

Statistici ale activității jocurilor de noroc

Lect. drd. Steliana RIZEANU,
Universitatea Hyperion, București
Conf. univ. dr. Gheorghe SĂVOIU
Universitatea din Pitești

Abstract

The paper approaches multidisciplinary a topic with deep economic, social and medical implications. The article begins with a conceptual and retrospective introduction on gambling. The second section outlines global and national statistics for some relevant landmarks of gambling activities. The third section describes some instrument of psychological diagnosis and statistical measurement of gambling dependency. Some conclusions emphasizing the inconsistency of statistical data and the necessity of sociological research in the near future, are a brief end of the paper.

Key words: *gambling, gambling dependency, statistical evolutions, index of dependence severity degree, questionnaire to identify dependency.*

Concepute prin scheme de joc de o rară simplitate și atractivitate, jocurile de noroc, de la zaruri, la ruletă sau jocuri de cărți, au fascinat mințile unor mari astronomi, matematicieni și fizicieni. Demersul lor specific de cunoaștere și cercetare, începând cu Galileo Galilei, care scrie primul o lucrare dedicată lor în întregime și intitulată „*Considerazione sopra il Giuoco dei Daddi*” și continuând cu Blaise Pascal, Pierre de Fermat sau Christiaan Huygens și, mai ales, Jacob Bernoulli, este axat pe experimente legate de jocuri de noroc, generând și dezvoltând treptat o nouă teorie matematică, teoria probabilităților, fără de care gândirea oamenilor de știință din zilele noastre, nici nu mai poate fi imaginată și nici nu ar mai fi posibilă, determinismul conceptual al secolelor trecute fiind astfel înlocuit cu abordarea probabilistă a lumii moderne.

Dezvoltarea excepțională a matematicii în această direcție a continuat cu insistență, iar Oskar Morgenstern și John von Neumann au creat o teorie specială a jocurilor, cu accent pe strategia și decizia jucătorilor, inițiatorii urmând o cale deschisă cu două secole mai înainte de către Gottfried Leibniz și oferind astfel un nou management decizional tuturor domeniilor, de la cel politic, cel economic și social. Dar toate aceste descoperiri științifice nu au diminuat cu nimic atracția pentru jocul de noroc, ci dimpotrivă au majorat interesul și speranța participanților.

Cea mai sintetică definiție a jocurilor de noroc, devenită deja clasică, oferită de dicționarul internațional Cambridge (1996) identifică jocurile de noroc ca fiind acele jocuri care vizează *câștigurile de bani* sau alte *recompense*. Asociația Gamblers Anonymous (1998) definește jocul de noroc drept orice formă de *pariu*, semnificativ sau nu, în care câștigul este incert sau depinde de șansa sau de aptitudinile celui care pariază. Lynn Rambeck, un specialist renumit în lumea contemporană pentru tratamentul comportamentelor adictive, consideră că jocurile de noroc reprezintă o *formă decompensare a unor neîmpliniri și proiecte ratate* (Coombs, 2004).

Dicționarele on line relevă îmbogățirea de sensuri în timp a jocului de noroc. Accentele definatorii se multiplică de la *miză* sau *risc* în speranța de a obține bani sau un anumit avantaj (<http://www.thefreedictionary.com/>), la *predicțiile* cele mai reușite, compensate în bani (<http://dictionary.reference.com/>), de la *acțiuni riscante* întreprinse cu speranță de succes financiar (<http://oxforddictionaries.com/>), la *strategie* într-o tentativă permanentă, ce se dorește a fi una reușită, respectiv de a câștiga sume mari de baiți (<http://www.gamblingdictionary.org/>), de la *comportament diferit* valorificat cu speranța de a câștiga mai mult, dacă ești norocos sau dacă ai ghicit ceva în mod cât mai corect (<http://www.macmillandictionary.com/>), la *speculație* (<http://www.realdictionary.com/>), de la *expunere la hazard*, (<http://www.answers.com/>) și sigur aceste accente nu se opresc aici. Ceea ce diferențiază jocul obișnuit, de jocul de noroc în sensul lui dominant de cazinou, este însă „adrenaline adventure” sau dorința de a crește adrenalina unui jucător pasionat și a da culoare jocului, pusă în practică prin medierea banilor, actul de juca având de la bun început un rezultat incert și crescendo, defavorabil jucătorilor. Limbajul specific al jocurilor de noroc constituie poate proba indubitabilă a unei lungi istorii și evoluții când alternante când stabile (<http://www.crapdicecontrol.com/>). Jocurile de noroc nu reprezintă un fenomen al lumii moderne, ci unul dintre cele mai vechi aspecte ale comportamentului uman, care ne-a însoțit de-a lungul secolelor și chiar mileniilor de evoluție ale civilizației umane. Dovezile materializate descoperite și păstrate ale existenței unor forme de jocuri de noroc, dintre cele mai timpurii, de tipul celor cu zaruri (<http://www.craponline.org/info/history-of-gambling>), se localizează în spațiul de astăzi al Chinei, fiind atestate ca aparținând unei perioade mai mari de timp, estimată ca începând cu anul 2300 î.Hr. Alte descoperiri arheologice importante relevă faptul că etruscii și romanii au folosit zarurile cu 6 fațete (Blaszczynski, 2010). În jurul anului 100 d.Hr., conducătorii recunoscuți ai teritoriilor Norvegiei și Suediei de astăzi, în fapt greu de denumit regi ai acestora, dar asimilabili prin impact, ați rezolvat un diferend teritorial la zaruri, declarând câștigător al teritoriului pe acela care a reușit cel mai mare număr de duble de șase - șase, soluționând acea stare preconflictuală, fără vărsare de sânge, specifică secole la rând unor astfel de războaie latente.

Ca și în societatea de astăzi, jocurile de noroc au devenit o problemă cu impact social, care a trebuit să fie tratată și în Evul Mediu. Unele țări au fost forțate să interzică jocurile de noroc pentru soldații lor, deoarece aceștia se implicau atât de mult în aceste jocuri, încât nu își mai îndeplineau obligațiile de luptători. Regele Richard Inimă de Leu a interzis soldaților săi să mai joace zaruri în cursul cruciadelor, de teamă că va pierde controlul asupra acestora (National Gambling Impact Study Commission, 1999). Tot China este considerată a fi la originea cărților de joc. Să nu uităm că mongolii deținând controlul asupra Chinei au inventat banii de hârtie și au dezvoltat emisiunea lor monetară, care a avut drept una din implicațiile directe și creșterea impactului jocurilor de noroc. În China, jocul de cărți, conform unor dovezi evidente, a apărut în timpul secolului al XI-lea și a ajuns în Europa prin Spania, în jurul anului 1300. Pachetul de cărți, așa cum este cunoscut astăzi, a fost dezvoltat datorită țărilor mediteraneene, unde desenele de pe cărțile de joc au făcut distincție între ranguri nobiliare. Francezii au meritul de a fi modificat apoi pachetul adăugând atât de necesara regină de astăzi.

O formă incipientă de loterie exista încă de pe vremea Imperiului Roman, iar în anul 1569, regina Elisabeta I a introdus loteria oficial în Anglia, în scopul strângerii de fonduri pentru finanțarea unor proiecte publice și sprijinirii populației sărace (Blaszczynski,

2010), iar Napoleon Bonaparte s-a bazat pe ea, pentru a sprijini armata. Tot cu ajutorul loteriei s-au strâns fonduri și pentru războiul american de independență, George Washington fiind cel care a cumpărat primul bilet la loterie pentru a încuraja acest fenomen. În secolul al XVII-lea, jocul de noroc era privit ca un viciu în care se pierdeau uneori mici sume de bani, alteleori întreaga avere la jucătorului, titlul și chiar soția acestuia. Cursele de cai erau populare în Anglia încă din timpul regelui Henric al VIII-lea, iar în 1750 a fost fondat primul club de jockey - Newmarket Jockey Club (Blaszczynski, 2010).

Jocurile de noroc și pariurile în societatea contemporană reprezintă o formă de divertisment acceptată social, dar riscul ca practicarea acestora să degereze într-un obicei necontrolat, cu numeroase consecințe negative, risc deținând o probabilitate destul de ridicată, a transformat jocurile de noroc din activitate recreativă, în activitate economică aducătoare de mari profituri pentru organizatori și chiar în obiect de studiu al statisticienilor, psihologilor și sociologilor.

Structural orice joc de noroc reprezintă o activitate de agrement ce cuprinde un număr de minimum cinci componente esențiale (Blaszczynski, 2010):

- a) implicarea a cel puțin doi parteneri (dintre care unul poate fi organizatorul de jocuri de noroc);
- b) desfășurarea sa este incertă;
- c) rezultatul final se bazează pe șansă;
- d) pariurile nu se limitează doar la bani, ci se poate paria și pe bijuterii sau alte bunuri personale;
- e) participarea este voluntară și presupune achitarea unei taxe.

Începând cu anul 1970, practicarea jocurilor de noroc a luat o mare amploare, fiind considerată drept o formă plăcută de petrecere a timpului liber și de socializare, acceptată de către comunitate. Ultimele patru decenii au crescut impactul social al jocurilor de noroc, în mod exponențial. În Statele Unite ale Americii, la sfârșit de secol XX, aproximativ 85% din populația adultă a participat direct cel puțin o dată în viață la un joc de noroc (National Council on Problem Gambling, 2000), în Canada, un procent de 63,3% [din populația adultă a jucat cel puțin o dată în cursul anului 2005, fără a dezvolta probleme de dependență (Centre for Addiction and Mental Health, 2008), în Norvegia, mai mult de 80% din populația adultă a participat la jocuri de noroc, iar dintre aceștia, aproximativ 40% au jucat cel puțin o dată pe săptămână și statisticile internaționale ar putea continua să descrie impactul structural zdrobitor al jocurilor de noroc. Nivelul de dezvoltare economică mai redus al țării noastre nu a împiedicat cu nimic expansiunea jocurilor de noroc. Astfel, și în România, în urma unui sondaj de opinie efectuat de Insomar, în 40 județe ale țării și în București, în anul 2000 (Bucur, 2000), s-a constatat că 63% dintre români au jucat la concursurile cu premii și jocuri de noroc, iar dintre cei care încă nu jucaseră, un procent de 23% au declarat că intenționează să joace în viitor.

Doar resursele limitate și veniturile **foarte** mici au împiedicat un grad de acoperire a populației comparabil cu cele maxime. Avem de-a face cu o creștere progresivă a categoriilor de persoane care practică activitatea de jocuri de noroc, iar gradul de acoperire cel mai ridicat se înregistrează la tinerii adolescenți, care petrec din ce în ce mai mult timp în sălile de jocuri sau în compania jocurilor video.

Clasificarea uzuală a jocurilor de noroc pornește de la definiția considerată modală sau dominantă a jocurilor de noroc (<http://www.morssglobalfinance.com/the-global-economics-of-gambling/>), axată pe miza de joc:

- a) jocuri de noroc în cazinouri;
- b) jocuri de noroc cu ajutorul mașinilor (mecanice);
- c) loterii;
- d) pariuri caritabile (bingo etc);
- e) alte pariuri (inclusiv curse de cai).

Blaszczynski (2010) a structurat jocurile de noroc în alte patrii mari clase, detaliind conținutul acestor categorii astfel:

- a) jocurile la aparate electronice cu câștiguri (aparate cu fructe, poker, ruletă și cele din cazinou etc);
- b) pariurile sportive, care se stabilesc în legătură cu rezultatul unui eveniment viitor (curse de cai, pariuri cu privire la meciuri de fotbal etc);
- c) loteria, în care sunt incluse și jocurile de bingo;
- d) speculațiile la bursă.

Studiile efectuate la nivel internațional au relevat faptul că jocul la aparatele electronice cu câștiguri prezintă cel mai ridicat risc de a dezvolta dependență de jocuri de noroc (Lund & Nordlund, 2003; Rossow & Hansen, 2003; Turner 2004). Ierarhia alegerii consumatorului de jocuri de noroc conform clasei de joc de noroc specifice (în raport cu nivelul și accesibilitatea câștigului) constituie și ea o temă de cercetare importantă, cu unele rezultate deja semnificative. Astfel, o cercetare efectuată pe populația din Norvegia (Lund & Nordlund, 2003) a relevat faptul că persoanele cu probleme de dependență preferă următoarele categorii de jocuri de noroc, în ceea ce privește structura câștigului oferit:

- a) 31,9 % se simt atrași mai mult de jocurile care oferă posibilitatea unor câștiguri mari de bani;
- b) 18,9% de jocurile care oferă cele mai multe șanse de câștig;
- c) 14,8% de jocurile care oferă diverse oportunități de câștig;
- d) 9,1% de jocuri ce oferă posibilitatea unor pariuri pe sume mici de bani;
- e) 3,2 % de jocurile la care se câștigă mai ușor etc.

Situația în România are un grad de specificitate ridicat, în raport cu piața jocurilor de noroc existente, cu veniturile modale sau dominante și cu unele obiceiuri în formare sau deja existente ale consumatorilor caracteristici. Rezultatele sondajului Insomar efectuat în anul 2000 au indicat următorul clasament al preferințelor românilor în ceea ce privește practicarea jocurilor de noroc (Bucur, 2000):

- a) 34,4 % au preferat TeleEurobingo;
- b) 24,1% au ales Bingo Liberty;
- c) 19,1% s-au declarat consumatori de Super Bingo;
- d) 9,5 % tradiționaliști deja au avut ca preferință loto 6 din 49;
- e) 2 % conservatori sau cu venituri mici au rămas la loz in plic;
- f) 1,4 % pasionați de sport au ales Pronosport;
- g) 9,5% au avut alte preferințe.

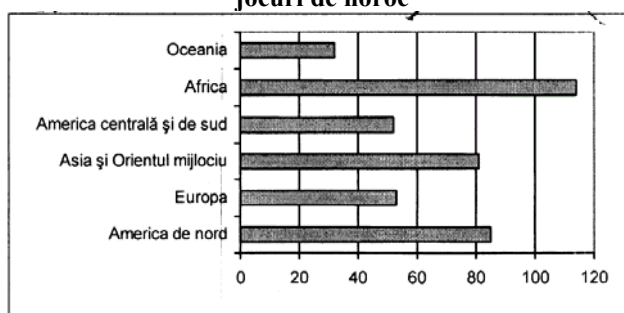
În urma unei cercetări efectuate în țara noastră la nivelul anului 2002, pe un segment specific al populației și al pieței, care deține în general mai puțin venituri proprii, dar care are acces la veniturile tuturor celorlalți membrii ai gospodăriei, s-a constatat că jocurile de noroc practicate cel mai frecvent de către adolescenții români sunt următoarele (Lupu, 2008):

- a) poker 35,29%;
- b) biliard 55,85%;

- c) bingo 32,35%;
- d) baschet pe bani 5,88%;
- e) black-jack 2,94%;
- f) ruletă 2,94%.

Creșterea încasărilor firmelor organizatoare de jocuri de noroc între 1999 și 2007, până la intrarea în recesiunea globală a fost de 69 % (conform „regulii statistice a lui 70” echivalează cu o dublare a volumului la fiecare 10 ani), iar dinamica la nivel continental nu este corelată direct exclusiv cu dezvoltare economică (exemplul Africii fiind relevant în acest sens).

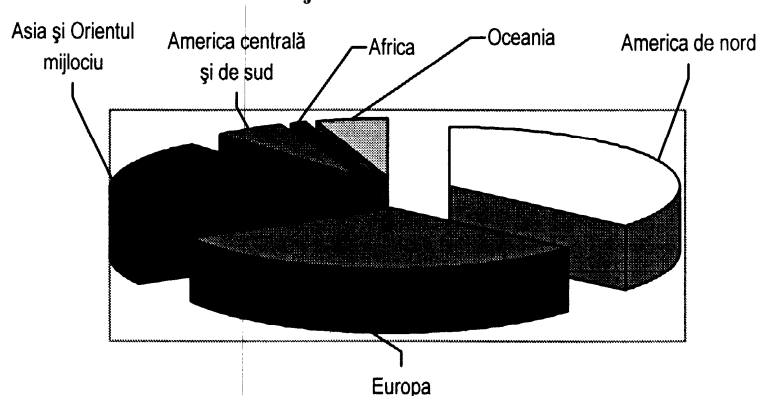
Ponderea regională în veniturile totale încasate de către firmele organizatoare de jocuri de noroc



Sursa: GBGC Analysis (<http://www.piorssglobalfinance.com/the-global-economics-of-gambling/>)

Din punct de vedere structural, contribuția continentală sau regională este evident corelată strict cu dinamica dezvoltării economice, așa cum se poate constata din graficul în valori absolute prezentat, din 337,1 miliarde de dolari SULA, firmele din Africa au încasat numai 4,7 miliarde de dolari

Ponderea regională în veniturile totale încasate de către firmele organizatoare de jocuri de noroc



Sursa: GBGC Analysis (<http://www.morssglobalfinance.com/the-global-economics-of-gambling/>)

Industria jocurilor de noroc, cum ar putea fi numită ea astăzi peiorativ, pornind exclusiv de la aparatul necesar și prin prisma volumului mare al încasărilor, în fapt activitatea firmelor organizatoare de jocuri de noroc aparțin mai degrabă sectorului serviciilor, analizată ca produs final și beneficiază de o gamă de jocuri diversificată continuu și cu o istorie dintre cele mai vechi și mai stabile din lume. Așa cum se poate constata diversitatea este trăsătura fundamentală a tipologiei jocurilor de noroc, fiind dictată de tradiții și istorie, de grupe de venituri, de grupe de vârstă, de preferințe și, nu în ultimul rând, de calitatea și originalitatea jocurilor de noroc.

Orice jucător poate considera că este posibil să prezinte o problemă de dependență, dacă în afara banilor cheltuiți, această activitate ajunge să-i afecteze întreaga viață, în următoarele sensuri (Korn & Shaffer, 2004):

- a) interferează cu munca sa, cu școala sau celelalte activități;
- b) îi provoacă stări emoționale negative sau alte probleme de sănătate;
- c) îi cauzează importante pierderi financiare;
- d) îi afectează relația cu membrii familiei și cu ceilalți.

National Council on Compulsive Gambling (NCPG, 2000) a elaborat un chestionar ce **cuprinde** 10 întrebări cu ajutorul cărora **orice persoană** poate stabili dacă are o problemă legată de dependența de jocuri de noroc, care este detaliat în cadrul tabelului nr.2. În realitate oricare dintre respondenții acestui chestionar va constata imediat după completarea lui că a și devenit un jucător dependent (1.8 sau 1.9 primind majoritar și firesc răspunsuri pozitive)

I.1	S-a întâmplat în mod repetat să jucați mai mult timp decât ați intenționat la început?	Da/Nu
I.2	S-a întâmplat în mod repetat să jucați până ce ați pierdut și ultimii bani?	Da/Nu
I.3	S-a întâmplat să nu puteți dormi gândindu-vă la jocul de noroc?	Da/Nu
I.4	Ați folosit pentru joc venitul sau economiile în timp ce facturile rămâneau neplătite?	Da/Nu
I.5	Ați făcut încercări nereușite repetate de a renunța la jocul de noroc?	Da/Nu
I.6	Ați încălcat legea sau v-ați gândit să o încălcați pentru a vă finanța jocul de noroc?	Da/Nu
I.7	Ați luat bani cu împrumut pentru a vă finanța jocul de noroc?	Da/Nu
I.8	Ați fost deprimat sau chiar v-ați gândit la sinucidere din cauza pierderilor la joc?	Da/Nu
I.9	V-au chinuit remușcările după joc?	Da/Nu
I.10	Ați jucat ca să câștigați bani pentru a vă achita obligațiile financiare?	Da/Nu

Notă: Dacă răspunsul este DA la oricare dintre aceste 10 întrebări, cu siguranță respondentul are o problemă de dependență de jocurile de noroc.

South Oaks Gambling Screen (SQGS) este cel mai cunoscut utilizat instrument de evaluare sau de screening pentru diagnosticarea dependenței de jocurile de noroc. A fost dezvoltat în 1987 de către Lesieur & Blume (Coombs, 2004) care au acceptat utilizarea sa pe scară largă fără restricții, atâta timp cât itemii nu sunt revizuiți. **Avantajul** SOGS consta în ușurința cu care se administrează se determină scorul, precum și în faptul deja dovedit al utilității sale deosebite în diagnosticarea dependenței de jocurile de noroc și la adulți, dar și adolescenți.

Chestionarul South Oaks Gambling Screen (SOGS)

I.1	Vă rugăm să indicați care sunt tipurile de jocuri de noroc practicate de dvs. în cursul vieții. a. Ați jucat cărți pe bani? b. Ați pariat pe cai, câini? c. Ați pariat pe evenimente sportive? d. Ați jucat zaruri pe bani ? e. Ați mers la casino (legal/ilegal)? f. Ați jucat la loto? g. Ați jucat bingo? h. Ați jucat la bursă? i. Ați jucat la slotmachines? j. Ați jucat golf, bowling pe bani?	*
I.2	Care este cea mai mare sumă de bani jucată vreodată într-o zi? a) Nu am jucat niciodată; b) Am jucat 1\$ sau mai puțin; c) Am jucat între 10\$ și 100\$; d) Am jucat între 101\$ și 1.000\$; e) Am jucat între 1.001\$ și 10.000\$.	
I.3	Părinții dvs. au /au avut probleme cu jocurile de noroc? a) Ambii părinți joacă prea mult; b) Tatăl meu joacă prea mult; c) Mama joacă prea mult; d) Nici unul nu joacă prea mult.	
I.4	Când jucați, cât de des vă întoarceți în altă zi să recuperați banii pierduți ? a) Niciodată; b) Câteodată; c) De cele mai multe ori; d) De fiecare dată.	
I.5	Ați pretins vreodată că ați câștigat la jocuri, când în realitate ați pierdut? a) Niciodată; b) Da, de multe ori; c) Da, de fiecare dată.	
I.6	Simțiți că ați avut vreodată vreo problemă cu jocurile de noroc ? a) Nu; b) Da, în trecut, dar nu acum; c) Da.	
I.7	Ați jucat vreodată mai mult decât ați intenționat ?	Da/Nu
I.8	Ați fost vreodată criticat din cauza jocurilor de noroc ?	Da/Nu
I.9	V-ați simțit vreodată vinovat din cauza jocului sau a ceea ce simțiți când jucați ?	Da/Nu
I.10	Ați simțit vreodată că v-ar plăcea să renunțați la jocuri, dar nu ați crezut că puteți?	Da/Nu
I.11	Ați ascuns vreodată bilete de loto, bani pentru joc sau alte semne care denotă jocul de noroc de soție, copii sau alte persoane importante din viața dvs ?	Da/Nu
I.12	Ați avut vreodată certuri cu membrii familiei referitor la modul în care vă gestionați banii?	Da/Nu
I.13	Dacă răspunsul la întrebarea 12 este da: Certurile referitoare la bani s-au axat în principal pe faptul că jucați?	Da/Nu
I.14	Ați împrumutat vreodată bani pentru a juca și nu i-ați mai înapoiat ?	Da/Nu
I.15	Ați lipsit de la serviciu/scoală datorită jocului ?	Da/Nu
I.16	Dacă împrumutați bani pentru a juca sau pentru a vă achita datoriile de la jocuri, de unde i-ați împrumutat ? a) Din banii familiei; b) De la soție; c) De la alte rude; d) De la bănci; e) De pe cărți de credit; f) De la cămătari; g) De la bursă; h) Ați vândut bunuri ale familiei; i) Ați plasat cecuri fără acoperire; j) Ați luat credit de la amanet; k) Aveți linie de credit cu un cazinou.	Da/Nu Per item

Notă* Semnificația răspunsurilor codificate: 1 = deloc, 2 = mai rar decât o singură dată pe săptămână, 3 = o singură dată pe săptămână sau mai mult.

Scorurile SOGS se calculează prin adunarea punctajelor la întrebările care denotă un răspuns de risc.

Determinarea scorului final în chestionarul South Oaks Gambling Screen (SOGS)

Întrebările 1,2,3,12,16j și 16k nu primesc niciun punctaj. Fiecare dintre răspunsurile de mai jos se notează cu câte un punct, iar scorul maxim este de 20 (puncte).

Întrebarea 4: De cele mai multe ori sau De fiecare dată când am pierdut			
Întrebarea 5: Da, de multe ori sau Da, de fiecare dată			
Întrebarea 6: Da, în trecut, dar nu acum sau simplu Da			
Întrebarea 7: Da	Întrebarea 8: Da	Întrebarea 9: Da	Întrebarea 10: Da
Întrebarea 11: Da	Întrebarea 13: Da	Întrebarea 14: Da	Întrebarea 15: Da
Întrebarea 16a: Da	Întrebarea 16b: Da	Întrebarea 16c: Da	Întrebarea 16d: Da
Întrebarea 16e: Da	Întrebarea 16f: Da	Întrebarea 16g: Da	Întrebarea 16h: Da
Întrebarea 16i: Da			

Un scor de 5 puncte sau mai multe indică faptul că persoana este dependentă de jocuri de noroc.

Un instrument statistic special pentru autoevaluarea dependenței de jocuri de noroc este și indicele canadian al gradului de severitate al dependenței (Canadian Problem Gambling Severity Index CPGSI), dezvoltat în anul 2001 pentru a măsura prevalența dependenței de jocuri de noroc și gradul de severitate (Disley, Pollitt, Culley, Rubin, 2011)

Indicele canadian al gradului de severitate al dependenței (Problem Gambling Severity Index)

	<i>Cât de frecvent s-a întâmplat în ultimele 12 luni:</i>	Punctaj
I.1	Să jucați mai mult decât v-ați permis să pierdeți?	0,1,2,3
I.2	Să simțiți nevoia să pariați pe sume mai mari pentru a obține aceeași stare de excitație?	0,1,2,3
I.3	Să vă întoarceți la joc în altă zi pentru a recupera pierderile?	0,1,2,3
I.4	Să împrumutați bani sau să vindeți lucruri pentru a vă finanța jocul?	0,1,2,3
I.5	Să simțiți că ați putea avea o problemă de dependență?	0,1,2,3
I.6	Să simțiți că jocurile de noroc v-au cauzat probleme de sănătate, inclusiv stres și anxietate?	0,1,2,3
I.7	Să fiți criticat datorită sumelor pariate sau să vi se spună că aveți o problemă în acest sens, indiferent dacă ați considerat că este sau nu este adevărat?	0,1,2,3
I.8	Să simțiți că această activitate v-a cauzat probleme financiare personale sau familiale?	0,1,2,3
I.9	Să vă simțiți vinovat în legătură cu comportamentul dvs. de joc sau cu ceea ce se întâmplă în timp ce jucați?	0,1,2,3

*Notă** Cotarea răspunsurilor pentru fiecare întrebare se face astfel: 0 = niciodată; 1 = câteodată; 2 = de cele mai multe ori; 3 = aproape întotdeauna. Scorul maxim este de 27 puncte și un scor de 8 sau mai multe puncte indică existența unei probleme legate de dependența de jocuri de noroc.

Un întreg arsenal de tehnici de identificare, autoevaluare statică și dinamică axate pe chestionare specifice conduc la determinarea dependenței de jocurile de noroc, caracteristicile lor majore fiind simplitatea și acuratețea instrumentală.

Începând cu anul 1930, când jocurile de noroc au fost legalizate în Statele Unite ale Americii, această activitate a fost tot mai mult monitorizată de către populație. Totuși, conform democrației specifice americane cu manifestare teritorială distinctivă, în prezent jocurile de noroc nu sunt considerate ca fiind legale, în toate **statele** SUA (Hawaii și Utah le interzic și astăzi). În anul 1960, pariurile au fost legalizate și în Anglia și astfel, activitatea de jocuri de noroc a început să fie recunoscută și în Europa drept o modalitate plăcută de petrecere a timpului liber. După 1989 și în România, activitățile privind jocurile de noroc (atât legale, cât și ilegale) s-au dezvoltat din ce în ce mai mult. Indiferent de ciclul economiei naționale (avânt economic sau criză, boom economic sau recesiune) aceste activități și-au majorat constant veniturile și se înregistrează în paralel cu aspecte pozitive privind încasări mai mari din taxe și impozite la buget tot mai multe probleme sociale, de la dependența agravantă a jucătorilor, **uneori** la limită ca impact devastator în raport cu familia, până la sinucideri sau infracționalitate derivată. O statistică a activității jocurilor de noroc cât mai detaliată se impune a fi realizată în următorii ani și în România, principalii indicatori nefiind cunoscuți cu o marjă maximal decizională din punct de vedere statistic de 5 %. Se vor impune cu certitudine a fi realizate cercetări viitoare pentru evaluarea și modelarea unor variabile reprezentând numărul de jucători, structura lor pe tipuri de jocuri, **veniturile** firmelor organizatoare, per total și structural pe tipuri de jocuri, profituri, taxe și impozite, dependenți de jocuri de noroc, valori medii lunare per jucător și pe tipuri de jocuri etc. Estimarea cât mai corectă a volumului acestor activități, care se dublează în plan mondial la zece ani, devine la fel de importantă în construcția bugetului, anticiparea și modelarea PIB-ului, real și ascuns, alături de alte activități similar neacoperite statistic cum

sunt cele legate de economia subterană a încasărilor din economia paralelă a proprietăților bisericilor și mănăstirilor, precum și a altor administrații private specifice (sindicate etc.)

Bibliografie selectivă

- Blaszczynski, A. (2010). *Overcoming compulsive gambling*. London: Robinson.
- Bucur, A. (2000). *Românul s-a născut bingoman*. Libertatea, 23 martie, 9.
- Coombs, R.H. (2004). *Handbook of Addiction Disorders*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Disley, E., Pollitt, A., Culley, D.M., Rubin, J. (2011) *Map the Gap, a critical review of the literature on gambling-related harm*. Santa Monica: RAND Corporation
- Korn, D.A. (2000). Expansion of gambling in Canada: implications for health and social policy. *Canadian Medical Association Journal*, 163(1), 61-64.
- Lupu, V. (2008). Cognitive-behavioral therapy in pathological gambling: A case analysis. *Journal of Cognitive and Behavioral Psychotherapies*, 8(2):
- Lupu, V. (2008). *Jocul patologic de jioroc la adolescenți*. Cluj-Napoca: Ed. Risoprint.
- Rizeanu, S. (2011). *Intervenția psihoterapeutică în jocul de șansă patologic*. Lucrare susținută la Conferința Internațională de Psihoterapie Integrativă, Psihoterapia secolului XXI. 28-29 mai 2011, publicată în Rezumatele lucrărilor Conferinței Internaționale de Psihoterapie Integrativă, Craiova: Liber Mundi.
- Rizeanu, S. (2011). *Jocul de șansă patologic. Prevenție și tratament*. Lucrare susținută la Sesiunea de comunicări științifice, Universitatea **Hyperion** din București, decembrie 2011.
- National Gambling Impact Study Commission (1999). *National Gambling Impact Study Commission Report*. Washington, D.C.: JSFational Gambling Impact Study Commission.