

SERVICE HELP EMERGENZA LAVORO: LUDOPATIA – SOVRAINDEBITAMENTO – USURA

Il progetto Distrettuale prevede di condividere lo sportello per l'ascolto già attivo nell'ambito del service "Help Lavoro Giovani" estendendone l'ambito operativo anche alle materie del sovraindebitamento e dell'usura. I temi saranno peraltro approfonditi nelle slides che verranno messe a strettissimo giro a disposizione (anche nel sito del Distretto) nell'ambito della trattazione del fenomeno della "ludopatia". Tema che per il 2016-2017 s'intende privilegiare: in considerazione dell'allarme sociale che il fenomeno desta e del disinteresse alla prevenzione che si registra da parte delle Istituzioni.

LUDOPATIA: quando il gioco si fa pericoloso e diventa malattia.

Premessa:

Il manuale diagnostico terapeutico delle malattie psichiatriche dell'American Psychiatric Association (DSM-4) ci fornisce la **definizione scientifica** della ludopatia come: "*disturbo del controllo degli impulsi, che consiste in un comportamento di gioco persistente, ricorrente e maladattivo che compromette le attività personali, familiari o lavorative*".

Per una corretta disamina del tema in un'ottica di efficace divulgazione e quindi prevenzione è necessario:

- affrontare il **fenomeno** collocandolo tra il vuoto legislativo delle molte proposte di legge giacenti nel cassetto e gli enormi interessi (dello Stato in particolare) che esso muove .
- Elencarne le **cause** quali i fattori genetici (disturbi comportamentali); quelli ambientali (familiarità); i farmaci (per parkinson e depressione); l'abuso di sostanze.
- Attingere alla letteratura medico-scientifica rappresentando per categorie omogenee i **soggetti ludopatici** (distinzione per genere / maschi nell'adolescenza versus femmine intorno ai 20/40 anni / statistica sulla base di scolarità e istruzione / maggiore propensione alla ludopatia dell'adolescente [4-8%] rispetto all'adulto [3%]).
- Evidenziare l'**allarme sociale**: sempre più i giovani coinvolti / malattia non individuale ma dall'impatto sociale devastante che sfocia sovente nell'indebitamento e nell'usura / dissoluzione dei legami familiari / stato di dipendenza del soggetto.
- Il **costo per la sanità pubblica**: circa 38 mila Euro/anno per paziente ludopatico corrispondente a circa 7 miliardi di Euro/anno di risorse attinte dalla fiscalità generale). L'assenza di una **tassa di scopo** per autofinanziare il costo sociale con il gioco stesso (l'esempio della Svizzera con il 5%).
- I **comportamenti peculiari** rilevatori della malattia ludopatica ed il trattamento della dipendenza.

Proposta Lions:

Porci l'**obiettivo** di divulgare la conoscenza del tema soprattutto fra la popolazione scolastica adolescente e post-adolescente (dove il fenomeno misura i maggiori tassi annui di crescita oltre ad una propensione alla patologia praticamente doppia rispetto all'adulto);

Sviluppare uno strumento (slides) che parta dai concetti qui esposti sinteticamente e possa essere messo a disposizione dei Clubs che vorranno impegnarsi in questo service;

Favorire con tali strumenti concreti di **presentazione e sviluppo della tematica** il dialogo con i dirigenti scolastici circa le modalità di approccio verso le popolazioni scolastiche, coinvolgendo esperti della materia (per es. specialisti del SERT);

Condividere banche dati e strutture con il comitato "Help Lavoro Giovani" oltre a ricercare la sinergia possibile con il comitato "Lions Quest" per ricavare eventuali spazi divulgativi rivolti agli operatori scolastici.