Azzardo: non chiamatelo gioco

Marco Vicentini, Psy.D.

@marcovicentini.it
@villasantachiara.it

Rivoli Veronese, giugno 2017

A rischio di Dipendenza

1. **Ha mai sentito l'impulso a giocare somme di denaro sempre maggiori**?
2. **Si è già sentito di dover tenere nascosta l'entità del suo giocare a quelli che le stanno più vicino**?

Se ha risposto di **Sí** ad almeno una di queste domande (o magari ad ambedue), lei si trova in una situazione di pericolo rispetto al gioco d'azzardo. Deve quindi far sí di chiarire la sua situazione al più presto.

Lie/Bet Questionnaire (Johnson 1997)

Il gioco d’azzardo

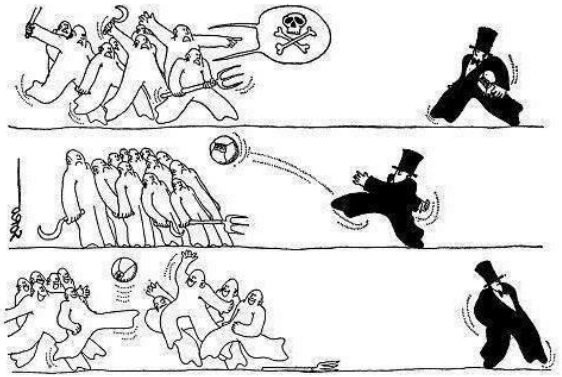
« **Giòco d'azzardo:**

- Attività ludica in cui ricorre il fine di lucro e nella quale la vincita o la perdita è in prevalenza **aleatoria**, avendovi **l'abilità** un'importanza trascurabile. Ne esistono svariati tipi, dai più antichi, come il gioco dei dadi (*azzardo* deriva dal francese *hasard* che a sua volta è dall'arabo *az-zahr*, che significa dado), a quelli più recenti effettuati con apparecchi automatici o elettronici.
- Possono dar luogo a una condizione patologica di dipendenza consistente nell'incapacità cronica di resistere all'impulso al gioco, con conseguenze anche gravemente negative sull'individuo stesso, la sua famiglia e le sue attività professionali.»

Vocabolario Treccani

- «Il gioco d’azzardo può essere definito come forma di comportamento che implica il rischio di perdere denaro oppure oggetti di valore sulla base dei risultati di un gioco, di una gara o di qualsiasi altro evento il cui risultato è, in parte o completamente, determinato dalla **sorte**...»

Whelan , Steenbergh, Meyers (2010), Gambling , p.9



Il gioco d’azzardo nella storia

«[..] è certo che testimonianze inequivoche accompagnano il sorgere della cultura umana in epoca storica.»

- *«Oggetti assimilabili a dadi sono stati trovati non solo **nell’Antico Egitto**, dove avrebbero accompagnato Faraoni e dignitari nel viaggio ultramondano, ma anche in **Cina, in Giappone ed in India**. Antichi manoscritti ci narrano di forti scommesse ai giochi di dadi e alle corse dei carri.»*
- *«Quanto la società **Ellenica** sottolinea Huizinga (2002) “Ero così profondamente imbevuta dall’elemento ludico, in tutte le sue manifestazioni, che questo riaffiorava ormai a malapena alla coscienza come cosa eccezionale»*
- *«[…]. La forte inclinazione delle attività ludiche si perpetuò anche nella cultura **romana**, specie in età imperiale, nella quale “I giochi erano una ragione di vita quanto il pane (da qui la nota espressione panem et circenses) perché i giochi erano sacri, e sacri i diritti che il popolo riconosceva loro”*
- *«[…]. In epoca cristiana le attività di gioco vennero fortemente scoraggiate […] con conseguente interruzione sia dei giochi circensi che di quelli olimpici […].»*
- *«Verso la fine del ‘300 i comuni iniziarono ad esigere il versamento di una tassa all’erario pubblico trasformando di fatto al baratteria in una pubblica casa da gioco. Tale riconoscimento si accompagnava al divieto della pratica del gioco in loco obsconso (nascosto) o in modo di bisca privata […].*
- *Nella stessa Spagna del 1283, per fare un esempio, il re di Castiglia, Alfonso X, detto Il Saggio, fece pubblicare una serie di libri sulle discipline più importanti per l’epoca. Oltre alla matematica e all’astronomia non mancò un volume sui giochi a dimostrazione dell’importanza riconosciuta a tale ambito dalla vita civile. »*
- *«Il lotto fece la sua comparsa a Genova nel 500 […]”»*

Lavanco 2001, Psicologia del gioco d’azzardo, p.22-25

Il Casinò: Venezia a Las Vegas

Sfacettatura della definizione :

- **casino** s. m. [dim. di *casa*]. – **1.** In passato, casa signorile di campagna; in partic., edificio che, nelle ville principesche, serviva alla residenza padronale o a usi varî (*c*. *di caccia*, *c*. *di pesca*, ecc.). **2.** Sinon., oggi disusato, di *circolo*, in alcune denominazioni come *c*. *dei nobili*, *c*. *da gioco*. In senso analogo a quest'ultimo, il termine è usato (ma più spesso con pronuncia francese: v. casinò) per indicare le pubbliche case da gioco. **3.** Postribolo, casa di tolleranza.
- **casino** /ka'sino/ s. m. [dim. di *casa*]. - **1. a.** (*pop*.) [locale dove si esercita la prostituzione] ≈ bordello, (*eufem*.) casa chiusa, (*eufem*.) casa di piacere, (*eufem*.) casa di tolleranza, (*region*.) casotto, (*lett*.) lupanare, (*lett*.) postribolo.
- **casinò** /kasi'no/ s. m. [dal fr. *casino*, che a sua volta è dall'it. *casino*]. - [locale dove si gioca d'azzardo] ≈ casa da gioco. ‖ bisca.

La parola casinò deriva da "casa", in quanto inizialmente i luoghi di incontro erano case di vacanze o villette in campagna. Iniziarono poi a svilupparsi notevolmente quando, in questi luoghi di incontro, vennero coinvolti anche i settori meno abbienti della società. In questo modo i casinò diventarono popolari e nel giro di breve tempo diventarono anche legali.

Il casinò di Venezia

Aperto nel 1638, fu il primo casinò legale al mondo

La Repubblica permise la sua apertura nel tentativo di controllare il fenomeno del gioco, dando la possibilità a Marco Dandolo di aprire un “ridotto pubblico” (fr. *foyer*, termine utilizzato anticamente per indicare le sale di sosta di un teatro che in passato erano dedicate al gioco) nel palazzo della famiglia a San Moisè.

Il casino di Venezia, dopo la chiusura del ridotto nel XVIII secolo si spostò al Ca’ Vendramin Calergi nel 1946 (nel 1937 la costruzione venne ceduta a Giovanni Volpi conte di Misurata che ristrutturò l’edificio e dopo qualche anno, nel 1946, lo cedette al comune della città lagunare), un edificio storico la cui costruzione venne cominciata nel 1481

Las Vegas

La città del divertimento: Un viaggio nel gioco d'azzardo e la malavita

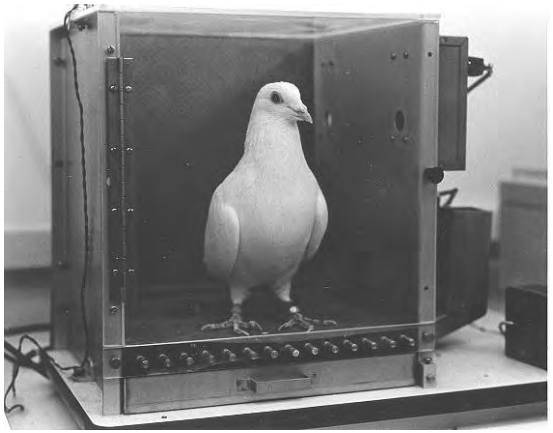
- 1931 in Nevada viene legalizzato il gioco d'azzardo
- 1945: Impegnato già da qualche anno a seguire il giro del gioco d'azzardo in California, Bugsy Siegel ottiene finanziamenti per la realizzazione dell'hotel-casinò Flamingo a Las Vegas, tutt'ora in funzione. Negli anni a seguire il Flamingo diventerà un modello per altri resort legati alla malavita, come Thunderbird, Desert Inn, Sahara, Sands, Dunes, Riviera, Tropicana e Stardust. Diversi di questi saranno finanziati attraverso il fondo pensionistico Teamsters Central States Pension Fund.
- 1955 apre l'hotel-casinò "Moulin Rouge", il primo a consentire l'integrazione razziale tra bianchi e neri
- 1959 la designer Betty Willis crea il famoso cartello 'Welcome to Las Vegas', che non registrò mai come marchio.
- 1969 Il Nevada approva una legge per facilitare l'acquisizione dei casinò da parte delle compagnie.
- 1989 L'imprenditore Steve Winn apre il Mirage, il primo grande resort-casinò in stile polinesiano, raggiungendo all'epoca il costo record di 630 milioni di dollari.

Il piccione e il caso

Skinner, insegnava ai piccioni a tirare una leva:

- se non riceveva nulla, l'animale smetteva di tirare la leva, e se riceveva il premio di continuo, smetteva lo stesso perché perdeva interesse.
- **Se riceveva quel premio casualmente, si risvegliava l'interesse**, e l'animale tirava la leva con maggior frequenza.
- Se poi riusciva a "stordire" il piccione, questi passava **tutto il suo tempo a premere la leva senza più alcun controllo**.

B.F. SKINNER

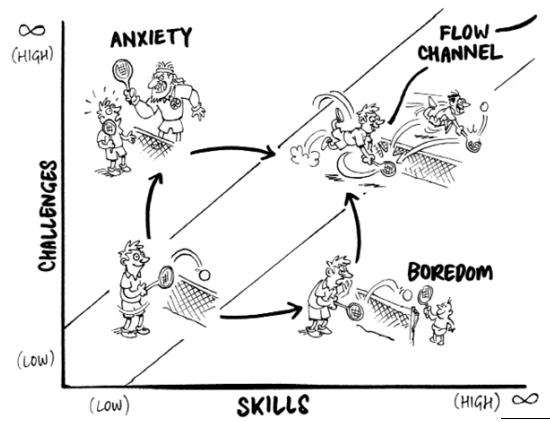


L’esperienza di flusso

Come i piccioni e i topi, gli uomini entrano in uno stato **iperconcentrato di assorbimento**:

- Prendono decisioni rapide, spesso svantaggiose
- Se iniziano un compito, lo portano a termine
- Dimenticano le perdite, ricordano le vincite, ma non la frequenza con cui avvengono
- Scelgono sull’offerta media, più che sulla qualità/quantità

Mihaly Csikszentmihalyi



Illusione della vittoria

PORTAFORTUNA

Costo del biglietto: 1 Euro - **Vincita massima:** € 10.000

Altri premi (in euro): 1 - 2 – 5 - 10 - 20 - 40 - 100 - 500

Percentuale di vincita: Il 25,48 % dei biglietti è vincente

Regolamento integrale: Decreto Direttoriale Prot. 2010/36901/Giochi/LTT pubblicato nella G.U. n. 255 del 30.10.10 e disponibile sul sito www.agenziadoganemonopoli.gov.it

Decreto modifica layout del retro del biglietto - pdf

Importo Vincita €	N. biglietti vincenti per lotto iniziale di biglietti (N. 51.600.000)	Probabilità di Vincita
10.000	17	1 ogni 3.035.294,12 biglietti
500	430	1 ogni 120.000,00 biglietti
100	1.290	1 ogni 40.000,00 biglietti
40	10.750	1 ogni 4.800,00 biglietti
20	64.500	1 ogni 800,00 biglietti
10	688.000	1 ogni 75,00 biglietti
5	1.376.000	1 ogni 37,50 biglietti
2	3.440.000	1 ogni 15,00 biglietti
1	7.568.000	1 ogni 6,82 biglietti
TOTALI	**13.148.987**	**1 biglietto ogni 3,92 è vincente**

Gli eventuali e ulteriori lotti di biglietti saranno prodotti in misura proporzionale al quantitativo del primo lotto emesso e comprenderanno, in misura proporzionale, il numero di biglietti vincenti indicato in tabella.

Probabilità di vincita per fasce di pagamento
Per premi da € 501 a € 10.000: Probabilità di vincita: 1 biglietto ogni 3.035.295
Per premi fino a € 500: Probabilità di vincita: 1 biglietto ogni 3,92

Vince sempre il banco

Se gioca e vince penserà che può vincere di nuovo o ancora di più. Sarà spinto a giocare ancora fino a che avrà perso tutto.

Se gioca, vince e riesce a smettere di giocare in pari o in vincita, si dirà allora che quello è un buon modo per fare soldi velocemente. Tornerà a giocare, fino a che avrà perso tutto.

Se gioca e perde, vorrà allora recuperare il denaro perduto. Si ricorderà solo dei colpi di fortuna, e continuerà a giocare, fino a che avrà perso tutto.

Se gioca e perde, si dirà che la prossima volta sarà quella buona. Tornerà a giocare, e alla fine perderà tutto.

Che quel giorno vinca o perda, alla fine il giocatore d'azzardo è sempre perdente.

Bambini giocatori

Ti piace vincere facile!

Il Gambling in Italia

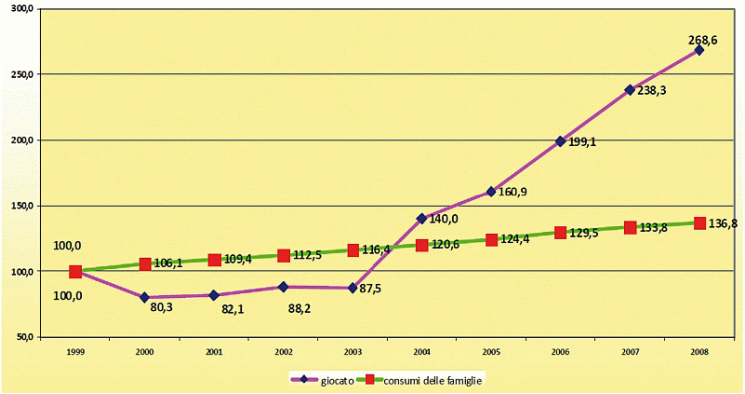
Se si considerano le sole macchinette, **siamo il paese che gioca di più al mondo**. E un gratta e vinci ogni cinque stampati nel pianeta viene acquistato in Italia. **Nessun Paese al mondo gioca quanto l'Italia**.

- Secondo il Global Gaming and Betting Consultancy, nel 2014 gli italiani hanno perso al gioco 17,8 miliardi di euro.
- Una cifra che, in valore assoluto, fa di noi il quarto paese più “spennato” al mondo e che dal 2001 è triplicata. Grandi protagonisti della nostra ludopatia sono le slot e i gratta e vinci.

Il Gambling in Italia

Nel 2016 gli italiani hanno “giocato” 95 miliardi di euro: 260 milioni al giorno, 3.012 euro al secondo. Record anche per le entrate erariali che dovrebbero toccare i 10 miliardi rispetto agli 8,4 del 2015

- Secondo i dati del Rapporto Eurispes 2009, in Italia il gioco d’azzardo coinvolge fino al 70-80% della popolazione adulta (circa 30 milioni di persone).
- Secondo il ministro Lorenzin “nel 2015 in Italia i pazienti affetti da disturbo da gioco d’azzardo in trattamento sono 12.376”.
- Stimando che in Italia ci sono quasi 60 milioni di abitanti, che la percentuale di gioco patologico è stimata tra il 0.5 e il 2.2% della popolazione, e fino al 3.8% della popolazione è rappresentata da giocatori problematici, e che i Servizi pubblici sono in grado di intercettare meno del 2% dei giocatori patologici, la stima appare congruente, **mostrando la differenza tra i dati epidemiologici e la capacità reale dei Servizi di intervenire**



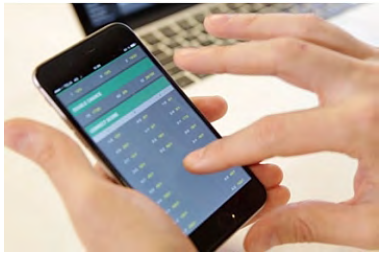
Il Gambling in Italia

Rivoli Veronese – 2172 abitanti (al 2016)

4% problematico = 85 persone/famiglie (200 persone coinvolte)

2% patologico = 45 persone/famiglie (100 persone che subiscono)

2% del 2% arrivano ai servizi = 0/1 di fatto aiutate

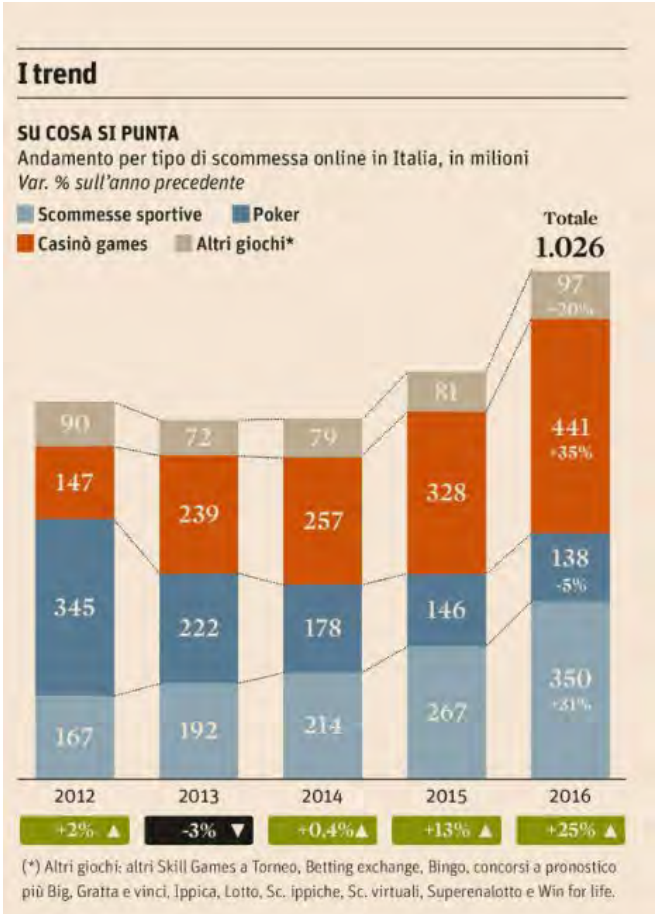


Il Gambling in Italia

Come inizio 2017 ci sono alcuni dati* che apparentemente sembrano promettenti:

- -60 % giocati nelle sale slot tradizionali
- - 30 % giocati ai gratta e vinci
- 142 mila slot in meno (-30%) nei punti vendita (Legge Stabilità 2017)

Dati promettenti? Frutto di reali politiche sociali ? O tanti tantissimi utenti si stanno spostando sulle **scommesse online**, che garantiscono anonimato, indipendenza e accessibilità?



Il Gambling nei giovani

«Maggiore nelle regioni del Sud e nelle Isole, praticato più dagli studenti degli istituti tecnici e professionali che dai liceali. In ogni caso pericolosamente diffuso tra i giovani tra i 14 e i 19 anni: nel corso dell'ultimo anno scolastico ben il 54% dei giovani italiani ha tentato la fortuna almeno una volta con il gioco d'azzardo. In pratica 1,3 milioni di ragazzi, con una spesa settimanale inferiore ai 3 euro nel 74% dei casi. …. Il fenomeno sta assumendo grandi proporzioni anche tra i ragazzi, che si avvicinano al gioco d'azzardo soprattutto per curiosità (30%) o per caso (23%).»

«Dalla ricerca emerge una fascia di giovani giocatori per i quali il rapporto con il gioco d'azzardo assume contorni più critici, con implicazioni negative sulla vita quotidiana e sulle relazioni familiari: il 29% ha nascosto o ridimensionato le proprie abitudini di gioco ai genitori, il 4% ha derogato impegni scolastici per giocare, mentre il gioco ha causato discussioni con familiari e amici o problemi a scuola al 7% dei giocatori.»

http://www.ilsole24ore.com/art/notizie/2015-04-21/in-italia-900mila-affetti-malattia-gioco-d-azzardo-193951.shtml?uuid=ABw3xBTD

Il problema sociale e sanitario

Il gioco d'azzardo patologico presenta diverse comorbidità:

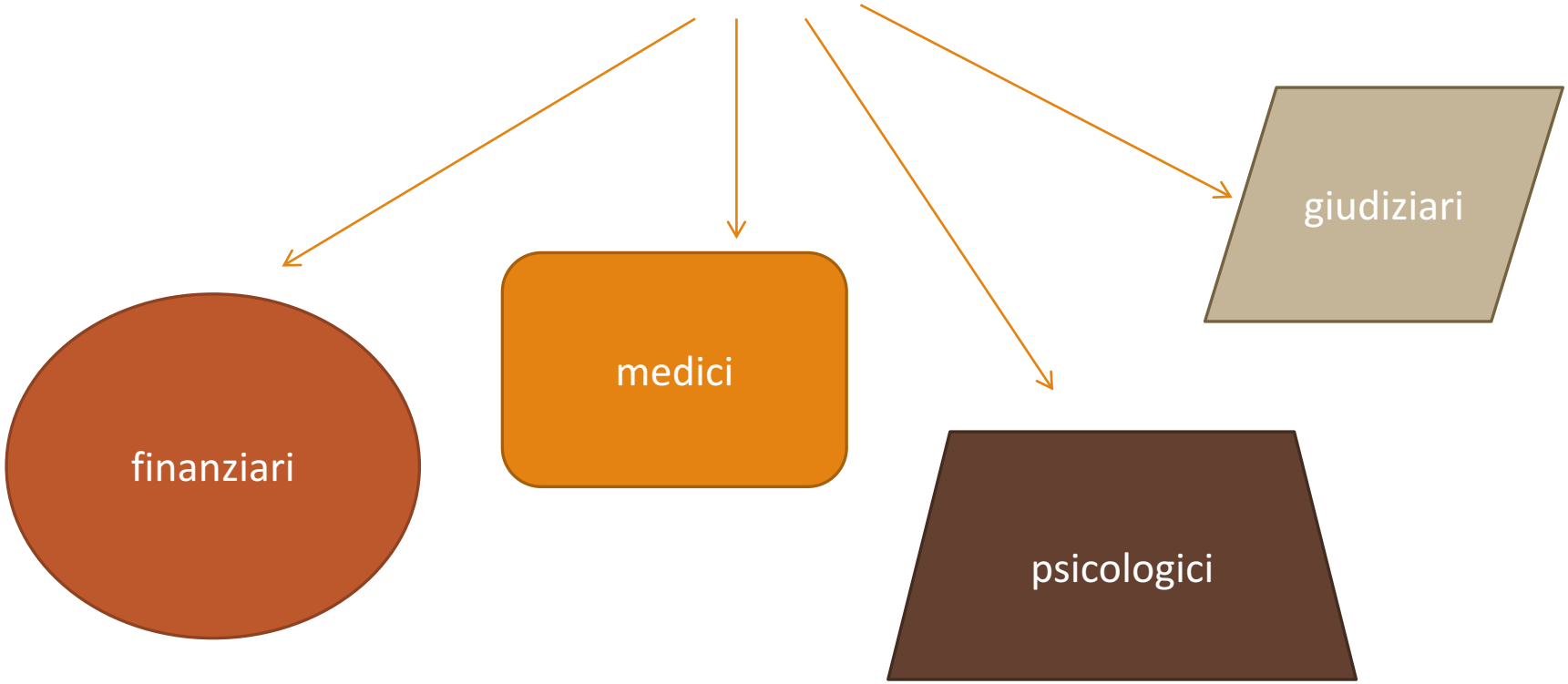
- **Dipendenza da sostanze**;
- Disturbi di **natura psichica** (ansia, depressione, disturb bipolari, tendenza all'impulsività);
- **Disturbi fisici** (conseguenza dello stato di stress cronic ed eventualmente dell'abuso di alcool (gastrite cronica ulcera gastroduodenale, ipertensione arteriosa, cardiopatia, disturbi epatici, eccetera).

Si tratta in altre parole di un fenomeno complesso i grado di coinvolgere l'individuo e l'ambiente intorn a lui in modo del tutto simile alle dipendenze da sostanze.

- Si associa quindi a **problematiche di diversa natura**: familiare e relazionale, isolamento sociale, problemi lavorativi, economici e legali.

Il problema sociale e sanitario

Interessati diversi ambiti



Caillois: “Homo Ludens”

«Il gioco è più antico della cultura, perché il concetto di cultura, per quanto possa essere definito insufficientemente, presuppone in ogni modo convivenza umana, e gli animali non hanno aspettato che gli uomini insegnassero loro a giocare»

Johan Huizinga, Homo ludens, 1938

Nel 1958 Roger Caillois, sociologo, pubblica un saggio sul gioco dal titolo “I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine”, dove definisce il gioco come un’attività tipicamente umana:

- **AGON**: Riguarda tutti quei giochi che si ispirano alla **competizione**, in cui 2 o più concorrenti **mettono in gioco le proprie abilità** fisiche, mentali, con lo scopo di prevalere sull’altro/i.
- **ALEA**: parola latina che indica “**il caso**”, dove **l’esito dipende da volontà completamente esterne** alla volontà del giocatore: è il caso, nel bene o nel male, che decide (casinò, roulette, lotterie, giochi d’azzardo….).
- **ILINX**: Il suo significato originario è “gorgo” ma più precisamente “vertigine”. Consiste in ogni gioco in cui il piacere è rappresentato da una ricerca di intensità
- **MIMICRY**: Termine inglese che indica la mimica, terza categoria, che presuppone l’accettazione di fondo di una realtà temporanea e fittizia. **Illusione a cui deve prestarsi non solo colui che la crea, ma anche il pubblico, come se fosse vera**.

Caillois: “Homo Ludens”

Suddivisione dei giochi	AGON (*competizione*)	ALEA (*fortuna*)	MIMICRY (*simulacro*)	ILINIX (*vertigine*)
PAIDIA	Corse Combattimenti Ecc.	Filastrocche per fare la conta	Imitazioni infantili Giochi illusionistici	Roteare infantile Giostra
Chiasso	Atletica	Testa o croce	Bambola	Altalena
Agitazione			Costumi vari	Valzer
Fou-rire			Maschera Travestimento	
Aquilone	Boxe Biliardo	Scommesse Roulette		Volador Luna-park
Solitari	Scherma Dama	Lotterie semplici, composte o a ripetizione	Teatro Arti dello spettacolo in generale	Sci Alpinismo
Cruciverba	Calcio Scacchi			Acrobazia
LUDUS	Competizioni sportive in genere			

La parabola del giocatore

Il gioco d'azzardo è una malattia progressiva con alcune tappe spesso ben definite:

1. La prima fase è la **fase vincente**, caratterizzata inizialmente da gioco occasionale e da qualche vincita importante. Lo scopo del gioco è soprattutto il divertimento e la distrazione
2. Inizia la cosiddetta **fase perdente**, caratterizzata da un gioco sempre più solitario, da periodi di perdita prolungati, dall'eccessivo assorbimento e dalla progressiva perdita di controllo sul comportamento.
3. Il passaggio successivo è verso la **fase della disperazione**, durante la quale c'è una **totale perdita della capacità di controllo** del comportamento di gioco e la ricerca disperata della **big-win**.

Custer (1984) identifica solamente quattro vie di uscita: il suicidio, la delinquenza, la fuga o la **richiesta d'aiuto**.

Custer: la parabola del giocatore

La fase della disperazione può condurre il giocatore ad una **richiesta di aiuto**. Custer descrive il processo di cura del giocatore patologico, come un passaggio attraverso altrettante fasi, che chiama:

4. Fase critica,
5. di ricostruzione
6. di crescita.

Si giungerebbe in tal modo ad una modifica del proprio stile di vita, cioè ad un cambiamento dell'assetto psico-comportamentale dell'individuo, che gli consentirebbe di superare la dipendenza da gioco.

Fase di Ricostruzione

Il processo di risoluzione del problema può passare attraverso tre fasi distinte:

1. Fase del “non posso”
   - Attivare e rinforzare i sistemi di controllo per raggiungere una condizione di astinenza. Il giocatore non ha la possibilità e/o il permesso di giocare.
   - In termini terapeutici si indica questa fase come “riduzione degli stimoli” verso il gioco.
2. Fase del “non devo”
   - Dal controllo esterno alla consapevolezza interna: senza gioco si sta meglio.
   - In termini terapeutici il giocatore si attiva e viene rinforzato ad affrontare i propri impegni, riparare ai torti fatti, pagare i propri debiti.
3. Fase del “non voglio”
   - Il percorso di recupero può dirsi completo quando il divieto morale a non tornare a giocare si affianca ad un recupero dei valori personali, al significato di cosa è 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.

Tanti tipi di giocatori

Il lavoro di Blaszczynski e Nower (2002) descrive tre modelli psicopatologici di giocatore:

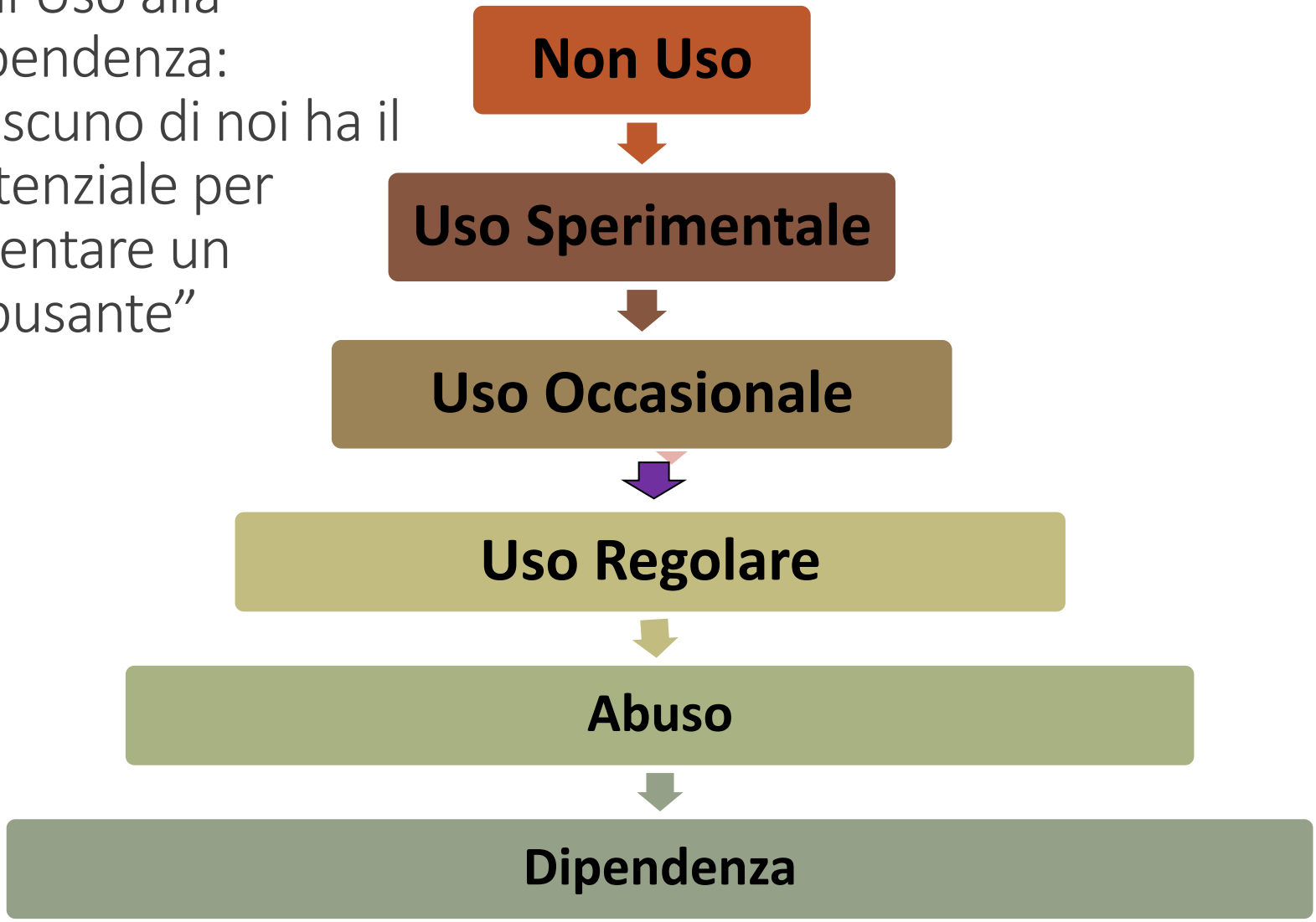
1. Giocatori condizionati a livello comportamentale
2. Giocatori vulnerabili emotivamente
3. Giocatori impulsivi e antisociali

Dipendenza e Dipendenze

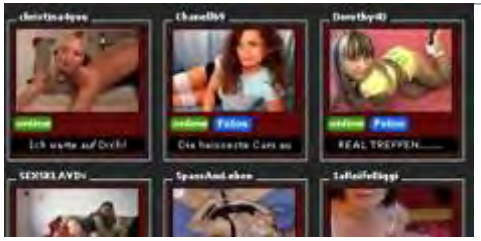
Goodman (1990) definisce le **Dipendenze** come caratterizzate da:

- Impossibilità a resistere all'impulso di agire un particolare comportamento
- Sensazione crescente di tensione, che precede l'impulso ad agire
- Sensazione di piacere durante il comportamento
- Sensazione di perdita di controllo durante il comportamento

Dall'Uso alla Dipendenza: Ciascuno di noi ha il potenziale per diventare un "abusante"



Nuove dipendenze



Internet pornografia

Chat e Social

Online Games

Internet Gambling

Uscire dal gioco?
È un percorso … lungo una vita

Un giocatore che accetta di intraprendere un percorso di cambiamento deve sapere che:

- Non è (solo) questione di volontà
- **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 variabile** da caso a caso.

Smettere di giocare non è una decisione che si prende una volta per tutte, ma va rinnovata giorno dopo giorno.

Psicoterapia Cognitiva e Comportamentale

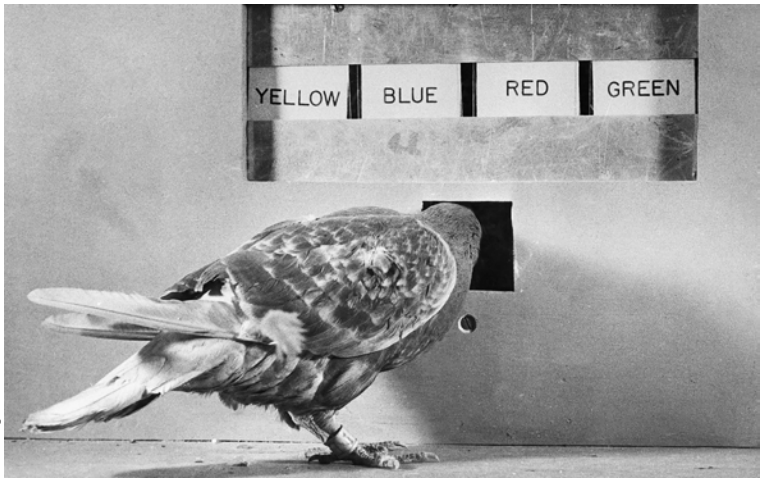
Il modello standard di intervento comportamentale e cognitivo si basa sul modello di intervento ERP finalizzato al comportamento di gioco:

- controllare il **comportamento sintomatico** di gioco compulsivo/impulsivo
- insegnare un controllo efficace e sistematico sull'impulso a giocare (attraverso la modifica consapevole delle **cognizioni disfunzionali** e l'acquisizione di nuove risorse)

Fasi dell'intervento

1. identificazione dei fattori scatenanti e di mantenimento
2. consapevolezza dei pensieri disfunzionali e cognizioni distorte sul gioco
3. psicoeducazione su gioco d'azzardo vs gioco di abilità; dinamiche sociali del mercato del gioco
4. elaborazione di pensieri alternativi e di prevenzione delle ricadute
5. acquisizione e pratica di abilità sociali, aumento autostima, gestione ansia ...

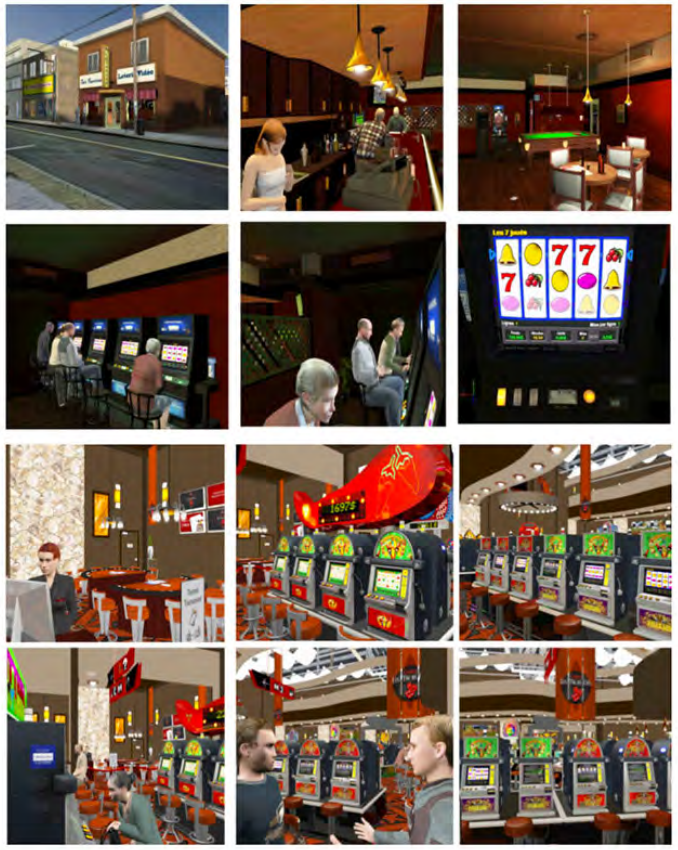
Petry 2014 …



Terapia con Realtà Virtuale

All'interno dei modelli CBT basati sulla RP si propongono abitualmente approcci basati sulla esposizione in vivo e in immaginazione. Recenti proposte introducono anche l'utilizzo della **Realtà Virtuale con ambienti dedicati**, come compromesso "ottimale" tra i benefici di entrambi le procedure.

- Bouchard (2014) all'interno di un programma residenziale di 28 giorni introduce l'utilizzo della RV per gestire le situazioni di alto rischio e i pensieri disfunzionali, con risultati superiori agli esercizi di esposizione in immaginazione.
- I risultati mostrano una riduzione significativa nel fattore "urgenza" a giocare, forse sulla base di un approccio cognitivo ed emotivo che segue una logica "emotiva" anziché "fredda" che più facilmente generalizza alla vita reale.
- I terapeuti decidono di discutere sulle situazioni ad alto rischio e trovare modalità per ridurre la percezione di craving.
- I pensieri disfunzionali vengono discussi nelle categoria dei (a) fattori di mantenimento del gioco (b) la percezione di controllo sul comportamento di gioco.



Grazie

Ai pazienti dai quali ho imparato che dietro ogni sintomo, anche il più distruttivo, c'è sempre un tentativo maldestro di gestire emozioni difficili e storie traumatiche …

Ai miei amici dello studio Attiva*la*Mente.it

A tutti i colleghi di Villa Santa Chiara e del Ser.D. della ASL 9 Scaligera

- Medici, psicologi, educatori, infermieri, operatori, amministrativi …

info@marcovicentini.it