

Cause d' insorgenza del gioco d'azzardo patologico

Oggigiorno, l'offerta di gioco d'azzardo è così grande che è in pratica impossibile sfuggire a tutte le circostanze in cui sia possibile cimentarsi, considerando anche che alcune di esse, nel nostro come in molti altri Paesi, sono previste per cultura o tradizione (la tombola natalizia, le lotterie di beneficenza). Nonostante ciò, solo una parte ridotta di coloro che entrano in contatto con il gioco d'azzardo sviluppano problemi o addirittura una patologia. Cosa differenzia i non giocatori da quelli saltuari? E cosa differenzia coloro che si cimentano nel gioco solo per svago e in modo controllato da chi invece finisce con il non poterne più fare a meno?

Un tratto di personalità che potrebbe costituire un fattore di rischio per il Gioco d'Azzardo Patologico è l'**estroversione**. Il gioco d'azzardo, che per natura prevede l'avvicinarsi di conseguenze positive (vittorie) e negative (sconfitte), può essere un'attività piuttosto adatta alle persone estroverse, che possono essere attratti in particolare da quei giochi che erogano rinforzi di modesta entità ma a cicli regolari (piccole vincite a intervalli piuttosto brevi) come accade nel caso delle Newslot.

Anche l'**impulsività** è stata oggetto di un buon numero di studi, che tendenzialmente affermano una relazione piuttosto stretta fra questo tratto e la serietà dei problemi di gioco. In altre parole, maggiore è il livello personale di impulsività, più è probabile che i problemi di gioco d'azzardo siano gravi e ricorrenti.

Anche alcuni pensieri tipici del giocatore d'azzardo patologico, le **distorsioni cognitive**, sono un importante fattore di sviluppo del problema, e possono contribuire a mantenere ed aggravare i comportamenti patologici. Le distorsioni cognitive sono pensieri e convinzioni che comunemente i giocatori patologici hanno. Questi pensieri hanno alla base errori logici e di "attribuzione", che fanno sì che il giocatore sovrastimi la possibilità di controllare e prevedere l'esito delle proprie giocate.

Un altro aspetto da considerare per spiegare l'insorgenza di un problema di Gioco Patologico sono le **esperienze** che ciascun giocatore fa. La "carriera" individuale, entro certi limiti, può aiutare a prevedere i futuri sviluppi: moltissimi giocatori patologici, ad esempio, hanno collezionato, nei primi periodi d'attività, una o più grandi vincite. Tali precoci esperienze possono favorire l'acquisizione di convinzioni irrazionali che, apprese a seguito di un'esperienza così travolgente, possono rivelarsi molto resistenti alla disconferma. In altre parole, esperienze precoci di grandi vincite possono ingenerare la convinzione che, al gioco d'azzardo, non sia così difficile vincere.

Inoltre, l'**ambiente** del gioco d'azzardo (Le Sale da Gioco, i Casinò e tutte quelle strutture organizzate e specializzate) è strutturato per facilitare l'interazione sociale e tende a fornire un ambiente regolato, "protetto" e semplificato se paragonato al mondo reale. Gli ambienti del gioco d'azzardo, quindi, facilitano l'interazione fra le persone, e forniscono occasioni di contatto.

I sintomi del gioco d'azzardo patologico

I giocatori d'azzardo patologico, comunemente, mostrano i seguenti sintomi e possono, a seconda della gravità del proprio problema, ritrovarsi in tutti o in alcuni di essi:

- Sono assorbiti eccessivamente dal gioco d'azzardo (ad esempio, rivivono frequentemente esperienze passate di gioco d'azzardo, passano molto tempo a soppesare o programmare le successive giocate, o a pensare ai modi per procurarsi denaro con cui giocare);
- In passato hanno tentato più volte e senza successo di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo;
- Hanno bisogno di giocare con quantità crescenti di denaro per raggiungere l'eccitazione desiderata;

- Sono irritabili o scontenti quando tentano di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo;
- Hanno messo a repentaglio o perso una relazione significativa, il lavoro oppure opportunità scolastiche a causa del gioco d'azzardo;
- Dopo aver perso al gioco, spesso tornano un altro giorno per giocare ancora, nel tentativo di "rincorrere" le proprie perdite;
- Possono aver mentito, in una o più occasioni, ai membri della famiglia o ad altri per nascondere la gravità del proprio coinvolgimento nel gioco d'azzardo;
- Possono aver commesso azioni illegali come falsificazione, frode, furto o appropriazione indebita per finanziare o contenere le perdite dovute al gioco;
- Possono giocare d'azzardo per sfuggire problemi o per alleviare un umore disforico (ad esempio sentimenti di impotenza, colpa, ansia, depressione);
- Possono far affidamento su altri per reperire il denaro per alleviare una situazione finanziaria disperata causata dal gioco d'azzardo.