

GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO

20 ottobre 2011

Dr.ssa Anna Galeotti



Caravaggio
(1594)
I baristi

L'IMPORTANZA DEL GIOCO

L'esperienza ludica è un momento indispensabile della vita umana.

Eugen Fink → nel gioco “siamo per un po' liberati dall'ingranaggio della vita, come trasportati su un altro mondo dove la vita appare più leggera, più aerea, più felice”.

Callois → possiamo distinguere giochi con significato di:

- 1) Agon, cioè competizione.
- 2) Mimicry, cioè imitazione.
- 3) Alea, cioè azzardo.**
- 4) Ilinx, cioè vertigine.

CARATTERISTICHE DEL GIOCO D'AZZARDO

- 1) viene messa in palio una posta (denaro o valori);
- 2) la posta messa in palio non può più essere ritirata;
- 3) il risultato del gioco si basa sul CASO (= avvenimento che deriva da un numero così alto di cause, tra di loro in mille modi diverse, da essere imprevedibile).

FUNZIONI DEL GIOCO D'AZZARDO

- 1) può favorire l'integrazione sociale;
- 2) può ridurre negli adulti l'ansia, lo stress e la disforia → ANTIDEPRESSIVO, EUFORIZZANTE, CONTENITORE PER FRUSTRAZIONI...
- 3) può migliorare le strategie di coping attraverso la formazione di competenze e abilità (es. memoria, problem solving, etc.)
- 4) può rappresentare una vita di "fuga" dalla routine e dalle difficoltà della vita quotidiana
→ SOGNO

CHI E' IL GIOCATTORE PATOLOGICO?

- Colui che gioca più denaro del previsto
- Colui che gioca più a lungo del previsto
- Colui che gioca più spesso del previsto



Il giocatore adeguato: Il giocatore patologico:

- ♣ nella sua vita il gioco occupa uno spazio limitato
 - ♣ e' consapevole delle effettive possibilità di vincita;
 - ♣ rischia puntate sostenibili economicamente;
 - ♣ vive una esperienza gradevole;
 - ♣ col gioco espande la sua condizione di benessere.
 - ♣ considera la puntata corrispettivo del divertimento
 - ♣ può interrompere quando lo desidera
- ♣ trasforma il gioco da occasione di divertimento in fonte di preoccupazione, depressione e panico.
 - ♣ sovrastima le proprie possibilità;
 - ♣ scommette cifre che non può permettersi di perdere;
 - ♣ perde il controllo sul suo comportamento di gioco; per rifarsi delle perdite rincorre la vincita
 - ♣ non riesce ad interrompere



I CAMBIAMENTI --- SOCIALI

**Fine '800 – inizio
'900**

**Fine '900 - inizio
2000**

Ritegno e
l'impossibilita' di
provare piacere

Obbligo di godere,
di consumare

“Isteria” di Freud

“Discontrollo degli
impulsi” del DSM-
IV

Homo ludens e
faber

Homo consumptor e
consumptus.

CONSEGUENZE...

Perdita del confine:

tra ciò che è lecito (o solo tollerato, approvato)/ illecito

tra ciò che è possibile/impossibile

tra ciò che “fa bene”/”fa male”

tra ciò che è necessario/superfluo

DEFINIZIONE G.A.P.

(DSM - IV - TR)

Il gioco d'azzardo patologico viene incluso nei **Disturbi del Controllo degli Impulsi**.

I Disturbi dell'Impulsività si caratterizzano per *l'incapacità di resistere ad una spinta verso un atto potenzialmente autodistruttivo, per un'elevazione dell'ansia prima di commettere il gesto ed un allentamento della tensione dopo aver ceduto all'impulso.*

D.C.I. non classificati altrove (DSM-IV-TR):

- Disturbo esplosivo intermittente
- Cleptomania
- Piromania
- Gioco d'azzardo patologico
- Tricotillomania

Il G.A.P. è un “persistente e ricorrente comportamento di gioco d’azzardo maladattivo”, come indicato da 5 o più dei seguenti criteri che il giocatore deve soddisfare:

- 1. E’ eccessivamente coinvolto nel gioco.**
- 2. Gioca sempre più denaro per raggiungere lo stato di eccitazione desiderato.**
- 3. Ha ripetutamente tentato senza successo di controllare, ridurre o interrompere il gioco d’azzardo.**
- 4. E’ irrequieto o irritabile quando tenta di ridurre o interrompere il gioco d’azzardo.**
- 5. Gioca d’azzardo per sfuggire problemi o per alleviare un umore disforico.**

6. **Quando perde, ritorna spesso a giocare per rifarsi (“inseguimento delle perdite”).**
7. **Mente per nascondere il grado di coinvolgimento nel gioco d'azzardo.**
8. **Ha commesso azioni illegali come falsificazione, frode, furto o appropriazione indebita per finanziare il gioco d'azzardo.**
9. **Ha messo a repentaglio o perso una relazione significativa, il lavoro, oppure opportunità scolastiche o di carriera per il gioco d'azzardo.**
10. **Confida negli altri perché gli forniscano il denaro necessario a far fronte a una situazione economica disperata, causata dal gioco.**

DAL GIOCO SOCIALE AL GIOCO PATOLOGICO

Tre fattori sono in grado di favorire questo passaggio:

- 1) la compresenza di altre patologie, quali l'abuso di sostanze, i disturbi dell'umore e della personalità;**
- 2) la familiarità;**
- 3) il precoce contatto con il gioco.**

La rivoluzione tecnologica ed economica nei giochi d'azzardo ha portato a giochi con caratteristiche innovative.



L'emergere di nuovi giochi tecnologici (ex. videopoker) e dell'azzardo telematico (vedi nuove disposizioni ministeriali) comporta il prevalere di un giocare solitario ed alienato dalla realtà che può facilmente sconfinare in forme di G.A.P..

*GIOCHI D'AZZARDO
TRADIZIONALI*

*NUOVI GIOCHI
D'AZZARDO*

Lentezza

Ritualità

Socialità

Manualità

Visibilità

Bassa soglia

Semplicità

Contestualizzazione

Si/NO

Velocità

Consumo

Solitudine

Tecnologia

Invisibilità

Alta soglia

d'accesso

Complessità

Globalità (de-cont)

Dipende

COSTI SOCIALI DEL G.A.P.

- **Relazioni in famiglia** (debiti, incomprensioni, promesse non mantenute, maltrattamenti, trascuratezza)
- **Sconfinamento nell'usura** (il gioco è una delle principali cause dell'usura)
- **Commissione reati** (falsificazione, frode, furto, appropriazione indebita)
- **Danni fisici** (sindrome stress correlata, alterazione ritmo sonno-veglia, fumo, uso di sostanze)
- **Nel mondo del lavoro** (scarsa o iper produttività, rischi per la sicurezza)
- **Perversione dell'economia** (sottrae risorse alla domanda di altri beni, mentre i soldi spesi nel settore produttivo la moltiplicano)
- **Costi sanitari per le cure**
- **Costi sociali per l'assistenza**

VIZIO O MALATTIA

- Il **VIZIO** è un **comportamento volontario**, che può essere interrotto attraverso un cambiamento nelle abitudini; si connota negativamente dal punto di vista morale.
- La **MALATTIA** è una **condizione subita** dal soggetto, che lo priva in tutto o in parte della libertà di scegliere.
Il gioco d'azzardo patologico è una malattia cronica e progressiva, che crea dipendenza (perdita di controllo, tolleranza, astinenza) → il giocatore perde la libertà sull'agire, mantenendo la capacità di intendere ma non quella di volere.

**COS'E' CAMBIATO NEGLI
ULTIMI ANNI NEL BUSINESS
DELL'AZZARDO?**

...dalla lotteria dell'Epifania a
"Win for Life"...

PRENDIMI GIOCAMI E VINCI LA TUA SCOMMESSA



1. Ritira la Totosi Card e le ricariche per le tue scommesse sportive nelle edicole, nelle tabaccherie e in tutti i punti vendita che espongono il logo Totosi

2. Apri e attiva il tuo conto personale di gioco:
- Su www.totosi.it
- Telefonando al numero verde gratuito (da fisso e mobile) 800 900 500

3. Consulta le quote Totosi relativi via agli avvenimenti sportivi:
- Su www.totosi.it
- Su TELEVIDEO a pagina 499
- Su MEDIAMVIDEO a pagina 695



Scommetti con
800 900 500
Toll-free gratis
www.totosi.it



Inoltre puoi richiederle direttamente sulla tua e-mail o sul tuo fax al numero verde gratuito 800 900 500

4. Scommetti con Totosi:
- Su www.totosi.it
- Telefonando al numero verde gratuito 800 900 500

5. Vinci e incassa subito con Poste Italiane
La vincita della tua scommessa viene immediatamente accreditata sul tuo conto di gioco Totosi ed è possibile prelevarla richiedendo un bonifico bancario all'800 900 500 o con **POSTALPAY** tramite bonifico domiciliato (anche senza conto Banca Postale)

03/10/20



Info e prenotazioni negli sportelli Totosi e nei punti vendita Totosi al numero verde 800 900 500 o al numero verde 800 900 500

GIOCARE E VINCERE: COME DOVE QUANDO VOI!

#Totosi



Your complimentary
use period has ended.
Thank you for using
PDF Complete.

[Click Here to upgrade to
Unlimited Pages and Expanded Features](#)



Ti piace vincere facile?



Your complimentary
use period has ended.
Thank you for using
PDF Complete.

[Click Here to upgrade to
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

MISTER BODY

MISTER BODY

Ti piace vincere facile?

DARCO

LA FIANCILLA D'ORO

BATTEVA

MILARDARIO

RAI SCORPI

TUTTI LEVANTI

**Ancora più Gratta e Vinci.
Ancora più facile che vinci.**

Gratta e Vinci!
Vinci spesso,
vinci adesso.



*Your complimentary
use period has ended.
Thank you for using
PDF Complete.*

[Click Here to upgrade to
Unlimited Pages and Expanded Features](#)

TUTTI POSSONO GIOCARE CON I CAVALLI.



SFORTUNATI IN AMORE?

OGGI IL JACKPOT È

€ 73.300.000

Il più grande premio che puoi vincere al mondo!

SuperEnalotto 

Gioca oggi. Diventa milionario.



Gioca responsabilmente.

MACRO CATEGORIE	RACCOLTA GIOCHI (in milioni di euro)			ENTRATE ERARIALI (in milioni di euro)		
	2006	2007	<i>Delta 2007-2006</i> (valore %)	2006	2007	<i>Delta 2007-2006</i> (valore %)
Lotto	6.588	6.177	-6,2%	1.959	1.747	-10,8%
SuperEnalotto	2.000	1.940	-3,0%	1.013	962	-5,0%
Lotterie	3.970	7.955	100,4%	891	1.526	71,3%
Giochi a base sportiva e ippica	5.495	5.568	1,3%	431	364	-15,5%
Bingo	1.755	1.726	-1,7%	351	345	-1,7%
Apparecchi da intrattenimento	15.436	18.827	22,0%	2.072	2.251	8,6%
TOTALE	35.243	42.193	19,7%	6.718	7.195*	7,1%

-
- Si può giocare sempre di più e senza interruzione.
 - Offerta capillare e pervasiva (anche nei luoghi che si frequentano durante il giorno per altri scopi e persino dentro casa).
 - Aumentano i giocatori patologici.

Ora abbiamo a che fare con dipendenze da comportamenti senza i quali è impossibile o difficile vivere.

Il cibo-----Disturbi alimentari

Le relazioni----- Dipendenze Affettive

Gli acquisti-----Shopping Compulsivo

Il sesso-----Sexual Addiction

Internet-----Internet Addiction Disorder

Lo sport-----Exercise Addiction

Il gioco-----Pathological Gambling

Il lavoro-----Workaholic/Workaddiction

GLI ASPETTI --- PSICOLOGICI

LE FASI DI SVILUPPO DELLA PATOLOGIA

Il G.A.P. è una malattia dal decorso lento e progressivo.

Prima Fase (Fase Vincente): gioco occasionale e non patologico (dai 3 ai 5 anni). Il gioco diventa più frequente sin quando il giocatore arriva ad ottenere una grossa vincita e comincia a credersi dotato di fortuna e di uno speciale talento. Tali fantasie di successo portano ad investire sempre più tempo e denaro nell'attività di gioco.

Seconda Fase (Fase Perdente): gioco solitario con frequenti perdite (circa 5 anni). Il pensiero del giocatore si polarizza sul gioco ed egli non riesce più a smettere di giocare; resta convinto che il “periodo sfortunato” prima o poi terminerà e che presto un'altra grandiosa vincita gli permetterà di risolvere i tanti problemi → “inseguimento della perdita” (il giocatore torna spesso a giocare nel tentativo di recuperare il denaro perduto in precedenza). Il giocatore inizia a chiedere prestiti ai familiari o al proprio entourage per appianare i debiti e tornare ancora, in segreto, a giocare.

Terza Fase (Fase della Disperazione): il giocatore è dominato dal bisogno ineludibile di continuare a giocare e tende ad allontanarsi dalla famiglia e dalla propria cerchia d'amicizie ed a porre in atto comportamenti illeciti, quali il furto e l'approvazione indebita.

Quarta Fase (Fase della Perdita della Speranza): è caratterizzata dalle crisi coniugali e dai problemi con la giustizia. Possiamo trovare sintomi "*stress related*" (es. nervosismo, difficoltà di memoria e concentrazione, disordini intestinali, emicranie, profonda depressione, suicidio...).

ERRORI COGNITIVI

● **Illusione di controllare eventi aleatori**

ex. illusione di controllo di Henslin → dadi lanciati con maggior forza ottengono risultato più alto

ex. ruolo attivo → il biglietto della lotteria scelto non si cambia neanche per un numero superiore di biglietti

ex. effetto “quasi vincita” → ho giocato il 72, mentre è uscito il 71...ci sono vicino, non devo mollare!

● **Erronee convinzioni “matematiche” ed errori sistematici di interpretazione**

ex. Fallacia di Montecarlo (Cohen) → i numeri ritardatari hanno maggior probabilità di uscire rispetto agli altri

ex. Paradosso della propensione al rischio → tra una vincita sicura di 100 euro e la probabilità del 50% di vincerne 200, la maggior parte delle persone sceglie la sicurezza; mentre tra una perdita sicura di 100 euro e la probabilità al 50% di perderne 200 la maggior parte della persone sceglie il rischio.

*ex. **Sunk Cost Effect** (Teoria dell'investimento) → la volontà di mantenere una determinata linea di condotta (in grado di provocare una escalation) viene influenzata in modo irragionevole dalle risorse che si sono investite (tempo, denaro, fatica, risorse)*

● **Pensiero magico (primitivo, infantile ed arcaico) → illusione di poter controllare la fortuna (es. numeri fortunati, “rituali”...)**

Intervento psicoterapeutico

Terapia cognitivo-comportamentale prevede:

- **la modificazione cognitiva:**
 - la comprensione della nozione di caso
 - l'identificazione
 - la presa di coscienza
 - la modificazione dei pensieri erronei
- l'allenamento alla **soluzione dei problemi**
- l'allenamento al **miglioramento delle abilità sociali**
- la **prevenzione della ricaduta** (inclusa l'identificazione delle situazioni a rischio)