



 <http://www.gamb-ling.com>



Il gioco e I Gruppi Etno-Culturali

Durante il lavoro per questa iniziativa noi abbiamo concluso che è più un problema di accesso e soprattutto un problema di lingua.

Quando parliamo di gruppi etno-culturali, ci riferiamo ai gruppi di minoranza etno-culturale, quando la etnicità si applica a tutti i gruppi.

IL PROBLEMA È LO STESSO

D: Perché parlare di gioco e di gruppi etno-culturali?

R: Il problema di gioco e lo stesso dappertutto.

Il gioco è un 'attività umana universale. Attualmente, la ricerca indica che le percentuali dei giocatori patologici sono le stesse per tutti.

95% della popolazione è sana per quanto riguarda il gioco però è dedita al gioco.

5% della popolazione sono giocatori d'azzardo

1% del 5% sono giocatori compulsivi e patologici

“Le percentuali della attività di gioco tra gruppi etno-culturali è simile alle percentuali di gioco per la popolazione globale. (ARF studio, 1996)”

Tuttavia, dobbiamo intuire che non è soltanto una questione di gioco, ma invece la mancanza di informazione e risorse che mette gli individui dei gruppi etno-culturali in rischio di sviluppare un problema.

La preponderanza del gioco fra la comunità cinese di Toronto sembra essere minore in confronto alla popolazione adulta nel resto del Canada, nonostante i stereotipi sulla alta preponderanza del gioco d'azzardo fra i cinesi. **Studi del Chinese Family Services of Ontario (1998).**

Esistono poche ricerche fatte riguardante il Problema di Gioco D'azzardo e Comunità Etno-Culturale. *Per questo motivo questa pagina di rete sarebbe considerata come "servizio in progresso" e sarà aggiornata appena l'informazione sarà disponibile.*

Sono differenti i motivi del gioco d'azzardo per le comunità etno / multiculturali?

La principale ragione perché la gente gioca anche se fa parte o no della comunità etno-culturale o multiculturale o alla cultura predominante sono le stesse.

A seconda il Centre for Addiction and Mental Health, le persone che provengono dagli ambienti culturali diversi in cui si gioca lo fanno:

- **Per socializzare**
- **Per fuggire dai problemi di isolamento**
- **Per socializzare con altri membri di gruppi culturali**
- **Per ritrovare lo status sociale**
- **Per celebrare festività religiose**

Il gioco d'azzardo è un modo di socializzare per la gente. Tuttavia, le persone di ambienti culturali diversi hanno delle attività culturali, sociali e di recreative tipiche. Per la comunità italiana, per esempio, il gioco di carte è molto popolare, sia in casa, sia al club. I bambini dell'ambiente culturale asiatico viene insegnato a giocare il Mahjong, o Fan-Tan, un modo tradizionale che è abbastanza simile al giocare con le "pietre". "Fan" vuol dire "girare" un oggetto o una tazza, e "Tan" vuol dire "distribuire" le pietre.

Quando parliamo di gioco e gruppi etno-culturali dobbiamo menzionare il problema di immigrazione – vita in transizione. Queste tensioni in più per i nuovi arrivati e rifugiati potrà metterli nella posizione più vulnerabile per sviluppare il problema come la soluzione per risolvere la solitudine, malinconia, tristezza e angoscia.

Le persone che provengono da ambienti culturali diversi possono usare il gioco per ritrovare qualsiasi status perduto, per sentirsi parte della comunità, parte della folla, per sentirsi "parte" della società. Comunque, lo stigma associato con il gioco d'azzardo fra certi gruppi etno-culturali nelle loro proprie comunità può impedire ai giocatori che eventualmente possono sviluppare il problema, di ammettere che il problema esiste in qualche comunità e quindi impedisce la richiesta di aiuto professionale necessario. Pertanto, nessuno saprà che qualcuno ha un problema di gioco e che ha bisogno di aiuto esterno necessario per affrontare il problema. Al contrario esiste una tensione più grande sui membri della famiglia per affrontare il problema ed anche per offrire assistenza per la salute, finanziaria e giuridica.

Esiste anche il problema di controversia per quanto riguarda il gioco come pratica religiosa e culturale e le pratiche occidentali moderne di gioco come divertimento, che sono abbastanza comuni qui in Canada.

Visto che il gioco è un'attrazione, molte volte esistono più opportunità di lavoro per le persone poliglote nell'industria di gioco (casinò, salone di bingo etc.) **Nondimeno, dovuto alla disponibilità / accessibilità di luoghi di gioco, esiste una grossa incidenza di problemi di gioco tra il personale.**

Allora perché parlare di comunità etno / multiculturale e il gioco?

Le comunità etno-culturali poco rappresentative per quanto riguarda il trattamento del gioco. La mancanza di servizi di consulenza che siano culturalmente sensibili specificamente designate per le popolazioni etno-culturali, tale come il problema di lingua, significa che queste popolazioni non hanno accesso ai servizi e quindi non hanno un accesso uguale ai servizi e dunque possono essere nella situazione più vulnerabile.

Il terminale telefonico di aiuto del Ontario Problem Gambling Helpline nel periodo del primo luglio 2000 al 30 giugno 2001, ha ricevuto 7284 chiamate di telefono. Dalle chiamate ricevute 3777 erano richieste di informazione generale e 3548 erano richieste di servizi di cura, tra queste 24 chiamate hanno richiesto servizi in altre lingue oltre l'inglese. Le lingue richieste sono il punjabi, serbo, serbo-croata, vietnamita, mandarino, portoghese, francese, tamil, spagnolo, cinese, polacco, persiano, tedesco. Esiste anche la necessità di mezzi per valutare i rischi, le necessità di cura per giocatori viziati, anche nelle altre lingue.

In Ontario le comunità multiculturari, a secondo Statistics Canada, il censimento del 1996 indica che 1/3 della popolazione di Toronto (questo è cambiato 75% dei torontesi hanno origini multiculturale, MZ), 8% della popolazione di Hamilton, Kitchener e London, e 3,5% della popolazione di St. Catherines – area di Niagara.

Peraltro, dovuto all'aumento di luoghi di gioco in Niagara, Ontario, Canada e globalmente, più ricerca e studio sul gioco e comunità etno-culturale è necessaria. Nel maggio di 2001, il Ontario Problem Gambling Research Centre (OPGRC) ha stanziato \$1.6 milioni di dollari per la ricerca sulle popolazioni specifiche, che include tre altri gruppi etno-culturali.

I risultati di questo rapporto sovrammenzionato offriranno un grandissimo contributo per sorpassare questa situazione. Appena nuove informazioni saranno disponibili, le pratiche effettive per valutazione e trattamento del problema di gioco d'azzardo per le popolazioni etno-culturali significa che più cittadini di Ontario possono ricevere aiuto.

Sviluppo delle pratiche appropriate per gruppi etno-culturali

Il lavoro insieme e / o assai vicino con le comunità etno-culturali è un elemento primordiale per lo sviluppo effettivo o alternativo di pratiche di salute mentale per parlare del problema del gioco d'azzardo.

A. Blaszczynski, ha concluso nel suo articolo “Gambling Problems in a Multicultural Society”, a seconda gli studi fatti nell’Australia, “Per arrivare ai risultati per i clienti etnici, i terapisti devono considerare le differenze culturali e i bisogni specifici per i clienti etnici. L’ambiente etnico dei clienti fornisce il contesto di azioni e interazioni con gli altri. Questo contesto farà intarsiò sulle loro credenze culturalmente basate, valori, atteggiamenti e funzioni. La consapevolezza dell’influenza della cultura permetterà ai terapisti di ottenere più informazioni riguardanti i clienti etnici per mezzo di domande più appropriate e quindi che permettono interventi culturalmente più appropriati.”

Queste pratiche dovranno includere:

- **Offrire informazione al pubblico**
- **Svolgimento delle associazioni e / o coalizioni**
- **Prevenzione e programmi di informazione**
- **Consulenza in diverse lingue**
- **Publicazioni linguaggio-specifiche**
- **Aumento della collaborazione con i servizi e agenzie che lavorano specificamente con gruppi etno-culturali**

Modi per i consiglieri per potere testare e modificare il loro atteggiamento e percezioni

- **I consiglieri dovranno aumentare la loro consapevolezza e sviluppare abilità rilevanti.**
- **Concentrarsi sul soggetto.**
- **Imparare le credenze religiose e tradizioni, e riguardanti il gioco d’azzardo.**
- **Considerare l’elemento di tensione.**
- **Considerare il ruolo della famiglia nella cultura dell’individuo.**
- **Capire il concetto di “tempo” (date, tempo supplementare, consultazioni più lunghe, flessibilità per eseguire / mancare l’appuntamento, ritardi, ecc.)**
- **Capire la struttura della famiglia e i ruoli richiesti nell’ambito di ogni cultura.**
- **Cercare di sapere le prospettive culturali - storiche e il contesto del gioco.**
- **Imparare qualcosa sulle percezioni del gioco nella cultura del cliente.**
- **Sapere quali son i modi più frequenti di gioco nella cultura particolare del cliente.**



 <http://www.gamb-ling.com>