

SIDECAR

Comunità Residenziale Breve per persone con Disturbo da Gioco d'Azzardo



La Comunità Residenziale breve Sidecar nasce nel 2006 come progetto sperimentale nell'ambito degli interventi del Servizio GAP -oggi "Spazio Altrove"- del Dipartimento "Patologia delle dipendenze", dell'ASL TO3 del Piemonte.

È un percorso residenziale rivolto a persone con Disturbo da Gioco d'Azzardo in carico ai Ser.D., sia in fase iniziale di presa in carico, sia in trattamento in regime ambulatoriale.

La scelta di un intervento residenziale di breve durata (9 giorni) intende favorire quei giocatori resistenti ad intraprendere percorsi comunitari a medio o lungo termine, che richiedano una sospensione delle funzioni legate ad una vita adulta, quali il lavoro e gli impegni familiari, a favore della cura. La necessità di coprire i debiti contratti con il gioco, di poter continuare a lavorare e produrre un reddito, costituiscono per molti una priorità anche nel momento in cui viene formulata richiesta di un percorso di cura.

L'orientamento verso percorsi a breve termine, con caratteristiche di alta intensità trattamentale, prevede la definizione di obiettivi orientati più alla fase dell'aggancio e dell'assestment.

Sidecar è un intervento simbolico-esperienziale di rinforzo motivazionale ai percorsi trattamentali, rispetto ai quali non costituisce un'alternativa ma un'integrazione.

La residenzialità viene intesa come un tassello di un progetto terapeutico più ampio, una parte della cura e non il tutto, un'occasione di crescita in cui maturare consapevolezza e competenze, che andranno successivamente sperimentate e validate nel ritorno alla quotidianità.

La peculiarità dell'intervento è rappresentata dalla metafora del viaggio verso un luogo isolato e protetto: il soggiorno rappresenta una parentesi nella vita del soggetto, un percorso di conoscenza introspettiva. Il trattamento non avviene all'interno di un luogo di cura già

strutturato e definito come tale; operatori e pazienti si ritrovano per muoversi insieme verso un luogo “altro”. La distanza dalla propria città di residenza e dalla propria rete familiare e sociale, la collocazione della struttura ospitante in un luogo montano immerso nella natura, lontano dalla propria abituale quotidianità, amplificano il senso della necessità per i pazienti di “prendere distanza dalla propria storia” per poterla “osservare e ri-conoscere”.

Gli obiettivi

Il *setting* consente di raggiungere una condizione di contenimento del sintomo altrimenti difficilmente ottenibile, specie nelle fasi iniziali di un percorso ambulatoriale e si propone il raggiungimento dei seguenti **obiettivi**:

- osservazione e approfondimento diagnostico in situazione libera dal sintomo;
- incremento della consapevolezza rispetto al proprio comportamento di gioco ed ai meccanismi cognitivi che contribuiscono a sostenerlo e a rinforzarlo;
- rinforzo della motivazione al cambiamento e aumento dell'auto efficacia;
- bilancio delle conseguenze economiche e relazionali procurate dal comportamento di gioco;
- miglioramento della *compliance* al trattamento in atto;
- definizione di eventuali altre indicazioni terapeutiche;
- acquisizione di *skills* per la prevenzione della ricaduta.

Gli strumenti e il modello di intervento

Il principale strumento clinico è il **gruppo**: la condivisione in un setting gruppale monotematico costituisce per i partecipanti un'occasione intensa di confronto e di riflessione sulla propria storia, lo stile di vita, i comportamenti disfunzionali e la qualità delle proprie relazioni.

La residenzialità, la condivisione in gruppo, la brevità e l'intensità dell'intervento rappresentano un potente “innesco” all'avvio di processi di *insight* e di progettualità terapeutica.

Il modello di intervento di Sidecar si fonda sull'integrazione di differenti **modelli teorici**: modello motivazionale, sistemico relazionale, psicodinamico, pedagogico degli adulti.

Contenuti dell'intervento

I contenuti principali del percorso riguardano:

- il pensiero magico e gli schemi cognitivi distorti;

- i meccanismi neurobiologici della dipendenza da gioco;
- l'esplorazione dell'esordio e del significato del sintomo nella cornice generale della storia di vita individuale;
- l'individuazione degli stimoli, delle situazioni a rischio e delle strategie di fronteggiamento;
- l'analisi della situazione sociale ed economica e l'individuazione di strumenti per la limitazione dei rischi.

Destinatari

Sidecar accoglie pazienti maggiorenni con Disturbo da Gioco d'Azzardo in carico ai Ser.D./Dipartimenti per le Dipendenze o altri Servizi pubblici del territorio nazionale.

- in fase iniziale: con finalità di osservazione diagnostica in situazione di contenimento *full time* del sintomo;
- in trattamento in regime ambulatoriale o in seguito a ricaduta: con la finalità di rinforzo motivazionale all'intervento terapeutico già in atto.

Criteri di accesso

L'accesso all'intervento avviene previa segnalazione da parte del Ser.D. di riferimento.

È previsto il pagamento di una retta a carico del servizio inviante.

Non è consentito l'accesso attraverso il pagamento privato della retta.

Per valutare l'idoneità all'inserimento è previsto un colloquio di accoglienza con un operatore dell'equipe di Sidecar.

Il gruppo di lavoro

L'equipe è composta da educatori, psicologi, assistenti sociali, tecnici dell'attività motoria e collaboratori pari che garantiscono la copertura della struttura 24 ore su 24. La multiprofessionalità del gruppo di lavoro rispecchia l'eziologia multifattoriale della patologia e la complessità delle problematiche da essa derivanti.

Durata e sede

L'intervento si estende per 5 giorni lavorativi uniti a due fine settimana, per un totale di 9 giorni.

Sidecar viene realizzato in 2 edizioni all'anno, solitamente nei mesi di maggio ed ottobre e si svolge in strutture extra alberghiere che rispondano a specifici requisiti:

- possibilità di alloggiare i pazienti in stanze doppie o triple al fine di garantire aspetti di condivisione, pur rispettando le esigenze di riservatezza e intimità, necessarie tra persone che non si conoscono;
- presenza di spazi comuni all'aperto e al chiuso, che possano essere riservati ad uso esclusivo da parte degli ospiti, per svolgere le attività di gruppo;
- presenza di uno spazio riservato per la consumazione dei pasti (diverso da quello destinato alle attività di gruppo), al fine di favorire la coesione del gruppo anche nei momenti informali;
- contesto piacevole che enfatizzi la dimensione del "ritiro", oltre che la possibilità di praticare escursioni a piedi partendo dalla struttura stessa (compatibilmente con le condizioni fisiche dei partecipanti).

Stato dell'arte

Dalla prima edizione del 2006 ad oggi i pazienti trattati sono stati 225.

L'alto tasso di conclusione raggiunto (99%) può essere spiegato in parte dalla brevità dell'intervento, in parte dall'aggancio con il gruppo dei pari e degli operatori, dalla natura simbolica dell'intervento, oltre che dalla condivisione, in una reciproca interdipendenza, dell'obiettivo di portare a termine con successo l'esperienza.

L'esperienza di Sidecar - seppure con livelli di coinvolgimento diversi a seconda della struttura di personalità, della storia individuale e terapeutica di ciascuno - acquisisce per i pazienti un'esperienza positiva in termini di aumento della motivazione e dell'autoefficacia con importanti ricadute sul piano della ritenzione in trattamento.