

## TERAMO. ABRUZZO PRIMA REGIONE D'ITALIA DOVE PIU' SI GIOCA D'AZZARDO



Presentato stamani il progetto dell'Associazione Resalio "la tua vita non è in gioco" sostenuto dalla Fondazione Tercas

Il Presidente della Fondazione Tercas, Tiziana Di Sante ha aperto stamani a Teramo, in Palazzo Melatino, la Conferenza Stampa per la presentazione del Progetto "la tua vita non è in gioco" proposto dall'Associazione RESALIO e sostenuto dalla Fondazione Tercas.

Nel corso del Suo intervento, la psicologa dell'Associazione RESALIO, Arianna Cupelli, ha affermato che nel 2019 gli Abruzzesi hanno giocato quasi 2 miliardi di euro: "un dato allarmante che ha attivato l'Associazione proponendo un progetto finalizzato alla prevenzione del disturbo da gioco d'azzardo patologico rivolto alla popolazione di tutte le fasce di età comprese le più giovani, residenti nel Comune di Teramo, visto che tra i più giovani il 49% degli studenti italiani tra i 14 e i 19 anni ha giocato d'azzardo almeno una volta nell'anno 2015-2016.

Il Progetto - ha continuato Arianna Cupelli - sarà svolto su più livelli: supporto psicologico, seminari informativi nelle scuole secondarie di secondo grado, al fine di rendere edotti gli studenti rispetto alla problematica e sensibilizzare sull'importanza della richiesta d'aiuto, supporto legale, tutoraggio economico, formazione degli operatori della Caritas al fine di intercettare e prendere in carico le situazioni a rischio.

Il gioco d'azzardo è stato annoverato dal DSM-V nelle forme di dipendenza come disturbo non correlato a sostanza. Il gioco d'azzardo condivide con le altre forme di dipendenza le caratteristiche peculiari quali: CRAVING: intenso e persistente desiderio di giocare ed impossibilità di resistervi, ASTINENZA: insorgenza di sintomi quali irrequietezza, ansia, disforia, disturbi del sonno quando si è impossibilitati a giocare, TOLLERANZA: necessità di giocare somme di denaro sempre più grandi e con maggiore frequenza per riprodurre il medesimo stato di euforia e gratificazione.

"E' possibile riconoscere il giocatore patologico - ha continuato Arianna Cupelli - attraverso caratteristiche comportamentali specifiche come pensieri persistenti inerenti al gioco, tentativi di riparazione delle perdite, menzogna, compromissione dei rapporti personali, lavorativi e sociali, tentativi di modulare i vissuti di disagio, richieste di prestiti economici.

Ed è possibile tracciare alcuni tratti di personalità peculiari come impulsività, sensation seeking (ricerca di esperienze emotivamente forti), novelty seeking (propensione a mettere in atto comportamenti rischiosi". Nel 1993 il dipartimento di salute mentale dell'OMS ha individuato nelle Life Skills lo strumento privilegiato per la promozione della salute.

Quali possono essere le life Skills? Le ha illustrate Arianna Cupelli.

PENSIERO CRITICO: capacità di analizzare informazioni ed esperienze in modo oggettivo, PENSIERO CREATIVO: aiuta ad affrontare gli eventi con flessibilità, PROBLEM SOLVING: affrontare in modo costruttivo i problemi della vita, CAPACITA' COMUNICATIVA: esprimere in modo appropriato i propri bisogni ed i propri problemi così da non cedere al disagio, GESTIONE DELLO STRESS: abilità nel riconoscere le cause del

proprio stato di stress e gestirlo. Il progetto avrà il fine anche di incentivare lo sviluppo dei fattori protettivi soprattutto tra i più giovani.

Sempre in relazione ai più giovani - ha concluso Arianna Cupelli - sarà, inoltre, obiettivo preponderante del Progetto, porre l'attenzione sulla questione della dipendenza da Internet, gaming e social network visto che secondo i dati ISTAT 300mila giovani tra i 12 e i 25 anni soffrono di questa tipologia di addiction.