

VINCERE IL GIOCO D'AZZARDO

MANUALE DI AUTOAIUTO PER IL GIOCATORE CHE VUOLE SMETTERE

II Edizione

Seconda edizione a cura di:

Graziano Bellio e Amelia Fiorin

Edizione originale a cura di:

Graziano Bellio – psichiatra

Amelia Fiorin – psicologa

Selena Giacomazzi – psicologa consulente

dipartimento per le dipendenze di Castelfranco Veneto (TV) – Azienda Ulss n. 8

TECHNICAL PAPER n. 4

VINCERE IL GIOCO D'AZZARDO: MANUALE DI AUTOAIUTO PER IL GIOCATORE CHE VUOLE SMETTERE

II edizione

Prima edizione sviluppata nell'ambito del **Progetto Jackpot** da:

Graziano Bellio – psichiatra, coordinatore del dipartimento per le dipendenze di Castelfranco Veneto (TV)

Amelia Fiorin – psicologa, dipartimento per le dipendenze di Castelfranco Veneto (TV)

Selena Giacomazzi – psicologa consulente, dipartimento per le dipendenze di Castelfranco Veneto (TV)

Seconda edizione a cura di *Graziano Bellio* e *Amelia Fiorin*



Azienda ULSS n. 8 – ASOLO (TV)
Dipartimento per le Dipendenze
Ambulatorio Gioco d'Azzardo Patologico
Via dei Carpani, 16/z
31033 CASTELFRANCO VENETO (TV)
sertcf@ulssasolo.ven.it



SONDA società Cooperativa sociale Onlus
Sede Legale e amministrativa: Via Brioni,
61 31030 ALTIVOLE (TV)
info@sondacoop.it

REGIONE del VENETO



Assessorato alle
Politiche Sociali

Progetto GAP-NET-2w (2014)

Responsabile del progetto: Amelia Fiorin

Ente finanziatore: Regione del Veneto – Assessorato alle Politiche Sociali

Dipartimento Servizi Socio Sanitari e Sociali

Rio Nuovo - Dorsoduro 3493

30123 Venezia

dir.servizisociali@regione.veneto.it

Opuscolo gratuito. Vietata la vendita.



Licenza Creative Commons: Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate - 4.0 Internazionale (CC BY-NC-ND)

© Questo manuale è stato stampato a cura dell'azienda ulss n. 8, Castelfranco Veneto – agosto 2015

CHE COS'È E COME SI UTILIZZA QUESTO MANUALE

Questo manuale si propone di aiutare il giocatore eccessivo a smettere di giocare e ad uscire dai problemi legati all'azzardo, attraverso un percorso di recupero inteso come un vero e proprio corso per imparare a non giocare più.

Se hai iniziato a leggere queste righe allora probabilmente hai già avuto modo di riflettere sul tuo comportamento di gioco e avrai già sviluppato alcuni dubbi e perplessità su questo tipo di comportamento e le conseguenze dannose che comporta. Questo manuale propone un METODO, la cui base logica sta negli studi scientifici relativi al trattamento cognitivo-comportamentale dei giocatori compulsivi, la tipologia di trattamento più efficace fin qui sviluppata per questi problemi. Il percorso presentato in questo manuale va seguito con diligenza e in modo completo, affrontando i diversi temi nello stesso ordine in cui compaiono nell'opuscolo.

Come in tutti i corsi, anche qui sono previsti compiti ed esercitazioni, essenzialmente sotto forma di schede da compilare. Non farti ingannare dalla loro semplicità! Le schede sono uno strumento per aiutarti a mettere per iscritto dei fatti o dei contenuti mentali, dare loro ordine e logica, considerarli nel loro insieme, in altre parole ottenere una visione più completa, ordinata e razionale: ciò ti consente di affrontare le diverse tappe del trattamento in modo più logico ed efficace.

Il manuale è stato preparato come supporto ad un percorso terapeutico che prevede colloqui di consulenza con un operatore esperto. A lui farai riferimento per tutte le questioni che non dovessero apparirti del tutto chiare o sulle quali hai dubbi e perplessità.

Non tutti i giocatori con problemi possono ottenere risultati positivi con il solo ausilio di questo manuale. Non ti scoraggiare se vedi che la tua situazione non migliora pur avendo seguito con diligenza il corso: parlane con l'operatore e lui ti consiglierà sul da farsi. In ogni caso questo manuale ti offre informazioni fondamentali dalle quali partire per la risoluzione dei tuoi problemi.

Una avvertenza: questo manuale utilizza termini come *gioco* (e *giocatore*) *eccessivo*, *gioco problematico*, *gioco patologico*, *dipendenza da gioco* con lo stesso significato, in modo intercambiabile. Non formalizzarti troppo su questi termini: vi sono differenti livelli di coinvolgimento nel gioco e naturalmente alcuni giocatori mostrano minore gravità di altri, talvolta perché arrivano a chiedere un aiuto *prima* di aggravare troppo la propria situazione. Qui non vogliamo riferirci ad una diagnosi precisa, ma intendiamo rivolgerci a tutti coloro che hanno iniziato a pensare che il gioco d'azzardo sta creando loro dei problemi e che, nonostante ciò, hanno difficoltà ad interrompere questo comportamento e a mantenersi astinenti.

Dopo alcuni anni dalla prima pubblicazione, gli autori hanno ritenuto opportuno rivedere il manuale e aggiornarlo per renderlo sempre più adatto ad aiutare le persone. Come sempre in medicina e in psicologia, sono proprio i nostri utenti che ci aiutano a capire e ci insegnano le cose più difficili. A loro va il nostro ringraziamento.

Buona lettura e buon lavoro.

Gli Autori

Indice

▪ Che cos'è e come si utilizza questo manuale	pag	3
	.	
▪ Lezione 1 Gioco d'azzardo e gioco d'azzardo patologico: un po' di informazioni	pag	7
	.	
▪ Lezione 2 Il gioco è un problema? Come aumentare la consapevolezza sulle conseguenze del gioco	pag	19
	.	
▪ Lezione 3 La gestione del denaro	pag	27
	.	
▪ Lezione 4 La gestione del tempo libero	pag	37
	.	
▪ Lezione 5 Imparare a riconoscere e a gestire il craving	pag	43
	.	
▪ Lezione 6 Gli errori di pensiero del giocatore	pag	55
	.	
▪ Lezione 7 Prevenire le ricadute	pag	63
	.	
▪ In conclusione	pag	75
	.	

Lezione 1

GIOCO D'AZZARDO E GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO: UN PO' DI INFORMAZIONI

In queste pagine troverai informazioni sul gioco, sull'azzardo e sulla dipendenza da gioco, che qui chiameremo anche *gioco patologico*, come indicato nei testi scientifici. Questo capitolo ha lo scopo di riassumere i fatti fondamentali che stanno alla base delle attività di gioco d'azzardo e degli eventuali eccessi cui vanno incontro alcune persone.

Alcune notizie saranno senz'altro già note, altre invece probabilmente suoneranno del tutto nuove. Se ti viene voglia di saperne di più chiedi ad un esperto, oppure cerca su Internet, ma in questo caso bada a dar valore solo alle informazioni che trovi nei siti accreditati sul piano scientifico: ad esempio *wikipedia*, la nota enciclopedia online, è una vera e propria miniera di informazioni di buona attendibilità scientifica. Quindi attenzione: non ti fermare su un sito qualsiasi!

Che cosa è il gioco?

Il gioco è una attività universale che interessa non solo tutti gli esseri umani, ma anche molte specie animali. I documentari naturalistici spesso mostrano cuccioli che giocano tra loro. Chiunque abbia avuto una cucciolata di gattini o cagnolini ha avuto modo di osservare direttamente questo fenomeno. Gli esseri umani non sono da meno, anzi è ben noto 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. Ma il gioco fortunatamente non riguarda solo i bambini.

Gli sport sono un esempio di *giochi competitivi*: il bambino che li pratica impara 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, sopportare 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 essi conta essenzialmente l'abilità, in altri esiste anche una componente di fortuna a volte molto grande. L'abilità è quella 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 ad un certo livello.

I *giochi di ruolo*, il "facciamo finta che tu sei... e io sono..." aiuta il bambino ad esprimersi, a pensare in astratto (questo lo fa più compiutamente il ragazzino di una certa età), vedere le cose da un punto di vista che non è il proprio, capire la differenza tra realtà e rappresentazione. Questi giochi sono la base di arti come il cinema e il teatro.

Ci sono giochi il cui scopo è stimolare nel bambino, e anche nell'adulto, sensazioni psicofisiche di *eccitamento*: l'altalena, l'ottovolante. 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. Da sottolineare che quando queste attività raggiungono livelli di stimolazione intense (pensiamo ad esempio ad alcune attrazioni dei parchi di divertimento) alcune persone ne sono molto attratte, ma altre le rifiuteranno perché vivono come disturbanti le eccitazioni estreme.

Cos'è l'azzardo?

Alcuni giochi si fondano sulla fortuna, sul caso. Il gioco dell'oca ad esempio è meccanico e si basa unicamente sull'esito del tiro di dadi; un gioco di carte come lo scopone ha una componente di fortuna ed una di bravura: generalmente nei giochi di carte la fortuna pesa maggiormente quando il livello di abilità dei giocatori è simile. Il giocatore di carte più bravo tenderà a vincere più spesso di uno meno bravo. Attenzione! "tenderà a vincere" non significa che vincerà sempre: l'abilità non è sufficiente di fronte alla sfortuna di avere in mano carte poco vantaggiose. Anche i giocatori di carte bravi devono fare i conti con la sorte.

Il gioco d'azzardo è definito dalla legge come 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 origina il rischio. Al contrario, se la componente casuale fosse marginale non saremmo di fronte ad un gioco d'azzardo, bensì di abilità.

Il gioco d'azzardo è in grado di indurre cambiamenti dello stato mentale e fisico delle persone, ad esempio è stimolante ed eccita sul lato psicofisico il giocatore: mettere a rischio una certa somma con la possibilità di ottenerne di più, ma anche di restare senza nulla, provoca un brivido che può essere gratificante per alcuni, ma disturbante per altri. Chi apprezza particolarmente tali stimolazioni potrebbe cercarne di sempre più intense scommettendo cifre progressivamente maggiori, e quindi rischiando di più. In una ipotetica partita di calcio tra una squadra di grandi capacità ed un'altra di riconosciuta inferiorità tecnica è possibile scommettere sulla squadra che ha maggiori probabilità di vincere, tuttavia il guadagno finale sarebbe estremamente scarso perché la vincita ottenuta è tanto minore quanto più facile è il pronostico. Scommettere invece sulla squadra data per perdente potrebbe, in caso di improbabile vittoria, portare ad una vincita molto maggiore. L'attesa dell'esito sarebbe caratterizzato da un brivido e da un eccitamento superiore, ma le probabilità di perdere sarebbero altrettanto elevate. Sia che il giocatore cerchi il brivido, sia che spera in un guadagno, tenderà a scommettere dove ha maggiori probabilità di perdere. ***In altre parole l'eccitamento costa denaro.***

Un altro effetto dei giochi d'azzardo, soprattutto quelli ripetitivi, che consentono al giocatore di attivare il "pilota automatico" mentre gioca, è l'induzione di uno stato che assomiglia alla trance, una sorta di estraniamento da tutto quello che sta attorno al giocatore o che gli accade dentro. Grattando i biglietti del gratta e vinci oppure premendo continuamente il bottone di una slot il soggetto entra in una dimensione personale dove il tempo scorre senza ansie, depressione, preoccupazioni, eccetera. Tutto ritorna una volta finito, ma nel periodo di gioco la persona vive in

una sorta di sospensione dal mondo. Questo fenomeno è chiamato *dissociazione*. Anche la dissociazione è attraente per quelle persone che vivono situazioni difficili, di disagio personale e relazionale. Il gioco in questi casi rappresenta uno stratagemma di fuga dall'angoscia del presente, purtroppo temporaneo e che non basta mai.

I giochi d'azzardo possono essere esclusivamente fondati sulla fortuna (la roulette, i dadi, le slot-machine, le lotterie, il Gratta e Vinci...) 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 e di programmarle, 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, inaccettabile per una impresa economica.

Come funzionano i giochi d'azzardo?

Fortuna, sfortuna, rischio, sono tutti termini che indicano che è in azione il caso. **Un evento casuale 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. 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: le 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 casuali sono indipendenti l'uno dall'altro**. Se una donna ha già avuto sette figli, tutte femmine, le probabilità che l'ottavo sia di nuovo femmina sono ancora 1 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 dello 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, esiste già una serie di sette femmine, è già avvenuta: pertanto le probabilità che anche l'ottavo sia un figlio femmina restano sempre le stesse, il 50%.

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 è stato formulato il concetto di *errore del giocatore (o fallacia di Monte Carlo)* che può essere esemplificato nel modo seguente: la persona che cade nell'errore di Monte Carlo ritiene di poter prevedere un evento casuale, ad esempio l'estrazione di un numero al lotto, sulla base dell'esito delle estrazioni precedenti. Ciò può portare a due conseguenze opposte e sempre erronee: 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. Si pensi ad esempio alla convinzione che i biglietti della lotteria acquistati negli autogrill autostradali abbiano più probabilità di essere vincenti; oppure ad 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 ancor più difficile che accada nuovamente nello stesso posto. Durante la guerra era infatti 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 anche dai giochi d'azzardo, è l'indipendenza degli eventi rispetto a quanto è successo in precedenza. ***Il caso non ha memoria.***

Un po' di statistica (ma pochina pochina)

Cerchiamo di capire cosa dice la statistica aiutandoci con un gioco semplice: il lancio della classica moneta che comporta due esiti possibili, testa (che indichiamo con T) o croce (che indichiamo con C). Ogni esito ha una possibilità su due di accadere, ovvero il 50% di probabilità. La statistica dice che, aumentando il numero di lanci, i risultati avranno la tendenza ad avvicinarsi sempre più a quanto previsto dalla teoria matematica, ovvero:

$$\frac{T}{C} \approx 1$$

Guardiamo bene la formula. Essa ci dice che il numero di teste e il numero di croci diventano sempre più simili tra loro, tanto che il rapporto (T diviso C) tende a diventare uguale 1 (Attenzione! Dire che tende a diventare uguale non significa che è uguale, ma che il risultato si avvicinerà sempre più a 1. Infatti in linea puramente teorica diventa uguale a 1 con un numero infinito di lanci). Il fatto che il rapporto tenda ad avvicinarsi sempre più a 1 esprime la somiglianza dei due numeri: infatti se noi dividiamo due numeri perfettamente uguali il risultato è 1 (esempio 5 diviso 5 è uguale a 1).

La cosa si fa interessante quando ragioniamo sui grandi numeri (migliaia, centinaia di migliaia, milioni...). Il giocatore di solito pensa che aumentando i lanci il numero di teste tenderà sempre più a diventare uguale al numero di croci : **NON È COSÌ!!!** Al contrario la differenza numerica tra T e C tenderà ad aumentare, cioè T meno C diventerà sempre più grande. Infatti i grandi numeri possono diventare simili tra loro anche quando lo scarto, cioè la loro differenza numerica, si ingrandisce. In altri termini abbiamo che il rapporto di T e C si avvicina sempre più a 1 anche se la differenza numerica aumenta! Questo è sorprendente perché l'intuizione ci porterebbe a pensare al contrario, ma la matematica non sbaglia. Siamo noi a sbagliare.

Osserviamo la tabella seguente che ce ne dà dimostrazione.

n. lanci	n. teste	n. croci	rapporto T/C	differenza T - C
10	7	3	2,33	4
100	61	39	1,56	22
1000	541	459	1,18	82
10000	5122	4878	1,05	244
100000	50579	49421	1,02	1158
1000000	501322	498678	1,01	2644

La tabella riporta una simulazione in cui vengono effettuati inizialmente 10 lanci di una moneta per poi aumentare progressivamente fino ad un milione di lanci. Per semplicità abbiamo finto che il risultato T fosse sempre maggiore di C, ma in ogni caso la questione non sarebbe cambiata. È importante notare cosa accade nelle ultime due colonne: si vede infatti che con l'aumentare del numero di lanci il rapporto tra T e C si avvicina sempre più a 1, cioè i due numeri diventano sempre più simili tra loro (ricordiamoci: 5 diviso 5 fa 1), ma lo scarto tra i due numeri si fa sempre più grande.

Per il giocatore questo fenomeno è assai importante perché generalmente egli si aspetta che con il tempo le differenze tra gli esiti si annullino, mentre avviene esattamente il contrario, cioè le differenze si allargano. Nel lotto avviene proprio così, ed esaminando la storia degli esiti delle estrazioni (i risultati di TUTTE le estrazioni del lotto dal 1939 ad oggi si trovano su Internet) si osserva che nel tempo le differenze tra le uscite dei vari numeri sono diventate sempre maggiori, esattamente come previsto dalla statistica.

Quali sono gli effetti psicologici dei giochi 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. La nostra mente può certamente studiare razionalmente tali fenomeni, in modo anche molto elaborato e sofisticato come ci dimostrano le scienze statistiche, ma resta il fatto che nell'immediatezza della percezione il nostro cervello si trova in difficoltà e tende a 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 emoticon che ricordano il volto umano (ad esempio. ☺, ☹, :-D). 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. La

distinzione tra il volto conosciuto della madre e quello sconosciuto dell'estraneo avviene molto più tardi, dopo diversi mesi.

Tutto ciò consente di affermare che la mente umana di fronte all'esito casuale e "informe" di un gioco d'azzardo tenda a percepire ed 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. Questi pensieri sono molto vantaggiosi per chi costruisce e vende il gioco d'azzardo, ma non per il giocatore abituale, in quanto le scelte che farà sono dettate da teorie irrealistiche e controproducenti.

Il banco vince sempre! Perché?

Quella del gioco d'azzardo è una industria, e come ogni altra industria è nata per fare profitti. Il giro d'affari del gioco d'azzardo in Italia nel 2012 ha toccato gli 88,6 miliardi di euro, cioè circa 165.745.000.000.000 di vecchie lire. Successivamente si è attestato intorno agli 84 miliardi di euro, cifre inimmaginabili. Il gioco d'azzardo non è un modo indiretto per fare della beneficenza, ma per produrre guadagni per le aziende e per le sale che gestiscono queste attività. I profitti dell'industria del gioco vengono suddivisi tra diversi soggetti: i produttori di apparecchiature, le stamperie dei biglietti del gratta e vinci o delle schedine, le aziende che hanno l'autorizzazione alla commercializzazione del gioco, coloro che si incaricano di distribuire nel territorio biglietti e apparecchiature, i gestori dei locali che ospitano i giochi, chi garantisce eventuali collegamenti dati o video. Infine anche lo Stato ritaglia per sé una importante fetta dei guadagni. Si può discutere quanto il gioco d'azzardo sia conveniente per lo Stato. Se al totale del giro d'affari togliamo il monte premi, resta circa il 20% di ricavo che viene suddiviso tra industria e gestori da una parte e Stato dall'altra. Allo Stato va poco meno della metà. Ciò rappresenta una tassazione molto pesante sul settore. Alcuni sostengono che lo Stato potrebbe ricavare molto di più se il denaro giocato venisse impiegato per acquistare beni di consumo sui quali graverebbe l'IVA al 22%. Tuttavia questi si riferiscono al giro d'affari complessivo che non rappresenta la spesa reale. Su questa grava una tassazione di circa il 48% (quota riferita all'anno 2013), quindi ben superiore al 22% dell'IVA.

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 singolo giocatore ciò significa che l'aspettativa è quella di perdere. Eventuali vincite occasionali generalmente non influiscono su questa aspettativa generale. Una attenta contabilità tra somme giocate e somme vinte dimostrerà ciò che il semplice buon senso ci suggerisce: ***nessuno ci regala denaro.***

Il denaro giocato viene suddiviso in due quote la cui entità varia secondo il tipo di gioco: una prima quota viene restituita ai giocatori vincenti sotto forma di monte premi, la seconda resta all'industria e allo Stato. Generalmente le new slot che ritroviamo nei bar e nelle tabaccherie restituiscono circa il 75% di quanto giocato. Ciò significa che il 25% di quanto giocato viene perso. Per altri giochi queste percentuali cambiano. 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, ma insignificanti. 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 persi 20 euro. Ma se vengono giocati 500 euro e "vinti" 300, il banco guadagna 200 euro. Per l'industria è fondamentale che il giocatore continui a giocare mentre sta perdendo. Questo può accadere più facilmente se le perdite sono piccole e frammentate a "vincite" altrettanto piccole e abbastanza frequenti; l'importante è che il gioco continui a lungo, accumulando perdite su perdite.

L'industria del gioco utilizza altri "trucchetti" psicologici al fine di indurre il giocatore a continuare a giocare nonostante stia perdendo denaro, ad esempio indurre la convinzione che si tratti di un gioco di abilità, facendo pensare al giocatore che conoscendo meglio il gioco si possano sviluppare strategie di gioco e avere più possibilità di vincere. Un secondo "trucchetto" è di far pensare al giocatore di essere vicino alla vincita e che basta insistere un po': è il meccanismo della *quasi vincita*, della vincita sfiorata. In realtà il supposto sfioramento della vincita è una pura illusione.

Tutti questi meccanismi facilitano in molti giocatori abituali l'induzione di un condizionamento del comportamento, la comparsa cioè di pensieri e spinte interiori che portano il soggetto a giocare sempre più e a sviluppare una dipendenza vera e propria.

Un altro elemento che spinge le persone a giocare è la difficoltà ad avere una immagine mentale di quanto sia improbabile vincere al gioco e a tradurre sul piano pratico tale probabilità: riportiamo un veloce esempio nella tabella seguente.

PROBABILITÀ DI FARE 6 AL SUPERENALOTTO	1 su 622.614.630
PROBABILITÀ DI AZZECCARE UNA CINQUINA AL LOTTO	1 su 43.949.268
PROBABILITÀ DI MORIRE COLPITI DA UN FULMINE NEL CORSO DI UN ANNO	1 su 12.000.000
PROBABILITÀ DI MORIRE PER UN INCIDENTE STRADALE IN UN ANNO	1 su 4545

Comunemente riteniamo che essere coinvolti in un incidente stradale che ci porti a morire sia un evento alquanto improbabile. Ebbene la possibilità di fare 6 al superenalotto è 137.000 volte più improbabile. Ciò nonostante, la prospettiva di una vincita multimilionaria è così abbagliante da farci perdere qualsiasi relazione con la realtà vera, con la nostra 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, a meno che non siamo industriali dell'azzardo**: tale aspettativa è pericolosa in quanto spinge il giocatore ad insistere a giocare in attesa che arrivi il colpo di fortuna.

Riassumendo i concetti fondamentali fin qui illustrati, possiamo dire che:

- il gioco d'azzardo provoca eccitamento oppure una specie di trance; entrambe queste esperienze sono attraenti per talune persone che potrebbero essere motivate a continuare a giocare
- nel gioco d'azzardo nessuno può diventare bravo perché esso si fonda sulla sorte
- la statistica ci insegna che l'esito dei giochi d'azzardo è imprevedibile, è indipendente dalle partite precedenti, e pertanto non possono essere sviluppate strategie vincenti
- l'industria dell'azzardo, come ogni altra industria, fonda il proprio guadagno sulla spesa di chi acquista i suoi prodotti. Il guadagno dell'industria non dipende dal caso, ma da quanto la gente gioca: più gioca, maggiore è il guadagno.
- il giocatore abituale ha una tendenza prevedibile a perdere, anche se occasionalmente alcune vincite (anche cospicue) potrebbe fargli pensare il contrario; egli diventa facilmente condizionato nel comportamento e sviluppa un attaccamento forte a questo tipo di attività che alla lunga diviene molto costosa

Che cos'è il gioco d'azzardo patologico?

Secondo le attuali definizioni mediche, con il termine di *gioco d'azzardo patologico* si intende un comportamento di gioco persistente, ricorrente ed inadeguato caratterizzato da eccessivo coinvolgimento in termini di tempo, denaro e spazio mentale occupato dal gioco, bisogno di giocare d'azzardo con quantità crescenti di denaro per raggiungere eccitazione ed euforia, tentativi ripetuti di ridurre o smettere di giocare, irrequietezza o irritabilità quando si tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo, bisogno di giocare d'azzardo per alleviare sentimenti negativi come colpa, ansia, depressione, tornare a giocare dopo aver perso nel tentativo di recuperare le perdite, mentire ai membri della famiglia o ad altri per occultare l'entità del proprio coinvolgimento nel gioco d'azzardo, eccetera.

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

a) Fase della "vincita"

Inizialmente, durante le prime fasi di sperimentazione dell'azzardo, il giocatore ha la netta impressione di vincere, di essere abile nel gioco e in un periodo fortunato: ciò lo incoraggia ad aumentare sia la frequenza delle giocate che il denaro scommesso. 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. A volte all'inizio accade realmente che il giocatore vinca una somma significativa e che 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 la frequenza 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 iperottimista e sopravvaluta le proprie capacità. In alcuni casi il giocatore, soprattutto le donne e i

più anziani, possono scoprire che il gioco oltre a dar 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.

b) 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 dalla abilità e 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 che altrimenti lo criticerebbero e gli rinfaccerebbero 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 tornare a giocare per rifarsi, scommettendo cifre sempre più elevate, ma sul piano pratico il buco economico si allarga sempre di più perché nel gioco d'azzardo vale la regola 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 di cuore. Può iniziare a indebitarsi con amici, parenti, banche, società finanziarie, in certi casi anche con gli strozzini. La vita ormai è profondamente incentrata sul gioco e sul procurarsi denaro, e questo diventa anche l'unico pensiero del giocatore.

c) 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 ad illudersi di potersi rifare con una vincita grossa. 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 o banche. Molti si appropriano di denaro trovato in casa, i risparmi del coniuge o dei figli, vendono oggetti di valore che poi vengono dati per smarriti o rubati: tutto per trovare soldi da giocare. Compiono pensieri di suicidio e qualche volta il tentativo di farla finita viene compiuto realmente, talora purtroppo riuscendovi. Nonostante la consapevolezza che non è più possibile recuperare le perdite, il soggetto continua a giocare.

Qualche volta il giocatore si convince a chiedere aiuto; qualche volta sono gli stessi familiari che, scoperto il problema, lo costringono a non maneggiare più il denaro e a rivolgersi a qualcuno per essere aiutato ad uscire dal problema.

Perché il gioco eccessivo è un problema sociale e sanitario?

Il gioco eccessivo è stato per lungo tempo considerato un vizio di persone dal carattere debole. Questo punto di vista è attualmente inaccettabile: oggi ci sono chiare indicazioni che il gioco

patologico è una vera e propria dipendenza, un problema di natura sanitaria e sociale. Vediamo i motivi che hanno portato a questa conclusione.

Le moderne indagini sulle funzioni del cervello attraverso la radiologia per immagini (PET, risonanza magnetica) e la determinazione dei livelli di agenti chimici coinvolti nelle funzioni cerebrali ci stanno mostrando 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 un coinvolgimento con alcool o droghe, sia ci si trovi di fronte a un comportamento di gioco eccessivo.

La “parentela” tra gioco eccessivo e dipendenza da sostanze è rilevabile anche dalla frequente compresenza di comportamenti di gioco problematico e di abuso di sostanze, soprattutto alcool, nelle stesse persone e nelle loro famiglie. Abuso di alcool non necessariamente va inteso come alcooldipendenza: 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 di bevanda alcolica bevuta quotidianamente è abbastanza elevata da predisporre a disturbi fisici e a modificazioni dell’umore. Spesso il gioco d’azzardo induce un accanimento anche nel consumo di tabacco, con conseguenze sul piano fisico.

Un altro elemento importante è la frequente associazione del gioco eccessivo con disturbi di natura psichica quale l’ansia e la depressione, i disturbi bipolari, la tendenza costituzionale all’impulsività, altri disturbi del comportamento. Stati depressivi gravi con pensieri suicidari e rischio di suicidio sono molto frequenti nei giocatori in difficoltà, e richiedono un trattamento specifico.

Frequentemente il giocatore patologico mostra di soffrire per disturbi fisici, soprattutto conseguenza dello stato di stress cronico ed eventualmente dell’abuso di alcool e tabacco (gastrite cronica, ulcera gastroduodenale, ipertensione arteriosa, cardiopatia, disturbi epatici, eccetera).

Oltre ai disturbi fisici e psichici, il gioco d’azzardo eccessivo si associa a problematiche di tipo familiare e relazionale, aggressività in famiglia, isolamento sociale, problemi lavorativi, problemi economici, talvolta anche problemi 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 (avvocato, commercialista...)

