

LE DIPENDENZE SENZA SOSTANZE

LA PSICOLOGIA DEL GIOCATORE D'AZZARDO: PERCHÉ SI GIOCA?

Dott.ssa Valentina Cocci

Arezzo, 22 luglio 2006

*Gruppo "G.A.N.D. - Gioco d'Azzardo e Nuove Dipendenze"
Ser.T. Zona Aretina A-USL 8 AREZZO*

1 2 3 4 5 6

6 15 24 32 41 49

Quale combinazione ha più probabilità di uscita?

Immaginiamo che le biglie che servono all'estrazione a sorte non siano più numerate, ma siano di colori differenti: la biglia n.1 diventi una biglia bianca, la n.2 diventi marrone, ecc..

Usando i colori è più facile rendersi conto che **tutte le combinazioni di biglie hanno la stessa probabilità** di uscita:

bianca, marrone, verde, blu, amaranto, nera

nera, beige, gialla, rosa, rossa, fucsia

GIOCO D'AZZARDO

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

CHE COS'E' IL CASO?

"Il caso è un avvenimento che deriva da un numero così alto di cause, tra di loro in mille modi diverse, da essere imprevedibile"

LE PARTICOLARITA' DEL GIOCO D'AZZARDO

- *Ogni giocata è **imprevedibile***
- *Ogni giocata è **indipendente** da quella precedente*
 - *Ogni giocata **non è influenzabile***
- *Il gioco d'azzardo è l'unica attività umana in cui **l'esperienza non serve***

Ma allora perché si gioca?

1. Ragioni emotive

Sono diverse per ciascuno, collegate alla propria storia personale e familiare: per piacere della **tensione** che il gioco provoca, per il gusto della **sfida**, per il piacere di **non pensare** per un po' di tempo, per il desiderio di **offrirsi un lusso**, ecc..

2. Ragioni razionali

Si è detto prima che il risultato del gioco non è prevedibile. Quindi NON E' RAZIONALE GIOCARE D'AZZARDO e sperare di vincere o pensare di rifarsi sul lungo periodo.

Il giocatore, però, sviluppa l'illusione di saper controllare il gioco basandosi su una serie di "pensieri o credenze erronee".

PENSIERI O CREDENZE CHE ACCOMPAGNANO IL GIOCO

• PRIMA DEL GIOCO

"Oggi è una giornata fortunata, lo sento!"

"Mi pare che questa possa essere una macchina fortunata, generosa..."

"Quel croupier ha le mani che portano fortuna!"

• DURANTE IL GIOCO

"Sento che sto per vincere"

"Se non vinco è perché hanno truccato la macchina"

"Prima o poi la macchina dovrà pagare..."

*"Sto perdendo ma non si può solo perdere: c'è la legge della media"
(dimenticando che ogni puntata è sempre un nuovo gioco)*

• DOPO IL GIOCO

"Non ho vinto ma devo tenere duro"

"Domani devo venire in questo bar e giocare con questa macchinetta già la mattina presto perché è carica di soldi e manca poco che me li restituisca"

"Sono molto vicino a capire come funzionano le regole delle macchinette (suoni, colori, resistenza, ...)"

SUPERSTIZIONI

- Credere che alcuni stati psicologici o pensieri aiutino a vincere
- Credere che alcuni riti o gesti possano favorire la vincita
- Portafortuna

Perché si gioca?

Su questi pensieri e credenze erranee si sviluppa in tutti i giocatori una DISTORSIONE DEL PENSIERO:

L'ILLUSIONE DI CONTROLLARE IL GIOCO

Questa distorsione è sorretta da due motivazioni:

1. *il giocatore crede di essere in grado di **prevedere** l'arrivo di una vincita* (nega l'indipendenza degli eventi e la sua imprevedibilità)
2. *il giocatore si aspetta di **vincere** giocando, cioè ha la "speranza di rifarsi"* (potere forte e duraturo nel giocatore)

Matematicamente nel gioco l'attesa di guadagno, cioè ciò che un giocatore può sperare di vincere *su un lungo termine*, è negativa. Cioè l'unica attesa è la PERDITA.

E' MATEMATICAMENTE IMPOSSIBILE CHE UN GIOCATORE CHE GIOCHI IN MODO RIPETITIVO RECUPERI IL DENARO PERSO.

La distorsione deriva da singole vincite che alimentano la speranza di rifarsi.

CADERCI E' FACILE!

Il gioco stesso stimola il giocatore a porsi la domanda se esistano dei sistemi o delle regole nascoste che permettono di prevedere il risultato del gioco.

I gestori promuovono giochi d'azzardo facendoli passare per giochi di abilità.

MA PER GIOCARE D'AZZARDO NON SERVE NE' ABILITA' NE' ESPERIENZA NE' INTELLIGENZA

Se il giocatore comincia a sospettare che esistano delle regole, si convince che nel lungo periodo potrà scoprirle. Il bisogno determinato dalle prime perdite di denaro acuisce questo meccanismo che spinge la persona a rifarsi delle perdite subite, in nome delle vincite future.

GIOCARE D'AZZARDO NON E' UN PROBLEMA DI INTELLIGENZA MA PIUTTOSTO *UN PROBLEMA DI CONOSCENZA*: SI ESAGERA SE NON SI CONOSCONO LE PARTICOLARITA' DEL GIOCO D'AZZARDO O SE SI VALUTANO IN MODO DIVERSO DALLA REALTA'

LE FASI DEL GIOCO

1. FASE VINCENTE (durata: 3-5 anni)

E' caratterizzata dal gioco occasionale. Il giocatore gioca per divertirsi, talvolta vince ma ha la sensazione di poter smettere quando vuole. Comincia qui a instaurarsi la dipendenza.

2. FASE PERDENTE (durata: oltre 5 anni)

E' caratterizzata da gioco solitario ed 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 che porta il giocatore a giocare sempre di più, a chiedere prestiti e a raccontarsi che recuperato il denaro, con la vincita che non mancherà, sarà l'ultima volta.

3. 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.

4. FASE DELLA PERDITA DELLA SPERANZA

Si possono trovare pensieri e tentativi di suicidio, problemi con la giustizia, crisi coniugali e familiare.

5. FASE CRITICA

Sincero desiderio di aiuto
Speranza
Smettere di giocare
Prendere decisioni
Chiarirsi le idee
Riprendere a lavorare
Trovare una soluzione ai problemi
Realizzare programmi di risarcimento

6. FASE DELLA RICOSTRUZIONE

Miglioramento dei rapporti familiari
Ritorno al rispetto di sé
Progettazione di nuove mete
Maggior tempo trascorso con la famiglia
Minore impazienza
Maggiore serenità

7. FASE DELLA CRESCITA

Diminuisce la preoccupazione legata al gioco
Migliora la capacità di introspezione
Maggiore comprensione per gli altri
Ripresa del sentimento di affetto nei confronti degli altri

IL GIOCO ECCESSIVO E' UNA MALATTIA?

Il gioco d'azzardo è definito come un disturbo caratterizzato da *"una pratica inadeguata, persistente e ripetuta di gioco, che disturba lo sviluppo personale, familiare e/o professionale"*.

Criteria per la diagnosi di gioco d'azzardo patologico (DSM-IV)

1. Il giocatore si sente preso dal pensiero del gioco
2. Il giocatore ha bisogno di mettere in palio somme di denaro sempre maggiori per raggiungere lo stato di eccitamento desiderato
3. Il giocatore fa degli sforzi ripetuti, ma infruttuosi, per controllare, ridurre o arrestare le sue attività di gioco
4. Il giocatore si sente agitato o irritabile quando tenta di ridurre le sue attività di gioco, o quando tenta di porvi termine
5. Il giocatore si dà al gioco per sfuggire a difficoltà o per calmare sentimenti disforici
6. Il giocatore, dopo aver perso del denaro al gioco, torna spesso a giocare, il giorno dopo, per recuperare le sue perdite (ossia per "rifarsi")
7. Il giocatore mente ai membri della sua famiglia, al suo terapeuta o ad altre persone, per dissimulare l'ampiezza reale delle sue abitudini di gioco
8. Il giocatore commette degli atti illegali, come falsificazioni, inganni, furti, truffe, per finanziare le sue attività di gioco
9. Il giocatore, per via del gioco che lo domina, mette in pericolo o perde una relazione affettiva importante o un lavoro, o mette in pericolo le sue possibilità di studio o di carriera
10. Il giocatore conta sugli altri per ottenere del denaro e per uscire da una situazione finanziaria grave provocata dal gioco

IL GIOCATORE HA DELLE QUALITÀ:

- **MOLTA TENACIA** (SA TENER DURO!)
- **MOLTA ATTENZIONE** (FORSE LA REGOLA E' BEN NASCOSTA E BISOGNA STARE ATTENTI!)
- **BUONA INTELLIGENZA** (COMBINA LE OSSERVAZIONI FATTE ED ELABORA DELLE IPOTESI CHE POTREBBERO PORTARE A SCOPRIRE I SEGRETI DEL GIOCO)
- **MOLTO TEMPO DA INVESTIRE**

Si tratta di incanalare positivamente queste qualità invece che verso il gioco *verso il cambiamento e il recupero di aspetti dimenticati a causa del gioco: sé stessi, una parte della propria vita, la famiglia, gli affetti, gli amici, la quotidianità....*