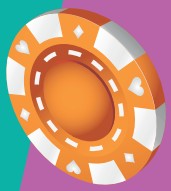
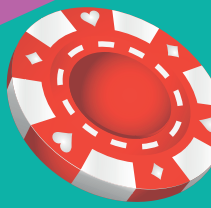
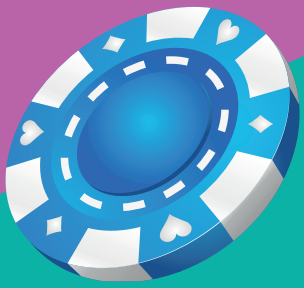
PROGETTO
CONSUMER ANGELS

LA LUDOPATIA







CONSUMER ANGELS
OGNI GIORNO ACCANTO A TE

Ministero dello Sviluppo Economico

MOVIMENTO DIFESA DEL Cittadino

1955
UNC CONSUMATORI.IT

U.Di.Con.
UNIONE per la DIFESA dei CONSUMATORI

Il progetto "Consumer Angels", finanziato dal Mise con il DM 07/02/2018, realizzato da MDC in collaborazione con UNC e UDICON, ha come obiettivo prioritario quello di sensibilizzare giovani e adolescenti sulle tematiche connesse ai rischi della rete, in particolare sui rischi della ludopatia e del cyberbullismo

COSA È LA LUDOPATIA?

Per ludopatia (o gioco d'azzardo patologico) si intende l'incapacità di resistere all'impulso di giocare d'azzardo o fare scommesse, anche se l'individuo che ne è affetto è consapevole che questo possa portare a gravi conseguenze.

La ludopatia è una vera e propria patologia che rientra nelle cosiddette nuove dipendenze o **new addiction** e nei giovani, in molti casi, ha sostituito la dipendenza da sostanze psicotrope.

La dipendenza dal gioco d'azzardo comporta nei giocatori di qualsiasi fascia d'età la perdita di controllo sull'abitudine e l'assunzione di comportamenti disfunzionali e aggressivi.

Al giocatore patologico generalmente non interessa il gioco in sé ma il senso di evasione e l'adrenalina che quel comportamento gli procura; prova un bisogno irrefrenabile di provare forti sensazioni ed emozioni attraverso il gioco/scommessa.

L'ossessione per il gioco è spesso accompagnata da alterazione del comportamento e dell'umore, da stati di euforia eccessiva che si alternano a crisi depressive.

I GIOVANI

I giovani – generalmente under 15 - spesso si avvicinano al gioco d'azzardo per curiosità, divertimento, noia, facilità di accesso o perché spinti da pubblicità viste in tv, su giornali o sui social.

I primi segnali di allarme a cui prestare attenzione sono, generalmente, cambiamenti di atteggiamenti nella quotidianità, cambi di umore, irritabilità e aggressività. Spesso i ragazzi diventano apatici, irrequieti e irritabili; modificano le abitudini alimentari, di igiene, del sonno; tendono a giocare di nascosto; a litigare con i genitori; ad avere esplosioni di rabbia e a trascurare la scuola, lo sport e le relazioni sociali.

Chi è affetto da ludopatia, quindi, spesso trascura lo studio o il lavoro e può arrivare a commettere furti o frodi. Durante i periodi di stress o depressione, l'urgenza di dedicarsi al gioco d'azzardo per le persone che ne sono affette può diventare completamente incontrollabile, esponendole a gravi conseguenze, personali e sociali.

LA LUDOPATIA È UNA DIPENDENZA SIMILE ALL'ALCOLISMO O AL TABAGISMO

Spesso, il ludopatico si ritrova solo, in quanto ha involontariamente allontanato tutte le persone a lui care e si rende conto davvero di avere un problema soltanto quando emergono gravi problematiche a livello sociale e personale (perdita del lavoro, degli affetti, solitudine).

IL SOGGETTO LUDOPATICO

Il soggetto ludopatico, se non riesce a giocare, può diventare violento e può avere crisi di astinenza come i tossicodipendenti.I "malati di gioco" generalmente sono insicuri, spesso soggetti a disturbi psicologici, presentano un'emotività repressa che nascondono dietro una corazza di aggressività.

E' un disturbo che colpisce ogni ceto sociale, non solo persone economicamente disagiate.

Il ludopatico, come ogni tossicodipendente, mostra una crescente dipendenza nei confronti del gioco d'azzardo, aumentando:

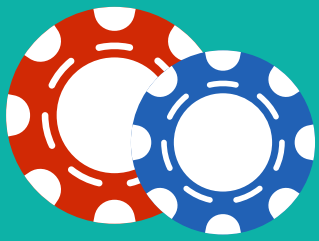
- Frequenza;
- Tempo passato a giocare;
- Somma spesa nell'apparente tentativo di recuperare le perdite, investendo più delle sue possibilità e trascurando gli impegni quotidiani.

Nell'era "multimediale", chiunque in possesso di un computer collegato a internet e di una carta di credito può diventare un giocatore compulsivo. Il gioco on-line è estremamente pericoloso da questo punto di vista, perché nella solitudine della propria casa il giocatore non ha freni e ha la possibilità di accedere al gioco sempre, senza incorrere nello sguardo giudicante altrui.

COMPORTAMENTI

Le persone affette da ludopatia presentano comportamenti e atteggiamenti peculiari:

- Ripensano spesso a esperienze di gioco e di scommesse passate;
- Programmano nuove giocate e cercano di procurarsi denaro per giocare;
- Hanno bisogno di aumentare sempre più la posta per aumentare l'eccitazione e anche se cercano di controllarsi non ci riescono;
- Tutte le volte che cercano di resistere all'impulso di giocare, diventano estremamente irascibili e nervose;
- Il gioco è un modo per sfuggire ai problemi o per trovare sollievo da depressione, ansia, ecc…
- Dopo aver perso soldi, inseguono le loro perdite e mentono alla propria famiglia, al medico (psicologo) per negare la loro situazione;
- Per trovare i soldi per giocare, spesso ricorrono ad azioni illecite (falsificazione, furto, ecc…);
- Chiedono aiuto ad amici o familiari per trovare il denaro o per far fronte a situazioni finanziarie disperate, dovute al gioco.



LA DIAGNOSI

La diagnosi di ludopatia si ha se compaiono almeno 5 dei seguenti sintomi:

- Il giocatore è assorbito dal gioco (è continuamente intento a rivivere esperienze trascorse di gioco, a pianificare la prossima impresa di gioco, a escogitare modi per procurarsi denaro per giocare);
- Ha bisogno di giocare somme di denaro sempre maggiori per raggiungere lo stato di eccitazione desiderato;
- Tenta di ridurre, controllare o interrompere il gioco d'azzardo, ma senza successo;
- È irrequieto e irritabile quando tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo;
- Dopo aver perso al gioco, spesso torna un altro giorno per giocare ancora, rincorrendo le proprie perdite;
- Mente alla propria famiglia, al terapeuta, o ad altri per occultare l'entità del coinvolgimento nel gioco d'azzardo;
- Ha commesso azioni illegali come falsificazione, frode, furto o appropriazione indebita per finanziare il gioco d'azzardo;
- Ha messo a repentaglio o perso una relazione significativa, il lavoro, oppure opportunità scolastiche o di carriera per il gioco d'azzardo;
- Fa affidamento sugli altri per reperire denaro per alleviare la situazione economica difficile causata dal gioco, "operazione di salvataggio";
- Gioca d'azzardo per sfuggire problemi o per alleviare un umore ora irritabile ora depresso, accompagnato da sentimenti di impotenza, colpa, ansia, depressione.

LE CAUSE

Le cause di questo disturbo non sono note ma esistono una serie di condizioni che possono facilitare la comparsa della dipendenza da gioco, come:

- Essere affetti da altri disturbi comportamentali come deficit di attenzione e iperattività.
- Essere affetti da disturbi dell'umore (Depressione).
- Abuso di sostanze.
- «Dipendere» dal lavoro.

PRIMI PASSI

Il primo passo verso la diagnosi consiste nel dare ascolto ai consigli di familiari, amici o colleghi di lavoro: le persone affette da ludopatia solitamente negano e arrivano a nascondere anche a loro stessi la gravità della loro dipendenza dal gioco d'azzardo, quindi è molto difficile che riescano ad essere obiettivi circa la loro condizione.

Per questo è importante l'aiuto e il supporto di amici e familiari nel convincerli a rivolgersi a uno specialista.

TRATTAMENTO DELLA LUDOPATIA

Il trattamento della ludopatia va adattato alle caratteristiche del paziente e può includere psicoterapia, terapia farmacologica e ricorso a gruppi di auto-aiuto.

Le tipologie di psicoterapia più utilizzate, spesso effettuate nei SerT (Servizi per le dipendenze patologiche delle ASL), sono quelle:

- Cognitivo-comportamentali;
- Cognitive;
- Comportamentali di gruppo.

I farmaci non sono necessari per tutti i pazienti. Si prescrivono solo dopo attenta valutazione delle condizioni del paziente per stabilizzare l'umore o combattere la depressione.

LEGGE PER "LA PREVENZIONE E IL TRATTAMENTO DEL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO"

E' stata di recente emanata una Legge, la n. **9/2016**, per «la prevenzione e il trattamento del gioco d'azzardo patologico» al fine di contrastare le forme di dipendenza dal gioco d'azzardo e predisporre misure per il recupero delle persone che ne sono affette, per il supporto alle famiglie e per ridurre l'impatto negativo delle attività connesse alla pratica del gioco su diversi ambiti quali la sicurezza urbana, l'inquinamento acustico, la quiete pubblica e il governo del territorio.

CONSUMER ANGELS
OGNI GIORNO ACCANTO A TE

Ministero dello Sviluppo Economico

MOVIMENTO DIFESA DEL Cittadino

1955
UNC CONSUMATORI.IT

U.Di.Con.
UNIONE per la DIFESA dei CONSUMATORI