

AMBULATORIO PER LA PREVENZIONE E IL TRATTAMENTO DEL DISTURBO DA GIOCO D'AZZARDO

DIPARTIMENTO DIPENDENZE
ULSS6 EUGANEA



CAMBIO
GIOCO

PROGETTO PER LA CURA E LA PREVENZIONE
DEL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO

GIOCO D'AZZARDO E DISTURBO DA GIOCO D'AZZARDO: UN VADEMECUM

REGIONE DEL VENETO



ULSS6
EUGANEA



GIOCO D'AZZARDO E DISTURBO DA GIOCO D'AZZARDO: UN VADEMECUM

REGIONE DEL VENETO



ULSS6
EUGANEA



CAMBIO
GIOCO 

COSA RAPPRESENTA IL GIOCO NELLA NOSTRA CULTURA?	6
ESISTONO DIVERSE FORMA DI GIOCO	7
Gli sport	7
I giochi di ruolo	7
I giochi adrenalinici	7
IL GIOCO D'AZZARDO	8
Meccanismi generati dal gioco d'azzardo	8
I giochi d'azzardo: alcune specificità	8
Come funzionano i giochi d'azzardo?	8
Il calcolo delle probabilità: facciamo un esempio	9
Un principio fondamentale: il caso non ha memoria	10
Gli effetti psicologici del gioco d'azzardo	10
Il banco vince sempre: vi spieghiamo perché	11
Alcuni "trucchetti psicologici"	13
Quanto è (im)probabile vincere al gioco d'azzardo	13
Che cos'è il disturbo da gioco d'azzardo?	14
Le tre fasi	15
Perché il gioco eccessivo è un problema sociale e sanitario?	17
Cosa fare allora?	18
Tre fasi nel processo di risoluzione	19
Disturbo da gioco d'azzardo e genere	20
"Non è un gioco da ragazzi": gioco d'azzardo e giovani	21

COSA RAPPRESENTA IL GIOCO NELLA NOSTRA CULTURA?

Il gioco è un'attività universale che interessa non solo tutti gli esseri umani, ma anche molte specie animali. È ben noto infatti che il gioco è una attività che oltre ad essere piacevole e gratificante, è anche strutturante, cioè aiuta la maturazione e l'acquisizione di importanti capacità personali e sociali.



ESISTONO DIVERSE FORME DI GIOCO

Gli sport

Gli sport sono un esempio di giochi competitivi. I bambini che li praticano imparano molte cose che gli saranno utili nella vita: rispettare regole e gerarchie, socializzare e collaborare per un fine comune (specie negli sport di squadra), sostenere lo sforzo per migliorare le proprie performance, affrontare le delusioni e le frustrazioni, accettare di perdere.

La competizione è un elemento presente in molti giochi di carte, nel biliardo, negli scacchi, nella dama, nei giochi da tavolo. In alcuni di esse conta essenzialmente l'abilità, in altri esiste anche una componente di fortuna. L'abilità è la qualità che una persona acquisisce progressivamente con l'esercizio e la pratica: sebbene alcuni soggetti siano in grado di mostrare particolari talenti e riescano a raggiungere livelli di eccellenza (i cosiddetti "campioni"), chiunque è destinato a migliorare con l'allenamento, almeno fino a un certo livello.

I giochi di ruolo

Esistono poi i giochi di ruolo. Il "facciamo finta che tu sei... E io sono..." aiuta i bambini ad esprimersi, a pensare in astratto, vedere le cose da un punto di vista che non è il proprio, capire la differenza tra realtà e rappresentazione.

I giochi adrenalinici

Ci sono poi i giochi il cui scopo è stimolare nei bambini – ma spesso anche negli adulti – sensazioni psicofisiche di eccitamento, quali ad esempio l'altalena e le montagne russe. Se queste attività raggiungono livelli di stimolazione intensa (come in alcune attrazioni dei parchi divertimento) possono richiamare alcune persone, ma saranno evitate da altri che vivono come disturbanti le eccitazioni estreme.

In questi casi, l'aspetto di gratificazione è ottenuto dalla pura e semplice stimolazione psicofisica, in assenza di aspetti simbolici presenti nelle tipologie di gioco descritte precedentemente.

IL GIOCO D'AZZARDO

Il gioco d'azzardo è un gioco in cui la fortuna è predominante e che prevede una scommessa, una puntata in denaro o in altri valori. Il termine azzardo significa "attività rischiosa": nel gioco d'azzardo **l'elemento casuale** è fondamentale mentre **l'abilità conta poco o nulla**, e da ciò ha origine il rischio. Al contrario, se la componente casuale fosse marginale non saremmo di fronte a un gioco d'azzardo, bensì a un gioco di abilità.

Meccanismi generati dal gioco d'azzardo

Il gioco d'azzardo è in grado di indurre cambiamenti dello stato mentale e fisico delle persone. Ad esempio, è stimolante ed eccitante sul lato psicofisico del giocatore: mettere a rischio una certa somma con la possibilità di ottenere di più, ma anche di restare senza nulla, provoca un brivido che può essere gratificante per alcuni e disturbante per altri.

Chi apprezza particolarmente tali stimolazioni potrebbe cercarne sempre più intense, scommettendo cifre progressivamente maggiori e quindi rischiando di più. Sia che il giocatore cerchi un brivido, sia che spera in un guadagno, tenderà a scommettere dove ha maggiori probabilità di perdere. In altre parole l'eccitamento costa denaro.

I giochi d'azzardo possono essere esclusivamente fondati sulla fortuna (la roulette, i dadi, le slot-machine, le lotterie, il Gratta e Vinci, eccetera) oppure possono prevedere una certa quota di abilità (molti giochi di carte).

Le aziende che producono e forniscono i giochi (le chiameremo "il banco") eliminano il più possibile la componente di abilità perché ciò garantisce guadagni più elevati e soprattutto prevedibili.

Infatti se il gioco è regolato unicamente dalle leggi del caso, il banco è in grado di calcolare facilmente le proprie aspettative di ricavo, mentre se l'esito delle partite viene determinato anche dalla presenza di altre variabili – ad esempio l'abilità dei giocatori – queste rappresentano per il banco una vera e propria incognita.

Come funzionano i giochi d'azzardo

Fortuna, sfortuna, rischio: sono termini che indicano che è in azione il **caso**. Si dice che un evento è casuale quando è imprevedibile, cioè non esistono elementi tali da poter affermare che si verificherà o che non si verificherà con certezza: possiamo al massimo dire con quanta probabilità potrà verificarsi.



Il calcolo delle probabilità: facciamo un esempio

Se una donna è in attesa di un figlio noi possiamo dire che sarà maschio oppure femmina, ma non possiamo predirne con certezza il sesso: la probabilità saranno alla pari: 1 e 1 su 2 (50 e 50 su cento).

Se una donna è in attesa del suo secondo figlio le probabilità saranno anche in questo caso alla pari, 1 e 1 su 2 (50 e 50 su cento). Ciò significa che il sesso del secondo figlio non è influenzato dal sesso del primo e a sua volta non influenzerà il sesso di un eventuale terzo: gli eventi sono indipendenti l'uno dall'altro. Se una donna ha già avuto sette figli di sesso femminile, le probabilità che l'ottavo sia di sesso femminile sono ancora una su due, ovvero il 50%. **Gli eventi precedenti non influiscono sulle probabilità del nuovo evento.** Chi volesse scommettere sul sesso di questo ottavo figlio potrebbe pensare in realtà che è più probabile che nasca un figlio maschio in quanto è assai raro che vi sia una serie di otto figli con lo stesso sesso. Il sesso maschile in questo caso sembrerebbe ritardatario. Ebbene non è così: le probabilità relative al sesso dell'ottavo figlio restano sempre alla pari, 50 e 50. Per quanto improbabile infatti, esiste già, in quanto già avvenuta, una serie di sette femmine: pertanto le probabilità che anche l'ottavo sia una femmina restano sempre le stesse, il 50%.

Un principio fondamentale: il caso non ha memoria

L'**indipendenza dell'evento casuale** è una legge fondamentale che vale sempre quando c'è di mezzo la fortuna (o la sfortuna) e l'azzardo.

Il gioco tuttavia porta le persone a pensare erroneamente che le cose non stiano veramente così, e ciò avviene così spesso che da parte degli studiosi di statistica è stato formulato il concetto di **errore del giocatore** (o fallacia di Monte Carlo) che può essere semplificato nel modo seguente: la persona ritiene di poter prevedere un evento casuale, ad esempio l'estrazione di un numero del lotto, sulla base dell'esito delle estrazioni precedenti.

Ciò può portare a due conseguenze opposte e sempre erranee:

- a) sulla base degli esiti precedenti l'evento diviene più probabile;
- b) sulla base degli esiti precedenti l'evento diviene meno probabile.

Di volta in volta le persone possono convincersi dell'una e dell'altra cosa.

Facciamo alcuni esempi. Si pensi:

- alla convinzione che i biglietti della lotteria acquistati negli Autogrill abbiano più probabilità di essere vincenti;
- a una ricevitoria che esponga un cartello per segnalare una vincita avvenuta in quel locale come modalità per suggerire che il luogo è fortunato e che le probabilità di vincere sono maggiori.

Curiosamente però è possibile fare un ragionamento erroneo anche opposto: dato che un evento improbabile come una grossa vincita è già avvenuto presso una certa ricevitoria, è ancora più difficile che accada nuovamente nello stesso posto. Durante la guerra era comune la convinzione che una bomba non cadesse mai esattamente nello stesso luogo, ragion per cui il cratere lasciato da un ordigno era considerato un buon posto per ripararsi durante un bombardamento. In realtà – lo ripetiamo – le cose non stanno così: la regola fondamentale seguita dagli eventi casuali e quindi dai giochi d'azzardo è l'**indipendenza degli eventi rispetto a quanto successo in precedenza**.

Gli effetti psicologici del gioco d'azzardo

L'errore di Monte Carlo è un pensiero erroneo estremamente frequente anche tra i giocatori moderati e tra i non giocatori. Sul piano psicologico si ritiene che la mente umana non sia adatta a percepire e interpretare correttamente i fenomeni privi di una struttura e di una logica.

Nell'immediatezza della percezione, il nostro cervello si trova in difficoltà

e tende ad interpretare gli eventi casuali o gli oggetti privi di forma in modo tale da vederci forzatamente una regolarità, una struttura definita, magari solo abbozzata, ma riconoscibile.

Possiamo fare molti esempi di questo modo di vedere le cose: i profili di volti e le forme di animali nelle nuvole o nel profilo delle rocce, i simboli grafici e le emoticons che ricordano il volto umano. La propensione dell'uomo a percepire forme e strutture è innata: i neonati sono in grado di sorridere al volto della madre, ma pure a immagini e disegni che ritraggono, anche in forma abbozzata, un volto umano.

Tutto ciò consente di affermare che la mente umana, di fronte all'esito casuale e "informe" di un gioco d'azzardo, tenda a percepire e isolare alcune sequenze cercando di organizzare attorno ad esse una struttura logica.

Una tale percezione è del tutto automatica e involontaria; ad essa fa seguito la ricostruzione pseudo-razionale di una "legge" che consenta di avere informazioni utili sul piano comportamentale. In altri termini, è più facile decidere e scegliere se abbiamo una teoria che ci aiuta a prevedere le conseguenze di ciò che facciamo.

Ciò tuttavia è controproducente nel caso dei giochi d'azzardo perché ci induce a pensare che è possibile prevedere l'esito della prossima partita.

Il banco vince sempre: vi spieghiamo perché

Quella del gioco d'azzardo è un'industria e come ogni altra industria è nata per fare profitti. Il giro d'affari del gioco d'azzardo è notevole. Per assicurare questi importanti guadagni all'industria del gioco, ai gestori e allo Stato, i giochi devono garantire un regolare introito di denaro e ciò è possibile grazie alle leggi del caso: dal punto di vista del giocatore ciò significa che l'aspettativa è quella di perdere.

Il gioco d'azzardo non è un modo indiretto per fare della beneficenza, ma per produrre guadagni alle aziende e locali che gestiscono questa attività. I profitti dell'industria del gioco vengono suddivisi tra diversi soggetti: i produttori di apparecchiature, le aziende che hanno l'autorizzazione alla commercializzazione del gioco, coloro che si incaricano di distribuire nel territorio le apparecchiature, i gestori dei locali, chi garantisce eventuali collegamenti dati e video. Infine anche lo Stato ritaglia per sé un'importante fetta.

Eventuali vincite occasionali generalmente non influiscono su questa aspettativa generale. Un'attenta contabilità tra somme giocate e somme vinte dimostrerà ciò che il semplice buon senso suggerisce: **nessuno ci regala denaro**.

Il denaro giocato viene suddiviso in due quote la cui entità varia in base al tipo di gioco:

- una prima quota viene restituita ai giocatori vincenti sotto forma di montepremi
- la seconda resta all'industria e allo Stato.



Ci sono dei meccanismi attraverso cui l'industria del gioco cerca di incrementare ulteriormente i propri introiti: uno dei principali è l'erogazione delle vincite sotto forma di piccole cifre relativamente frequenti. Ciò invoglia il giocatore a continuare a giocare e a reinvestire quanto vinto nel gioco. Quindi, se dal punto di vista dell'apparecchio elettronico una vincita viene effettivamente erogata, dal punto di vista del giocatore la vincita non viene incamerata e portata a casa, ma è rigiocata. Se vengono giocati 50 euro e "vinti" 30, ciò che in realtà è accaduto è che si sono perduti 20 euro. E se vengono giocati 500 euro e "vinti" 300, è il banco che guadagna 200 euro.

Alcuni "trucchetti psicologici"

L'industria del gioco utilizza altri sotterfugi al fine di indurre il giocatore a continuare a giocare nonostante stia perdendo denaro, ad esempio:

- induce la convinzione che si tratti di un gioco di abilità, facendo pensare al giocatore che conoscendo meglio il gioco si possa diventare più bravi e avere più possibilità di vincere
- fa pensare al giocatore di essere vicino alla vincita ("*near miss*") e che basta insistere un po': è il meccanismo della quasi-vincita, della vincita sfiorata. In realtà, il supposto sfioramento della vincita è pura illusione
- un altro elemento che spinge le persone a giocare è la difficoltà ad avere un'immagine mentale di quanto sia improbabile vincere al gioco e tradurre sul piano pratico tale probabilità.

Ma quanto è (im)probabile vincere al gioco d'azzardo?

- Probabilità di fare 6 al Superenalotto: **1 su 622.614.630**
- Probabilità di morire colpiti da un fulmine nel corso di un anno: **1 su 43.949.268**
- Probabilità di morire per un incidente d'auto: **1 su 10.000**

Comunemente si ritiene che essere coinvolti in un incidente stradale che porti alla morte sia un evento alquanto improbabile. Ciò nonostante la prospettiva di una vincita multimilionaria è così abbagliante da far perdere qualsiasi relazione con la realtà e la quotidianità.

In conclusione, il gioco può piacere o meno dal punto di vista dell'intrattenimento che offre, ma l'aspettativa di farne una fonte di denaro è assolutamente irrealistica: tale aspettativa è pericolosa in quanto spinge il giocatore a insistere a giocare, in attesa che arrivi il colpo di fortuna.

Che cos'è il Disturbo da Gioco d'Azzardo?

Il Disturbo da Gioco d'Azzardo - *Gambling* - (DSM, 5) è definito come un comportamento di gioco problematico persistente e ricorrente, caratterizzato da un'incapacità di controllare il gioco d'azzardo che porta a significative conseguenze psicosociali per l'individuo. Di seguito sono elencati i criteri diagnostici.

Criteri diagnostici del Disturbo da Gioco d'Azzardo

A) Comportamento da gioco d'azzardo problematico ricorrente e persistente che porta a disagio o a un peggioramento clinicamente significativo, come indicato dalla presenza di 4 (o più) dei seguenti sintomi nell'individuo per un periodo di almeno 12 mesi.

1. Bisogno di giocare d'azzardo una quantità crescente di denaro al fine di raggiungere l'eccitazione desiderata.
2. Stato irritabile o irrequieto nel momento in cui si tenta di ridurre o smettere di giocare d'azzardo
3. Messa in atto di sforzi ripetuti ma infruttuosi per controllare, ridurre o interrompere il gioco d'azzardo
4. Preoccupazione per il gioco d'azzardo (ad esempio, pensieri persistenti di rivivere esperienze passate di gioco d'azzardo, di problematiche o di pianificazioni future, pensando come ottenere denaro con cui giocare)
5. Giocate effettuate in situazioni di disagio personale (ad esempio disperazione, senso di colpa, ansia, depressione)
6. Dopo la perdita di soldi nel gioco, la volontà di ritentare la sorte per cercare di vincere (e "rincorrere" così le perdite)
7. Insincerità per nascondere il coinvolgimento nel gioco d'azzardo
8. Messa a repentaglio o perdita di una relazione significativa, del lavoro, dello studio o di un'opportunità di carriera a causa del gioco d'azzardo
9. Affidamento agli altri per cercare denaro e rimediare alle situazioni finanziarie disperate causate dal gioco d'azzardo

B) Il comportamento legato al gioco d'azzardo non è meglio spiegato da un episodio maniacale.

Le tre fasi

Robert Custer, un esperto americano della materia, nel 1984 distinse tre fasi nella storia del giocatore incontrollato.

Fase della vincita

Durante le prime fasi di sperimentazione del gioco, il giocatore ha la netta impressione di vincere, essere abile nel gioco e in un periodo fortunato: ciò lo incoraggia sia nella frequenza delle giocate che a scommettere denaro.

L'impressione di vincere è per lo più causata da una percezione selettiva: si tiene conto soprattutto degli esiti positivi e non di quelli negativi. All'inizio può accadere che il giocatore vinca una somma significativa e ne nasca in lui la convinzione che sia facile ricavare denaro dal gioco. Sia che la vincita iniziale esista realmente, sia che venga solamente presunta, di fatto il giocatore aumenta il gioco e spende più denaro.

Comincia quindi ad alternare vincite e perdite, ma è difficile in quel momento tener conto delle perdite reali dal momento che spesso l'umore è euforico e la persona è iper-ottimista e sopravvaluta le proprie capacità.

In alcuni casi il giocatore - soprattutto le donne e i più anziani - possono scoprire che il gioco oltre a dare piacere è anche in grado di distogliere l'attenzione da problemi, assilli, dispiaceri o addirittura veri e propri sintomi d'ansia o depressione esistenti in quel periodo.

Fase della perdita e dell'inseguimento delle perdite

Prima o poi il giocatore si rende conto che sta perdendo denaro. Avendo vissuto il periodo precedente come caratterizzato dall'abilità e dalla fortuna, questa volta interpreta le perdite come un fallimento personale e come un voltafaccia della sorte. Qualche volta arriva a sospettare che i giochi siano stati truccati al fine di fargli perdere i suoi soldi. Le perdite sono ormai diventate significative e il coinvolgimento eccessivo nel gioco viene nascosto ai familiari, temendo di venire criticato per il denaro perduto.

Il giocatore si convince che deve rientrare di tutte le perdite per poi dare un taglio netto al gioco: tende allora a giocare per rifarsi, scommettendo cifre sempre più elevate, il buco economico si allarga perché nel gioco d'azzardo resta il fatto che più si gioca, più si spende.

Il soggetto diventa ansioso, insonne, inappetente, irritabile, evita i contatti con i familiari e gli amici, si chiude nel silenzio, trova scuse sempre meno credibili per giustificare il proprio comportamento.

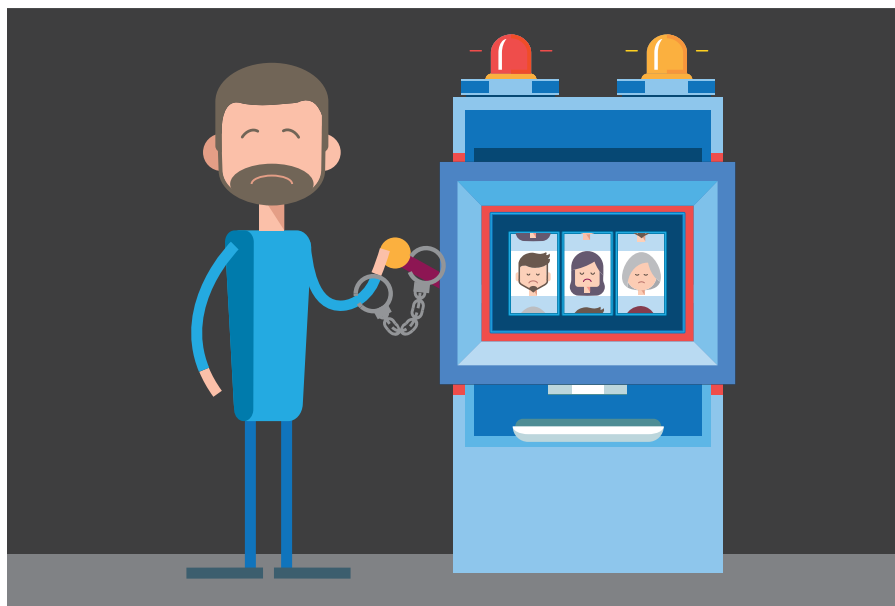
Può sviluppare vere e proprie patologie da stress, come la gastrite, l'ulcera, l'ipertensione, l'infarto cardiaco. Può iniziare a indebitarsi con amici, pa-

renti, banche e società finanziarie, in qualche caso anche con gli strozzini. La vita è ormai profondamente incentrata sul gioco e sul procurarsi denaro e questo diventa anche l'unico pensiero del giocatore.

Fase della disperazione

Con il tempo diventa evidente che i debiti non sono più pagabili e nuovi prestiti vengono rifiutati: il giocatore è angosciato e disperato per la situazione economica, ma continua a illudersi di potersi rifare con una grossa vincita. La disperata ricerca del "colpo grosso" è l'unica cosa che gli dà la tenue speranza di risolvere i suoi problemi e qualcuno arriva al punto di compiere reati pur di procurarsi denaro per giocare: falsificazione di firme sugli assegni, appropriazione di denaro della ditta dove lavora, furti, truffe, talvolta vere e proprie rapine in negozi e banche. Compaiono pensieri di suicidio e qualche tentativo di farla finita viene compiuto realmente (talora purtroppo riuscendo). Nonostante la consapevolezza che non è più possibile recuperare le perdite, il soggetto continua a giocare.

Può capitare che il giocatore si convinca a chiedere aiuto oppure possono essere gli stessi familiari che, scoperto il problema, costringono il giocatore a non maneggiare più il denaro e a rivolgersi a qualcuno per essere aiutato a uscire dal problema.



Perché il gioco eccessivo è un problema sociale e sanitario?

Il gioco d'azzardo è stato per lungo tempo considerato un comportamento vizioso di persone dal carattere debole. Questo punto di vista è attualmente inaccettabile: ci sono chiare indicazioni che il disturbo da gioco d'azzardo sia una vera e propria dipendenza, un problema di natura sanitaria e sociale.

Vediamo i motivi che hanno portato a questa conclusione:

- Le moderne indagini di investigazione delle funzioni del cervello attraverso la radiologia per immagini (PET, risonanza magnetica) e la determinazione dei livelli di agenti chimici coinvolti nelle funzioni cerebrali dimostrano che **il sistema nervoso del soggetto con dipendenza da gioco mostra le stesse dinamiche che si rilevano nel cervello delle persone con dipendenza da sostanze**. In particolare esiste un particolare coinvolgimento dei sistemi neurologici che presiedono a importanti funzioni quali: la gratificazione, la fissazione di ricordi di modelli comportamentali, il controllo degli impulsi, la reazione agli stress. Si è accertato quindi che i meccanismi cerebrali che sono alla base dello sviluppo e mantenimento della dipendenza sono gli stessi sia nel caso di alcol e droghe, sia ci si trovi di fronte a un comportamento di gioco eccessivo.
- La "parentela" tra disturbo da gioco d'azzardo e dipendenza da sostanze è rilevabile anche dalla frequente compresenza di comportamenti di gioco problematico e di abuso di sostanze, soprattutto alcol, nelle stesse persone e nelle loro famiglie. L'abuso di alcol non necessariamente va inteso come dipendenza: molte volte si tratta di un bere eccessivo che si è instaurato negli anni senza che l'interessato o il familiare siano consapevoli che la quantità bevuta quotidianamente è sufficientemente elevata da predisporre a disturbi fisici.
- Frequente associazione del disturbo da gioco d'azzardo con disturbi di natura psichica, come ansia e depressione, disturbi bipolari, tendenza costituzionale all'impulsività, altri disturbi del comportamento. Sono molto frequenti nei giocatori in difficoltà stati depressivi gravi con pensieri suicidari e rischio di suicidio, e richiedono un trattamento specifico.
- Chi presenta un disturbo da gioco d'azzardo frequentemente mostra di soffrire di disturbi fisici, soprattutto in conseguenza dello stato di stress cronico associato ed eventualmente dell'abuso di alcol (gastrite cronica, ulcera gastroduodenale, ipertensione arteriosa, cardiopatia, disturbi epatici, eccetera).

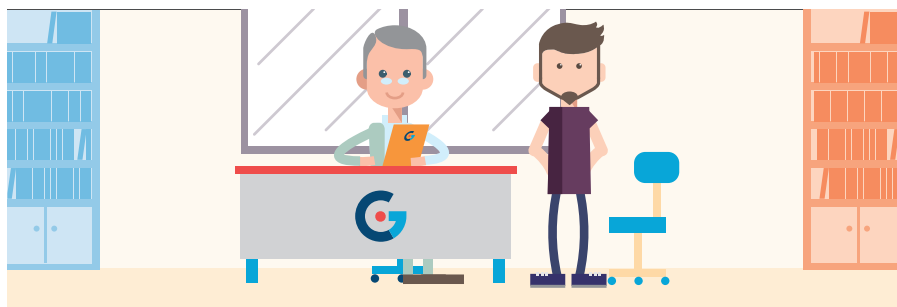
- Il disturbo da gioco d'azzardo si associa anche a problematiche di tipo familiare e relazionale, isolamento sociale, problemi lavorativi, economici, talvolta anche legali. Si tratta in altre parole di un fenomeno complesso in grado di coinvolgere l'individuo e l'ambiente intorno a lui in modo del tutto simile alle dipendenze da sostanze. Alcune di queste problematiche sono di stretta pertinenza medica, altre di pertinenza psicologica, altre ancora richiedono consulenze ed aiuto da parte di altri operatori dei servizi o di esperti come l'avvocato o il commercialista.

Cosa fare allora?

Negli ultimi anni in Italia si è assistito a un incremento continuo delle offerte di gioco d'azzardo legale. La possibilità di poter giocare sempre e ovunque senza interruzione viene posta in relazione con l'aumento del rischio di sviluppare un disturbo da gioco d'azzardo, nel corso del tempo.

I servizi per le dipendenze sono abituati ad affrontare problematiche complesse come quelle presentate dai giocatori d'azzardo problematici. Molti interventi d'aiuto possono essere erogati direttamente dagli operatori del servizio, altri richiedono ulteriori esperti. Gli operatori del SerD sono in grado di dare precise indicazioni sul da farsi e a chi debbano essere richieste eventuali specifiche prestazioni. Un giocatore che accetta d'intraprendere un percorso di cambiamento deve sapere che è possibile uscire dal problema del gioco, ma soluzioni facili non esistono.

- **Il denaro perduto resta perduto**
- **Mantenere la segretezza tende a far perdurare il problema**
- **Il cambiamento richiede sempre una certa quota di fatica**
- **Generalmente è necessario un aiuto esterno, soprattutto da parte dei familiari**
- **È necessario un tempo di cura variabile da caso a caso**



Tre fasi nel processo di risoluzione

Il processo di risoluzione del problema passa attraverso tre fasi distinte:

Fase del "Non posso"

È necessario inizialmente attivare o rafforzare i sistemi di controllo al fine di promuovere un distacco completo dal comportamento di gioco e di raggiungere una condizione di astinenza. Il meccanismo del controllo fa sì che il giocatore non possa giocare (nel senso che non ne ha il permesso né la possibilità). In termini terapeutici si indica questa fase come "riduzione degli stimoli" verso il gioco. Nel tempo ciò porta alla riduzione progressiva del desiderio di giocare, al miglioramento dell'umore e delle relazioni, all'incremento della fiducia del giocatore in sé stesso.

Fase del "Non devo"

Il giocatore che da un certo periodo è completamente astinente dal gioco può maturare la convinzione che non giocando si sta meglio. L'esperienza diretta lo porta a considerare del tutto naturale ciò che in precedenza non era nemmeno immaginabile: vivere senza l'azzardo. In questa fase il ricorso al controllo può essere sostituito un po' alla volta dalla consapevolezza personale. È rinforzato il controllo morale interno e il giocatore si attiva per affrontare i propri impegni, riparare ai torti fatti, pagare i propri debiti.

Fase del "Non voglio"

Il percorso di recupero può dirsi completo quando il divieto morale a non tornare a giocare si affianca a un recupero dei valori personali, alla consapevolezza acquisita di cosa sia veramente importante per la propria vita, al ritrovare il proprio ruolo nella famiglia e nella società, alla valorizzazione di aspetti quali l'altruismo e la disponibilità verso gli altri. In altri termini, c'è un progressivo recupero dei valori spirituali propri della persona e la riscoperta di una comunità di pari dalla quale si può ricevere tanto quanto dare. In questo caso, non ci si riferisce alla visione religiosa della spiritualità (ciò è pertinente alle scelte personali di ognuno), ma a una prospettiva del tutto laica dell'uomo visto come individuo che compie il proprio percorso esistenziale in una dimensione che non può essere solamente materiale e personale, ma anche ideale e sociale. Parallelamente al recupero spirituale e valoriale, l'ex giocatore prende sempre più le distanze dall'idea di ottenere il successo facile, di un arricchimento senza sforzi, del miglioramento di sé basato essenzialmente sul denaro.

Alla fine diventa evidente che l'azzardo ha poco a che fare con il gioco, che è gioioso, simbolico, costruttivo e strutturante; al contrario l'azzardo crea disagio e sofferenza, tende ad alterare e semplificare la vita mentale della persona ed è distruttivo per l'individuo e i suoi affetti.

Disturbo da gioco d'azzardo e genere

Statisticamente si è osservato che i maschi risultano più coinvolti delle femmine nel gioco d'azzardo, spendono più tempo e denaro, scommettono in una varietà maggiore di forme e hanno anche tassi più elevati di gioco d'azzardo problematico. Tuttavia, potrebbero essere presto raggiunti dalle femmine come è successo per l'uso di tabacco, alcol e altre droghe. Le preferenze nel gioco d'azzardo sono diverse: i maschi tendono a scommettere su giochi di abilità personale, lotterie, giochi di carte e squadre sportive; le femmine scommettono più frequentemente su lotterie e slot machine.



Nonostante il gioco d'azzardo patologico sia considerato principalmente un problema maschile, la recente concentrazione di giocatrici ha portato l'attenzione su importanti differenze di genere nei campi dell'epidemiologia, della fenomenologia, della comorbidità psichiatrica e della biologia. Queste differenze hanno poi importanti implicazioni sui trattamenti.

Sembra che le giocatrici patologiche si dedichino al gioco come mezzo di fuga da situazioni di vita stressanti o insoddisfacenti o da stati di depressione, mentre gli uomini spesso riportano la spinta al gioco come indipendente dal loro stato emotivo. Le donne tendono ad avere una progressione più rapida del gioco d'azzardo patologico, un fenomeno conosciuto come "effetto telescopico".

Nonostante alcuni studi abbiano evidenziato che le donne affette da gioco d'azzardo patologico presentino alti tassi di disturbi dell'umore, che potrebbero spiegare la spinta al gioco d'azzardo, livelli simili sono stati riscontrati anche in campioni di uomini affetti dallo stesso problema.

Anche le condizioni sociali potrebbero spiegare perché gli stati emotivi siano una spinta di maggior rilievo per le donne. Lo stato emotivo che le giocatrici patologiche riportano come fattore scatenante sembra essere correlato con il tipo di gioco d'azzardo prediletto dalle donne: nonostante la scelta dell'attività d'azzardo dipenda dalla disponibilità, le donne sembrano privilegiare forme non strategiche di gioco d'azzardo come il bingo e le slot machine. Le forme non strategiche di gioco d'azzardo potrebbero essere più orientate alla fuga, mentre le forme di gioco d'azzardo strategico preferite dagli uomini potrebbero essere più orientate all'azione, come le scommesse sportive o il poker. Inoltre il gioco d'azzardo orientato all'azione potrebbe anche riflettere un più alto livello di ricerca di sensazioni forti nei giocatori patologici.

"Non è un gioco da ragazzi": gioco d'azzardo e giovani

Nella società moderna la diffusione delle nuove tecnologie e l'uso pervasivo di internet aumenta le possibilità di accesso al gioco d'azzardo da parte dei giovanissimi. L'esordio precoce del gioco d'azzardo e del gioco online può rappresentare, secondo quanto evidenziato dalla letteratura, un importante precursore del disturbo da gioco d'azzardo, così come dei disturbi da uso di sostanze. In tal senso, il SerD si occupa di implementare iniziative di prevenzione rivolte a questa fascia d'età e rappresenta il servizio a cui ragazzi, genitori, insegnanti ed educatori possono rivolgersi per consulenza in questo ambito.

Progetto finanziato
con Fondi del Ministero
Decreto Ministero Salute del 26/10/2018

Testi:
operatori ambulatorio gioco d'azzardo Ulss6 Euganea

Progetto grafico e illustrazioni:
IAM Comunicazione



**RIVOLGITI ALL'AMBULATORIO
PER IL DISTURBO DA GIOCO D' AZZARDO
PIÙ VICINO A TE:**

SEDE DI PADOVA

Complesso Socio Sanitario ai Colli – Padiglione 10
Via dei Colli, 6/4
Numero Verde 800629780
049 5496933 - infogioco@aulss6.veneto.it

SEDE DI CAMPOSAMPIERO

Via P. Cosma, 1
049 9324960 - serdcsp@aulss6.veneto.it

SEDE DI CITTADELLA

Ingresso Ospedale da Via Borgo Musiletto, area azzurra
049 9424478 - serdcit@aulss6.veneto.it

SEDE DI ESTE

Via Settabile, 29/a
0429 618389 - serd.este@aulss6.veneto.it

SEDE DI MONSELICE

Via Marconi, 19
Presso Centro Sanitario Polifunzionale (Ex Ospedale)
0429 788398 - serd.monselice@aulss6.veneto.it