

QUANDO IL GIOCO SI FA DURO?

CRITERI DI CLASSIFICAZIONE DEL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO SECONDO IL DSM V

1. Necessità di giocare una quantità crescente di denaro con lo scopo di raggiungere l'eccitazione desiderata
2. È irritabile o irrequieto quando tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo
3. Ha effettuato ripetuti sforzi infruttuosi per controllare, ridurre o interrompere il gioco d'azzardo
4. È spesso preoccupato per il gioco d'azzardo (per esempio, ha pensieri persistenti di rivivere esperienze passate del gioco d'azzardo, di problematiche o di pianificazioni future, pensando come ottenere denaro con cui giocare)
5. Spesso gioca quando si sente in difficoltà (per esempio, assenza di speranza, in colpa, ansioso, depresso)
6. Dopo aver perso soldi al gioco, spesso torna un altro giorno (perdite "inseguite")
7. Racconta bugie per nascondere il coinvolgimento nel gioco d'azzardo
8. Ha messo a repentaglio o ha perso una relazione significativa, il lavoro, lo studio o una opportunità di carriera a causa del gioco d'azzardo
9. Si basa su altri per cercare denaro per alleviare le disperate situazioni finanziarie causate dal gioco d'azzardo

Il Progetto Illusioni nasce dalla collaborazione di numerose realtà del territorio Cremonese al fine di realizzare azioni di prevenzione e contrasto al fenomeno dell'

Azzardopatia.

Si ringraziano

per la preziosa collaborazione gli Studenti dell'

I.I.S. ITIS TORRIANI Cremona

Alice Savardi

Marco Cavagnoli

Max Bosini

Tommaso Molon

Alessandro Belloni

Andrea Pagliari

Filippo Scazzina

Thomas Till

Matteo Chiodelli

Progetto *Illusioni*



Illusioni





NON CHIAMIAMOLO "GIOCO"

SAPEVI CHE....

- * NEL 2014 IN ITALIA SONO STATI SPESI **89** MILIARDI DI EURO IN GIOCO D'AZZARDO? **16** VOLTE IN PIÙ CHE A LAS VEGAS.
- * IN ITALIA SONO INSTALLATE **400.000** SLOT MACHINES?
- * OGNI SECONDO IN ITALIA VENGONO ACQUISTATI **60** GRATTA & VINCI?
- * L'INDUSTRIA DEL GIOCO D'AZZARDO IN ITALIA È LA **TERZA** PER FATTURATO ANNUALE?
- * IL **2 %** DEL P.I.L. ITALIANO DERIVA DALL'INDUSTRIA DEL GIOCO?
- * ESISTONO DEGLI INGREDIENTI STUDIATI AD HOC PER SPINGERCI A GIOCARE?
- * **G I O C A R E È U M A N O .**
VINCERE È FORTUNA. PERDERE È MATEMATICO.

Interviste raccolte da un ragazzo di 4°ALSA ad un gruppo di giocatori, ex giocatori d'azzardo patologici, maschi e femmine, tra i 40 e i 60 anni, assieme ai loro familiari, partecipanti ad un gruppo di auto-mutuo-aiuto per giocatori, condotto da due facilitatrici, presso il Centro per le Famiglie.

Quando ti sei accorto che non era più un piacere giocare ma era diventata una dipendenza?

-Te ne accorgi quando è troppo tardi, se ne accorgono i tuoi familiari, ti vedono diverso, cominciano a mancare dei soldi.

-Dopo un pò non è più un piacere, arrivi a toccare il fondo, a pensare di farla finita.

Sono stati i tuoi familiari o amici ad aiutarti o te ne sei accorto da solo?

-Non mi sono reso conto di avere un problema, se ne sono accorti i miei familiari, almeno di solito capita così.

-Ad un certo punto me ne sono reso conto da solo, non ne potevo fare a meno... mi sono prima rivolto ai servizi e poi l'ho detto ai miei familiari.

Quali sensazioni provavi nel giocare?

-Nulla... siete solo tu e la macchinetta, non stai mettendo soldi, ti sembra di inserire noccioline, non ti accorgi più di nulla.

-All'inizio giocavo per svago, poi ho cominciato a sfogarmi sulla macchinetta, buttando lì tutta la mia rabbia.

-Era la mia "bolla", il mio momento personale dove mi staccavo da tutto.

-Era un modo per colmare, per riempire i vuoti che avevo intorno.

Quali consigli daresti ai giocatori di oggi per non trasformare il piacere di giocare in una dipendenza?

Se giochi, non sperare che il gioco ti cambi la vita

-Se cominci a giocare anche solo per divertirti, dillo ai tuoi familiari o amici, digli di tenerti d'occhio e se vedono qualche cambiamento in te chiedi aiuto

Intervista raccolta da due ragazzi della 4^a Mecc. agli operatori del Servizio dipendenze dell' ASST Cremona.

Dr.ssa Irene Ronchi, psicologa.

Dr.ssa Cristina Bassini, assistente sociale.

Abbiamo rivolto alle dottoresse qualche domanda di approfondimento sul gioco d'azzardo patologico e i suoi meccanismi:

La dipendenza da gioco d'azzardo è paragonabile alla dipendenza da sostanze stupefacenti?

"Sì, ha caratteristiche comuni per esempio va ad intaccare i centri della volontarietà in quanto il gioco ripetuto rinsalda il legame tra comportamento impulsivo e attivazione delle aree di gratificazione a livello cerebrale.

Altra caratteristica comune è l'assuefazione, ossia l'abitudine ripetuta che crea il legame sopracitato e genera uno stato di bisogno imperioso che sfocia in una dipendenza psichica.

Legata ad essa si crea astinenza, una sintomatologia di nervosismo, inquietudine ed irrequietezza provocata dall'interruzione del comportamento patologico, che porta a ricercare nuovamente il gioco, compromettendo la capacità di controllarsi."

Quando il piacere del gioco diventa una vera e propria dipendenza?

"La transizione dal passatempo ricreativo alla dipendenza avviene quando il soggetto, oltre che giocare più di quanto si possa permettere, non gioca più per piacere e con l'idea di vincere ma con l'angoscia di rifarsi delle perdite."

Quale consiglio daresti ai giocatori di oggi per evitare che il piacere di giocare diventi una dipendenza?

Diventare maggiormente consapevoli dei rischi legati al gioco e rendersi conto che in nessun caso si è indenni da essi.