

Tipologia B: Saggio breve “Il gioco tra seduzione e dipendenza”

“Il gioco d’azzardo è una realtà drammatica e apparentemente inspiegabile, ma fortemente presente nel nostro Paese; dalle ultime indagini condotte sul gioco in Italia, infatti, emerge come oltre l’80% della popolazione vi dedichi una qualche attenzione. La speranza di arricchirsi con il gioco riguarda in particolare quasi la metà delle famiglie con redditi al di sotto della media e più della metà dei disoccupati” (prof R. De Luca). La diffusione di questa “malattia” è enorme: anche oggi in tempi di crisi. Anzi, forse proprio per questo. “È dimostrato che più un’economia è in crisi, più si gioca d’azzardo. Proprio quando c’è instabilità, si confida nella fortuna. Con il risultato che molti perdono così anche quel poco che restava loro in tasca. Tra gioco legale e illegale, è calcolata una spesa media attorno ai 60mila miliardi annui delle vecchie lire. Negli ultimi quattro anni, infatti, l’aumento della spesa globale degli italiani per i giochi pubblici è registrato attorno al 50% e risulta coinvolgere tutti gli strati sociali.”



Gratta e Vinci

Con il Gratta e Vinci online di Giochi24 scopri subito se hai vinto! Puoi effettuare tutte le prove gratuite che vuoi, ottenendo informazioni ulteriori sul servizio. Apri i tuoi forzieri e trova il tesoro nascosto dei pirati! Immerso in una splendida isola caraibica, scegli con quale dei due pirati andare alla scoperta del tesoro e vincere fino a 100.000 euro!

Apri 5 forzieri tra i 10 a disposizione e scopri cosa si nasconde all’interno: se trovi almeno 3 oggetti uguali, vinci il premio corrispondente.

Un giocatore veramente dipendente è una persona in cui l’impulso per il gioco diviene un bisogno irrefrenabile e incontrollabile, al quale si accompagna una forte tensione emotiva ed una incapacità, parziale o totale, di ricorrere ad un pensiero riflessivo e logico. L’autoinganno e il ricorso a ragionamenti apparentemente razionali assumono la funzione di strumenti di controllo del senso di colpa e innestano ed alimentano un circolo autodistruttivo in cui se il giocatore dipendente perde, giustifica il suo gioco insistente col tentativo di rifarsi e di “riuscire almeno a riprendere i soldi persi”, se vince si giustifica affermando che “è il suo giorno fortunato e deve approfittarne”, sottolineando una temporanea vittoria che supporta, attraverso una realtà vera ma alquanto instabile e temporanea, questa affermazione interiore o esteriore.

Lo stato mentale di un giocatore patologico è pertanto estremamente diverso da quello di un giocatore anche assiduo non patologico e si caratterizza per il raggiungimento di uno stato simile alla sbornia, con una modificazione della percezione temporale, un rallentamento o perfino blocco del tempo, che nasce da una tendenza a raggiungere uno stato alterato di coscienza completamente assorbiti, fino ad uno stato di estasi ipnotica, dal gioco. Talvolta questa condizione della mente è favorita da un reale consumo di alcolici o di altre sostanze, associato al gioco, che alimenta la perdita di controllo della propria condotta. (dott. Monica Monaco)

Gli adolescenti sono più spesso esempio dell’utilizzo del telefonino come strumento di difesa per affrontare le insicurezze nella comunicazione, sia nella fase di iniziale di conoscenza che in quelle di trasformazione e gestione delle relazioni.

I genitori invece, sempre più spesso sostenitori del precoce possesso del telefonino da parte dei bambini e ragazzi, trovano nel telefonino una risposta al proprio bisogno di restare costantemente presenti nella vita dei propri figli, adoperando il cellulare come ciò che è stato definito un “guinzaglio tematico” (Carlini R., Cozzolino G.).

Un rischio della estremizzazione della telefonino-mediazione delle relazioni è che il cellulare, piuttosto che diventare uno strumento di sostegno per affrontare le difficoltà di confronto con gli altri, diventi uno strumento per gestire abitualmente le relazioni. In tal modo è possibile che la “comunicazione telefonica” diventi *un sostituto della “comunicazione reale”*, che lo strumento tecnico prenda il sopravvento e finisca per sostituirsi alla realtà, creando e alimentando una equazione “comunicazione telefonica = comunicazione reale”.



La comunicazione sociale è sostenuta oggi da moderni strumenti che consentono di superare le barriere e i vincoli di tempo e di spazio e, fra i nuovi modi di comunicare, Internet è certamente uno dei mezzi che offre maggiori opportunità. Tra atteggiamenti sociali di attrazione e diffidenza, il popolo di navigatori quotidiani è cresciuto e comprende ormai ogni razza ed ogni età e, grazie alla rete, i bambini trovano nuove opportunità di gioco e i giovani, gli adulti e perfino i nonni telematici si informano, comunicano, commerciano e sperimentano se stessi attraverso la cosiddetta comunicazione virtuale. Ma come tutti gli strumenti di comunicazione, anche la rete non è esente da cattivi usi e da abusi che, negli ultimi anni, hanno talvolta portato ad osservare nel campo della salute mentale, una moderna forma di dipendenza, definita internet-dipendenza, retomania o anche Internet Addiction Disorder (I.A.D.).



[Facebook](#) è senza ombra di dubbio la realtà Web 2.0 più interessate del momento. Non solo per l'hype che sta coagulando negli ultimi mesi, ma anche per le potenzialità economiche che vi hanno intravisto nani e colossi dell'IT. Facebook, come hanno precisato i suoi sviluppatori è *“un'utilità sociale che mette in connessione una persona con gli amici e con chi lavora e studia. Permette di tenersi in contatto con gli amici, caricare un numero illimitato di foto, condividere link e video, ed apprendere dalle persone che fanno parte del network”*.

Riferendosi ai rischi del videogioco, a questo punto, è possibile fare una sintesi dei possibili effetti negativi e nocivi dei videogames. Una delle prime conseguenze negative legate all’uso protratto nel tempo dei videogiochi e per lunghi periodi durante le giornate è quello della *videomania* (o *videoabuso*), un comportamento incontrollato dal punto di vista quantitativo che rappresenta spesso l’anticamera di altri tipi di effetti nocivi da videogiochi. Insieme al videoabuso, come accade nell’abuso televisivo che ha con esso molti elementi di somiglianza, spesso compare un corteo di condotte disturbate tra le quali spicca la sedentarietà, all’origine di problematiche fisiche di sovrappeso. Un altro atteggiamento negativo osservabile nell’uso coatto dei videogiochi è quello definito *“videofissazione”*, ossia la prolungata esposizione ad un videogame, senza pause e completamente assorbiti dal gioco in silenzio e, spesso, in una stanza poco illuminata.

