

IL GIOCO D'AZZARDO



Antonio, Ramy, Giorgio, Gloria, Iacopo, Matteo

PERCHE' PARLARE DI GIOCO D'AZZARDO?



- COINVOLGE SEMPRE PIÙ ADOLESCENTI E GIOVANI;
- NEL 2020 C'È STATO UN AUMENTO DI GIOCATORI TRA I 14 E I 19 ANNI, CHE HANNO SVILUPPATO PROBLEMATICHE NEL 9% DEI CASI;
- DA' DISTURBO DEL CONTROLLO DEGLI IMPULSI DA ADDICTION (DSM-5)

CARATTERISTICHE:

- **Ha una puntata in denaro o in oggetti di valore**
- **La puntata non è ritirabile prima di aver avuto l'esito del gioco**
- **Il risultato del gioco è basato principalmente sul caso, è un gioco di alea (dadi)**





ALTRE CARATTERISTICHE:

- Nella maggior parte dei casi, quando si gioca d'azzardo, non lo si fa contro altri giocatori, ma contro il banco
- Giocare d'azzardo significa puntare del denaro per vincerne di più
- È la persona a stabilire quale rischio accettare: più punta più rischia di perdere!

TIPOLOGIE DI GIOCHI D'AZZARDO

Giochi in cui la fortuna è padrona

- Ovvero il gioco non permette ai giocatori di influenzare il risultato e di averne il controllo, come le macchinette, i gratta vinci, lotto ecc.



TIPOLOGIE DI GIOCHI D'AZZARDO

Giochi in cui la fortuna è predominante

- Ovvero dove la fortuna non ha il 100% del peso, come nelle scommesse sportive, quando si punta su una squadra

...Non ha il 100% del peso, perché puoi scegliere la squadra più forte, ma non è detto che vinca!





TIPOLOGIE DI GIOCHI D'AZZARDO

Giochi in cui la fortuna è fortemente presente

- Ovvero giochi in cui serve anche abilità, come nel conteggio delle carte del poker...

Giocatori patologici e non

GIOCATORI NON PATOLOGICI

- Persone che giocano ma non sono dipendenti e riescono a controllarsi
- Il loro obiettivo è divertirsi
- Sono professionisti matematici

GIOCATORI PATOLOGICI

- Persone che non riescono a smettere di giocare
- Dipendenza dal gioco
- Il loro obiettivo è guadagnare, ma in realtà perdono!

Il gioco d'azzardo secondo il **Manuale Statistico e Diagnostico dei Disturbi Mentali (DSM-5)**



Per il DSM V
il disturbo da gioco d'azzardo rientra tra le **DIPENDENZE** e ha almeno 4 delle seguenti caratteristiche (nell'arco di 12 mesi):

IL GIOCATORE D'AZZARDO

- È eccessivamente assorbito dal gioco d'azzardo (rivive di continuo esperienze trascorse di gioco, valuta o pianifica future imprese di gioco ed escogita i modi per ottenere il denaro che gli occorre per giocare).
- Avverte la necessità di puntare somme di denaro sempre maggiori per raggiungere lo stato di eccitazione desiderato.
- Ha più volte tentato, senza successo, di ridurre, controllare o interrompere il gioco d'azzardo.



IL GIOCATORE D'AZZARDO



- Mostra irrequietezza o irritabilità quando tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo.
- Gioca d'azzardo per sfuggire a propri problemi oppure per ridurre il senso di colpa o di impotenza, l'ansia o la depressione.
- Dopo aver perso denaro, spesso torna un altro giorno per giocare di nuovo con l'intento di rifarsi delle perdite subite.
- Mente ai propri familiari, al terapeuta o ad altre persone al fine di nascondere l'entità del proprio coinvolgimento nel gioco d'azzardo.

IL GIOCATORE D'AZZARDO

- Mette a repentaglio (oppure ha perso) una relazione significativa, il lavoro oppure altri tipi di opportunità (studio o carriera) a causa del gioco d'azzardo.
- Fa affidamento sulle altre persone per ottenere le cifre di denaro necessarie a sanare o perlomeno ridurre una situazione economica disperata causata dal gioco.

(Arriva a commettere azioni illegali come falsificazione, frode, furto o appropriazione indebita allo scopo di finanziare le proprie giocate. DSM IV)



CAMPANELLI D'ALLARME:

- ASSENZE DA CASA INSPIEGABILI
- RIPETUTE BUGIE RIGUARDO AGLI SPOSTAMENTI
- CONTINUA SCARSITÀ DI DENARO
- TRASCURA IL LAVORO, LO STUDIO, LA FAMIGLIA, LA SALUTE E L'ASPETTO FISICO
- AGITAZIONE E SINTOMI DI ASTINENZA QUANDO NON HA LA POSSIBILITÀ DI GIOCARE
- SBALZI DI UMORE
- PERDITA DI AMICI E DI VITA SOCIALE

IL GIOCATORE D'AZZARDO....

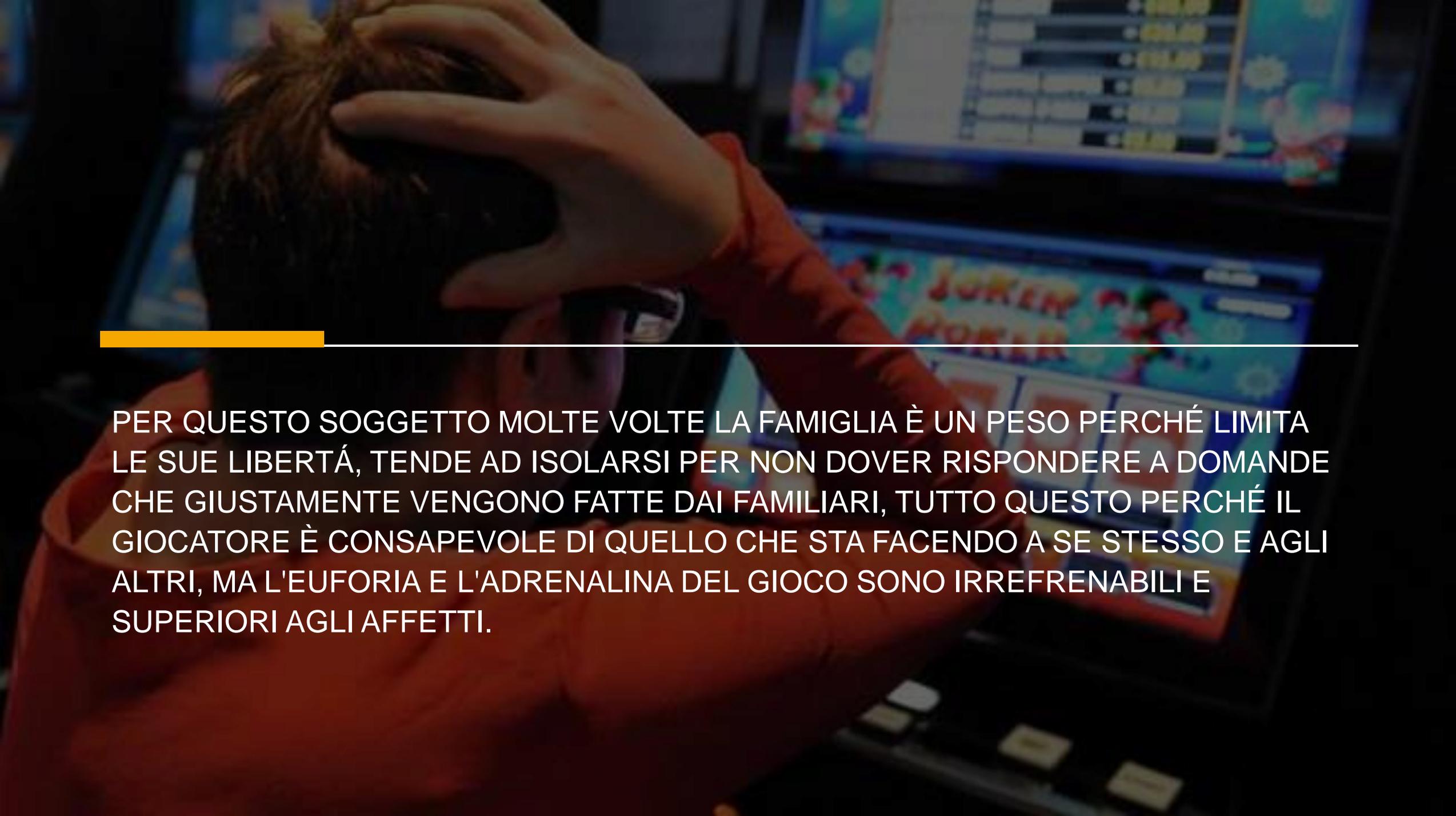


- SI ASSENTA SPESSO DA CASA SENZA DARE SPIEGAZIONI O RACCONTANDO BUGIE RIGUARDO ALLE SUE USCITE E AI SUOI SPOSTAMENTI;
- HA SPESSO SCARSITÀ DI DENARO E MOLTE VOLTE CHIEDE PRESTITI MENTENDO SULL'USO DI QUEL DENARO, SUL LAVORO O NELLO STUDIO NON È MENTALMENTE PRESENTE,
- IL SUO PENSIERO FISSO È IL GIOCO E QUANDO NON GLI È POSSIBILE GIOCARE HA SBALZI DI UMORE E AGITAZIONE... NEI CASI PIÙ GRAVI ANCHE CRISI DI ASTINENZA CHE LO INDUCONO ALLA VIOLENZA.

IL GIOCATORE D'AZZARDO (segue)...



- TRASCURA LA CURA DI SE STESSO E DEL SUO FISICO;
- È ASSENTE CON LE AMICIZIE NON DANDONE PIÙ VALORE, CERCA SCUSE PER NON INCONTRARE GLI AMICI PERCHÉ SECONDO LUI È UNA PERDITA DI TEMPO.



PER QUESTO SOGGETTO MOLTE VOLTE LA FAMIGLIA È UN PESO PERCHÉ LIMITA LE SUE LIBERTÁ, TENDE AD ISOLARSI PER NON DOVER RISPONDERE A DOMANDE CHE GIUSTAMENTE VENGONO FATTE DAI FAMILIARI, TUTTO QUESTO PERCHÉ IL GIOCATORE È CONSAPEVOLE DI QUELLO CHE STA FACENDO A SE STESSO E AGLI ALTRI, MA L'EUFORIA E L'ADRENALINA DEL GIOCO SONO IRREFRENABILI E SUPERIORI AGLI AFFETTI.



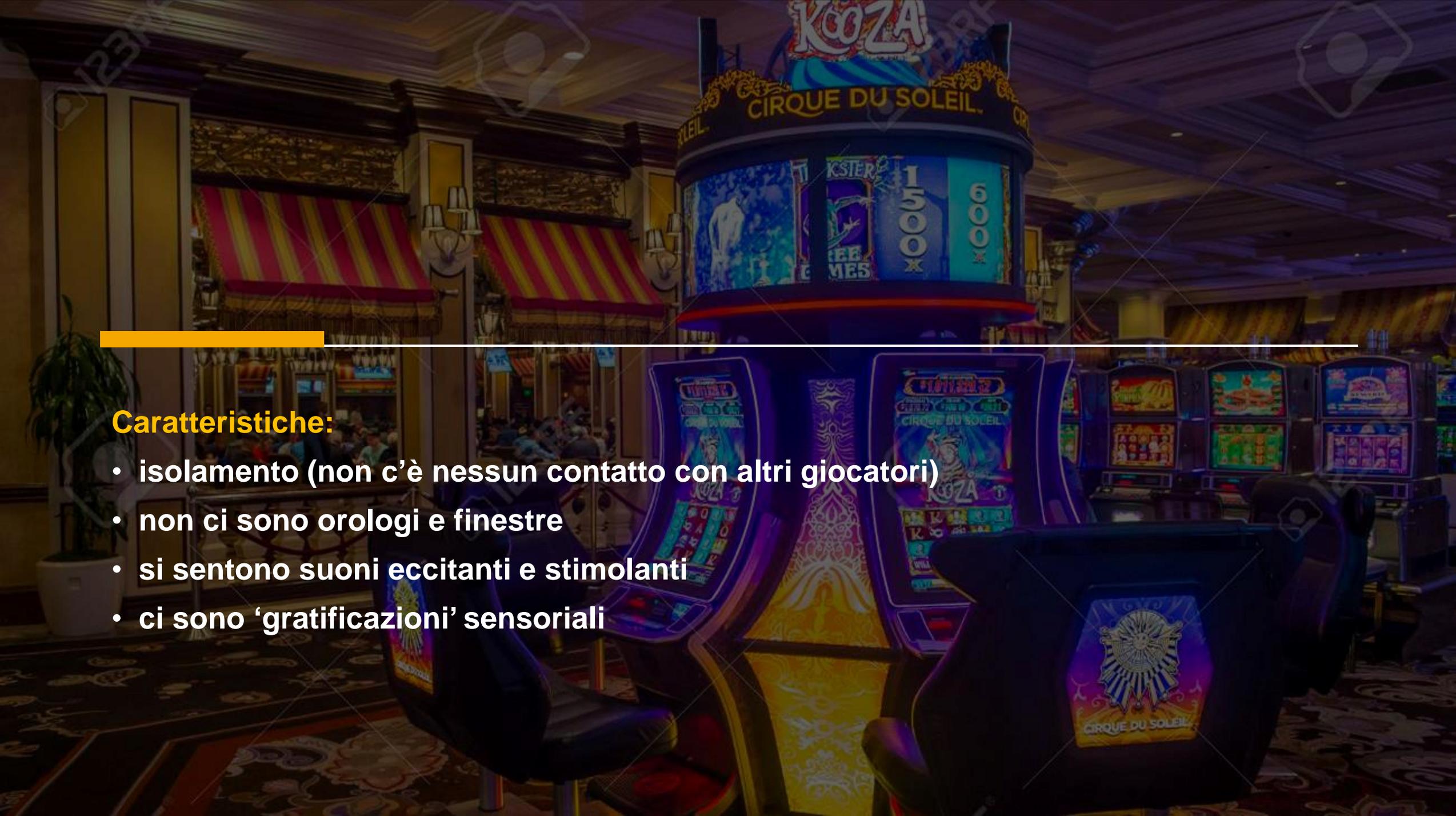
**FATTORI CHE
CONTRIBUISCONO
A CREARE LA
DIPENDENZA AL
GIOCO:**

1. TENDENZA ALLA DIPENDENZA
cioè l'eccitabilità nel momento della
giocata, indipendentemente dal
risultato





2. ZONA DI GIOCO



Caratteristiche:

- isolamento (non c'è nessun contatto con altri giocatori)
- non ci sono orologi e finestre
- si sentono suoni eccitanti e stimolanti
- ci sono 'gratificazioni' sensoriali

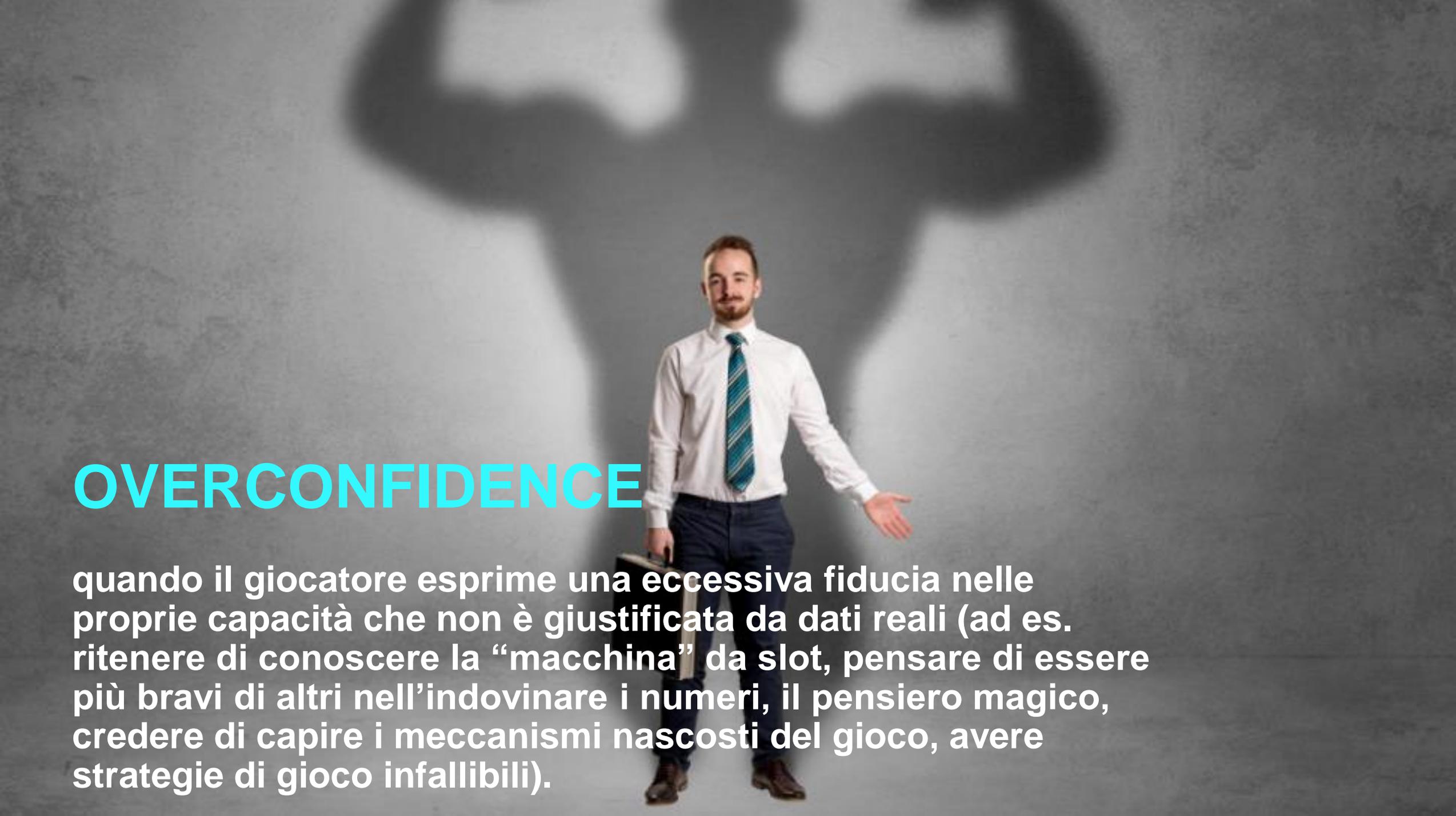
3. DISTORSIONI COGNITIVE



GAMBLER'S FALLACY

quando un evento accade più spesso deviando quindi dalla media, allora l'evento opposto viene giudicato più probabile (ad es. quando per 4 volte è uscito il nero, allora è più probabile che esca il rosso)

OVERCONFIDENCE

A man in a white shirt and tie stands in the center of the frame, holding a briefcase. Behind him is a large, faint, dark shadow of a question mark on a grey background.

quando il giocatore esprime una eccessiva fiducia nelle proprie capacità che non è giustificata da dati reali (ad es. ritenere di conoscere la “macchina” da slot, pensare di essere più bravi di altri nell’indovinare i numeri, il pensiero magico, credere di capire i meccanismi nascosti del gioco, avere strategie di gioco infallibili).



Trends in number picking

Si creano tendenze, “teorie”, su eventi casuali (ad esempio credere che i numeri “ritardatari”, cioè quelli che non escono da settimane, abbiano più probabilità di essere estratti, oppure che giocando sempre gli stessi numeri si abbiano più probabilità di vincita).

Illusory correlations

A close-up photograph of a hand using a coin to scratch a lottery ticket. The ticket is colorful, with green and yellow sections. The word 'MILIAIA' is visible in large green letters. Below it, there's a section for 'NUMERI VINCENTI' and 'I TUOI NUM'. The background is dark and out of focus.

quando si associano eventi di realtà differenti credendo che aumentino le probabilità di vincita (ad es. recarsi a comperare dei gratta e vinci dal rivenditore dove hanno vinto un grosso montepremi). Anche i comportamenti ritualistici e scaramantici appartengono a questa tipologia di distorsioni.

Availability of other wins

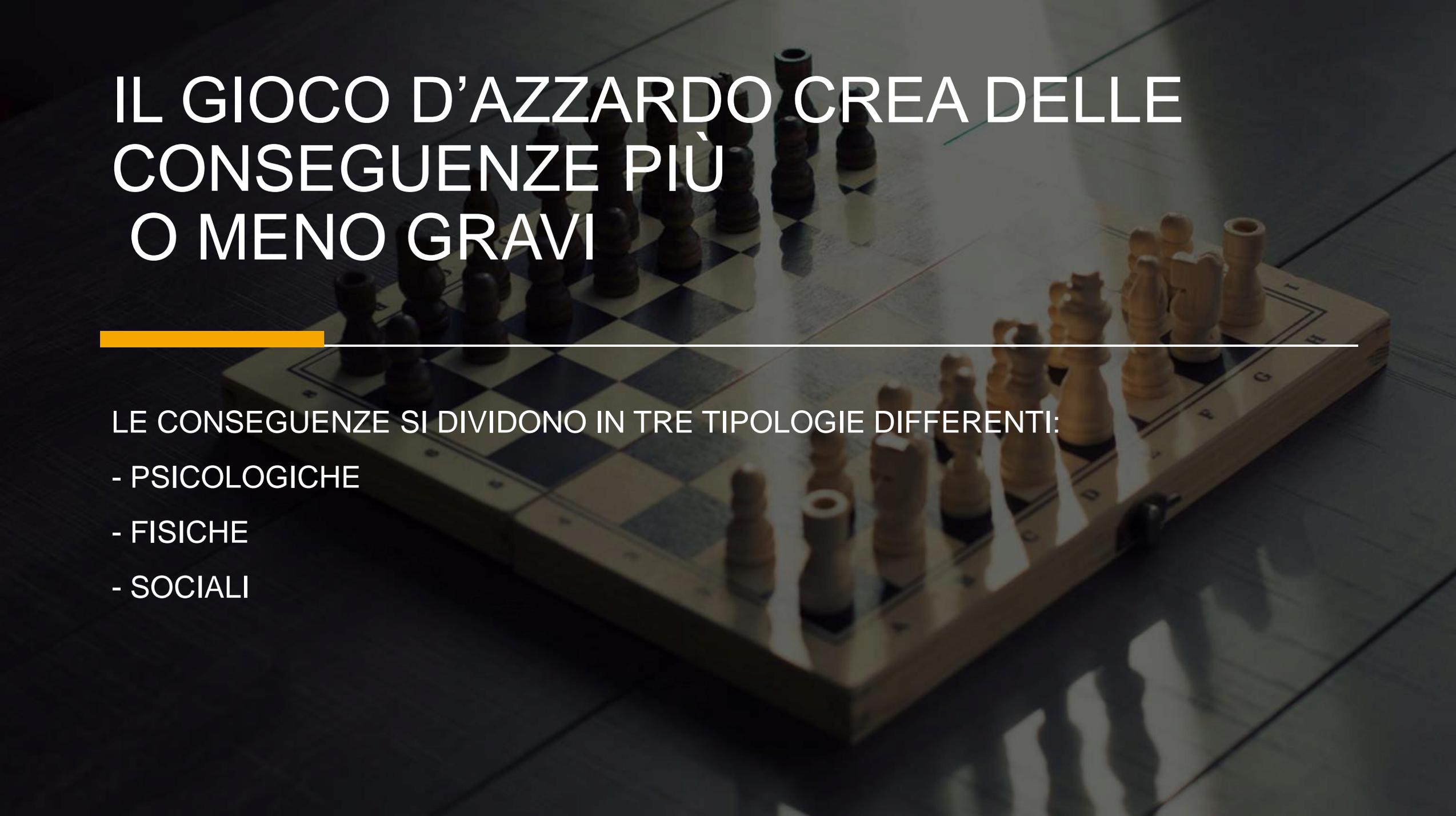
sentendo parlare ormai ovunque e attraverso tutti i canali di comunicazione delle varie vincite che avvengono, ci si convince quasi direttamente che “vincere” capita spesso e a chiunque, quindi è bene continuare a giocare (prima o poi capiterà anche a me ...)

Inherent memory bias



questo pregiudizio interpretativo nasce dal fatto che rimangono più impresse in memoria le vincite piuttosto che le perdite, grazie anche al sistema di autodifesa psicologico.

IL GIOCO D'AZZARDO CREA DELLE CONSEGUENZE PIÙ O MENO GRAVI

A chessboard with pieces on a reflective surface. The board is dark and light squares, and the pieces are dark and light. The board is on a reflective surface, and the pieces are reflected. The background is dark and blurry.

LE CONSEGUENZE SI DIVIDONO IN TRE TIPOLOGIE DIFFERENTI:

- PSICOLOGICHE
- FISICHE
- SOCIALI

CONSEGUENZE PSICOLOGICHE

OSSESSIONE DAL GIOCO, SENSO DI ONNIPOTENZA, PRESUNZIONE, IRRITABILITÀ, ANSIA, ALTERAZIONE DELL'UMORE E NERVOSISMO.

SENSO DI COLPA E PERSECUTORIETÀ CHE CONSISTE NEL SENTIRSI PERSEGUITATI IN MODO IRRAGIONEVOLE.

TENDENZA AD ESSERE SUPERSTIZIOSI E A MINIMIZZARE LE SITUAZIONI.





CONSEGUENZE FISICHE

DISTURBI ALIMENTARI, CEFALEA, PROBLEMATICHE RELATIVE ALL'UTILIZZO DI DROGHE O SOSTANZE ALCOLICHE, INSONNIA, TREMORI, PALPITAZIONI, INTENSA SUDORAZIONE, ECC.



CONSEGUENZE SOCIALI

DANNI DI TIPO ECONOMICO, MORALE E SOCIALE, PROBLEMATICHE SOCIALI, DIFFICOLTÀ NELLA GESTIONE DELLE PROPRIE RISORSE ECONOMICHE E ISOLAMENTO SOCIALE.

Cosa si può fare per aiutare una persona dipendente dal gioco d'azzardo?



Per aiutare le persone dipendenti dal gioco d'azzardo ci sono diverse soluzioni, per esempio:

- percorso psicologico per modificare le distorsioni cognitive
- Evitare che la persona giochi
- partecipazione a gruppi di supporto tra pari
- aumentare i legami sociali



Inoltre possiamo aiutare i dipendenti del gioco
d'azzardo....

.....facendo seguire percorsi di
accompagnamento ai familiari

E soprattutto....

.....facendo seguire al soggetto
percorsi di prevenzione che gli facciano
capire le conseguenze del gioco

