



REGIONE DEL VENETO



**CAMPAGNA DI PREVENZIONE E CURA
DEL DISTURBO DA GIOCO D'AZZARDO**

LA POSTA IN GIOCO



**C & CHIAMA
& VINCI**

TESTI FRANCESCO MATTEUZZI
DISEGNI ISACCO SACCOMAN

Chiama&Vinci è un Progetto nato nel 2019, che fa capo al Piano Aziendale di attività per il contrasto al Disturbo da Gioco d'Azzardo dell'Azienda ULSS n.3 Serenissima ed è promosso dalla Regione Veneto, con l'obiettivo di "promuovere interventi finalizzati alla prevenzione, al contrasto e alla riduzione dei rischi da gioco d'azzardo e delle problematiche azzardo-correlate, nonché al trattamento e al recupero delle persone che ne sono dipendenti e al supporto delle loro famiglie" (cit. art. 1 LR n. 38/2019).

Siamo un gruppo di professionisti impegnati in azioni concrete rivolte alle persone che entrano in contatto con il gioco d'azzardo e alle loro famiglie. Promuoviamo, attraverso la prevenzione e la sensibilizzazione, percorsi di supporto e di cura, favorendo il benessere personale e il rafforzamento delle life skills. Siamo presenti nei Comuni dell'AULSS3 Serenissima, contribuendo a diffondere una cultura dell'informazione e dell'educazione e a creare reti virtuose a servizio di tutta la comunità.

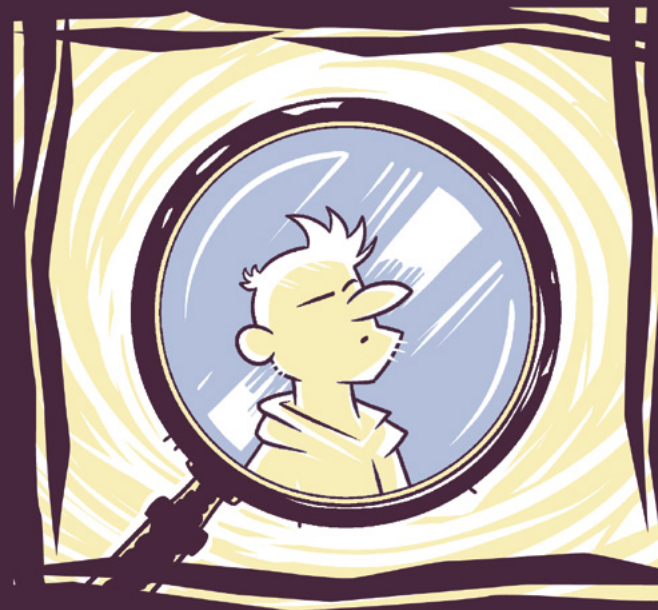
Questo fumetto è nato dall'idea di spiegare il Disturbo da Gioco d'Azzardo in un modo nuovo e diverso. Vogliamo portarvi con noi alla scoperta di una tematica ancora poco socialmente riconosciuta, ma che coinvolge e stravolge la vita di moltissime persone.

Stereotipi e luoghi comuni sul gioco d'azzardo ci accompagneranno nella scoperta delle sue caratteristiche e di come questi comportamenti, socialmente accettati, se sottovalutati possono trasformarsi in un vero e proprio disturbo, da cui però si può guarire!

Buona fortuna ... ehm, lettura!

L'équipe Chiama&Vinci





IDENTIKIT DEL GIOCATTORE

QUELLA DEL GIOCO D'AZZARDO
È UNA *PATOLOGIA SUBDOLA*,
MA CI SONO ALCUNI ELEMENTI CHE CI
POSSONO AIUTARE A PREVENIRLA...

NON CI CREDO!

E INVECE È COSÌ!

NO!

SÌ!

SCOMMETTIAMO?

PER ESEMPIO, CHI TENDE A COMPORTARSI
IN *MODO IMPULSIVO* E HA DIFFICOLTÀ AD
ACCETTARE LE CRITICHE HA PIÙ PROBABILITÀ
DI CADERE VITTIMA DEL *GIOCO D'AZZARDO*.

QUESTA È UNA BUGIA
BELLA E BUONA, RAZZA
DI @#\$%*!#!

APPUNTO...







GLI STUDI DIMOSTRANO ANCHE
CHE LE **PROBLEMATICHE** AUMENTANO
ALL'AUMENTARE DELLA DISPONIBILITÀ
DEI GIOCHI D'AZZARDO...

TLAK! TLAK! TLAK!

MA DAI?

SUL
SERIO?

È PER QUESTO CHE LA LEGGE CERCA
DI REGOLAMENTARLO, IL GIOCO...

PER ESEMPIO CON LA NORMATIVA CHE VIETA LA
PRESENZA DI **PUNTI GIOCO** (SALE SLOT, BINGO, ECC.)
A MENO DI **500 METRI** DAI **LUOGHI**
SENSIBILI, PER ESEMPIO LE SCUOLE...

PIERINO HA UN CASSETTO
CON 10 CALZINI BIANCHI E 10 NERI.
SE NE SCEGLIE DUE A CASO QUANTE
PROBABILITÀ HA DI PRENDERLI
ENTRAMBI NERI?

NON LO SO,
MA **PUNTO 5 EURO** SUL
FATTO CHE CI RIESCA!

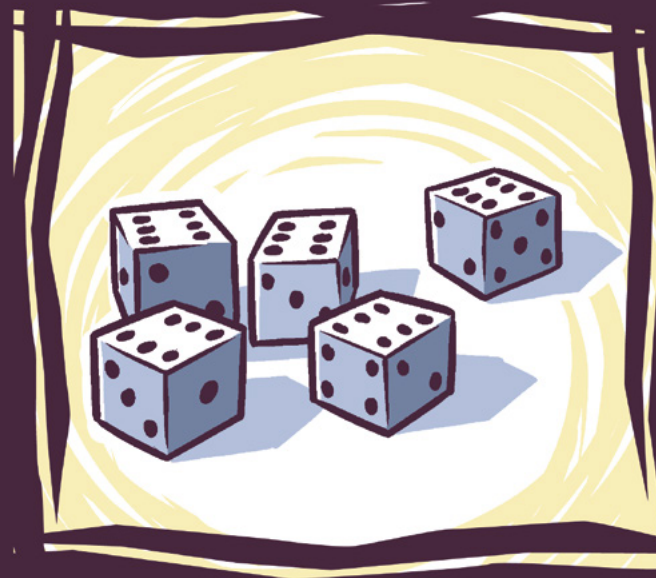
SIMILI PROVVEDIMENTI NON SONO INFALLIBILI,
MA AIUTANO A PREVENIRE I COMPORTAMENTI DI
GIOCO PROBLEMATICO... ALMENO NEI RAGAZZI!



IL PENSIERO MAGICO







LA FASE DELLA VINCITA

PRIMA DI SVILUPPARE UN VERO DISTURBO
DA GIOCO D'AZZARDO, TIPICAMENTE IL
GIOCATORE ATTRAVERSA TRE FASI.
LA PRIMA È DETTA "FASE DELLA VINCITA"...



IN QUESTA PRIMA FASE SI
GIOCA PER DIVERTIRSI... E SI TENDE
A SOPRAVALUTARE LE VINCITE E A
SOTTOVALUTARE LE PERDITE!







LA FASE DELLA PERDITA





PURTROPPO, PERÒ, QUANDO RIESCE A OTTENERE UN PRESTITO SPESSO INVECE DI SALDARE IL DEBITO "INVESTE" IL DENARO NEL GIOCO, SPERANDO IN UNA GROSSA VINCITA...

LASCIATEMI QUI!

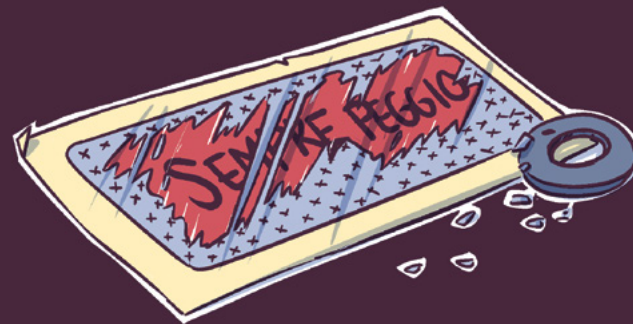
SEPOLTO SOTTO
A UNA MONTAGNA DI
TAGLIANDI PERDENTI!

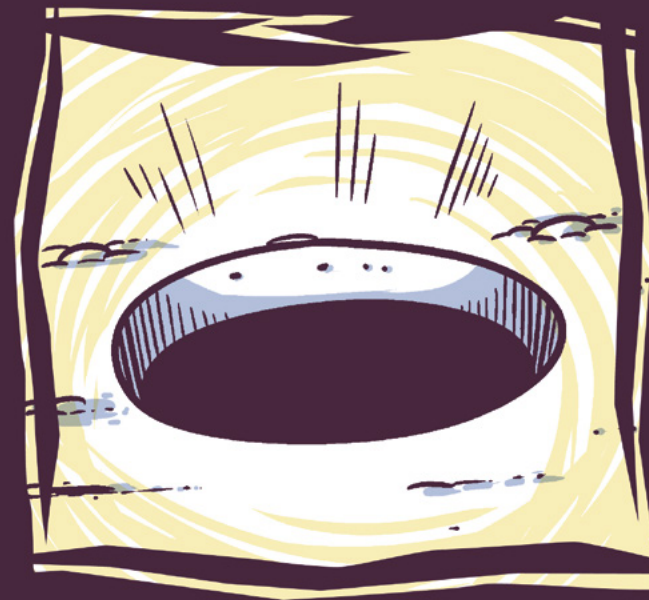
CON LE DITA
CHE MI FANNO MALE
PER IL TROPPO
GRATTARE!

ANZI, NO...

PORTATEMI ALTRI
DUECENTO GRATTA E VINCI
E UN **ASSISTENTE** CHE
MI AIUTI A SCOPRIRE
I NUMERI!

VINCITA CHE PERÒ NON ARRIVA
QUASI MAI... E IL GIOCATORE
PASSA ALLA TERZA FASE...
DETTA FASE DELLA DISPERAZIONE...





LA FASE DELLA DISPERAZIONE



A VOLTE, PER PROCURARSI I SOLDI,
PUÒ RICORRERE AD ATTIVITÀ ILLEGALI
COME IL FURTO...

HAI VISTO
L'ARGENTERIA?

NO, MAMMA!

LA MEDAGLIA
D'ORO DEL
NONNO?

NO!

NON RIESCO NEMMENO
A TROVARE FUFFI!
L'HAI PRESO TU?

CERTO CHE NO!
PER CHI MI HAI PRESO,
PER UN LADRO?



CAIII

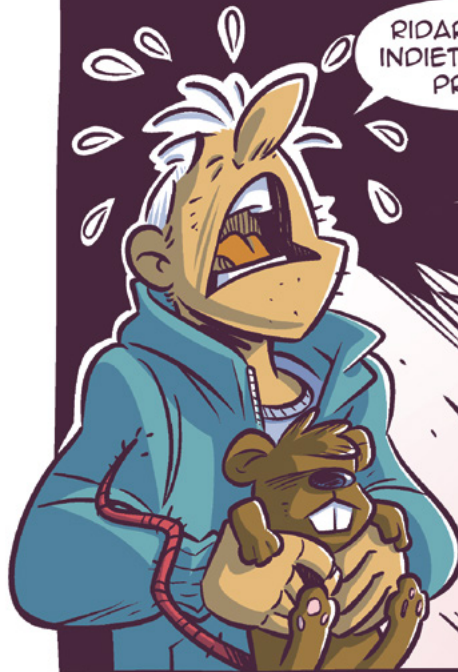
NELLA SUA TESTA, SI TRATTA DI PRESTITI
CHE VERRANNO RESTITUITI GRAZIE ALLA VINCITA
CHE, DI SICURO, È IMMINENTE...

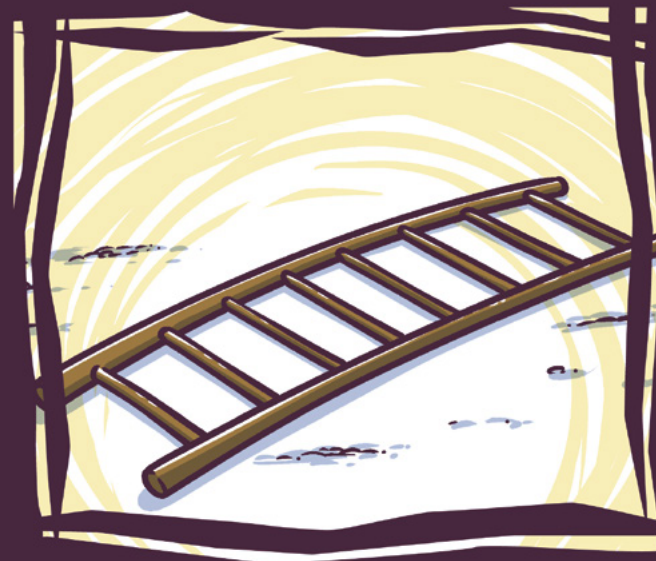
RIDARÒ TUTTO
INDIETRO AL PIÙ
PRESTO!

O ALMENO
FARÒ DEL MIO
MEGLIO...

PER ESEMPIO,
QUESTA NUTRIA
ASSOMIGLIA UN
SACCO A FUFFI...

MAGARI MAMMA
NON SI ACCORGE
DELLA DIFFERENZA!





LE FASI CRITICA,
DELLA RICOSTRUZIONE
E DELLA CRESCITA



L'ULTIMA FASE È QUELLA "DELLA
CRESCITA", IN CUI LE PREOCCUPAZIONI
LEGATE AL GIOCO DIMINUISCONO E CRESCE
LA CAPACITÀ DI INTROSPEZIONE...

ORA BASTA!

DA OGGI
SONO UN UOMO
NUOVO!

RIPAGHERÒ TUTTI
I DEBITI, E LO FARÒ
NEL MODO GIUSTO!

SE HO FATTO BENE
I CONTI, DOVRÒ LAVORARE
SOLO PER 10.831 ANNI!

A QUESTO PUNTO, L'ORMAI EX GIOCATORE
È PRONTO A INIZIARE LA SUA NUOVA VITA...

VITA NUOVA,
ATTEGGIAMENTO
NUOVO!

CONTINUO A SENTIRE
UNA STRETTA AL COLLO,
MA STAVOLTA È SOLO IL
NODO DELLA CRAVATTA!



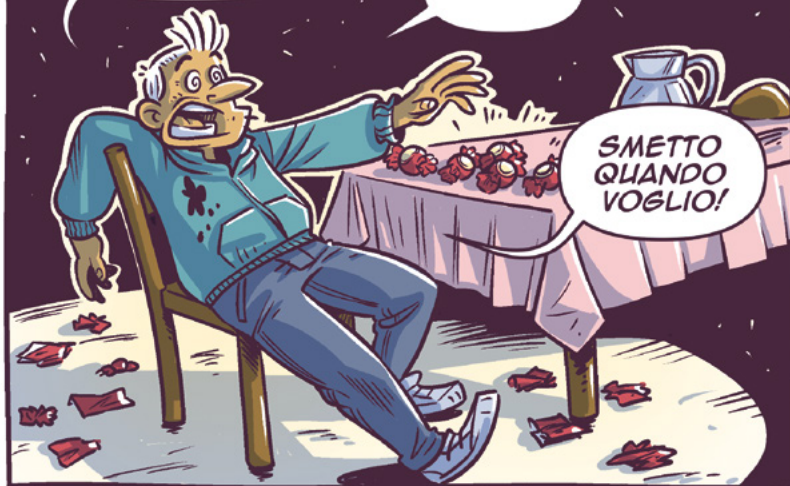
FUNZIONAMENTO NEUROPSICOLOGICO

MA PERCHÉ IL GIOCO D'AZZARDO HA TUTTA QUESTA ATTRATTIVA? SEMPLICE: PERCHÉ TENDIAMO A RIPETERE I COMPORTAMENTI CHE CI DANNO PIACERE... ANCHE QUANDO RAZIONALMENTE SAPPIAMO CHE SONO SBAGLIATI...

SOLO UN ALTRO CIOCCOLATINO E POI BASTA!

GIURO!

SMETTO QUANDO VOGLIO!



SI TRATTA DI COMPORTAMENTI IN GRADO DI RILASCIARE LA DOPAMINA, UN NEUROTRASMETTITORE CHE PERMETTE L'ASSOCIAZIONE TRA GLI STIMOLI E LE RICOMPENSE...

I SUONI... LE LUCINE...
I DISEGNETTI CHE GIRANO...

NELLE SLOT MACHINE, PER ESEMPIO, SI TRATTA DELLA RICOMPENSA IMMEDIATA DATA DAGLI STIMOLI VISIVI E SONORI...

LE LUCINE...







Contatti



gioco.azzardo@aulss3.veneto.it



<https://gap.aulss3.veneto.it>



[chiamaevinciaulss3](#)



[Chiama e Vinci AULSS3](#)

APP Chiama&Vinci

(scaricabile da App Store e Google Play)



