patologico risolva il problema da solo, senza l'aiuto di una rete relazionale e di un supporto adeguato, come quello che può trovare nei Servizi per le dipendenze pubblici e privati (SerD e SMI), nei gruppi di auto mutuo aiuto, negli sportelli di ascolto e consulenza.**

- I volontari non sono professionisti d'aiuto e non viene chiesto loro di esserlo.
- I volontari possono e devono sentirsi autorizzati a fare domande alle persone che incontrano, anche domande che possono sembrare intrusive e/o imbarazzanti. *Perché?* Perché se l'altro sta chiedendo aiuto, e per garantirglielo è sempre necessario conoscere la situazione reale.
- I volontari non sono soli, è presente una rete di servizi intorno a loro, che li può supportare.

**Se si trovano in difficoltà possono chiedere aiuto agli operatori della Caritas Diocesana oppure agli operatori della rete di riferimento (SerD, SMI, AMA, etc..).**

# Una Cornice Relazionale

Il volontario non deve gestire o prendere in carico personalmente il problema del Gioco d'Azzardo, ma **è importante aiutare la persona e/o i suoi familiari ad avere consapevolezza del problema e di farsene carico**. Perché ciò si realizzi l'incontro deve avvenire **dentro una cornice relazionale** il più possibile caratterizzata da empatia, assenza di giudizio e attenzione ai bisogni della persona.

## ASCOLTO ATTIVO ED EMPATICO

Mettere la persona più possibile a suo agio; lasciare ampio spazio all'altro dandogli il tempo per aprirsi e raccontare; mostrarsi interessati, facendo domande, e saper leggere tra le righe. Si possono porre domande introduttive e prenderla alla larga per metterla a suo agio:

*"Come sta?"; "Ha famiglia?"; "Ha un lavoro - pensione?"; "Riesce a gestire almeno un po' la situazione che mi stai portando?"*

## ASSENZA DI GIUDIZIO

Le persone che chiedono aiuto stanno vivendo una situazione di difficoltà e spesso possono sentirsi in imbarazzo nel parlare dei loro problemi. Per questo **è fondamentale che la persona non si senta giudicata, ma si senta parte attiva nella soluzione dei suoi problemi**. Se dovesse emergere un problema di dipendenze o di gioco d'azzardo, ricordare che non si è di fronte ad un vizio, ma ad una malattia a tutti gli effetti. In questi casi è bene evitare frasi come:

*"Come hai fatto a ridurti così?"; "Certo che hai un brutto vizio.."; "Dovresti impiegare meglio il tuo tempo."*

**ATTENZIONE AL NON VERBALE!** *La nostra faccia parla spesso più delle parole!*

## EMPATIA

L'empatia è **la capacità di "mettersi nei panni dell'altro"** percependo, in questo modo, emozioni e pensieri. E' l'abilità di vedere il mondo come lo vedono gli altri, comprendere i sentimenti altrui mantenendoli però distinti dai propri. Si possono utilizzare frasi tipo:

*"Posso immaginare come ci si può sentire in questa situazione"; "Capisco che sia difficile per te..."*

E' molto importante procedere usando sempre buon senso e rispettando le questioni di privacy, dichiarando alla persona che ciò che dirà resterà tra voi:

*"Può fidarsi, voglio aiutarla e non rivelerò a nessuno queste cose"*

## ANALISI DELLA DOMANDA E DEI BISOGNI

**Lasciare aperto il dialogo e porre domande neutre** permette alla persona di dare una spiegazione senza sentirsi accusata, criticata oppure sotto osservazione (consideriamo che le emozioni più ricorrenti del giocatore sono: senso di colpa e vergogna). Si possono utilizzare frasi di questo tipo:

*"Capisco il problema, capisco che sei in difficoltà e che ti serve aiuto, abbi pazienza ma per poterti dare aiuto, ho bisogno di farti alcune domande che ti potranno sembrare anche antipatiche, ma sono necessarie per comprendere al meglio il problema."*