

## المقامرة (Gambling)

### الخرافات والحقائق (Myths and Facts)

تعود أصول الكثير من العبارات التي نستخدمها إلى المقامرة. فكر في عدد المرات التي تبدأ بها إحدى العبارات بكلمة "أراهن..." وفيما يلي بعض الأمثلة الأخرى:

- "من المحتمل أن..."
- "إنه شيء مؤكد!"
- "إنها مخاطرة."
- "الدي ورقة رابحة."

إنه لرهان مضمون (وهي عبارة أخرى تعود للمقامرة) أنك قد استخدمت تلك العبارات كثيرًا من قبل! تثبت جميع هذه العبارات الشائعة أن المقامرة كانت موجودة في عالمنا لفترة طويلة—طويلة بما يكفي لأن تكون قد شكلت بعض الخرافات. فيما يلي بعض الخرافات والحقائق الشائعة المتعلقة بالمقامرة.

**الخرافة:** المقامرة هي وسيلة لجني المال.

**الحقيقة:** غالبًا ما تكون المقامرة وسيلة لخسارة المال. إذا كنت تقامر، ففكر في الأمر على أنه نوع من الترفيه الذي لا بد أن تدفع المال مقابل الحصول عليه، تمامًا كمشاهدة الأفلام أو تناول العشاء مع الأصدقاء. من الممكن أن يساعدك هذا الأمر على أن تضع المقامرة في حجمها المناسب—وإذا انتهى بك الحال رابحًا بعض المال بين الحين والآخر، فستصبح هذه بمثابة مكافأة جيدة بدلًا من أن تكون شيئًا كنت تعتمد عليه.

**الخرافة:** يستطيع الناس التنبؤ بما إذا كان إلقاء العملة المعدنية سيُخرج الصورة أم الكتابة.

**الحقيقة:** كل مرة تُلقى فيها العملة المعدنية هي حدث مستقل. لا يهم ماذا ظهر في المرات السابقة التي ألقيت فيها العملة المعدنية. إن فرصة ظهور الكتابة في كل مرة منفردة تُلقي فيها العملة المعدنية هي 50%، بغض النظر عن عدد مرات إلقاءك للعملة.

**الخرافة:** هناك بعض الأنظمة التي تجعل من السهل التنبؤ بأرقام اليانصيب الرابحة.

**الحقيقة:** إن كيفية اختيارك للأرقام لا تهم؛ فإن فرصك في الربح دائمًا ما تكون متساوية. خذ على سبيل المثال لعبة اليانصيب Lotto 6/49. توضع جميع الأرقام في أسطوانة وتُخلط ببعضها البعض. يكون الاختيار معتمدًا على الحظ بشكل تام. لكل رقم نفس الفرصة في أن يتم اختياره (فرصة 1 في 49 بالتحديد). إن احتمالية ربح الجائزة الكبرى باستخدام ورقة واحدة هي 1 في 13,983,816.

**الخرافة:** معظم المراهقين لا يقامرون.

**الحقيقة:** يقامر ما يقارب اثنين من كل 3 مراهقين.



**الخرافة:** لا يصاب المراهقون بإدمان المقامرة.

**الحقيقة:** يميل المراهقون إلى المقامرة مع الأصدقاء وليس في نوادي القمار، ولكن هذا لا يعني أنهم لا يصابون بإدمان المقامرة. في استبيان أجري عام 2008 لطلاب ألبرتا في الصفوف من السابع إلى الثاني عشر، أظهر ما يزيد قليلاً على 2%، أي ما يقارب اثنين من كل 100 طالب من الطلاب المشاركين في الاستبيان، أظهروا علامات تشير إلى أنهم يعانون من إدمان المقامرة. ظهرت على ما يقارب 4% من الطلاب أو 4 طلاب من كل 100 طالب علامات كونهم معرضين لخطر الإصابة بإدمان المقامرة.

**الخرافة:** يستطيع الأشخاص عادةً إعادة ربح المال الذي خسروه إذا تعرضوا لخسارات متتالية.

**الحقيقة:** ليس حقيقياً! يستمر العمل في نوادي المقامرة بسبب أن الأشخاص لا يعيدون ربح المال الذي خسروه. فكر بالأمر: كم من الوقت سيستمر العمل في أحد نوادي المقامرة إذا دفع من المال أكثر مما جنى؟ إن الحقيقة هي أن معظم المقامرين يخسرون من المال أكثر مما يربحون في هذه الأماكن.

**الخرافة:** سيؤمن لك ربح اليانصيب حالة مادية جيدة.

**الحقيقة:** لن يكون الأمر كذلك إذا كنت تبلغ من العمر أقل من 18 عامًا! في ألبرتا، يُعد شراء بطاقات اليانصيب أو جمع أرباح اليانصيب أو لعب أي لعبة أخرى برعاية لجنة المقامرة والخمور بألبرتا (Alberta Gaming and Liquor Commission)، من قبل أشخاص يبلغون من العمر أقل من 18 عامًا، يُعدّ مخالفًا للوائح اليانصيب المحلية. (تدخل في ذلك النظام بطاقات اكشط واربح.)

للمزيد من المعلومات وللعثور على مكتب خدمات علاج الإدمان القريب منك، يُرجى الاتصال بخط المساعدة الذي يعمل طوال الـ 24 ساعة.

للحصول على معلومات صحية ونصائح من طاقم التمريض طوال ساعات اليوم جميع أيام الأسبوع، يرجى بخدمة الاتصال Health Link على الرقم 811.

تمت آخر مراجعة في: 11 أبريل 2019

**المؤلف:** الإدمان والصحة العقلية، خدمات ألبرتا الصحية  
(Addiction and Mental Health, Alberta Health Services)

هذا المستند للأغراض المعلوماتية فقط. ينبغي ألا يتم استخدامه عوضًا عن النصيحة و/أو التعليمات الطبية و/أو العلاج الطبي. إذا كان لديك أي أسئلة، فتحدث مع طبيبك أو مقدم الرعاية الطبية المناسب.