

# **“CONOSCERE PER PREVENIRE LA LUDOPATIA”**

**IIS Golgi Brescia, 10 Maggio 2019 - 22 Maggio 2019**

**PROGETTO REGIONALE DI SENSIBILIZZAZIONE NELLE  
SCUOLE SUL CONTRASTO AL GIOCO D’AZZARDO**

**Corso di formazione per docenti dell’Ambito  
Territoriale 6 organizzato da  
*Istituto Comprensivo “Ugo da Como” Lonato del Garda*  
su incarico dell’UST Brescia.**

**Dispensa a cura di  
*ASSOCIAZIONE CRIAF***



**Responsabile Dr.ssa Paola Cattenati**

## FENOMENO DELLA LUDOPATIA: CONOSCERE, PREVENIRE E CONTRASTARE

Cosa si intende per Gioco d'Azzardo?

*Definizione:* Il Gioco d'Azzardo consiste nello scommettere denaro, o altri beni di valore, allo scopo di ottenere una vincita su un evento il cui esito, in tutto o in parte, è determinato dal caso.

Le componenti base del gioco d'azzardo sono:

- **Rischiare denaro**
- **Ottenere un premio**
- **Vincere grazie al caso/fortuna**

Gioco d'azzardo VS Gioco

Gioco d'azzardo	Gioco
Biglietti della lotteria	Scacchi
Gratta & Vinci	Videogames
Lotto	Basket
Scacchi	Biliardino
Scommesse	Calcio
Slot machine e Videolotterie	Pallavolo

Quando si perde il controllo, il semplice gioco d'azzardo può sfociare in patologia, diventando una vera e propria dipendenza. A partire dal 2013 è stato introdotto nel DSM-5 come GAP (Gioco D'azzardo Patologico) e definito come *persistente e ricorrente comportamento problematico di gioco d'azzardo che comporta difficoltà o disagio clinicamente significativi e compromette le attività personali, familiari o lavorative*.

Il fenomeno della Ludopatia (GAP) è in forte aumento tra i giovani. Alcuni dati emersi da una ricerca CUFRAD- 2017 stimano circa 800 mila tra bambini e ragazzi tra i 10 e i 17 anni a rischio di sviluppare una dipendenza. Tra i giochi d'azzardo che risultano essere più usati tra gli adolescenti troviamo il Gratta & Vinci, le scommesse sportive e le scommesse online.

Il trend sembra inoltre essere in continua crescita, soprattutto a causa del web.

### Il valore del gioco: ieri e oggi

Osservando il contesto attuale sembra esserci stata una trasformazione del gioco e dei suoi valori. Si è passati dal gioco definito come azione:

- Libera: senza obblighi
- Separata: senza limiti spazio-temporali
- Incerta: lo svolgimento e il risultato non sono determinati in anticipo
- Improduttiva: non crea né beni, né ricchezze
- Regolata: definita da convenzioni che sospendono le leggi ordinarie
- Fittizia: consapevolezza di una diversa realtà rispetto alla vita normale

Ad un gioco che risponde a bisogni di:

- Immediatezza
- Perdita di controllo
- Vincita facile e attesa del “colpo di fortuna”
- Confusione realtà-finzione
- Ricerca della vertigine ad ogni costo

Importante ricordare che il gioco è un fenomeno culturale e sociale e come tale influenzato dai valori del contesto. Di conseguenza, al cambiamento dei valori sociali sono cambiati anche i valori legati al gioco:

- *Futilità ed inutilità del gioco*: da valori quali l’impegno, la crescita e lo sviluppo di relazioni al valore della vincita ad ogni costo e della scommessa.
- *Riduzione del tempo di gioco*
- *Aumento del gioco online*

I cambiamenti nelle modalità di fruizione del gioco d’azzardo si sono resi possibili con l’ingresso delle **nuove tecnologie**, che hanno permesso un maggior avvicinamento al giocatore, entrando direttamente nelle case di tutti i cittadini.

Secondo una ricerca compiuta dall’Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (2017) il **gioco d’azzardo online** sembra essere **umentato del 26% dal 2016**.

Tra le caratteristiche che hanno reso possibile questa maggior fruibilità troviamo:

- Immediatezza e distribuzione tempestiva delle vincite

- Assenza limiti temporali e spaziali
- Comodità e semplicità di accesso
- Basso costo d'accesso
- Segreto e solitudine

A **rischio** nell'utilizzo del gioco d'azzardo online sembrano essere soprattutto gli **adolescenti**, i quali hanno maggiori abilità nell'utilizzo della tecnologia ed un accesso più rapido ed immediato. Unitamente a questi fattori si aggiungono il venir meno delle barriere morali e della vergogna, poiché **protetti da uno schermo** nell'initimità della propria casa, una **scarsa percezione dei soldi spesi** a causa dell'utilizzo di carte prepagate e **l'assenza di limiti spazio-temporali**, che aumentano vertiginosamente il rischio di dipendenza.

#### Quando il gioco d'azzardo diventa patologico?

Perché il semplice gioco d'azzardo si trasformi in **GAP**, devono essere presenti alcune condizioni specifiche:

- **Perdita di controllo sul gioco**
- **Crescente priorità data a quest'attività a discapito di altre attività quotidiane**
- **Continuare a giocare nonostante le conseguenze negative**

### **LE “TRAPPOLE” DELL’AZZARDO**

#### Cosa attira gli adolescenti? Le “trappole” del gioco d'azzardo e i campanelli d'allarme

Cosa facilita il rischio di cadere nel gioco d'azzardo patologico?

- **Caratteristiche dello stimolo**
- **“Trappole” di pensiero (distorsioni cognitive)**
- **Fattori personali, familiari e sociali**

#### LA SEDUZIONE DEL GIOCO D’AZZARDO: CARATTERISTICHE

Il gioco d'azzardo ha diverse **caratteristiche** che seducono e influenzano le persone, in particolare gli adolescenti, ad approcciarsi ad esso:

- Soggettivamente gratificante
- Accessibile facilmente

- Socialmente promosso e tollerato
- Veloce, non permette al giocatore di ricredersi, deprimersi, sospendere il gioco

Anche le sale da gioco sono ambienti in cui si crea una sensazione di luogo sospeso. Infatti le sale appaiono semibuie o in angoli appartati e non ci sono orologi.

Altri fattori che attirano ed indirizzano l'attenzione verso il gioco d'azzardo sono le musiche, le immagini, i colori e le luci utilizzate nelle schermate, che facilitano il ricordo della vincita e inviano input per continuare a giocare.

### LE TRAPPOLE COGNITIVE CHE SOSTENGONO IL GIOCO D'AZZARDO (DISTORSIONI COGNITIVE)

1. **ILLUSIONE DI CONTROLLO**
2. **LA FALLACIA DEL GIOCATORE (DI MONTECARLO)**
3. **LA QUASI VINCITA**
4. **CORRELAZIONI ILLUSORIE**

### Quali i soggetti più a rischio di sviluppare GAP?

Da un lato i giovani/adolescenti, che tendono a scegliere rapide scorciatoie in grado di assicurare vantaggi. Dall'altro gli anziani, che cercano attraverso il gioco di riempire vuoti offerti da una società poco favorevole ad accogliere e intrattenere la terza età.

### COSA ATTIRA GLI ADOLESCENTI? FATTORI DI RISCHIO

Tra i fattori che attirano gli adolescenti al gioco d'azzardo e li pongono a rischio di sviluppare GAP troviamo **fattori sia di tipo psicologico e personale** che di tipo **familiare e sociale**:

- Necessità dell'immediato/impulsività
- Fuga dalla noia e frustrazione, bisogno di estraniarsi
- Difficoltà di regolazione del controllo
- Gruppo dei pari
- Familiarità ed "educazione all'azzardo"
- Esposizione ad eventi stressanti

### Campanelli d'allarme a cui prestare attenzione

- Irritabilità e talvolta aggressività

- Bugie ripetute
- Furti in casa
- Disturbi del sonno
- Frequenti assenze ingiustificate
- Perdita di interesse nei confronti delle attività scolastiche e ricreative
- Interesse pervasivo per il gioco d'azzardo

### **Qual è il ruolo degli adulti?**

La maggioranza degli adulti, genitori e nonni, non fa nulla per proteggere figli e nipoti.

Spesso sono gli adulti ad accompagnarli in tabaccheria o nelle sale gioco: giocare d'azzardo è ritenuta un'attività "normale" e divertente.

Da alcuni dati statistici emerge che il **50% dei genitori frequenta sale scommesse** più o meno abitualmente, mentre **il 90% degli adulti non sa** che cosa significhi *Ludopatia* e quale possa essere il grave rischio di dipendenza

Inoltre l'industria del gioco approfitta della scarsità di regole in materia e della mancanza di una legislazione specifica e di azioni di controllo e di deterrenza.

Tutto ciò è acuito dalla pressione della **pubblicità**, influenzata dalla presenza di testimonial famosi e della promessa di vincite facili.

## **IL RUOLO DEL DOCENTE NELLA PROMOZIONE DI RESPONSABILITA' E SENSO CRITICO PER CONTRASTARE LA DIPENDENZA**

Crescere nell'era tecnologica porta con sé una serie di criticità relative alla precocità di utilizzo dei dispositivi digitali, all'alta diffusione e all'uso quotidiano che ne viene fatto e in particolare alla poca consapevolezza riguardante ai rischi e le criticità nell'utilizzo di questi dispositivi, sia da parte dei ragazzi che da parte degli adulti.

Tra i rischi che stanno maggiormente crescendo ritroviamo la **dipendenza tecnologica**, definita *come rapporto abusivo e patologico dell'individuo con i nuovi mezzi tecnologici*. Questo porta ad un totale coinvolgimento della vita in funzione dei mezzi tecnologici, una totale immersione nella realtà virtuale a discapito di quella reale e a forti stati di disagio conseguenti l'impossibilità di connettersi alla rete, nota come sindrome da disconnessione o *Nomofobia*.

La dipendenza tecnologica si sta diffondendo in modo sempre più allarmante e si articola in varie forme:

- “Amico dipendenza”
- Cybersex
- Vamping
- Sovrainformazione
- Dipendenza da serie tv
- Dipendenza da videogiochi

### **Campanelli d’allarme dipendenza tecnologica**

Tra i segnali d’allarme che possono far pensare ad una dipendenza tecnologica troviamo:

- Irritabilità o rabbia
- Scarsa partecipazione ad eventi sociali
- Rinuncia o disinteresse per attività non collegate alla rete
- Attività fisica ridotta
- Evitamento contatto visivo con familiari
- Connessioni notturne prolungate con problemi di sonno

### **Che fare a scuola? Ruolo del docente come promotore di fattori di protezione.**

La relazione educativa che si crea tra docente e alunno segna una cornice di riferimento, in cui l’adulto assume un ruolo significativo nel processo di crescita e costruzione dell’identità dei ragazzi. Per costruire un’efficace relazione educativa è importante riflettere sul modello che si trasmette ai ragazzi, svolgendo un’azione di auto-osservazione:

***CHE DOCENTE SONO?***

***CHE DOCENTE VOGLIO ESSERE?***

Perché il contrasto alla dipendenza e al GAP sia efficace, risulta inoltre importante promuovere:

- Auto-consapevolezza
- Autoefficacia e autostima
- Resilienza
- Responsabilità e senso critico

Tutti questi fattori sono **EDUCABILI e MODIFICABILI** ed è compito del docente potenziarli e favorirli attraverso la relazione e la comunicazione con i ragazzi.

### **Autoefficacia e Locus of Control.**

Modo in cui interpreto la causa degli eventi che accadono e percepisco un controllo su di essi. L'attribuzione interna o esterna dei ragazzi dipende anche dai commenti negativi degli adulti che vengono interiorizzati.

**Locus of control interno:** ciò che è accaduto dipende da me, dalle mie capacità, che sono allenabili e migliorabili.

**Locus of control esterno:** ciò che è accaduto è stato questione di fortuna, quindi tutto è causale e non allenabile.

### **Come favorire un adeguato senso di autoefficacia**

Per favorire un adeguato senso di autoefficacia risulta utile:

- Porre l'attenzione al processo e all'impegno dimostrato
- Incoraggiare ed aiutare a comprendere
- Stimolare l'automonitoraggio

### **Aspetti da favorire per un uso consapevole della rete**

Per educare ad un corretto uso della rete è utile favorire un approccio responsabilizzante agli strumenti tecnologici, che si concretizzi in un accompagnamento da parte dell'adulto ad una navigazione sicura.

Alcune tematiche su cui porre l'attenzione per una riflessione con i ragazzi:

- Privacy
- Web reputation
- Regole del web e di comportamento online
- Risorse/pericoli