

DIPARTIMENTO
DI PSICOLOGIA



SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

Ania
FONDAZIONE

Progetto « INdipendenza da gioco»

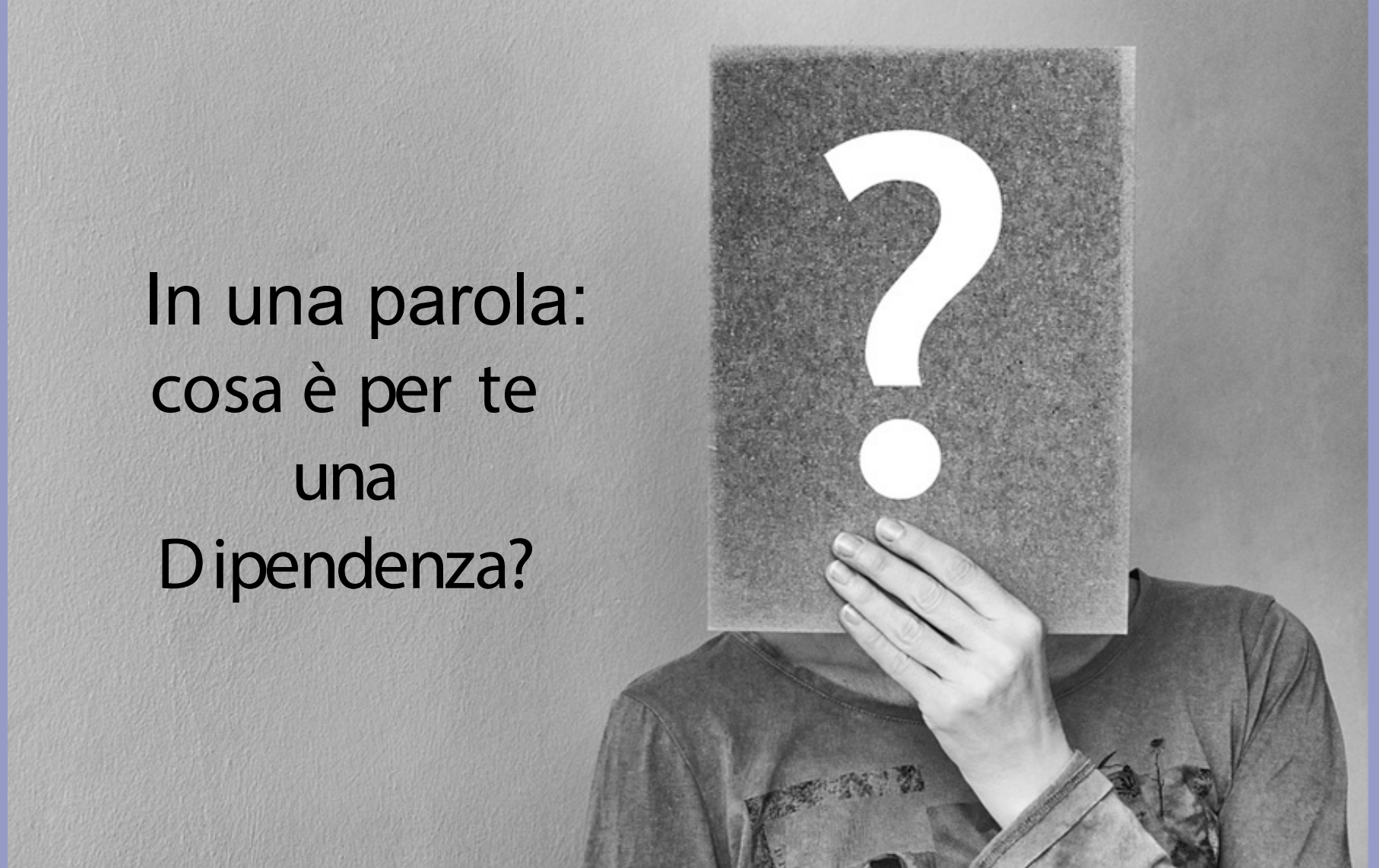
INIZIATIVA DELLA FONDAZIONE ANIA DI SENSIBILIZZAZIONE CONTRO LA LUDOPATIA

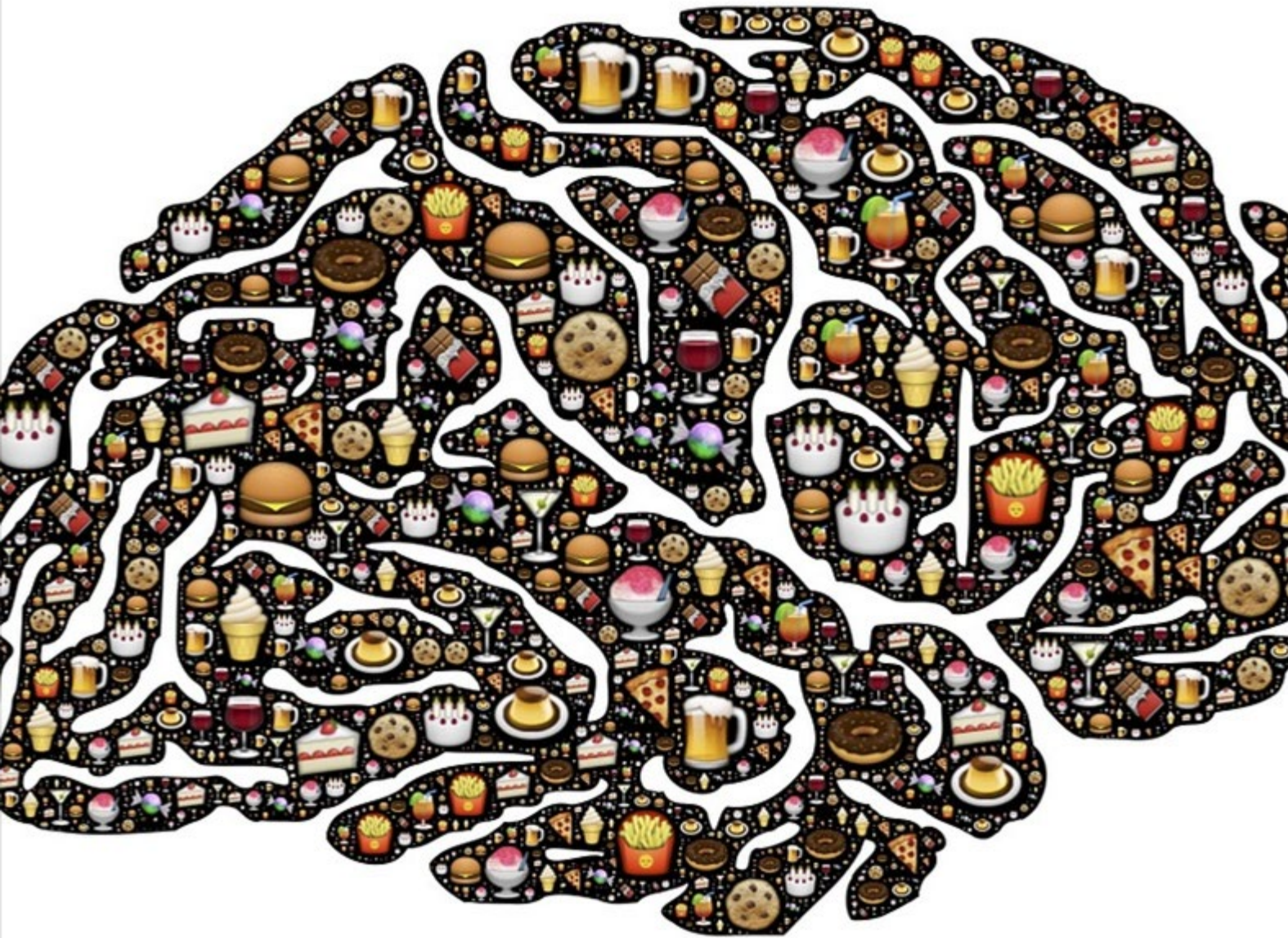
CHE COSA È UNA DIPENDENZA?





In una parola:
cosa è per te
una
Dipendenza?

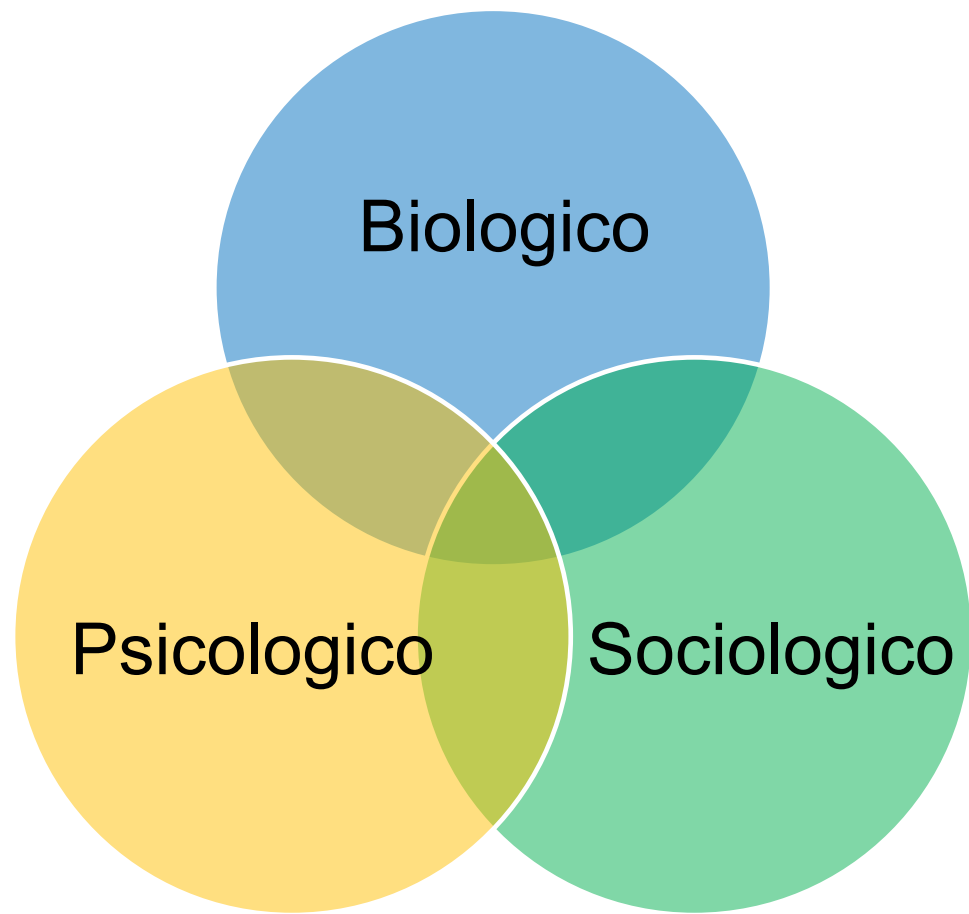




Con il termine **dipendenza** si intende un'alterazione del comportamento che si caratterizza per la ricerca anomala ed eccessiva di SOSTANZE o ATTIVITA' e che si mantiene nonostante l'evidenza che queste siano dannose per l'individuo.

COME NASCE UNA DIPENDENZA?





Ponela necessità di creare un modello che metta al centro l'interazione tra la persona, l'aspetto biologico, le sue credenze ed aspettative e l'influenza della società che lo circonda

Questo modello garantisce una visione globale ed un approccio multifattoriale dell'individuo .

MODELLO BIO -PSICO-SOCIALE (ENGEL, 1977)

Biologico

- Età
- Genere
- Genetica
- Reazioni fisiologiche

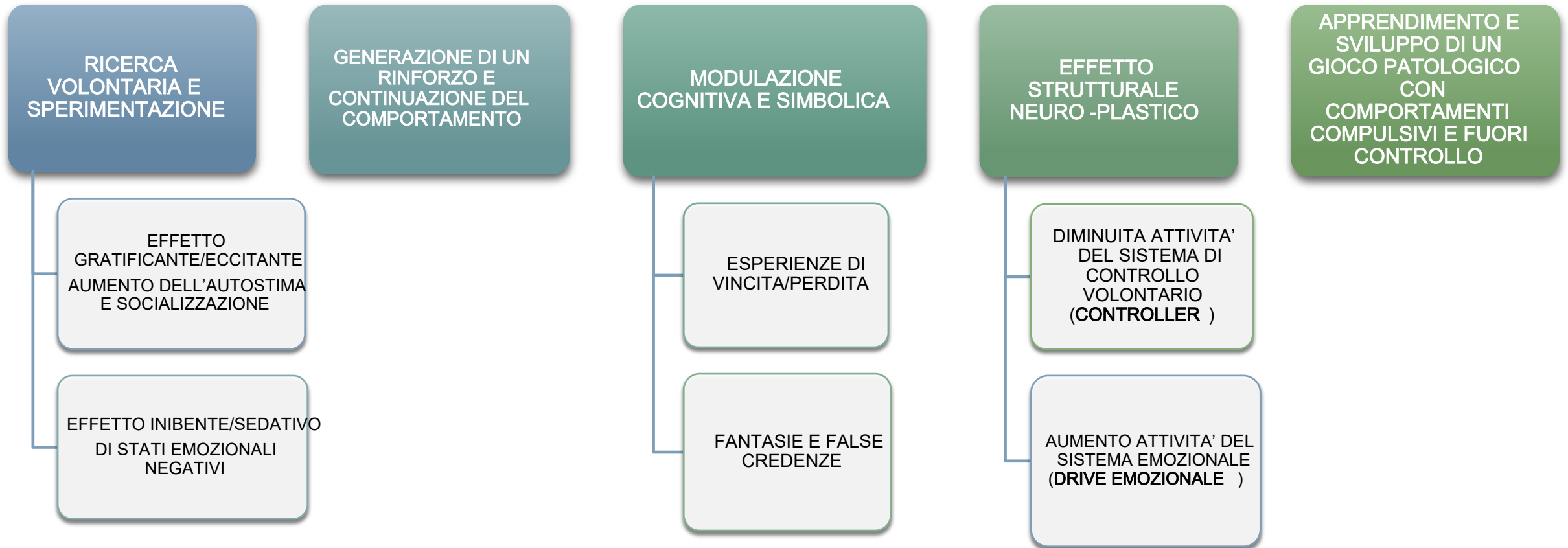
Psicologico

- Salute mentale
- Salute emozionale
 - Credenze e aspettative

Sociologico

- Relazioni interpersonali
- Dinamiche di supporto sociale
- Status socio economico

COME SI SVILUPPA UNA DIPENDENZA?

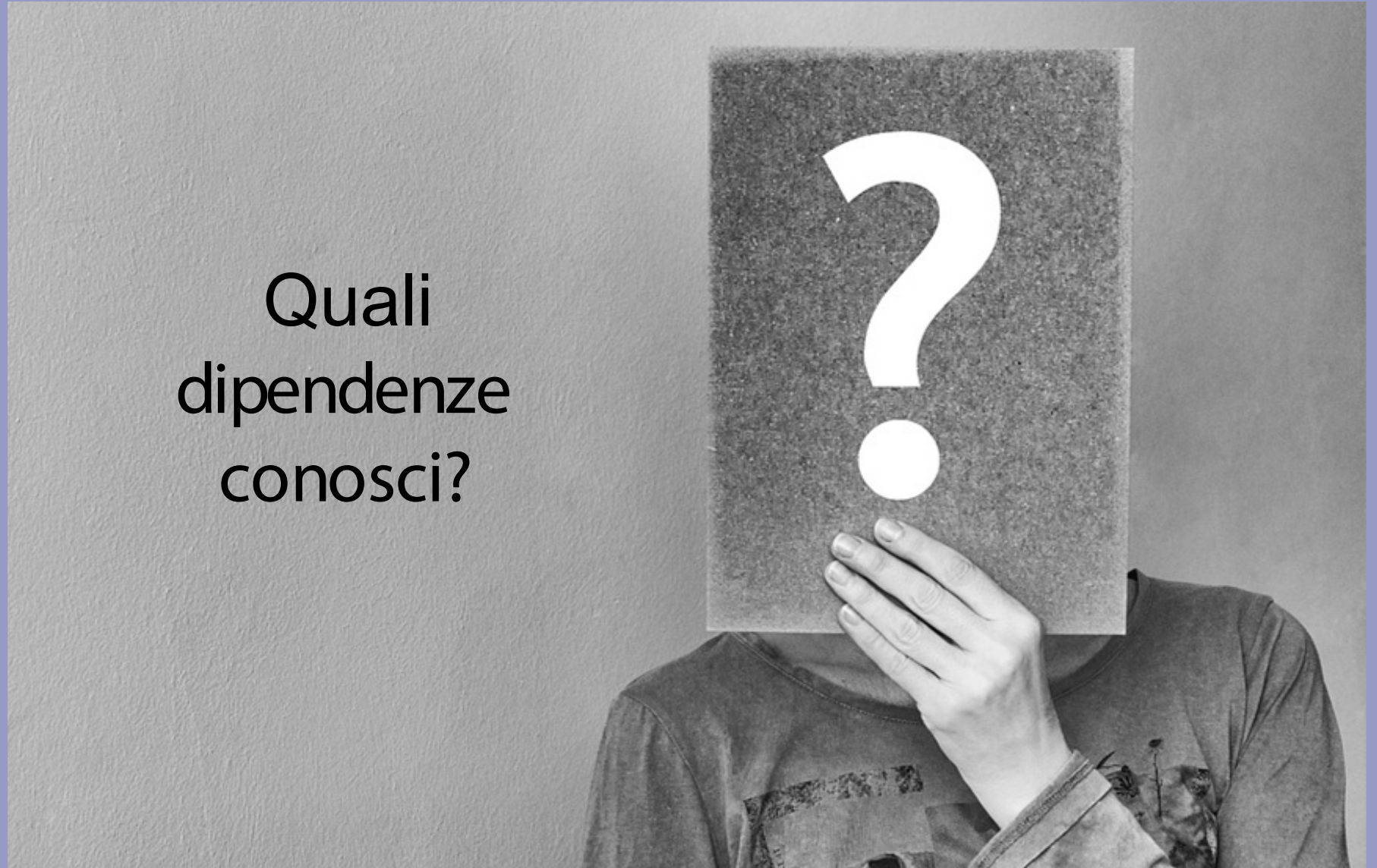


UN TIPO O DIVERSI TIPI DI DIPENDENZE?



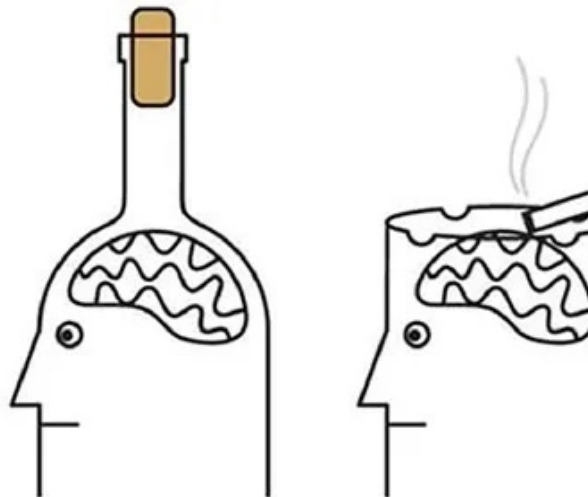


Quali
dipendenze
conosci?

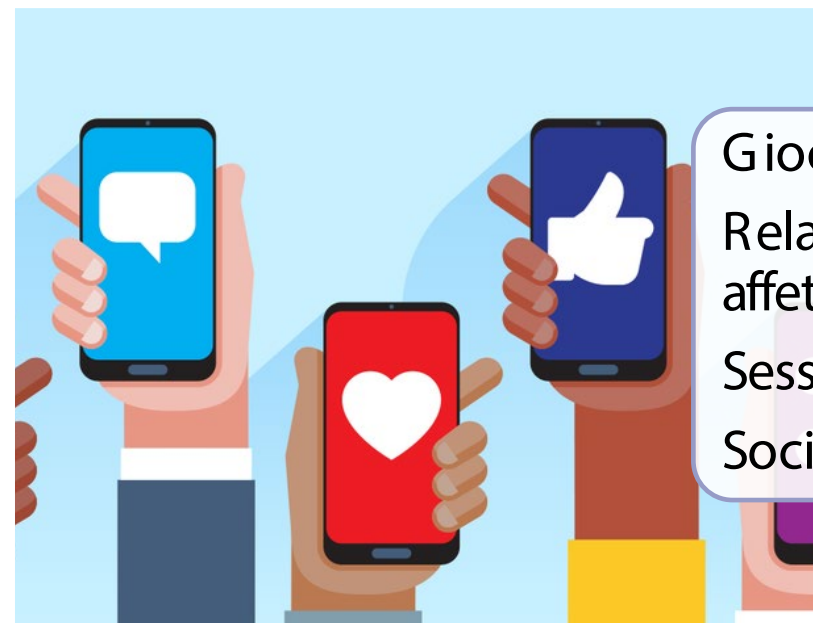


DIPENDENZA DA SOSTANZE

Sostanze illecite
Farmaci
Sostanze legali
(es. caffeina)



DIPENDENZA COMPORTAMENTALE



Gioco d'azzardo
Relazioni
affettive
Sesso
Social media

Il concetto di dipendenza nasce in relazione **all'utilizzo di sostanze** (es. cocaina, eroina), principalmente illecite, ma con il tempo si è **esteso anche ad alcuni comportamenti** .

LE NUOVE DIPENDENZE O «NEW ADDICTION»

Le dipendenze comportamentali sono note come «**nuove dipendenze**», ovvero comportamenti disfunzionali in cui l'oggetto della dipendenza è un **comportamento** o un'attività **legale e socialmente accettata**.

Il termine di «nuove dipendenze» è legato alla sempre maggiore **connessione tra questi comportamenti e l'uso della tecnologia**: si pensi allo sviluppo rapidissimo nel tempo di piattaforme per incontri a distanza, la teledidattica, l'espansione dell'e-commerce e dei giochi di ruolo online e così via (Vitale et al., 2020; Lupo et al., 2022).



UN ESEMPIO: LA SOCIAL MEDIA ADDICTION

L'uso dei social network è un'attività diffusa che, in molti casi, non porta a caratteristiche di problematicità. Tuttavia, una percentuale di utenti ne fa un uso eccessivo: **il social è visto come utile ad alleviare lo stress e la solitudine**, ma sempre più si ha il **bisogno di accedere ad informazioni o pubblicare i propri contenuti**, portando, in realtà, a maggiori livelli di **isolamento dal mondo esterno** (Istituto Superiore di Sanità, 2023)



Phubbing (phone -snubbing)
Ignorare il proprio interlocutore in
una situazione faccia a faccia.

Fear of Missing Out

Paura che gli altri possano vivere esperienze divertenti senza di noi (paura di essere tagliati fuori) che porta a rimanere costantemente in contatto con gli altri (Przybylski et al., 2013).

Nomofobia (no -mobile phobia)

Sofferenza (es. ansia) legata all'idea di non essere rintracciabili che porta a monitorare lo schermo per controllare la ricezione di messaggi e lo stato della batteria (Greenfield e Davis, 2002).

Perché sentiamo il bisogno di rispondere immediatamente ai messaggi
non riusciamo a non controllare il telefono?

UN ALTRO ESEMPIO: GLI ACQUISTI ONLINE

I risultati di alcuni rapporti suggeriscono che **l'E-commerce abbia aumentato gli acquisti online compulsivi**.

Questo può essere in parte dovuto al fatto che il consumatore attraverso un ambiente di acquisto isolato sfugge alle influenze sociali.

È stata evidenziata una **relazione positiva tra dipendenza da internet e l'acquisto compulsivo**: tali comportamenti di dipendenza possono essere collegati l'uno all'altro.

(Lee et al., 2016).



Perché internet aumenta la tendenza a mettere in atto un comportamento compulsivo nell'acquisto?



Facilità d'uso

Gli individui sono disposti ad apprendere le caratteristiche di un sistema e a continuare a utilizzarlo quando lo percepiscono come facile da usare
(Hamid et al., 2016)

La natura interattiva

L'attrattiva può essere data dalla natura interattiva dei siti web: i consumatori possono dipendere dalla soddisfazione dei propri bisogni di autostima emotiva attraverso internet (Young, 2009)

INTERNET ADDICTION

I CINQUE SOTTOTIPI DI DIPENDENZA DALLA RETE

Net -Compulsions

Comportamenti compulsivi su internet come gioco d'azzardo, shopping, trading e così via.

Cyber -Relational Addiction

Tendenza a instaurare relazioni sul Web, tralasciando quelle «fisiche».

Information -Overload

Impulso incontrollabile a cercare informazioni online.

Cybersexual -Addiction

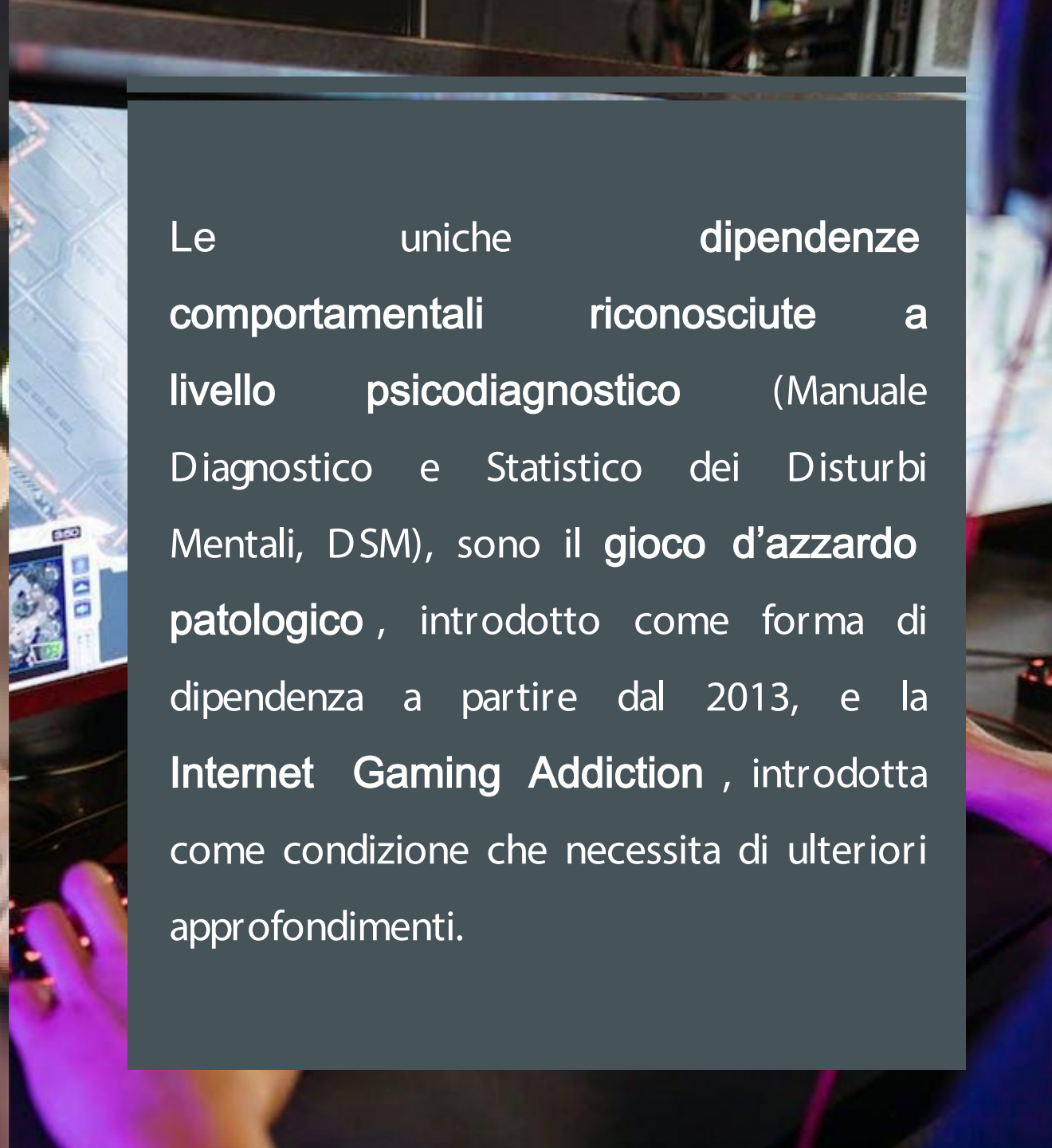
Uso eccessivo di pornografia online (siti per adulti, chat rooms etc.)

Computer o Gaming Addiction

Comportamento di gioco (videogame) online o offline compulsivo



Le uniche dipendenze comportamentali riconosciute a livello psicodiagnostico (Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali, DSM), sono il **gioco d'azzardo patologico**, introdotto come forma di dipendenza a partire dal 2013, e la **Internet Gaming Addiction**, introdotta come condizione che necessita di ulteriori approfondimenti.





GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO

- Bisogno di giocare d'azzardo con quantità crescenti di denaro
- Tentativi senza successo di controllare o ridurre il gioco d'azzardo con conseguenti sentimenti di irritabilità
- Assorbimento eccessivo nel gioco (pensieri su come procurarsi denaro per giocare)
- Giocare d'azzardo quando si provano stati di disagio
- Rincorsa alle perdite : dopo aver perso si torna a giocare
- Mentire per nascondere l'entità del proprio coinvolgimento
- Perdita di una relazione significativa, del lavoro o di opportunità scolastiche
- Affidamento su altri per reperire il denaro



DIPENDENZA DA VIDEOGIOCHI ONLINE

- Preoccupazione per i videogiochi online (pensiero continuo sull'attività di gioco precedente o successiva)
- Irritabilità, ansia o tristezza (astinenza) quando il gioco viene interrotto
- Necessità di passare sempre più tempo a giocare (tolleranza)
- Tentativi senza successo di controllare il gioco
- Perdita di interesse per hobby o altre attività che non siano il gioco
- Uso continuo ed eccessivo dei giochi, nonostante la conoscenza di conseguenze negative in ambiti personali, familiari, e sociali
- Mentire riguardo alla quantità di tempo speso nel gioco
- Utilizzo dei giochi per alleviare stati d'animo negativi
- Perdita o compromissione di relazioni, lavoro, opportunità educative

TIPOLOGIE DI GIOCATORI

Nonostante in letteratura siano descritte diverse tipologie di giocatori vi è ampio accordo rispetto al fatto di **ritenere** i **vari livelli di gioco** come **punti di un *continuum*** fino ad arrivare alla condizione di dipendenza (Serpelloni, 2013).



Gioco informale o ricreativo

Il gioco è occasionale e il tempo investito è contenuto.
Le motivazioni che spingono al gioco sono la socializzazione e la competizione

Gioco problematico

Il giocatore mette in atto comportamenti fortemente a rischio: il tempo dedicato al gioco e la frequenza aumenta

Gioco patologico

Disturbo conclamato: il giocatore prova il desiderio incontrollabile di giocare (*craving*) e il tempo e/o il denaro speso portano a importanti conseguenze socio-economiche (es isolamento, indebitamento)

LA DIPENDENZA TRA GIOCO E INTERNET IN ITALIA - / dati





Brasile



Cina



USA



Italia



Spagna

Secondo una ricerca condotta da Gitnux (2023) i **primi 5 Paesi** in termini di utilizzo dello smartphone sono: Brasile, Cina, Stati Uniti, **Italia** e Spagna.

Le persone controllano il telefono circa **96 volte al giorno**, ovvero **una volta ogni 10 minuti** e i giovani tra i **18 e i 24 anni** controllano il telefono **due volte di più** rispetto alla media (Asurion, 2022).

In termini generali, il **78% degli adolescenti** e il **69% degli adulti** controlla i propri dispositivi **almeno ogni ora**, sbloccando il proprio telefono **150 volte al giorno**.



Una persona su tre ha dichiarato di avere difficoltà a prendersi una pausa dalla tecnologia, anche se temporanea.

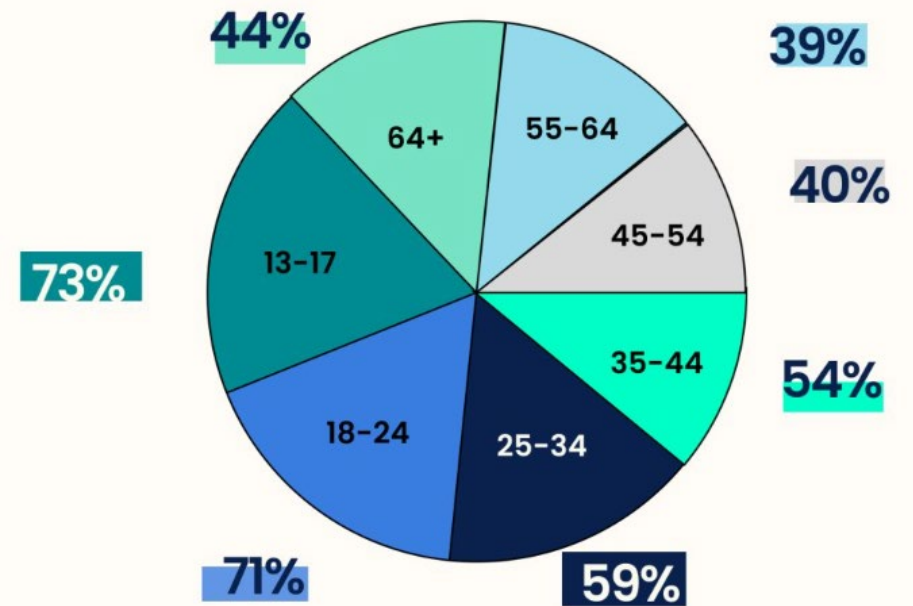


“Ah, questi giovani,
sempre al telefono...”

Il numero di coloro che faticano a stare lontani dal mondo online diminuisce con l'età: si va dal 41% nei ventenni, fino al 23% nei cinquantenni. Solo il 15% degli ultrasessantenni ha dichiarato di avere problemi a fare a meno della tecnologia.

Il 61% degli utenti di Internet ne è dipendente: a differenza delle altre, la dipendenza da Internet è comune a tutti i gruppi, con una prevalenza molto alta per tutte le fasce d'età.

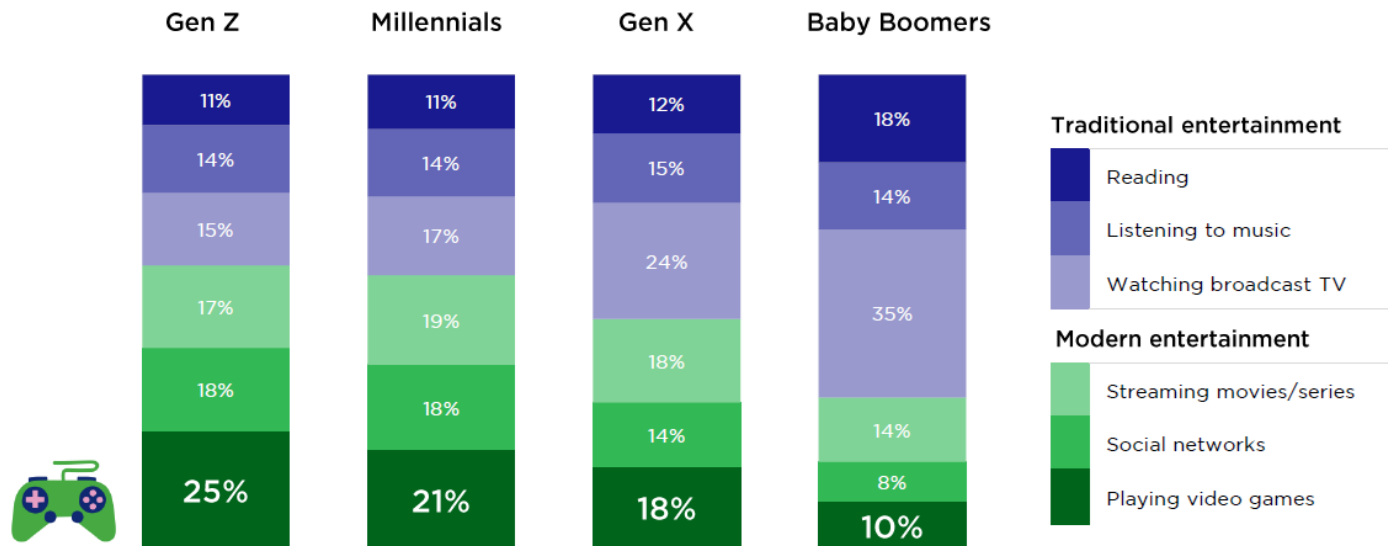
Age Groups Of Users
With Internet Addiction



Gitnux

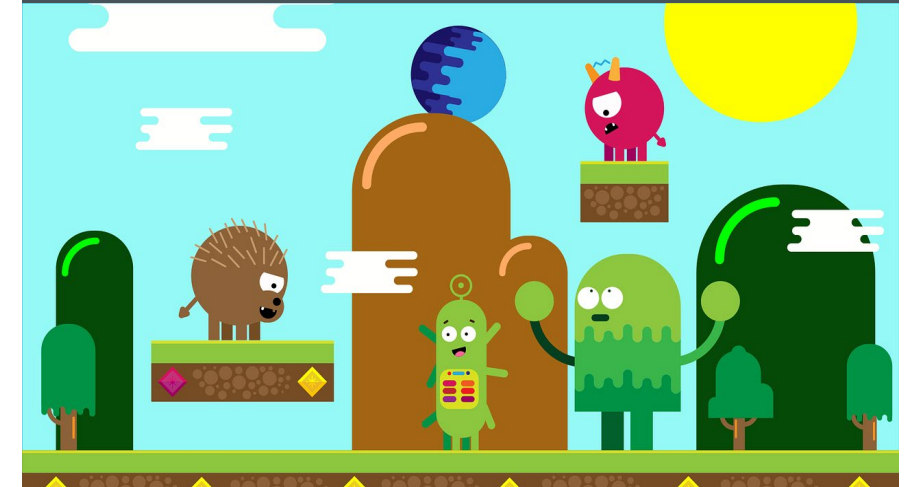
LA GAMING ADDICTION NEL MONDO

I videogiochi sono diventati il punto focale dell'intrattenimento e del tempo libero per tutte le generazioni; tuttavia, i più giovani dedicano una significativa quantità di tempo a forme più moderne di coinvolgimento nel gioco, tra cui la visione di contenuti e la socializzazione in piattaforma (Newzoo's Generations Report, 2021). Per loro, dunque, il gioco diventa l'attività principale, occupando fino a 1/4 della giornata.



Le nuove generazioni sono anche quelle che spendono di più per i videogiochi

- Baby Boomers 29%
- Gen X 59%
- Millennials 70%
- Gen Z 69%



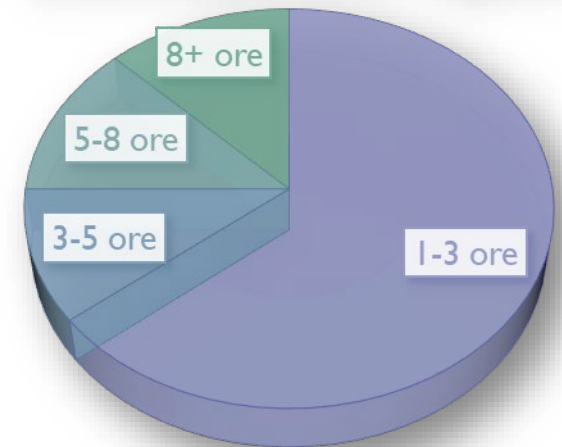
IL GAMING IN ITALIA: Quanto dipendiamo dai videogiochi?

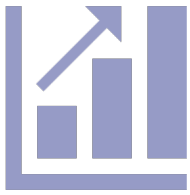


La percentuale di studenti italiani con un **alto rischio di gaming problematico** (23.9%) è superiore alla media europea (che vede un ragazzo su 5 dipendente dai videogames). Inoltre, vi è un **numero maggiore di ragazzi** (34%) che percepisce conseguenze negative legate al gaming **rispetto alle ragazze** (12.8%).

Tra i giovani gamers, **1/3** trascorre **più di 3 ore al giorno davanti allo schermo**: in particolare, il **36%** dei ragazzi e delle ragazze trascorre davanti ai videogames **tra 1 e 3 ore**, il **6%** gioca **tra le 3 e le 5 ore**, il **7%** gioca **tra 5 e 8 ore**, mentre un altro **7%** gioca per **più di 8 ore** (tra questi ultimi prevalgono ragazzi/e tra i 22 e i 25 anni). Inoltre, **più del 40%** trascorre **almeno un'ora al giorno a guardare altri che giocano**.

Quanto giocano i ragazzi?





LA DIPENDENZA DAL GIOCO D'AZZARDO ONLINE

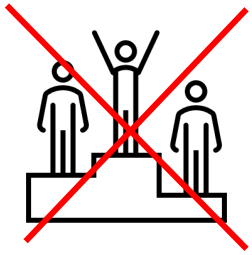
Negli ultimi anni l'intera industria del **gioco d'azzardo** ha mostrato una **continua evoluzione**, spostandosi sempre più verso il **mondo online**. Di conseguenza, anche la **dipendenza dal gioco d'azzardo online** è in **crescita nel mondo**, anche a causa di alcune caratteristiche quali la maggior privacy il tempo di gioco a disposizione (potenzialmente illimitato), la manca di spese fisiche, soprattutto, la facilità di accesso

Infatti, tra i mezzi più usati, soprattutto per le scommesse online, vi sono i **dispositivi mobili (cellulari e tablet)**, che stanno superando l'uso del PC per il gioco d'azzardo online: nel 2022 si osserva un uso del 50,5% del mobile contro il 49,5% del pc, ma entro il 2026 si prevede una crescita nell'uso del cellulare per il gioco pari al **60% del totale**.



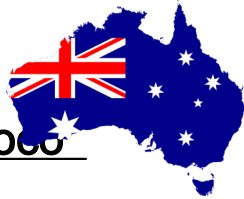
Nel 2019, grazie al solo settore del **gioco d'azzardo online** sono state registrate entrate per più di **53 miliardi di dollari** (Coleman, 2022).

GIOCO D'AZZARDO ONLINE



AND THE
~~WINNER-LOSER~~
IS...

I giocatori **australiani** raccolgono le perdite di gioco più alte del mondo e le donne australiane hanno quasi equiparato la loro partecipazione al gioco a quella degli uomini.



Il gioco d'azzardo online si sta espandendo e le tecnologie VR potrebbero diventarne presto parte (il gioco d'azzardo tramite dispositivi mobili rappresenta oltre il 20% delle scommesse effettive)

In termini di crescita, la regione **Asia-Pacifico** batte tutti gli altri continenti, anche se il mercato **europeo** ha il contributo più elevato quando si tratta di gioco d'azzardo online (**57%**).

Le entrate del mercato del gioco d'azzardo online attualmente ammontano a **53.7 miliardi di dollari**, la maggior parte dei quali è rappresentata dalle **scommesse sportive** (Coleman, 2022).

IL GIOCO D'AZZARDO ONLINE IN ITALIA

Alcuni dati sugli
adolescenti



(Young Factor Monitor, 2023)

Quanto giocano gli adolescenti italiani online? E perché?

Nel 2023 sono stati evidenziati dati preoccupanti.

Il 37% di ragazzi tra 14 e 19 anni ha giocato d'azzardo nell'ultimo anno e nel 64% dei casi è emersa la preferenza per il gioco d'azzardo online

È stata evidenziata una percentuale di 14% di frequent use, cioè adolescenti che giocano d'azzardo **almeno una volta a settimana** (+9% rispetto al 2021)

Perché i ragazzi giocano d'azzardo?

Quasi la metà dei giocatori adolescenti (46%) dichiara di giocare e scommettere **perché lo fanno gli amici**

Un terzo dei giocatori adolescenti (32%) dichiara di giocare e scommettere perché in famiglia **«si è sempre fatto»**

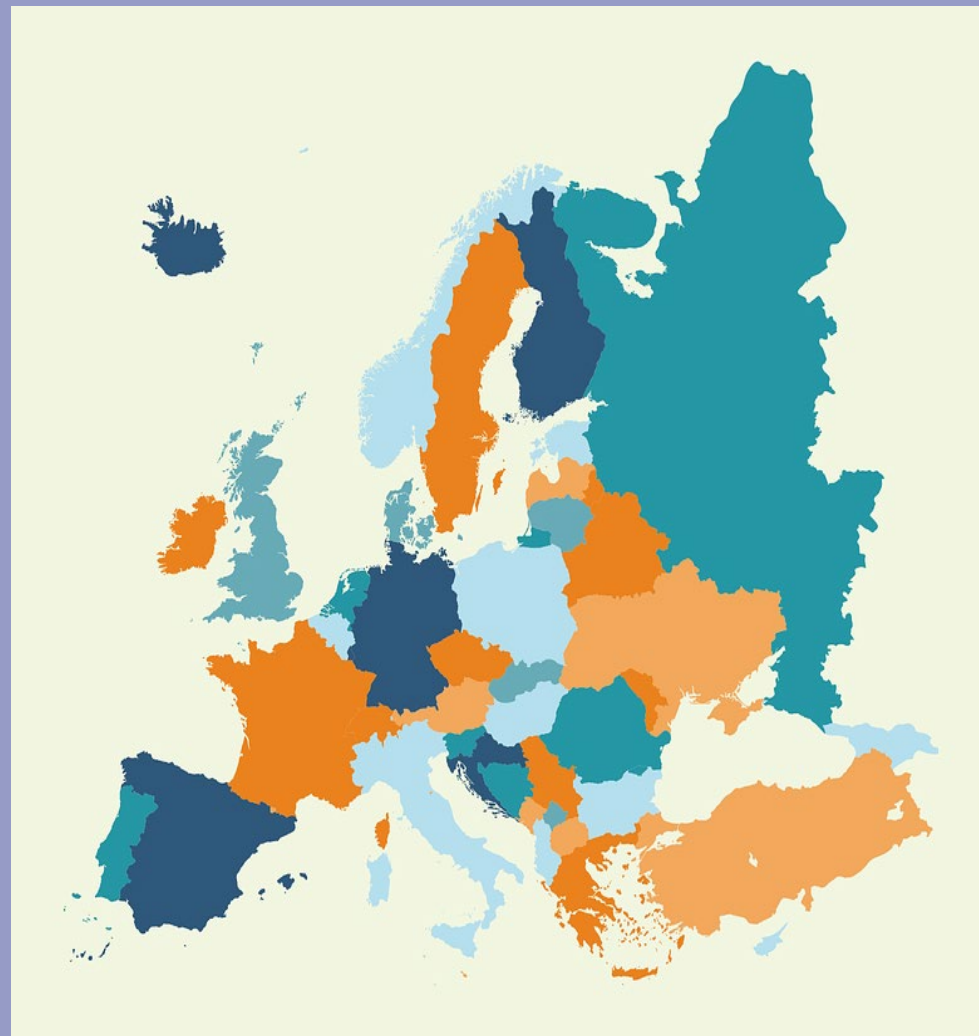
Il 15% dichiara di giocare d'azzardo perché hanno **bisogno di soldi** e il 12% **per evasione e svago**, il 24% perché ha trovato **«bonus» online (24%)**.



Quali tipi di gioco d'azzardo
online preferiscono i giovani
italiani?

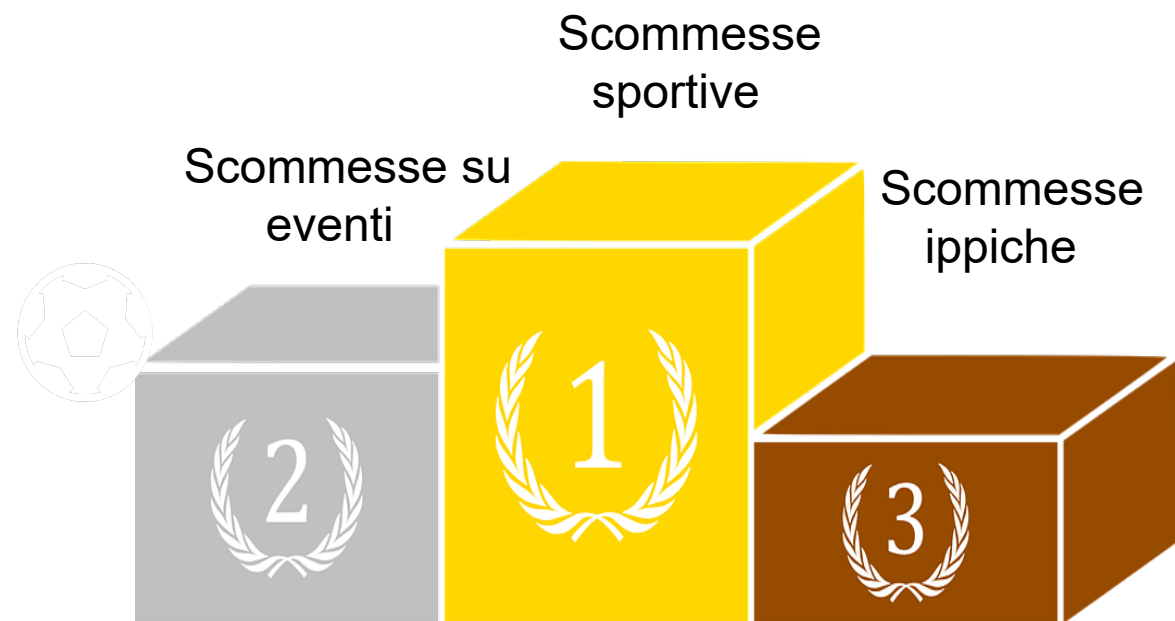
Prova a immaginare il podio tra:

- Poker
- Bingo
- Casinò
- Lotteria
- Scommesse sportive
- Scommesse relative ad altri eventi



GIOCO D'AZZARDO ONLINE

Quali sono i giochi preferiti dagli
adolescenti italiani?



Nella scelta tra i diversi giochi online, il 31% dei giovani giocatori dichiara di giocare d'azzardo attraverso le **scommesse sportive**, il 26% attraverso **scommesse su eventi**, il 16% attraverso le **scommesse ippiche**.

Dalle dichiarazioni emerge una diminuzione per la preferenza verso il **POKER online**, che subisce una diminuzione del 12%.

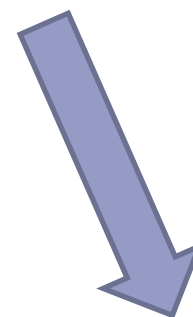
GIOCO D'AZZARDO IN ITALIA: Offline VS Online

Il web è il principale canale attraverso cui la Generazione Z (14-19 anni) giocano d'azzardo: il **64%** dei giovani preferisce giocare e scommettere su internet, con un **aumento del 18% rispetto al 2021**.

Rispetto al 2021, il 17% in meno dei ragazzi si reca in locali fisici per giocare.

Nei locali fisici, il 40% degli adolescenti **acquista Gratta & Vinci** e il 29% effettua **scommesse**

(Osservatorio Nomisma, 2023)

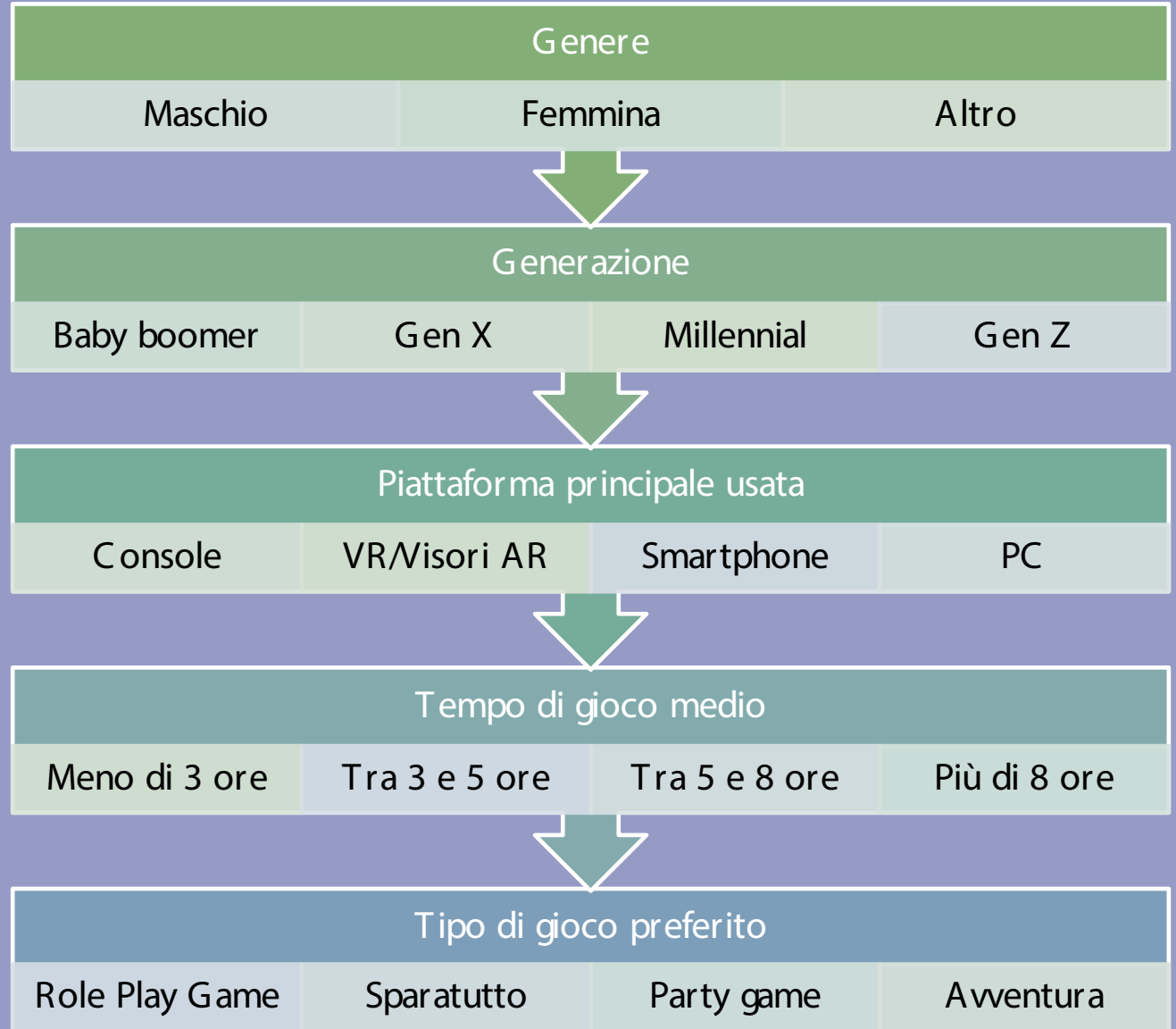


Le Scommesse sportive rappresentano il gioco online preferito dai giovani





Se dovessi elaborare un profilo
del/della **gamer italiano/a** , quali
caratteristiche indicheresti? Scegli tra le
alternative indicate di seguito:

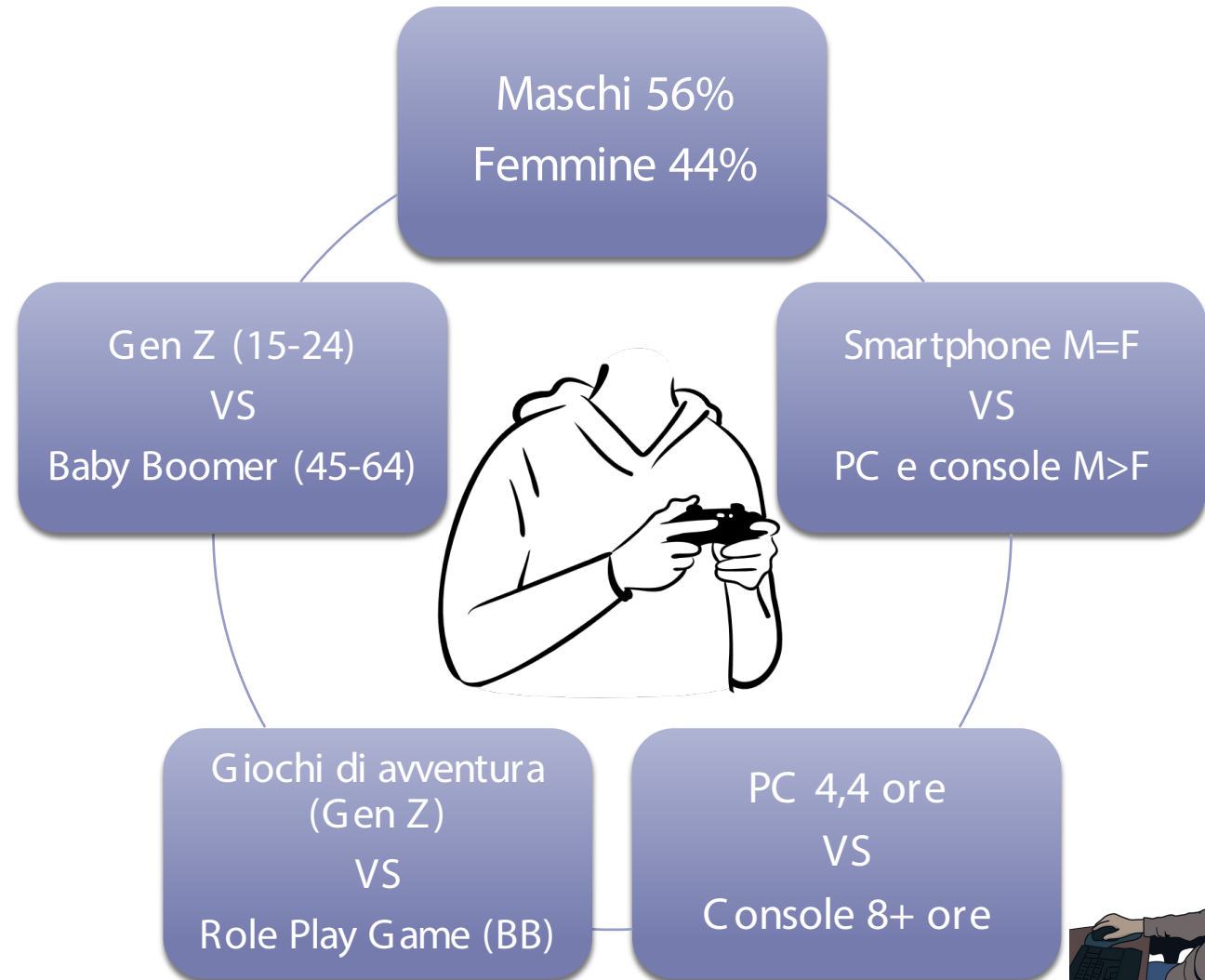


IL GAMING IN ITALIA: L'identikit del gamer

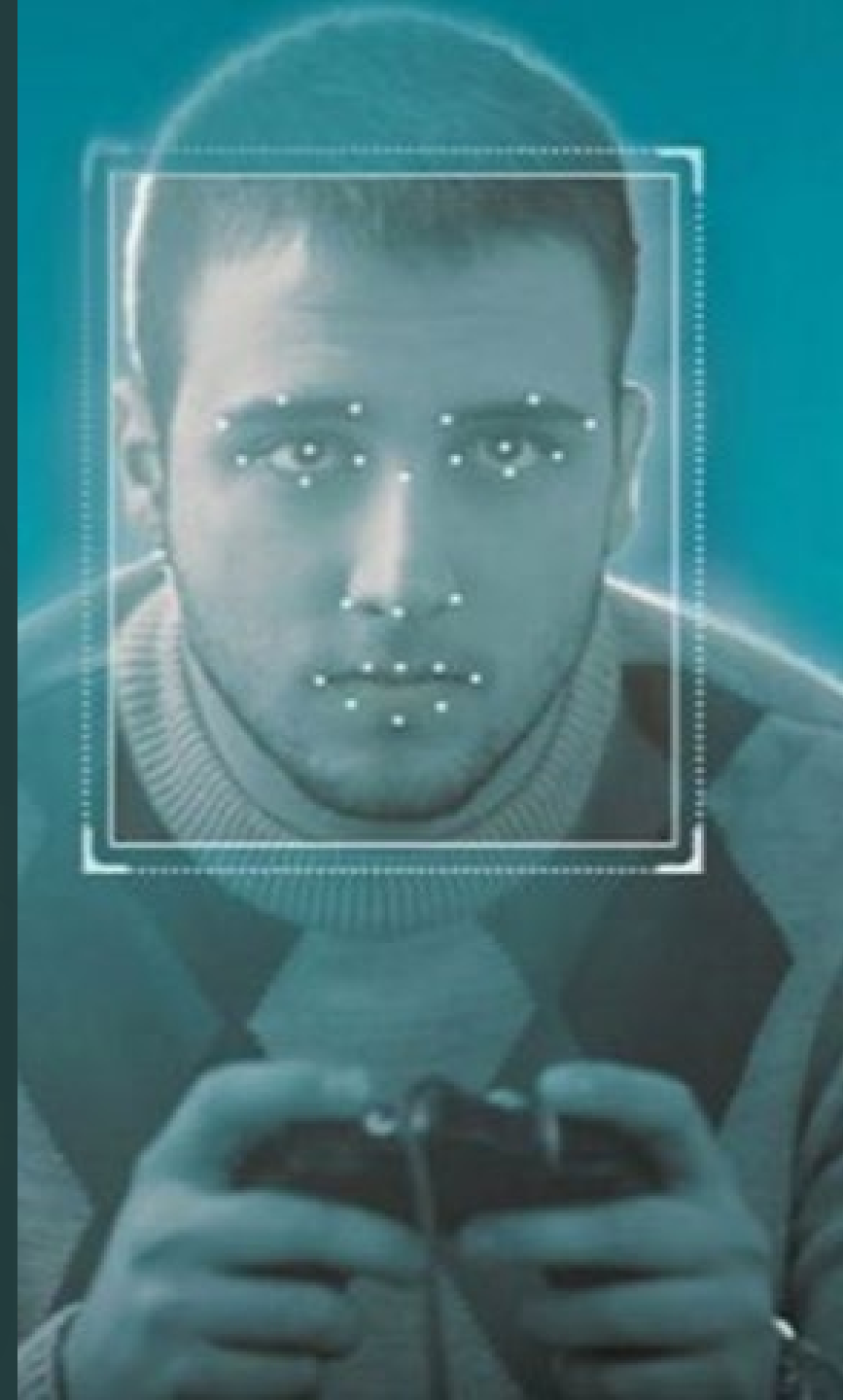
Un mito da sfatare sul gaming è che il «giocatore tipo» sia **maschio, giovane**, perlopiù interessato a giochi come **FIFA** e **Call of Duty** e che usa la **PlayStation**. In realtà, non esiste un unico identikit del gamer, ma piuttosto una serie di «**cluster**» con delle caratteristiche proprie.



(Wired Italia, 2022; IIDEA, 2022)



MODELLO BIO-PSICO-SOCIALE DEL GAMING

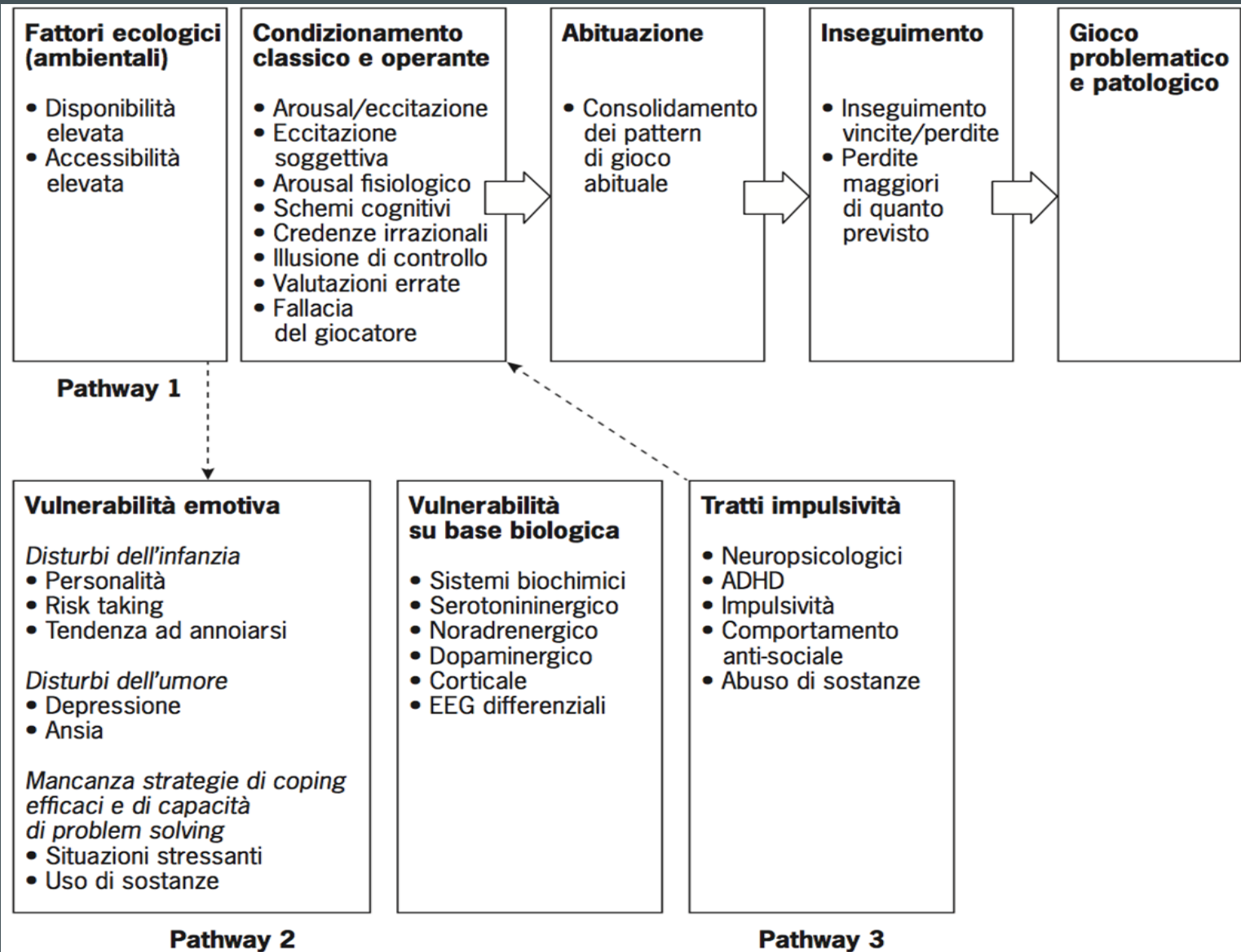


L'eterogeneità del fenomeno della dipendenza, si è maggiormente concretizzato a partire dall'introduzione del "*Pathway Model*" di Blaszczynski e Nower (2002), che rappresenta sia un modello patogenetico della dipendenza, sia il primo modello che pone al centro dell'attenzione le motivazioni sottostanti al tipo di comportamento di gioco.

condizionati dal punto di vista comportamentale

emotivamente vulnerabili

con impulsività antisociale



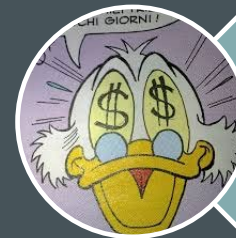
- *Pathway Model*” di Blaszczynski e Nower (2002)

Il modello motivazionale di Stewart e Zack (2008) e Dechant (2014) è quello che ha avuto maggior riscontro per la spiegazione dei comportamenti di gioco d'azzardo.

Solo i **motivi affettivi** sembrerebbero connessi con la **gravità dei comportamenti di gioco** e le **possibili ricadute** e con **alterazioni psicologiche**, come le **distorsioni cognitive**.



**Facilitare le connessioni
sociali**



Vincere denaro



**Migliorare gli stati
affettivi positivi**



**Evitare o ridurre gli stati
affettivi negativi**

LA STORIA DI LUCA



PERCHÈ GIOCHIAMO D'AZZARDO?

Aspetti motivazionali





**In una sola parola,
secondo voi perché
si inizia a giocare**



GIOCO D'AZZARDO E GAMING

(Osservatorio Nomisma, Gruppo Unipol e
Università di Bologna, 2019)



Perché si inizia a giocare?

- Stimolo derivante da pubblicità, social e piattaforme dedicate
- Curiosità e divertimento
- In famiglia o nel proprio gruppo di amici il gioco è un'abitudine
- Speranza di vincere il denaro
- Ricerca di sensazioni e novità



Trama o storia



Catarsi violenta

(scaricare stati d'animo negativi e aggressività)



Ricompensa violenta

(suscita emozioni positive come soddisfazione e potenza)



Interazioni sociali



Sfuggire alle emozioni negative

(coping)



Avversione alla perdita

(giocare per vincere)



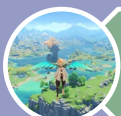
Personalizzazione

(interesse nel personalizzare avatar o ambienti di gioco)



Impegno nel completamento

(interesse nell'eseguire ogni azione possibile, ad ogni costo, es. denaro)

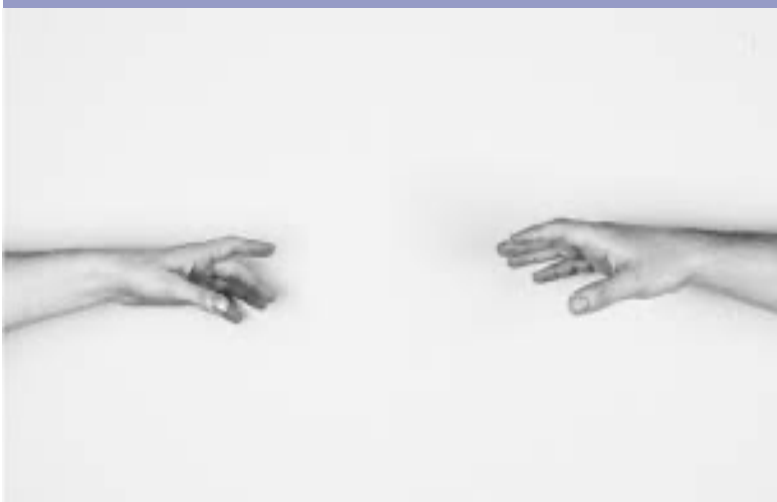


Esplorazione

(interesse per giochi open world da esplorare e con cui interagire)

Il modello motivazionale di Hilgard et al. (2013) ha cercato di dare una spiegazione alle attitudini, ai motivi e alle esperienze di gioco.

ACCESSIBILITÀ E DISPONIBILITÀ DEL GIOCO D'AZZARDO



Oltre alle caratteristiche strutturali dei diversi giochi, anche le **caratteristiche situazionali** come l'accessibilità e la disponibilità del gioco d'azzardo possono aumentare la vulnerabilità di una persona nello sviluppo di problematiche connesse al gioco d'azzardo.

Alcune caratteristiche situazionali che possono fungere da **facilitatori** per lo sviluppo del gioco d'azzardo patologico:

- Ubicazione del locale
- Numero di punti vendita in un'area specifica
- Numero di giochi disponibili
- Orari disponibili per giocare
- Uso della pubblicità e incentivi per i consumatori

L'accessibilità al gioco d'azzardo può essere concettualizzata secondo diverse dimensioni:

(St-Pierre et al., 2014)

ACCESSIBILITÀ GEOGRAFICA



Distribuzione dei locali e opportunità di gioco d'azzardo in uno spazio fisico (es. distanza da casa)



Associazioni positive con la prevalenza del gioco d'azzardo patologico (Adams et al., 2007)

Tuttavia, devono essere considerate anche altre variabili, quali il tempo a disposizione e la percezione soggettiva



ACCESSIBILITÀ TEMPORALE



Quantità di tempo in cui sono presenti le opportunità di gioco d'azzardo



ACCESSIBILITÀ SOCIALE



Giudizio soggettivo e percezione di un opportunità di gioco come attraente e sicura, percezione relativa alla facilità d'uso (es. requisiti di abilità)

L' aumento della disponibilità di attività di gioco d'azzardo è seguito da una maggiore partecipazione a tali attività

Il numero di operazioni e attività di gioco d'azzardo disponibili in una giurisdizione era positivamente associato al gioco d'azzardo patologico.

La probabilità di avere problemi di gioco d'azzardo aumentava del 39% con ogni ulteriore forma di gioco d'azzardo legale

Con l'aumento della disponibilità di internet, il gioco online si è evoluto per far sfruttare la nuova tecnologia

Il tasso di crescita del gioco d'azzardo online ha superato quello del gioco d'azzardo tradizionale: è di circa **quattro volte superiore a quello del gioco d'azzardo tradizionale**



«GIOCHIAMO, È FACILISSIMO»

Spesso non deve trascorrere un intervallo di tempo tra una giocata e quella successiva



L'esito della sessione di gioco può essere immediato (es. slot-machines)

1

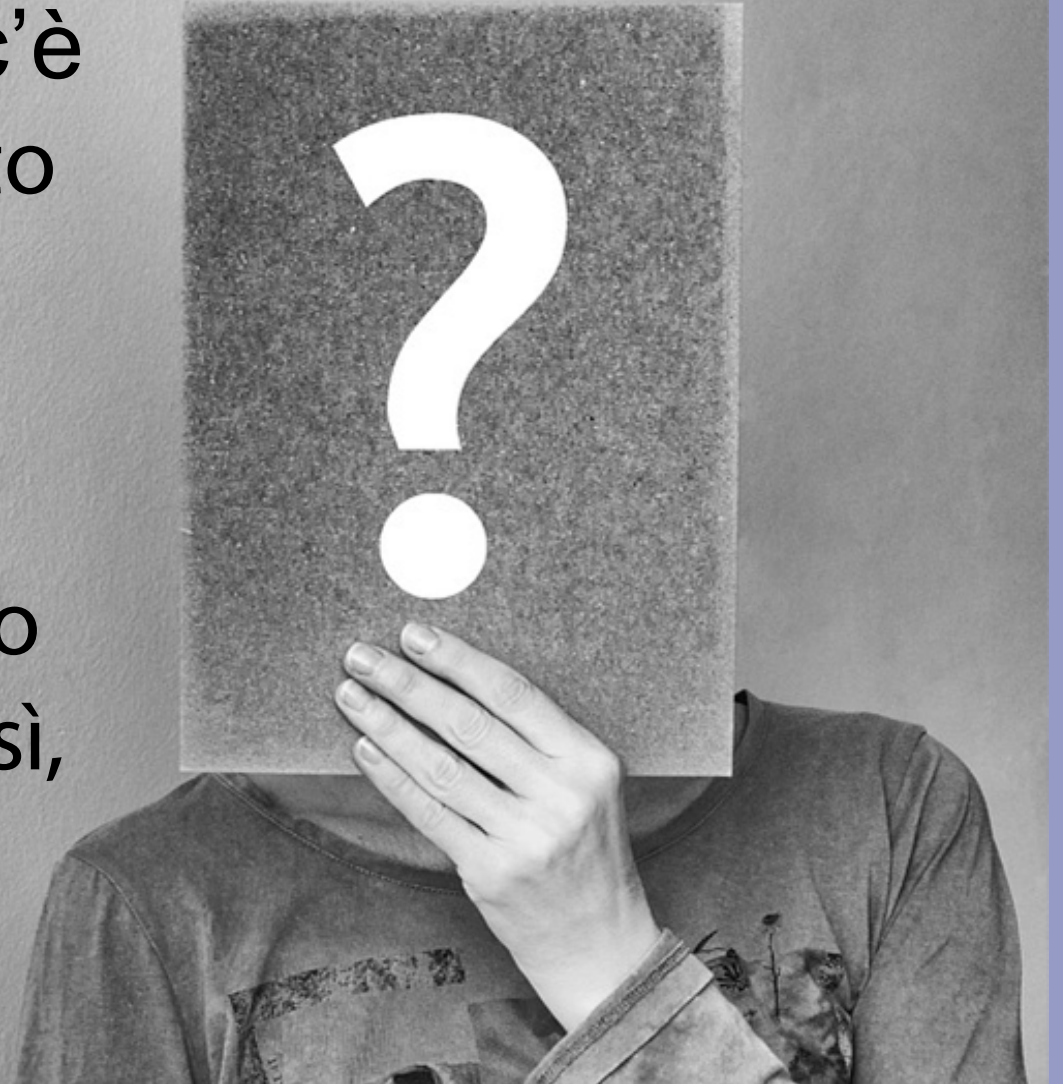
Talvolta è possibile avere a disposizione immediatamente la potenziale vincita in denaro, che viene poi spesso reinvestita in una nuova sessione (es. House Money Effect, effetto - attribuito alla percezione del soggetto di disporre di nuovo denaro che non era suo)

2

La possibilità di reinvestire immediatamente il denaro favorisce il fenomeno della **rincorsa alle perdite**, che rappresenta uno degli elementi di maggior rischio per lo sviluppo di una dipendenza patologica e causa di maggiore dispendio di denaro o di furti per reperire i soldi necessari per giocare di nuovo

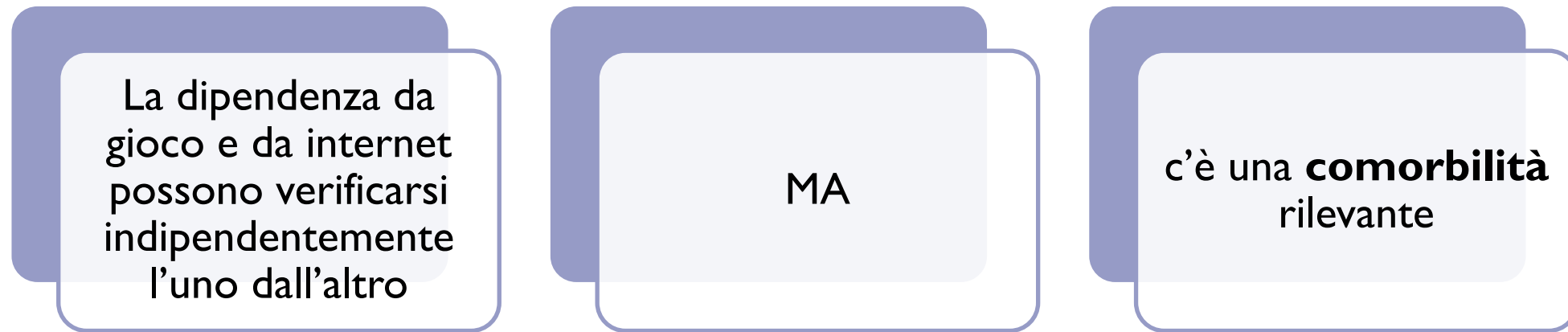


Secondo te c'è
un collegamento
tra l'uso
eccessivo di
internet e il
gioco d'azzardo
patologico? Se sì,
in una frase,
perché?

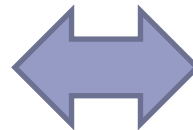


INTERNET O GAME ADDICTION?

Le differenze nella disponibilità e accessibilità sono positivamente correlate alle differenze nei tassi di prevalenza del gioco d'azzardo problematico



Tra le persone che hanno una tendenza alla dipendenza da internet, molti utilizzano siti di gioco d'azzardo e di gioco online



L'uso di giochi per computer rappresenta un importante fattore di rischio per la dipendenza da internet

IL PAGAMENTO ONLINE? FACILE

Nel gioco d'azzardo online la **carta di credito** sostituisce la **banconota**

Il rischio?



I consumatori che utilizzano prevalentemente le carte di credito spendono più del dovuto rispetto a quelli che non lo fanno

Analizzando il flusso di pagamenti al momento dell'acquisto è stato dimostrato che l'utilizzo della carta di credito aumenta la frequenza e l'entità della spesa.

L'acquisto effettuato con i contanti innesca il «dolore del pagamento» aumentando l'importanza dell'importo pagato poiché i consumatori calcolano e realizzano quanto viene detratto dalla loro ricchezza mentre pagano

Il pagamento effettuato attraverso carta di credito, dematerializzando il denaro non fornisce un feedback automatico al soggetto

Difficoltà nel controllare il comportamento impulsivo e maggiore tendenza al comportamento d'acquisto compulsivo

Aumento della spesa non pianificata rispetto al pagamento in contanti



Scegliendone solo una, ricordi una sponsorizzazione del gioco d'azzardo o qualcuno che ne parlava? Se ti viene in mente, indica anche dove l'hai vista



L'ESPOSIZIONE MEDIATICA E IL GIOCO «SOCIALMENTE ACCETTATO»

Il gioco d'azzardo è generalmente pubblicizzato come **un'attività piacevole e divertente.**

Di conseguenza gli spettatori lo vedono come **un'attività socialmente accettabile, innocua e attraente** sviluppando atteggiamenti positivi verso di esso, che a sua volta promuovono un inizio precoce del gioco e quindi maggiore probabilità di sviluppare *gambling* patologico

Valutando il comportamento di gioco **l'esposizione alla pubblicità del gioco d'azzardo aumenta la probabilità di giocare d'azzardo in generale** (Clemens et al., 2016)

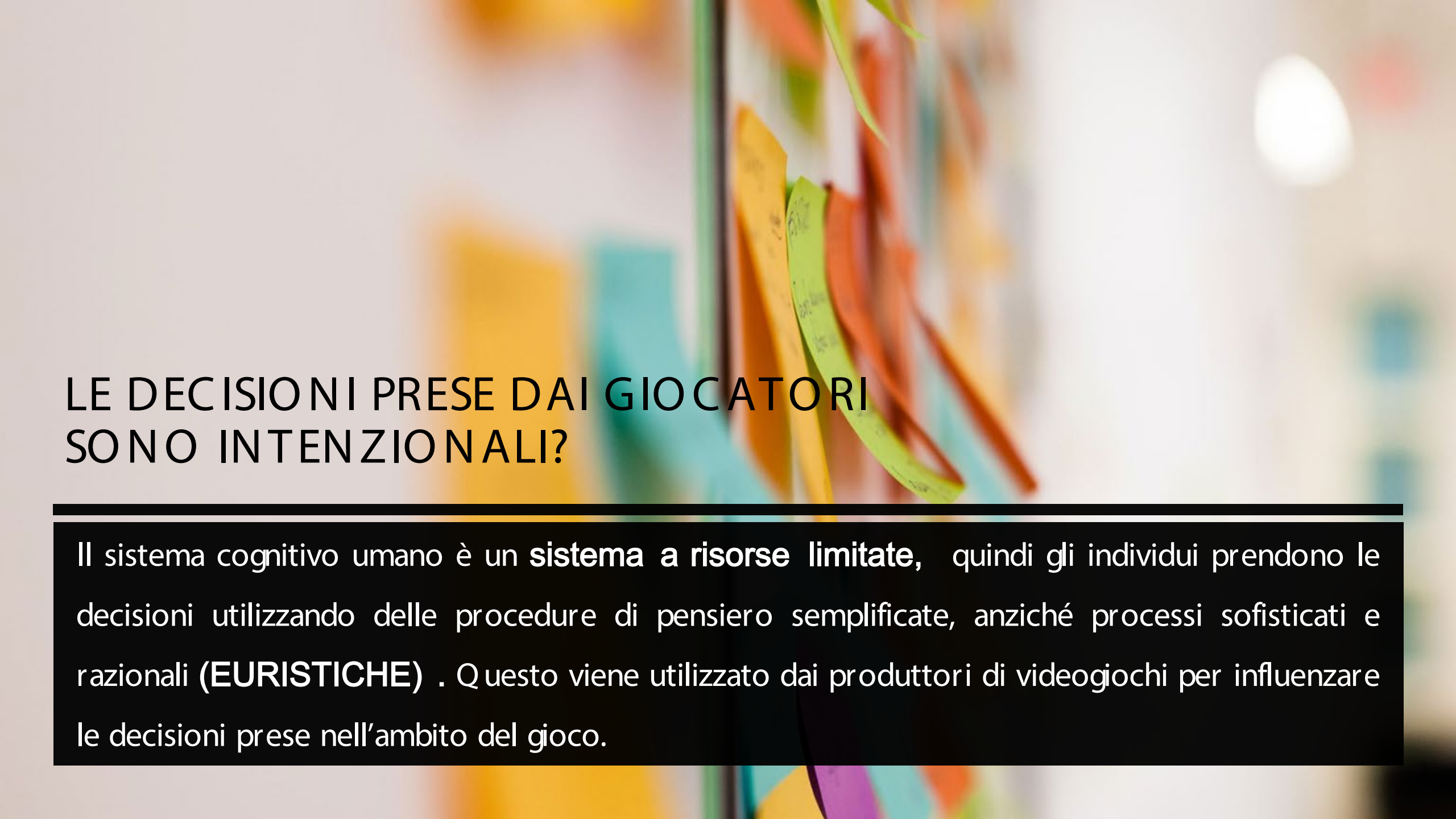


La promozione sui media dei giochi ha condotto ad una progressiva
**NORMALIZZAZIONE
DEL GIOCO
D'AZZARDO**



ASPETTI COGNITIVI DEL GAMING





LE DECISIONI PRESE DAI GIOCATORI SONO INTENZIONALI?

Il sistema cognitivo umano è un **sistema a risorse limitate**, quindi gli individui prendono le decisioni utilizzando delle procedure di pensiero semplificate, anziché processi sofisticati e razionali (**EURISTICHE**) . Questo viene utilizzato dai produttori di videogiochi per influenzare le decisioni prese nell'ambito del gioco.



SCEGLI UNO DEI SEGUENTI GIOCHI



Quali sono le euristiche che usiamo di più?

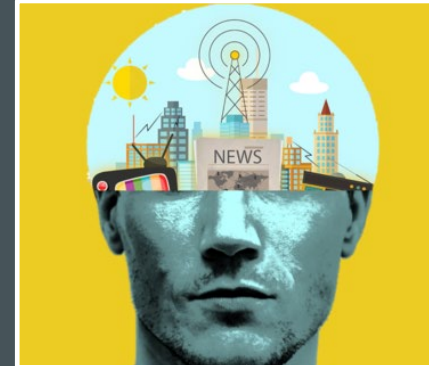


Euristica della rappresentatività



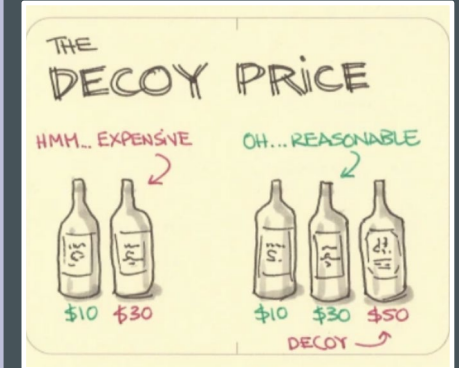
Oggetti con caratteristiche simili vengono inseriti all'interno di una stessa categoria (**stereotipi o somiglianza**): quanto l'evento considerato corrisponde all'idea che quell'evento rappresenta

Euristica della disponibilità



Facilità con cui gli esempi ci vengono in mente. Quanto più numerosi saranno gli eventi ricordati tanto più saranno ritenuti probabili (**agricoltore o bibliotecario**)

Euristica dell'ancoraggio e accomodamento



Utilizzo di un **termine di paragone** (ancora), un **valore iniziale**, e **modificazioni più o meno consistenti**. I soggetti si ancorano anche se sanno che quell'informazione è del tutto irrilevante

(Tversky e Kahneman, 1973; Kahneman, 2011)

La persuasione...

Modificare o alterare
l'atteggiamento o il
comportamento attraverso
la comunicazione.

Cialdini(1984) studiandole **strategie** di marketing di diverse aziende, ha descritto **6 regole** (o **euristiche/bias**) per la **comunicazione persuasiva**:

Scarsità: la scarsità di un bene ne determina il valore (es. prodotti in magazzino sui siti di e-commerce)

Reciprocità: sentirsi in debito se si riceve qualcosa (es. iscrizione alla newsletter con codice sconto)

Riprova sociale: prendiamo decisioni osservando ciò che fanno gli altri (es. recensioni)

Simpatia: preferenza verso chi è più simile, ha stessi gusti, idee (es. racconto di esperienza analoga)

Impegno/coerenza: l'individuo vuole restare coerente con le proprie scelte (es. periodo di prova gratuito)

Autorità: seguire l'esempio di persone che giudicano come più esperte o autorevoli (es. influencer)



POKER COACHING

An interactive poker learning experience from 2-time WPT Champion Jonathan Little is waiting for you inside the PokerCoaching.com member's area.

Start Your FREE 7-Day Trial

Free for 7 Days, then just \$39 per month. Cancel any time.

LA VISIONE DEI GIOCHI IN STREAMING



Lo **streaming di giochi e videogame** può essere utilizzata come **strategia di marketing** per indurre ad acquistare e dunque utilizzare maggiormente i giochi mostrati



La visione di video in streaming ha un impatto significativo quando si tratta di vendite di giochi

(Foster, 2016; Hernandez, 2016)

La visione dei giochi in streaming può funzionare come **paradigma di apprendimento** (es. imparare dalla demo di uno streamer)



Gli spettatori possono essere attratti dalle piattaforme di streaming con l'obiettivo di:

- ✓ **Informazione:** apprendere abilità e strategie
- ✓ **Fuga:** Fuggire dai problemi della vita reale o emotivi

(Payne et al., 2017; Chen & Chang, 2019)

La promozione del gioco d'azzardo se presente è sempre esplicita?

Ricordate quale era il gioco preferito dagli adolescenti?

Attraverso il **Decreto Dignità** (D.L. 87/2018) lo Stato Italiano ha posto il divieto di pubblicità del gioco d'azzardo. Tuttavia tale **divieto viene spesso bypassato** dalle imprese di settore, spesso straniere.

Per esempio, le pubblicità del gioco d'azzardo vengono regolarmente e occultamente mostrate durante il giorno e durante gli eventi sportivi aumentando l'esposizione a bambini e adolescenti. Oltre il 60% delle squadre di Premier League e Championship hanno sponsor per le scommesse sulla maglia.

(Columb et al., 2020)

Le **Scommesse sportive** rappresentano il **gioco online preferito dai giovani**



Sebbene in molti casi le euristiche consentano di prendere decisioni veloci e soddisfacenti, in realtà espongono l'individuo ad errori di valutazione (bias cognitivi).

(Bona e Rumiati, 2013; Kahneman, 2011)



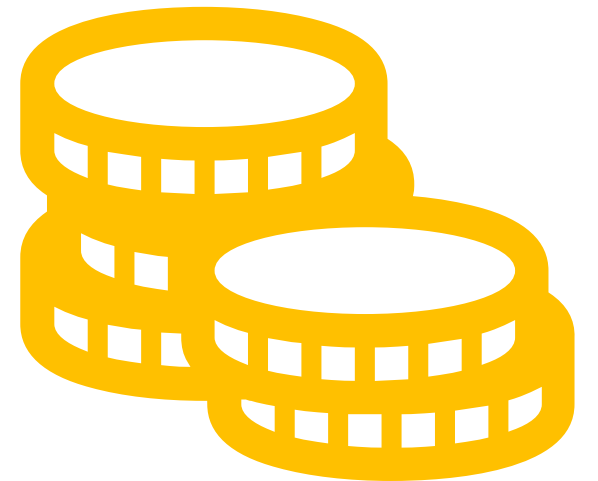
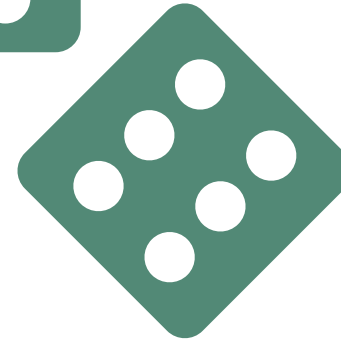
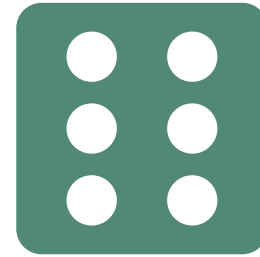
Tendenze nei numeri

Individuare “leggi” circa distribuzioni casuali. Per esempio, **ritenere che i numeri “ritardatari” abbiano più probabilità di essere estratti o che un numero appena estratto non possa esserlo nelle estrazioni successive**

La fallacia dello scommettitore

Quando un evento casuale devia dalla media, l'evento opposto viene giudicato più probabile. Per esempio, **se per 4 volte esce nero alla roulette allora crediamo sia più probabile che esca rosso**

E ADESSO
RAGIONIAMO
INSIEME...





Ho appena gettato in aria una moneta sette volte di seguito. Ora scommettete: **quale delle seguenti sequenze è più probabile che esca?**

1

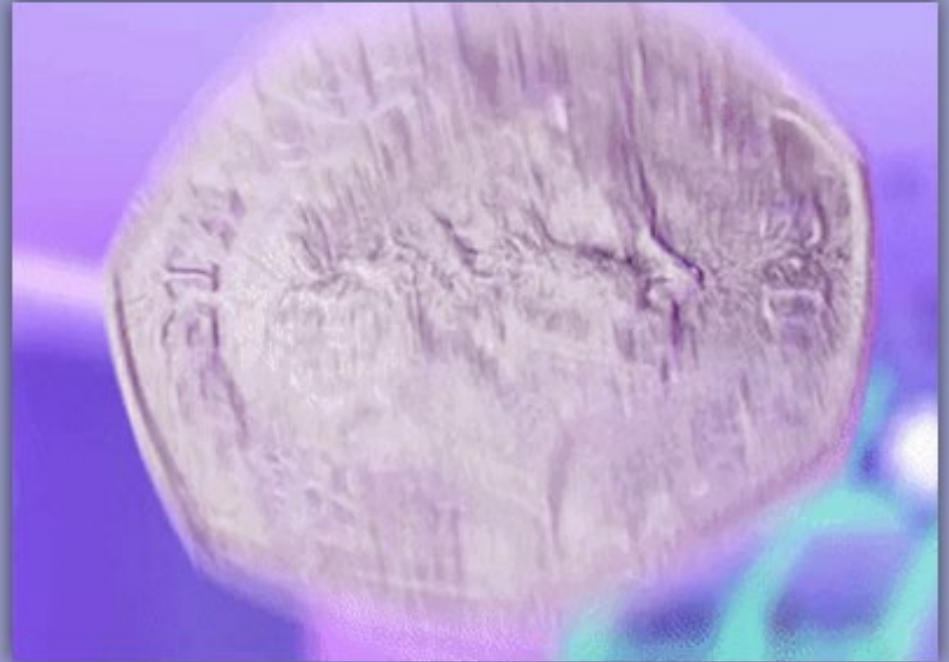
TTTCCCC

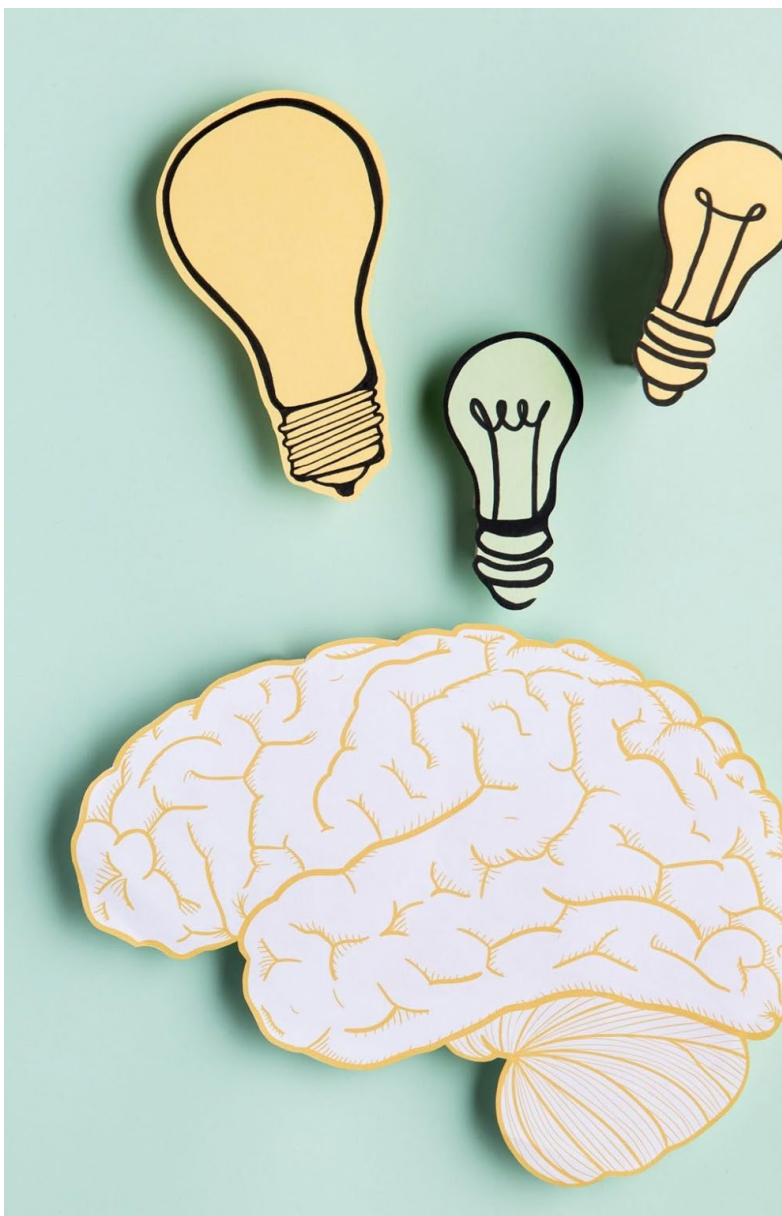
2

CTTCTCC

3

CCCCCCC





BIAS COGNITIVI NEL GAMING

Distorsioni cognitive

Pensieri distorti o irrazionali che promuovono un comportamento di gioco persistente e disfunzionale

- **Rispetto al mondo** («il mondo online è l'unico luogo dove mi sento rispettato»)
- **Rispetto agli obiettivi collegati al gioco** («posso raggiungere traguardi più facilmente nel mondo online che nel mondo reale»)
- **Rispetto alle regole collegate al gioco** («non posso smettere di giocare a causa del tempo e dell'energia investita nel gioco»)

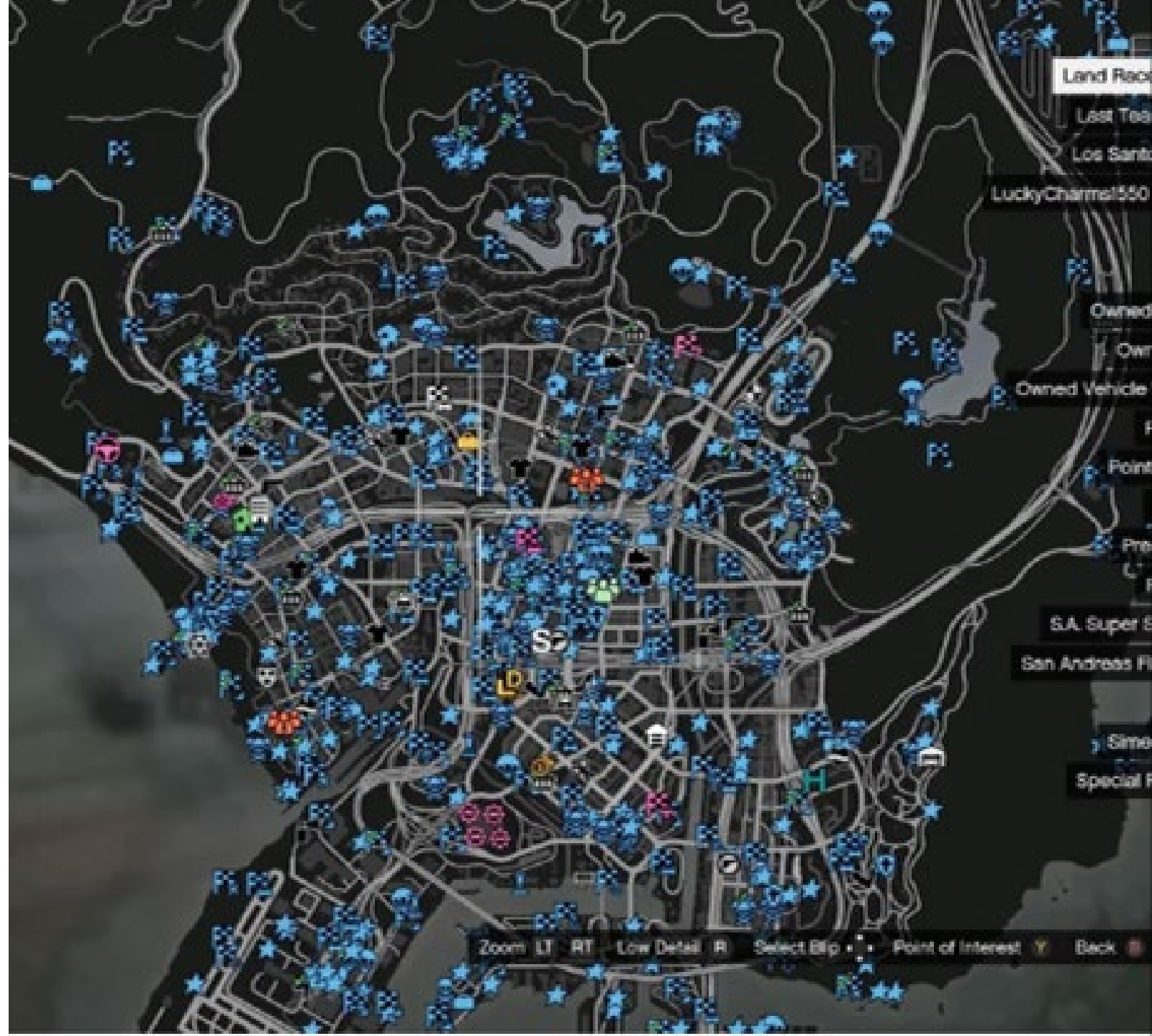


Legato al bisogno di esplorazione, spesso i giochi «open world» spingono l'utente a continuare a giocare partendo da una parziale visualizzazione della mappa, fino ad arrivare alla completa scoperta del mondo di gioco.



Legato al bisogno di completamento , i giochi forniscono una **varietà di interazioni per l'utente** che vengono visualizzate attraverso una grande quantità di icone.

Il giocatore è spinto a completare missioni, sviluppare skills, collezionare item di gioco, sopravvivere, risolvere puzzle, risolvere problemi a tempo limitato e costruire ambienti di gioco.





I giochi forniscono diverse **possibilità di interazione** , offline e online, incentivando la reiterazione dei comportamenti di gioco.

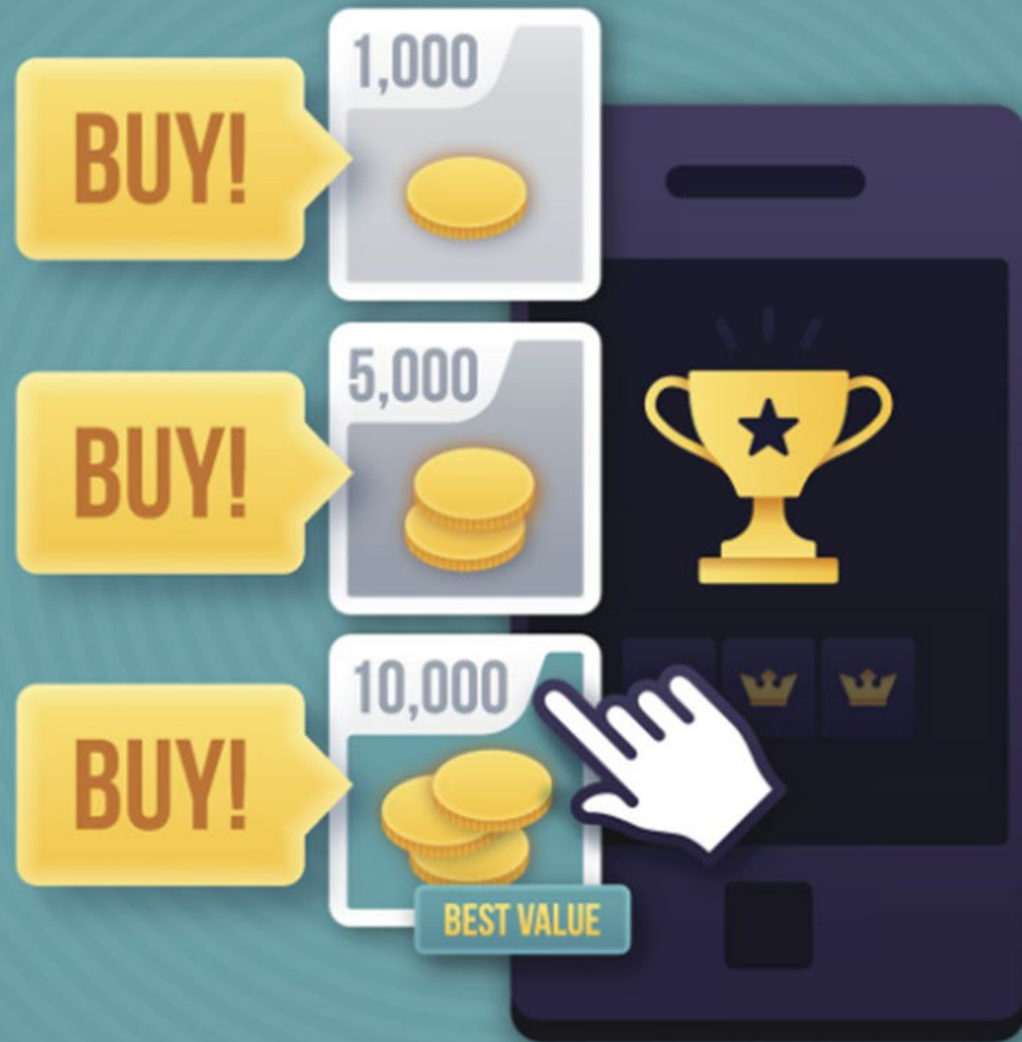
Da una parte, il giocatore interagisce con gli **avatar virtuali** modificando il proprio percorso e l'esito di gioco. Questo alimenta una **percezione di controllo** e permette di **immedesimarsi** con il personaggio principale migliorando le **competenze socio-emotive** e la capacità di **assumersi la responsabilità delle proprie scelte**.

Dall'altra parte, la possibilità di interazione con **persone reali** permette di interagire e di **costruire gruppi di pari** e alimenta il **bisogno di sfida**, ma può portare l'individuo all'**isolamento** e alla **perdita di altri interessi** e doveri personali.



Considerando il
gioco d'azzardo
come impiego di
denaro per
scommesse il cui
esito è totalmente
aleatorio vi viene
in mente un punto
di incontro tra
gaming e gambling?





LOOT BOXES

I loot boxes sono «**pacchetti misteriosi**» di contenuti digitali nei videogiochi che l'utente può **acquistare** tramite delle micro-transazioni, possono **variare** in termini di **prezzo** all'interno delle schermate di gioco.

Per esempio, in «Overwatch» il giocatore può scegliere di comprare dei loot boxes che variano tra 2 euro e 40 euro.



QUALE
SCEGLIERESTI?

STORE

MAIN CHAMPIONS BUNDLES **LOOT BOXES**

BACKPACK	CHEST	RELIQUARY
		
COMMON LOOT BOX	PREMIUM LOOT BOX	PREMIUM LOOT BOX
0,99 €	3,99 €	14,99 €
Possibilità al 100% di ottenere gadget di base	Possibilità al 50% di ottenere gadget di livello superiore	Possibilità al 100% di ottenere gadget di livello superiore

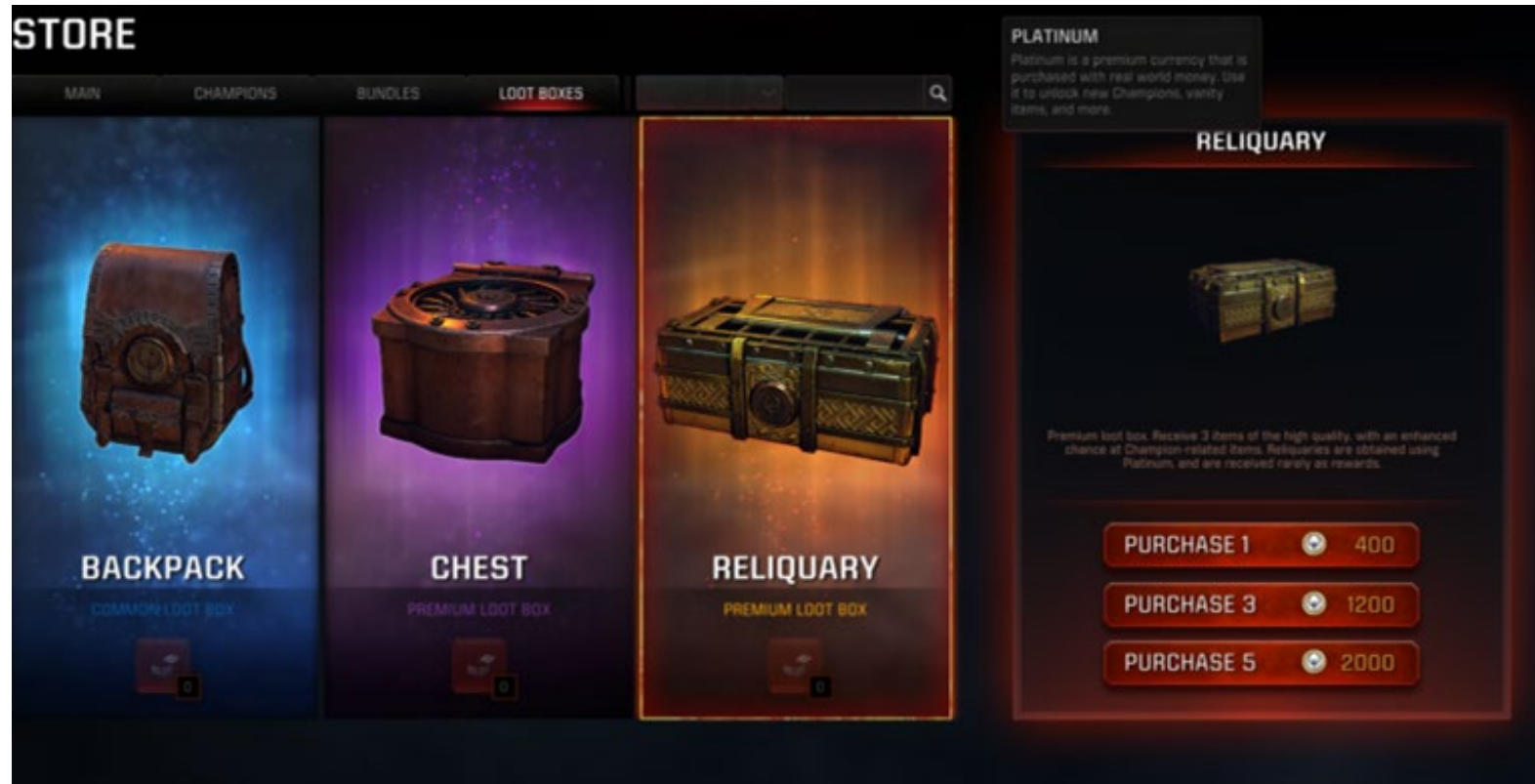


EFFETTO ESCA

- L'effetto esca, o effetto di dominanza asimmetrica (effetto decoy) è il fenomeno per cui i consumatori tendono a preferire una terza opzione d'acquisto in confronto a due opzioni asimmetriche iniziali
- È una tecnica di marketing per influenzare il comportamento finale di acquisto delle persone, portandole a scegliere il prodotto con il prezzo maggiore (rispetto al primo) facendolo apparire come la scelta più vantaggiosa



La «trappola» dei Loot Box molto spesso si nasconde dietro una confusa «**valuta secondaria**». Il prezzo non è chiaro al giocatore al momento dell'acquisto, poiché il **gioco prevede due tipi di monete** : quelle che possono essere guadagnate e quelle che possono essere acquistate solo con denaro reale, per poter poi acquistare Loot Box.



GIOCHI VIRTUALI, COSTO REALE

- Le loot box sono state caratterizzate come **gamblificazione del gioco**

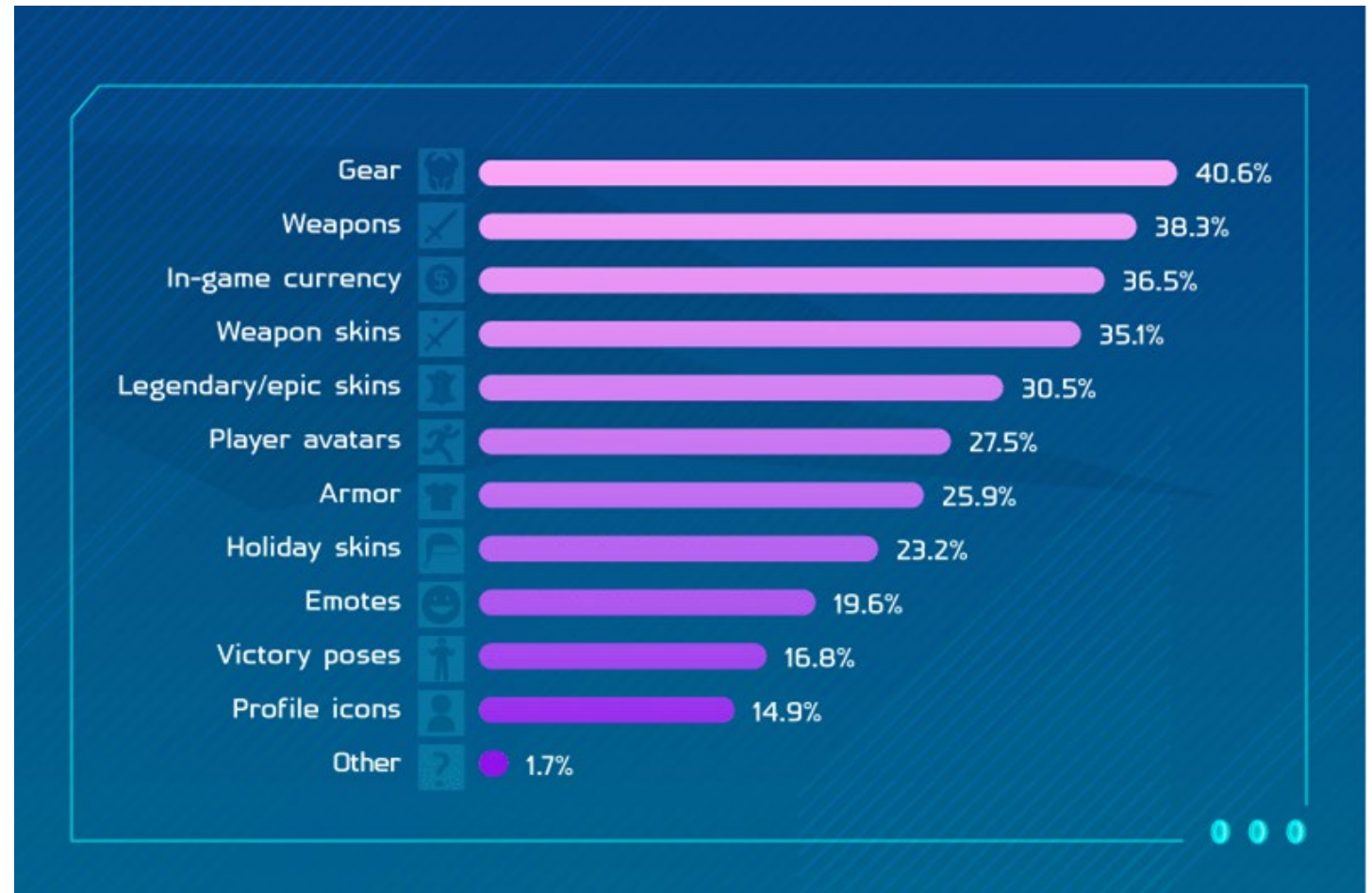


Relazione positiva tra il livello di **dipendenza da Internet** e il **denaro speso in microtransazioni** per i giochi mobile

Associazione tra **acquisto di Loot Boxes** e **gravità dei problemi** legati al gioco d'azzardo

All'interno dei Loot Boxes sono inclusi:

- Accessori
- Armi
- Moneta di gioco
- Miglioramenti arma
- Miglioramenti leggendari/epici
- Avatar del giocatore
- Armatura
- Accessori a tema
- Emoticon
- Pose o movimenti
- Icona del profilo



(Survey su 1300 giocatori; Casino.ca, 2023)



Hai mai
acquistato un
loot box?

In quale gioco?



Usando la lista qui presentata, crea una classifica dei giochi, da quello in cui vengono acquistati più Loot Boxes a quello in cui ne vengono acquistati meno.



Fortnite Battle Royale



Overwatch



League of Legends



Apex Legends



Rocket League



Hearthstone



Halo 5: Guardians



Star Wars Battlefront II



Counter -Strike: Global
Offensive



PlayerUnknown's
Battlegrounds

Confronta la tua
risposta!

C'è qualcosa che ti
sorprende?



(Survey su 1300 giocatori; Casino.ca, 2023)



Secondo te,
quali sono le
motivazioni che
spingono
all'acquisto dei
loot box?



HAVE YOU EVER PURCHASED A LOOT BOX?



In the past year, gamers purchased an average of 12 loot boxes.

WHY DID YOU PURCHASE A LOOT BOX?



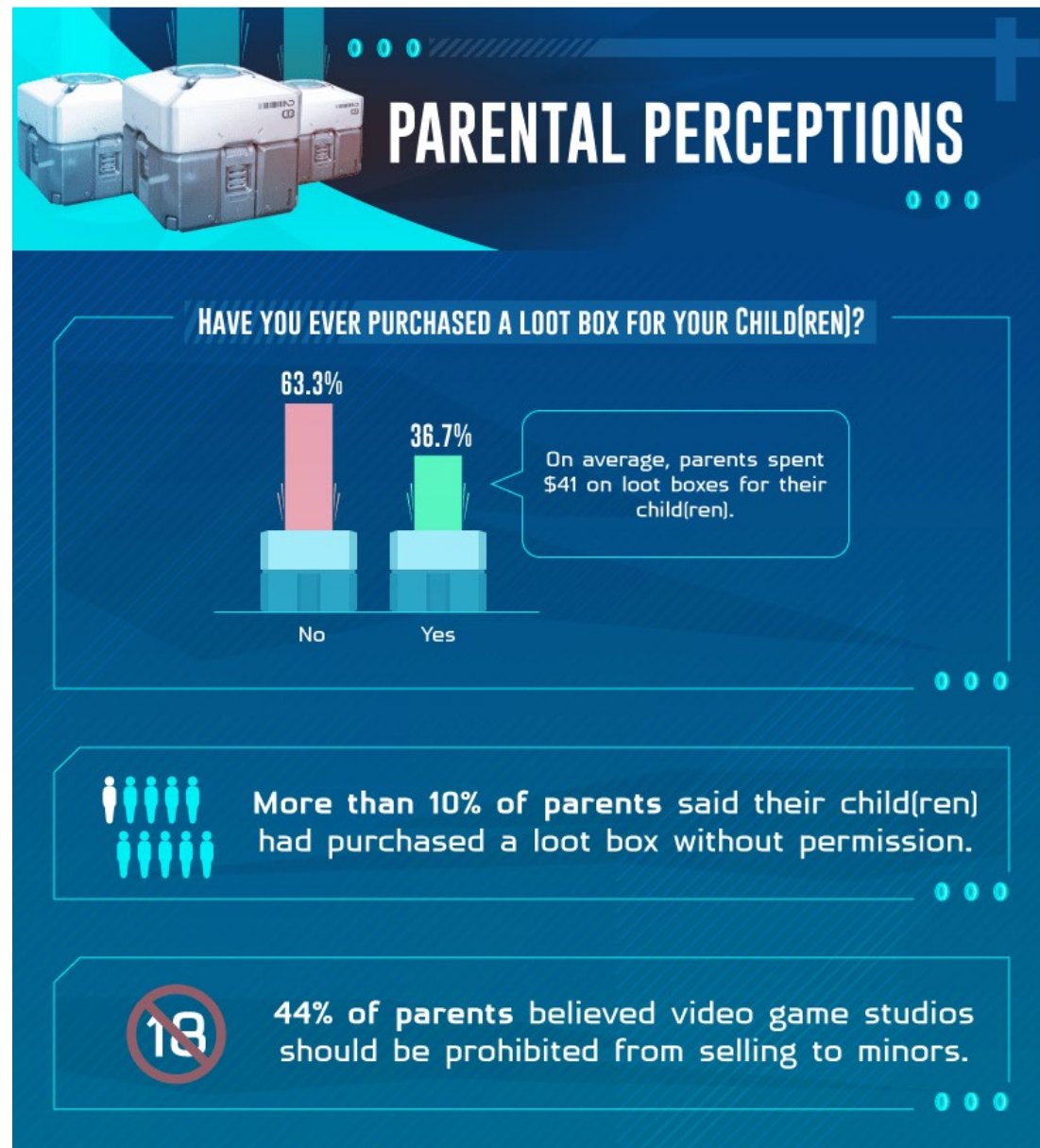
MOTIVAZIONI LOOTBOX

- Per divertimento
- Per migliorare l'esperienza di gioco
- Per personalizzare le caratteristiche
- Per guadagnare un vantaggio
- Per facilitare la mia progressione nel gioco
- Per testare la mia fortuna
- Per supportare finanziariamente il gioco
- Per competere
- Per completare i traguardi
- Perché tutti li comprano
- Per acquisto compulsivo
- Per pressione dei pari

Percezione dei genitori/familiari all'acquisto dei Loot Box

- Molti genitori acquistano loot box per i loro figli (36.7%).
- Più del 10% dichiara che i loro figli acquistano loot box senza permesso
- 44% dei genitori dichiara che le società di gestione dovrebbero proibire la vendita dei loot box ai minori

(Survey su 1300 giocatori; Casino.ca, 2018)



La «Tempesta Perfetta»: Internet + Gaming + Gambling



**DISTORSIONI COGNITIVE
nel gaming**



← Google Play 🔍 ⋮

4,0 ★
371.931 recensioni ⓘ

Oltre 5 Mio Download

18
PEGI 18 ⓘ

LA PERSUASIONE

Un utente Google ⋮

★★★★★ 05/10/19

Davvero una bella app.. Divertente e dinamica, puoi chiedere l'amicizia ai tuoi avversari ed il gioco ti regalerà delle chips che potrai utilizzare...

15 persone hanno trovato utile questa recensione

Un utente Google ⋮

★★★★★ 22/12/19

Bellissimo Gioco favoloso e soprattutto ti fa giocare non come gli altri poker che solo hai primi livelli ti fa giocare e poi non giochi più non ti escono più le carte

1 persona ha trovato utile questa recensione

Un utente Google ⋮

★★★★★ 27/10/21

Divertente, competitivo e giochi contro tutto il mondo. Da provare.

4 persone hanno trovato utile questa recensione



**DISTORSIONI COGNITIVE
nel gambling**



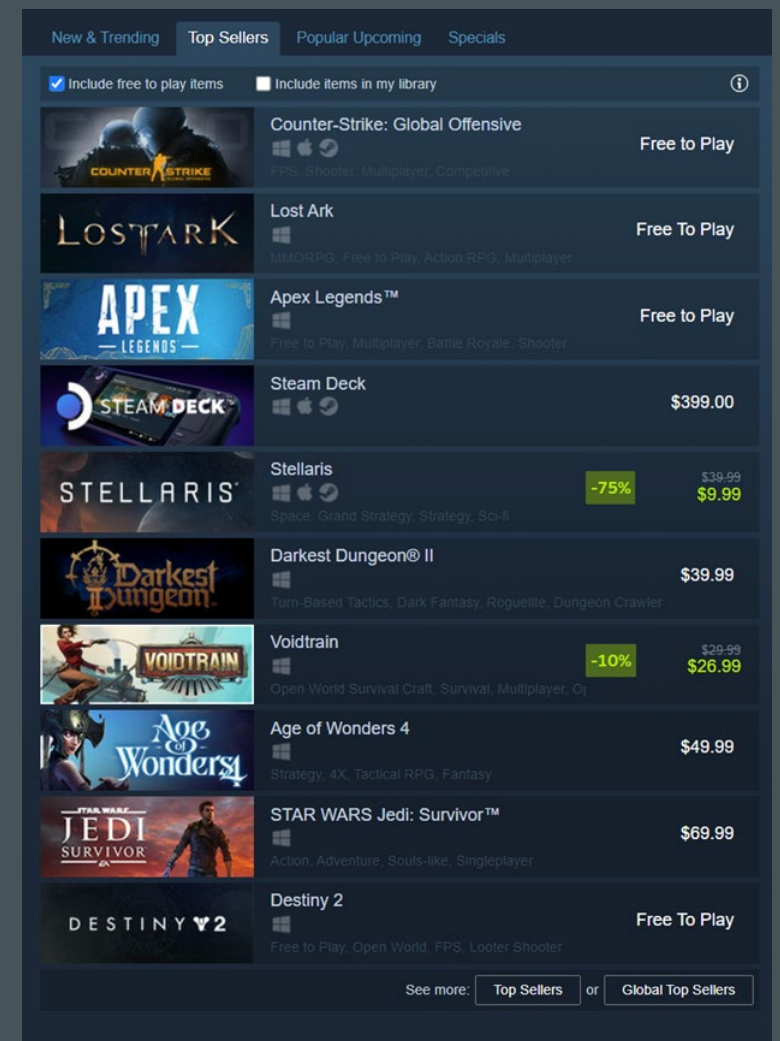
Dal mito del «Free To Play»....il «Pay to Win»

Il gioco è scaricabile e giocabile totalmente gratis, ma usa una **tecnica** che incoraggia la spesa impulsiva all'interno del gioco.

Qual è la costante presente in tutte le dipendenze, siano esse da videogame, da gioco d'azzardo o da sostanze?

IL CONDIZIONAMENTO E IL RINFORZO

(Anthony & Griffiths, 2014; Zastrow, 2017; Kristiansen & Severin, 2020)



ASPETTI NEUROFISIOLOGICI,
AMBIENTALI E COMPORTAMENTALI
DELLA DIPENDENZA DA GAMING





Molteplici strutture
e sistemi
neurologici differenti sono
implicati nel gaming



La motivazione ad agire un comportamento di gioco è collegata ai legami tra:

SISTEMA EMOZIONALE

Quali strutture sono collegate al
DRIVE EMOTIVO?

- ❖ **l'Amigdala:** gestisce le sensazioni di paura, ansia e stress e ha un ruolo nella memoria emozionale
- ❖ **l'Insula:** è coinvolta nella conversione dei segnali in sensazioni (es. il bisogno di giocare ripetutamente) e nelle distorsioni cognitive che supportano il comportamento del gioco.
Una lesione sopprime la motivazione al gioco
- ❖ **Sistema Noradrenergico:** è coinvolto nella regolazione dei livelli di vigilanza, di risposta allo stress e a stimoli nuovi influenzando le emozioni provate al gioco (es. l'avversione alla perdita)

SISTEMA COGNITIVO

Quali strutture svolgono la funzione di
CONTROLLER?

Le aree frontali del cervello e il Sistema Serotonergico : esercitano un controllo volontario dei comportamenti e delle reazioni agli impulsi (es. di gioco). Sono connesse al drive emotivo: qui le emozioni vengono elaborate moderando il processo decisionale.



La serotonina («ormone della felicità») inibisce (o dovrebbe) i comportamenti impulsivi

Incrementi di materia grigia nei pro-gamers favoriscono il controllo esecutivo e il mantenimento dell'attenzione (Doug Hyun Han et al., 2012).

SISTEMA DI REWARD (RICOMPENSA)

Sindrome da deficienza di dopamina (RDS): insufficienza di «sentimenti di soddisfazione» data da una disfunzione nella «cascata della ricompensa cerebrale», una complessa interazione tra i neurotrasmettitori (principalmente dopaminergici e opiodergici).



Difetto genetico: disfunzione e insufficienza dei recettori della dopamina (DRD2) che comportano geni mutati e difficoltà nel produrre la «normale» risposta della ricompensa cerebrale (Blum et al., 1996; 2009)

- Alterata sensibilità alla ricompensa da vincita/perdita.
- Ricerca di gratificazioni immediate
- sintomi di astinenza e di craving (stato di dipendenza)

L'IMPORTANZA DELLE CARATTERISTICHE AMBIENTALI VIRTUALI

- La spinta motivazionale è incentivata dagli stimoli sensoriali presenti nei video-games, come luci, suoni, colori, sensazioni tattili che il giocatore associa al piacere
- Con il tempo, la motivazione e la gratificazione legata alla vincita perdono la loro forza venendo sostituiti dal piacere legato anche alla semplice presenza di questi stimoli «neutri» .
- La sola presenza di questi stimoli innesca pertanto, modificazioni nel sistema della ricompensa .



ALL'INTERNO DEI VIDEOGAMES

Suoni caratteristici di gioco

Esiste una profonda connessione tra il giocatore e i suoni presenti all'interno dei videogames. Il cervello impara ad associare le azioni all'esperienza visiva e ai suoni.

- USER INTERFACE – suoni di base, che hanno la funzione di fornire un feedback sulle scelte compiute e aumentare l'immersione (iconic menu sounds).
- GENERAL AND ACTION FEEDBACK – informano il giocatore di compiere un'azione (e.g., movimento con il corpo, sospiro, o di utilizzare un'arma, calci/pugni)
- SPECIAL ACTION SOUND – positivi o negativi (e.g., combinazione in Tetris (combo), oppure di essere in pericolo di perdere "una vita").



SUONI DI ASSOCIAZIONE DI RICOMPENSA (Reward)

Favoriscono l'associazione del suono al piacere supportando il mantenimento della dipendenza (i.e., giocare lunghe sessioni)

Piccolo esperimento: ora verrà riprodotto un suono e vorrei che mi diceste come vi fa sentire/cosa vi fa provare



«NEAR MISS»: LE QUASI -VINCITE



Un esempio di quasi vincita è la situazione in cui i numeri di un'estrazione della lotteria si avvicinano a quelli scelti perché precedono o seguono quelli vincenti

Cosa si intende per NEAR MISS?

La quasivincita è «una situazione che si verifica ogni qual volta il risultato in un gioco non conduce ad una vincita, ma presenta gli elementi che inducono il giocatore a pensare di averla sfiorata»

ILLUSIONE DI CONTROLLO: il giocatore confonde fenomeni aleatori (casuali) e fenomeni deterministici (causali) e continua a giocare con la convinzione erronea di poter influenzare il caso

La quasi- vincita stimola il giocatore a riprovare e a continuare il gioco (es. slot machine): viene rinforzata l'idea di essere quasi vicini alla vincita

VIRTUAL REALITY GAMBLING SCENARIO

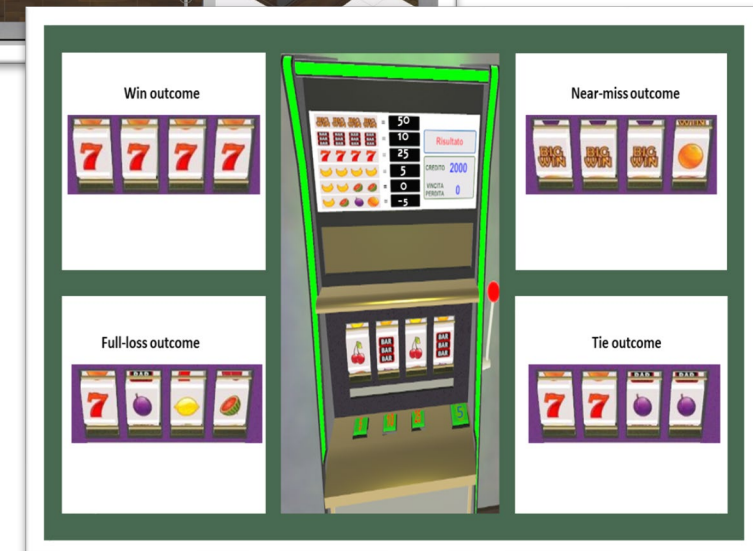


REALTA' VIRTUALE E GIOCO D'AZZARDO

Gli studi sul comportamento di gioco si configurano come uno strumento cruciale per comprendere caratteristiche e dinamiche del gioco problematico con lo scopo di ridurre l'impatto su diversi livelli.

La realtà virtuale, ad oggi, è uno strumento prezioso che permette di effettuare studi più attendibili riproducendo situazioni più simili alla realtà.

In particolare, questo studio ha esaminato le caratteristiche comportamentali e fisiologiche del comportamento di gioco in un campione di 36 studenti (22 maschi e 14 femmine) di scuole secondarie di secondo grado con un'età compresa tra 18 e 20 anni



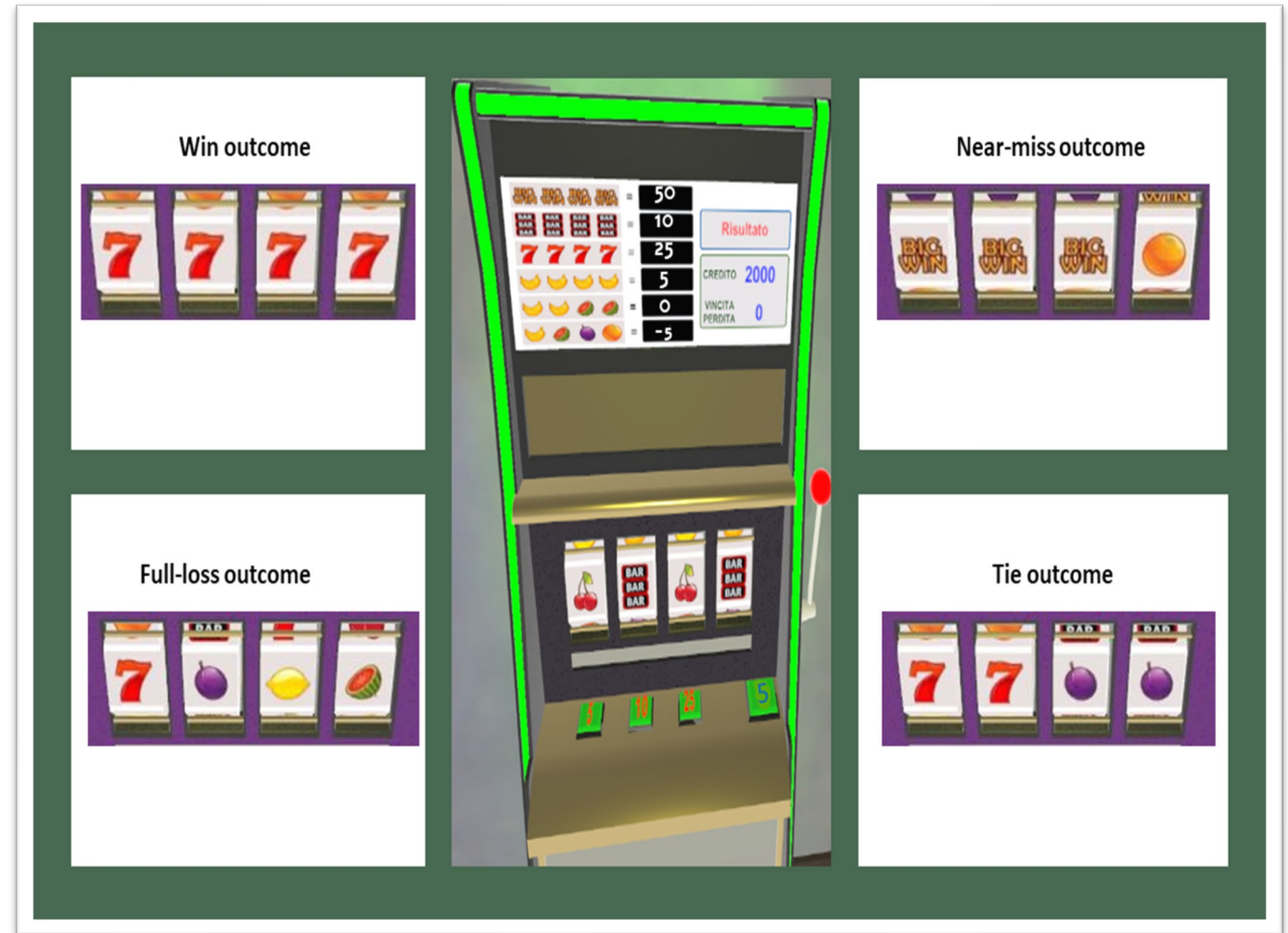
AMBIENTE VIRTUALE

- ❑ Lo scenario descrive l'arrivo del partecipante in un ambiente che riproduce una sala da BAR (sala di ambientamento). Attraverso un percorso predeterminato (i.e., cliccando con il joystick sulle impronte posizionate a terra) il partecipante si muove nell'ambiente e raggiunge una seconda stanza, che riproduce una tipica sala da SLOT-MACHINES
- ❑ Il partecipante sceglie autonomamente a quale SLOT giocare scegliendo 1 tra 3 SLOT disponibili che differiscono solo per alcune caratteristiche visive (e.g., colori, luci). Tutte le SLOT disponibili non differiscono rispetto alla trial-list che è pre-programmata e mostra un'identica linea di pagamento a 4 rotori (reels)



SLOT-MACHINE

- Una partita alla SLOT-MACHINE include: la selezione dell'importo (i.e., numero di punti giocati), avviare la SLOT (i.e., premendo la leva), ed assistere all'esito di ciascuna giocata. I partecipanti iniziano con un budget iniziale di 2000 punti e possono scommettere 5, 10 o 25 punti per un totale di 100 giocate (trials)
- 4 tipologie di vincita (i.e., BigWin, BarWin, SevenWin e FruitWin) con differenti proporzioni di pagamento. Attraverso una leggenda mostrata nella parte alta della SLOT il partecipante può consultare le possibili vincite/perdite che si aggiornano automaticamente in base all'importo scommesso
- L'esito di "Pareggio" (i.e., pareggio) non comporta nessuna vincita/perdita rappresentando la condizione di controllo. La "Full-loss" (i.e., la Perdita) e la "Near-miss" (i.e., Quasi-vincita) conducevano entrambi alla perdita dei punti scommessi
- La trial list è pre-programmata con 14 Vincite, 44 Perdite, 28 Quasi-Vincite, e 14 Pareggi. La percentuale delle quasi-vincite (almeno il 28%) è stata scelta in base alla letteratura scientifica (Clark et al., 2009, 2012)



RISULTATI

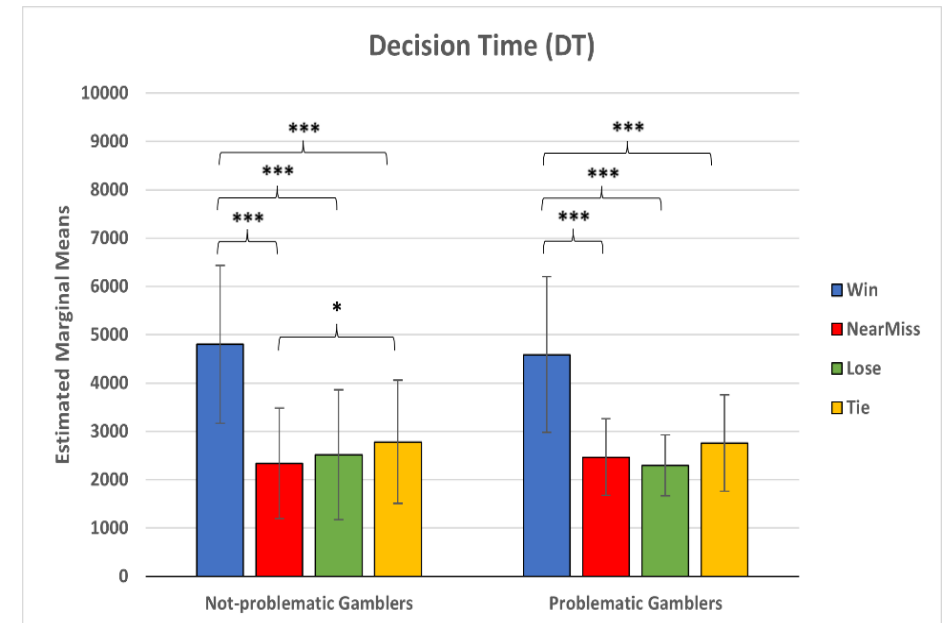
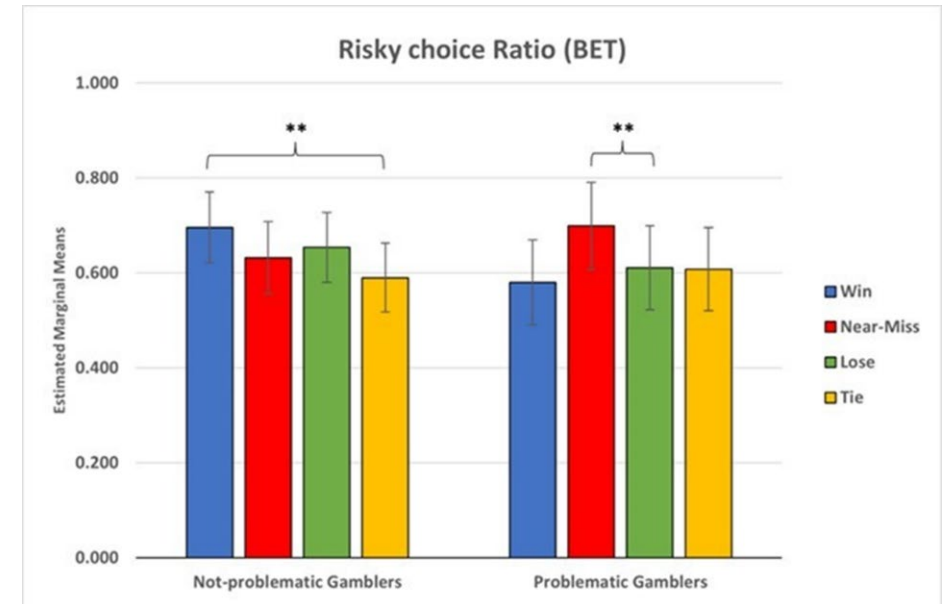
Per lo scenario VR , sono state analizzate il numero di “**Scelte Rischiose**” (i.e., **RISKY-BET**) e i **Tempi di Decisione** (i.e., **DECISION-TIME**) dei partecipanti suddivisi in un gruppo di (N = 15) giocatori Problematici/Patologici e un gruppo di (N = 21) controllo

Nei giocatori problematici/patologici le **Risky-bet** dopo una **Quasi-Vincita** (M = .699, SE = .091) sono maggiori rispetto a quelle dopo una **Perdita** (M = .611, SE = .088, $p < .01$)

Nei soggetti di controllo le **Risky-bet** dopo una **Vincita** (M = .696, SE = .074) sono maggiori rispetto a quello dopo un **Pareggio** (M = .590, SE = .073, $p < .05$)

Inoltre, rispetto ai **Tempi di Decisione**, quelli registrati dopo una **Vincita** (M = 4695.40, SE = 274.81) sono più lunghi rispetto a quelli dopo una **Perdita** (M = 2405.85, SE = 186.88, $p < .001$), **Quasi-Vincita** (M = 2402.38 SE = 171.07, $p < .001$), o un **Pareggio** (M = 2771.13, SE = 197.28, $p < .001$) indipendentemente dalla presenza o meno di un disturbo problematico/patologico da gioco

Questo effetto è probabilmente dovuto a meccanismi di rinforzo positivo post-vincita che andrebbero a stimolare «forze inibitorie» di ricerca compulsiva della ricompensa



COSA SAPPIAMO E COSA POSSIAMO FARE?

Fattori di rischio e prevenzione



FATTORI DI RISCHIO PER IL GAMING

- **Tipo di gioco:** i giochi online sono maggiormente a rischio, in particolare giochi di ruolo massivi multigiocatore, soprattutto in prima persona, giochi di combattimento e giochi strategici in tempo reale.
- **Età:** più giovani rispetto ad un'età adulta
- **Strumento di gestione dell'inadeguatezza e fonte di autoefficacia**
- **Tratti di personalità** : impulsività, nevroticismo, aggressività, violenza, bassa autostima
- **Fattori familiari e coniugali** (difficoltà e disarmonia). Stato civile, (single, separati o divorziati).
- Nei giovani associata a problemi con i coetanei, a una maggiore prevalenza di bullismo e di bullismo verso gli altri e all'avere amici dipendenti dai videogiochi.
- **Depressione e ansia**
- **Relazioni** : gaming in famiglia o abitualmente nel Gruppo di amici

CAMPANELLI D'ALLARME PER L'ABUSO DI GAMING NEI RAGAZZI



È possibile fare
prevenzione?

- Tendenza ad isolarsi
- Perdita di interesse per le attività e insoddisfazione generale
- Pensiero focalizzato continuamente sul gioco
- Deroga di impegni familiari / scolastici (frequenti assenze ingiustificate) con conseguente caduta del rendimento scolastico
- Comportamenti inusuali (es. mentire ripetutamente)
- Umore alterato, ansia, disturbi del sonno, irritabilità e aggressività non motivate
- Rifugiarsi nello stesso comportamento quando ci si sente a disagio (colpevole, ansioso/a, demotivato/a)



E I FAMILIARI?



- Il nucleo familiare può essere considerato, insieme al giocatore, **vittima del gioco patologico (gioco d'azzardo e/o videogames)**, in quanto ne subisce **conseguenze devastanti**. Figli, coniugi/partner, genitori e altri familiari percepiscono l'entità del danno, del disagio e del problema, **senza tuttavia riuscire concretamente ad aiutare la persona** che solitamente nega la dimensione del fenomeno e, di conseguenza, non accetta cure o percorsi riabilitativi.
- La scoperta che un familiare sia dipendente dal gioco d'azzardo e/o dai videogiochi può essere paragonata a un'esperienza traumatica.

LA STORIA DI ANNA



GESTIONE DELLA SITUAZIONE DA PARTE DEI FAMILIARI

Spesso ci si sente molto a disagio e ci si chiede: "Dovrei fare qualcosa" e in caso affermativo: "Che cosa?" Si può aiutare con i **propri atteggiamenti** :

- **ESPRIMERSI INVECE DI COLPEVOLIZZARE** : per spiegare al giocatore la propria sofferenza è importante parlare in prima persona: anziché dire «tu mi fai stare male» è meglio dire «io soffro vedendoti così» così che nessuno si senta colpevolizzato e reagisca mettendosi sulla difensiva
- **PORRE LIMITI INVECE DI CONTROLLARE** : i familiari possono fissare con il giocatore patologico dei limiti su quello che sono disposti a fare/sopportare relativamente al suo comportamento di gioco (es. richiedere limitazioni sull'accesso al credito familiare)
- **RESPONSABILIZZARE** : i familiari non sopportano di vedere soffrire la persona dipendente e cercano quindi di aiutarla scusandola e prendendosi cura totalmente di lei, ma è anche importante che la persona con dipendenza si responsabilizzi, per esempio potrebbe non essere utile scusarla con il datore di lavoro se arriva in ritardo.
- **CERCARE SOSTEGNO INVECE DI NASCONDERE** : spesso i familiari cercano di nascondere il problema perché si vergognano, il prezzo di questo silenzio è rappresentato da sofferenze e isolamento. Familiari e amici hanno il diritto - e il bisogno - di parlare di quello che stanno vivendo, attraverso il sostegno da parte di chi ci sta vicino e/o di specialisti

A CHI POSSIAMO RIVOLGERCI

Non è facile smettere di giocare, per questo è utile **chiedere aiuto ai professionisti** (psicologi, medici, centri specializzati) o ad un **gruppo di auto-aiuto**.

Esistono delle **strutture specifiche** che si occupano di dipendenze secondo un approccio multidisciplinare.

Il **Servizio Sanitario Nazionale** offre assistenza per i **giocatori d'azzardo patologici** e i loro **familiari** nelle strutture dell'ASL denominate **SERD** (Servizio per le Dipendenze), attraverso prestazioni gratuite e riservate. Sono presenti anche **associazioni private**, che si occupano del tema e offrono assistenza e cura individuale e familiare.



DIPARTIMENTO
DI PSICOLOGIA



SAPIENZA
UNIVERSITÀ DI ROMA

Ania
FONDAZIONE

Grazie per l'attenzione!