

DAL GIOCO SOCIALE ALLA PATOLOGIA

*Incontro con i gestori di giochi leciti del
Comune di Arezzo*

AREZZO, 25 FEBBRAIO 2008

Arezzo, 25 febbraio 2008

Dr.ssa Valentina Cocci

Psicologo Psicoterapeuta
Resp. Gruppo G.A.N.D.
SerT Arezzo
Dip.to Dipendenze A.Usl 8 Arezzo



Nell'incontro di oggi:

- IL GIOCO D'AZZARDO: UNA DEFINIZIONE
- IL GIOCO COME "DIVERTIMENTO"
- IL GIOCO COME "DIPENDENZA"
- IL PERCORSO DAL GIOCO SOCIALE ALLA MALATTIA
- CHE COSA FACILITA LA DIPENDENZA?
- IL GIOCO D'AZZARDO: UN PROBLEMA DI SALUTE PUBBLICA

IL GIOCO D'AZZARDO: UNA DEFINIZIONE

- Il giocatore *mette in palio* una posta che consiste in denaro o in un oggetto di valore
- Questa posta, una volta messa in palio, *non può essere ritirata* dal giocatore
- Il risultato del gioco si basa sul *caso*

IL GIOCO COME “DIVERTIMENTO”

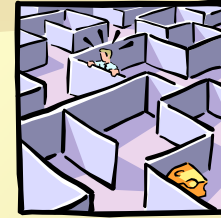


Il giocatore “sociale” :

- gioca per divertirsi e/o per socializzare
- gioca più spesso con gli altri
- conosce il rischio del gioco
- sa limitare il tempo e il denaro che dedica al gioco
- ha la capacità di smettere di giocare, anche se vince

**Per l'80% delle persone
il gioco è un divertimento**

IL GIOCO COME “DIPENDENZA”



Il giocatore “problematico” o “patologico”:

- spende sempre più denaro e trascorre sempre più tempo a giocare d'azzardo divertendosi meno
- si isola e preferisce giocare da solo
- è preoccupato e turbato e non riesce a smettere se lo vuole
- i suoi pensieri sono sempre più centrati sul gioco e, per giocare, si assenta da casa o dal lavoro senza una spiegazione plausibile (bugie e coperture)
- a corto di contanti, può chiedere denaro ai familiari
- evita che i familiari vedano buste pagate o biglietti o ricevute di gioco

Per il 17% delle persone il gioco può diventare un problema

Per il 3% una vera e propria malattia

biglietti o



LA “CARRIERA” DEL GIOCATTORE

FASE VINCENTE o “LUNA DI MIELE” (durata: 3-5 anni)

Fase del gioco occasionale: il giocatore gioca per divertirsi, talvolta vince ma ha la sensazione di poter smettere quando vuole.

FASE PERDENTE (durata: oltre 5 anni)

E' caratterizzata da gioco solitario e da episodi di perdite, da pensieri sempre più centrati sul gioco e da prime bugie e coperture.

Non riesce a smettere, si irrita e si ritira dagli altri; la vita familiare diventa faticosa, può chiedere prestiti ma è incapace di risanare i debiti.

Attribuisce la causa delle perdite alla sfortuna: si innesta il meccanismo della *rincorsa delle perdite*.

FASE DELLA DISPERAZIONE

Il soggetto ha completamente perso il controllo del gioco, può provare panico e prestarsi ad azioni illegali anche contrarie ai suoi valori.

Si possono trovare pensieri e tentativi di suicidio, problemi con la giustizia, crisi coniugali e familiare, perdita del posto di lavoro, ricorso all'usura.

FASE DELLA CRISI

Quando la crisi diventa “terapeutica” sviluppa nel giocatore la presa di coscienza di avere un problema e di aver bisogno di aiuto.

PERCHE' SI DIVENTA "DIPENDENTI"?

1. FATTORI PERSONALI

- RICERCA DEL RISCHIO
- BISOGNO DI FUGA

2. FATTORI FAMILIARI

- GENITORI GIOCATORI
- SITUAZ. FAMILIARI CRITICHE

3. FATTORI LEGATI AI LUOGHI

- FACILITA' A RAGGIUNGERE I LUOGHI DI GIOCO
- DIFFUSIONE / DIFFERENZIAZIONE DEI GIOCHI

4. FATTORI LEGATI A MODELLI SOCIALI ED ECONOMICI

- CULTURA DEL "SUCCESSO FACILE"

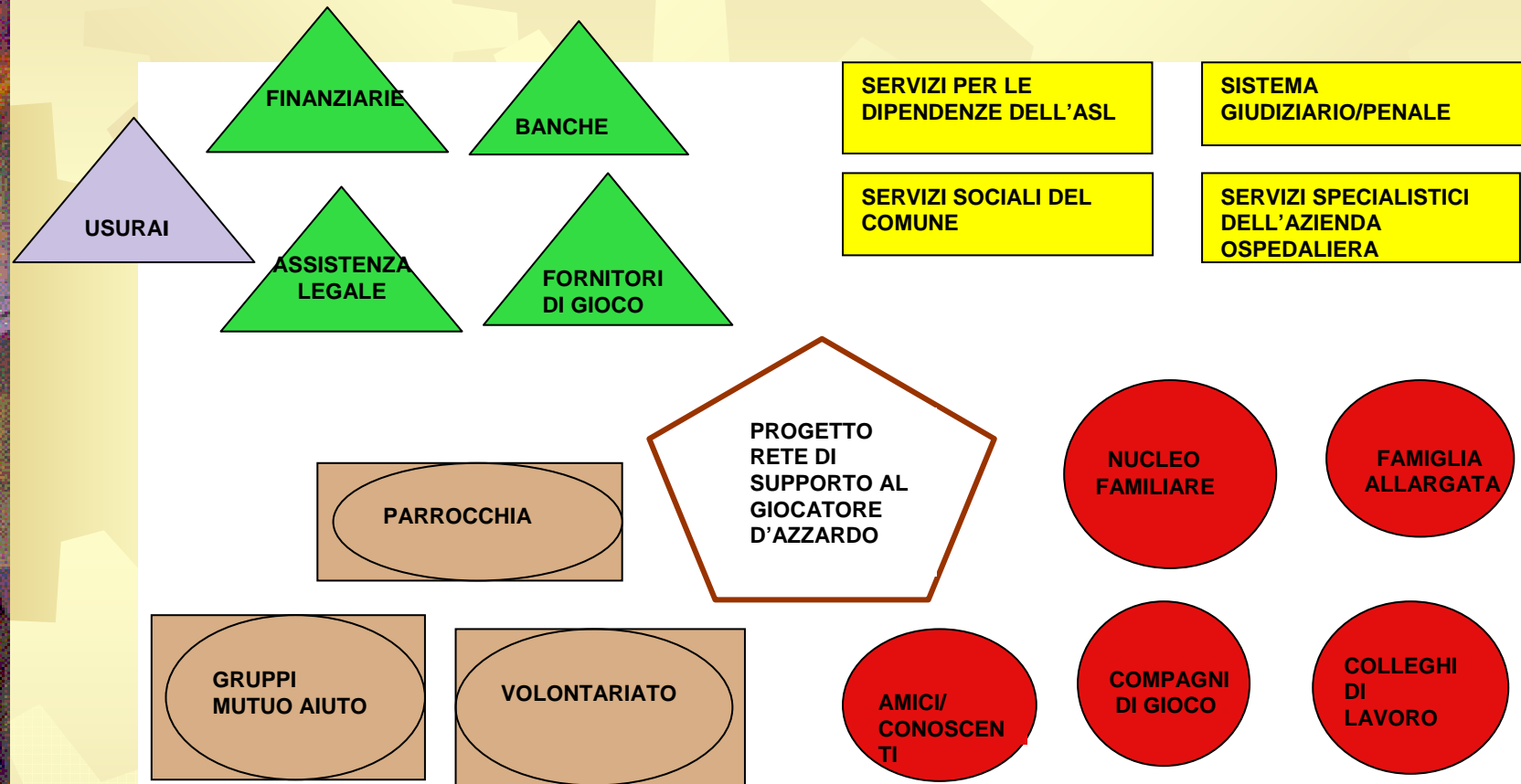
I GIOCHI “MODERNI”

Casinò virtuali, Slot-machine, Gratta-e-vinci, Bingo...

- Giochi facilmente “accessibili”
 - Velocità delle partite
- Possibilità della riscossione immediata
 - Giochi solitari
 - Giochi “semplici”

**TUTTE QUESTE CARATTERISTICHE
CONTRIBUISCONO ALLA PERDITA DEL CONFINE
DEL “RISCHIO”**

Gli attori "in gioco"





GIOCO D'AZZARDO E' UN PROBLEMA DI *SALUTE PUBBLICA*

Soltanto una collaborazione tra tutti i “soggetti” della comunità locale può permettere di costruire azioni di prevenzione che riducano i danni del gioco problematico e patologico

TANTI PIU' “SOGGETTI” SONO INFORMATI E FORMATI SU UN ARGOMENTO, TANTO PIU' LA POPOLAZIONE DI QUEL TERRITORIO AVRA' BENEFICI

GRAZIE

