la valutazione della problematica gioco correlata



Davide Jugovac

che cos'è il gioco?

Gioco: è un'azione libera, priva di alcun interesse materiale. Ha un inizio e una fine limitati nel tempo, solitamente predefiniti. Nella sua forma più classica è una forma di attività che stimola i rapporti sociali

Gioco d'azzardo: forma di gioco slegata dal concetto di gratuità. Consiste nello scommettere per denaro su di un evento incerto, confidando nella possibilità, più o meno influenzata dal caso, di ottenere altro denaro in un periodo di tempo relativamente breve

Gioco d'azzardo patologico: attività incontrollata che interferisce con il funzionamento dell'individuo a livello finanziario, interpersonale, occupazionale (inappropriatezza del termine *ludopatia*)



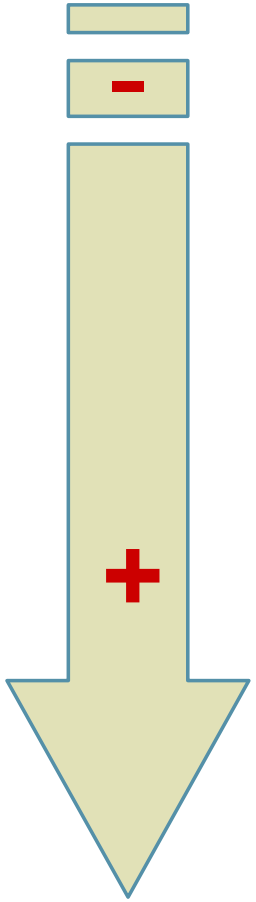
lo spettro del gioco d'azzardo

NO GIOCO D'AZZARDO

GIOCO D'AZZARDO SOCIALE

GIOCO D'AZZARDO PROBLEMATICO

GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO



Bellio, 2009

modelli interpretativi del gioco d'azzardo patologico

- disturbo affettivo (ad es. Thorson, Powell e Hilt, 1994)
- disturbo dello spettro ossessivo-compulsivo (ad es. Hollander e Rosen, 2000)
- disturbo del controllo degli **impulsi** (definizione DSM-IV)
- **dipendenza** patologica (definizione DSM-5)



Aided by brain imaging advances, scientists are looking for evidence that compulsive nondrug behaviors lead to long-term changes in reward circuitry

'Behavioral' Addictions: Do They Exist?





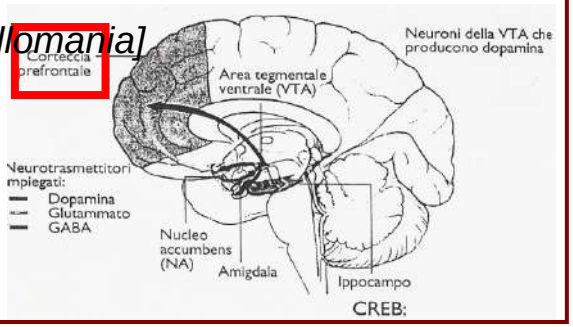


una svolta recente

tratti comuni al disturbo del controllo degli impulsi non altrove classificato (DSM-IV-TR, 2000):

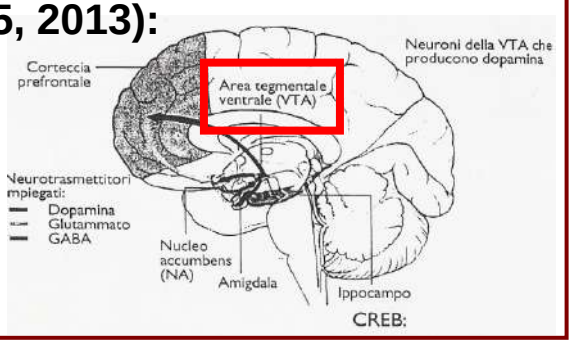
[con cleptomania, piromania, disturbo esplosivo intermittente, tricotillomania]

- incapacità di resistere all'impulso di eseguire l'atto
- tensione crescente prima dell'atto
- *release* dopo l'esecuzione dell'atto



tratti comuni alla dipendenza da uso di sostanze (DSM 5, 2013):

- tolleranza
- perdita di controllo
- astinenza e *craving*



il gioco d’azzardo come dipendenza

- tolleranza
- perdita di controllo
- astinenza
- craving
- malattia cronica recidivante



il craving

- desiderio irresistibile
- ideazione polarizzata
- ansia, insonnia, irritazione, aggressività, depressione
- ipersensibilità agli stimoli associabili
- ritorno a luoghi, situazioni, stili di vita e pensieri della fase precedente



Neuroscience and Biobehavioral Reviews 34 (2010) 87–107

Contents lists available at ScienceDirect

Neuroscience and Biobehavioral Reviews

journal homepage: www.elsevier.com/locate/neubiorev



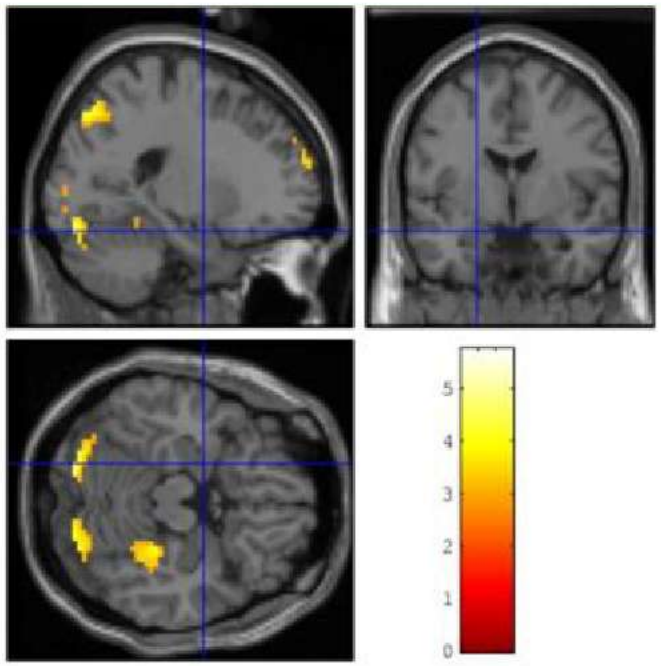
Review

Why gamblers fail to win: A review of cognitive and neuroimaging findings in pathological gambling

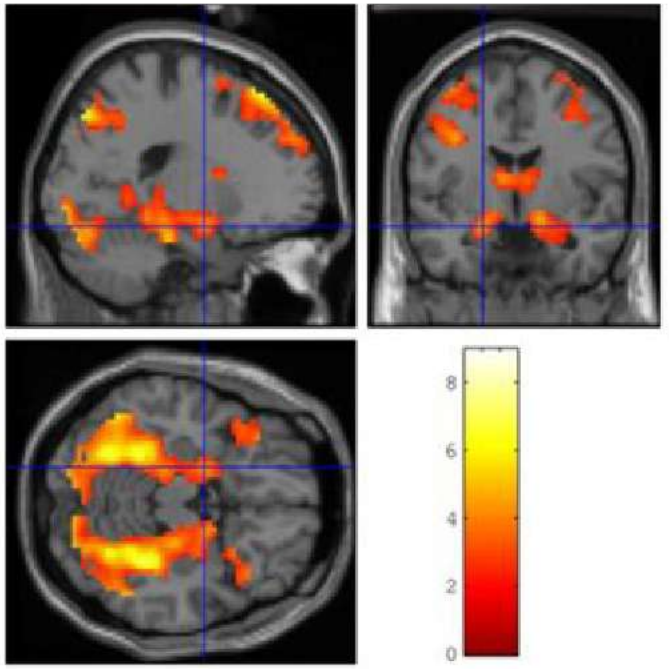
Ruth J. van Holst *, Wim van den Brink, Dick J. Veltman, Anna E. Goudriaan

Academic Medical Center, University of Amsterdam, Department of Psychiatry, Amsterdam Institute for Addiction Research, Meibergdreef 5, 1105 AZ Amsterdam, The Netherlands

alterazione del sistema della gratificazione



Gruppo di Controllo

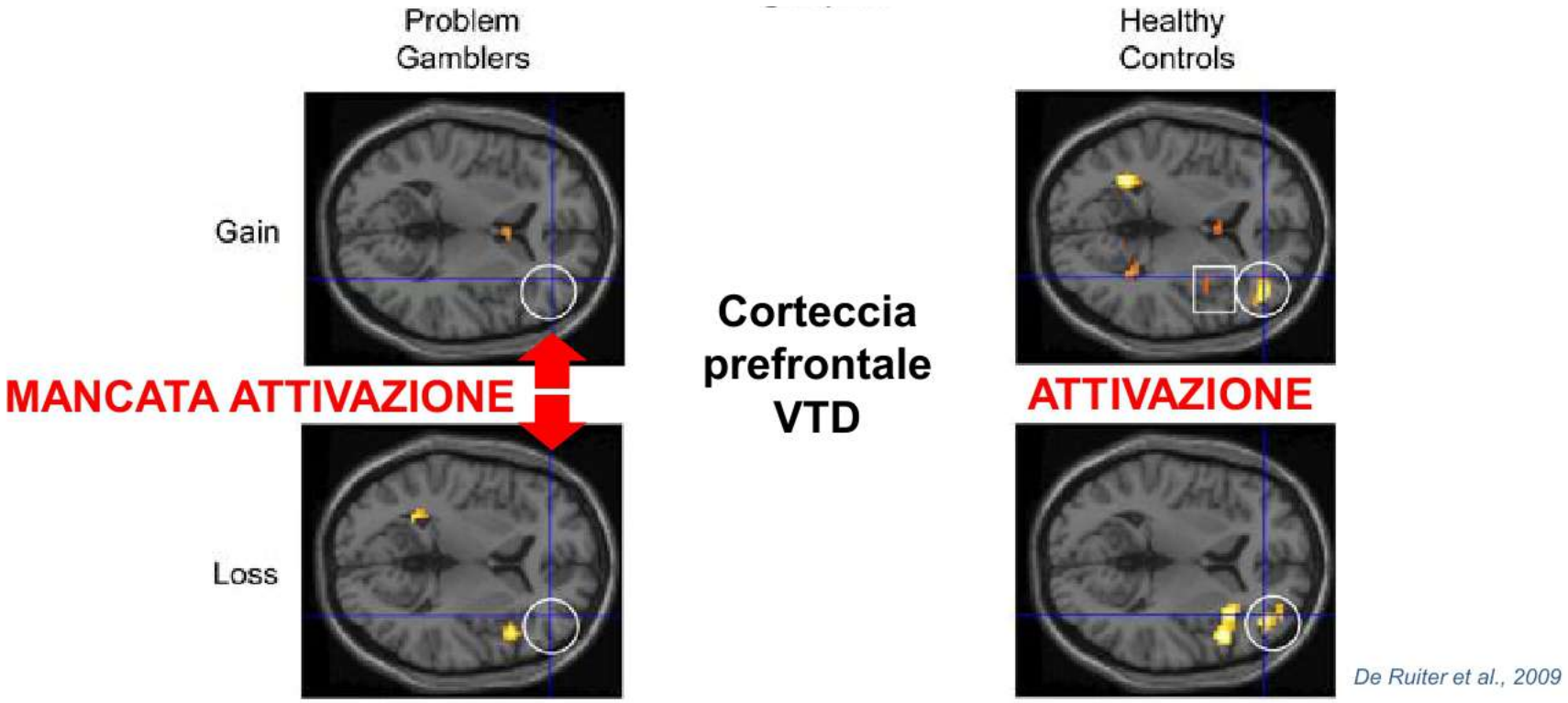


Gamblers Problematici

Goudriaan, De Ruiter, Veltman, Oosterlaan, van den Brink, 2009 (Addiction Biology)

maggior attivazione delle aree limbiche

alterazione del sistema del controllo



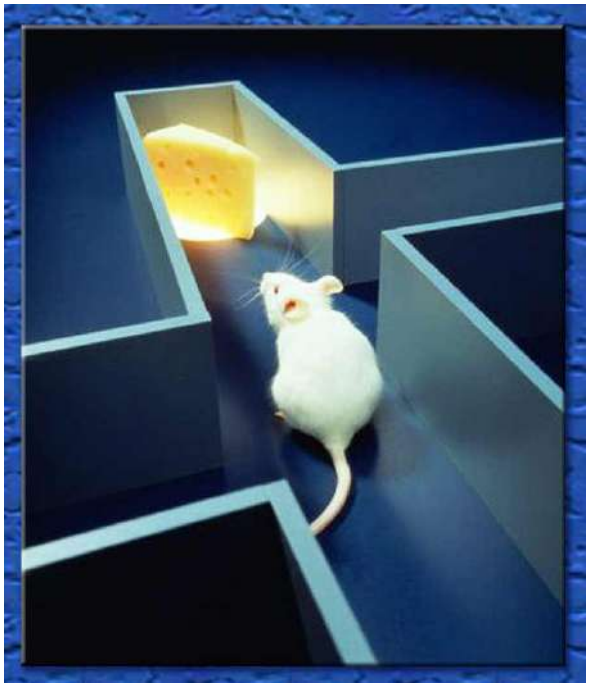
De Ruiter et al., 2009

Mancata attivazione della corteccia prefrontale ventrolaterale destra (VLPFC) sia in condizione di guadagno monetario che di perdita.

andare oltre alle neuroscienze

- l’evidenza scientifica, per quanto vera, non è che un frammento all'interno di un mosaico più vasto





- un dipendente dal gioco d’azzardo si lega ad una slot machine perché non è stato in grado di legare in modo altrettanto forte con nient'altro

disturbo da gioco d’azzardo (DSM-5)

(disturbi correlati alle sostanze e dipendenze)

A. Persistente e ricorrente comportamento problematico di gioco d’azzardo, come indicato da quattro (o più) dei seguenti sintomi, nell’arco di 12 mesi:

1 – Ha bisogno di giocare d’azzardo con quantità crescenti di denaro per raggiungere l’eccitazione desiderata.

2 – E’ irrequieto o irritabile quando tenta di ridurre o interrompere il gioco d’azzardo.

3 – Ha ripetutamente tentato senza successo di controllare, ridurre o interrompere il gioco d’azzardo.

4 – E’ eccessivamente assorbito dal gioco d’azzardo.

5 – Spesso gioca d’azzardo quando si sente a disagio (indifeso, colpevole, ansioso, depresso).

6 - Dopo aver perso al gioco, spesso torna un altro giorno per rifarsi (rincorre le perdite).

7 - Mente per occultare l’entità del proprio coinvolgimento nel gioco d’azzardo.

8 – Ha messo a repentaglio o perso una relazione significativa, il lavoro oppure opportunità
scolastiche o di carriera per il gioco d’azzardo.

9 - Fa affidamento su altri per reperire il denaro per alleviare una situazione finanziaria disperata causata dal gioco d’azzardo.

B. Il comportamento di gioco d’azzardo non è meglio attribuibile ad un episodio

Criteri Diagnostici DSM-V 312.31 (F63.0)

A. Comportamento da gioco d'azzardo problematico ricorrente e persistente che porta a stress o a un peggioramento clinicamente significativo, come indicato dalla presenza nell'individuo di 4 (o più) dei seguenti sintomi per un periodo di almeno 12 mesi:

1. Necessità di giocare una quantità crescente di denaro con lo scopo di raggiungere l'eccitazione desiderata
2. È irritabile o irrequieto quando tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo
3. Ha effettuato ripetuti sforzi infruttuosi per controllare, ridurre o interrompere il gioco d'azzardo
4. È spesso preoccupato per il gioco d'azzardo (per esempio, ha pensieri persistenti di rivivere esperienze passate del gioco d'azzardo, di problematiche o di pianificazioni future, pensando come ottenere danaro con cui giocare)
5. Spesso gioca quando si sente in difficoltà (per esempio, assenza di speranza, in colpa, ansioso, depresso)
6. Dopo aver perso soldi al gioco, spesso torna un altro giorno (perdite "inseguite")
7. Racconta bugie per nascondere il coinvolgimento nel gioco d'azzardo
8. Ha messo a repentaglio o ha perso una relazione significativa, il lavoro, lo studio o una opportunità di carriera a causa del gioco d'azzardo
9. Si basa su altri per cercare denaro per alleviare le disperate situazioni finanziarie causate dal gioco d'azzardo

B. Il comportamento da gioco d'azzardo patologico non è meglio descritto da un episodio maniacale

Specificare se:

- Episodico: soddisfa i criteri diagnostici almeno una volta nel tempo, con sintomi di cedimento tra i periodi di disturbo da gioco per diversi mesi
- Persistente: presenza di sintomi continui, che soddisfano i criteri diagnostici per molti anni

Specificare se:

- In remissione precoce: dopo che tutti i criteri diagnostici sono stati precedentemente soddisfatti, nessuno dei criteri è stato soddisfatto per almeno 3 mesi ma meno di 12 mesi
- In remissione continua: dopo che tutti i criteri diagnostici sono stati precedentemente soddisfatti, nessuno dei criteri è stato soddisfatto durante un periodo di 12 mesi o più

Specificare la gravità attuale:

Lieve	Moderata	Grave
soddisfatti 4-5 criteri	soddisfatti 6-7 criteri	soddisfatti 8-9 criteri

A.A.V.V. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 5th Edition. American Psychiatric Publishing, 5th edition (31 May 2013)

i campanelli d’allarme

- pensiero polarizzato sul gioco
- tempo sottratto a lavoro o famiglia
- chiusura, irritabilità, **bugie**
- giocate superiori a quelle previste
- perdite eccessive
- ***chasing***



fasi del giocatore

1. fase vincente

- ✓Gioco occasionale
- ✓Vincite frequenti
- ✓Eccitazione legata al gioco
- ✓Grossa vincita

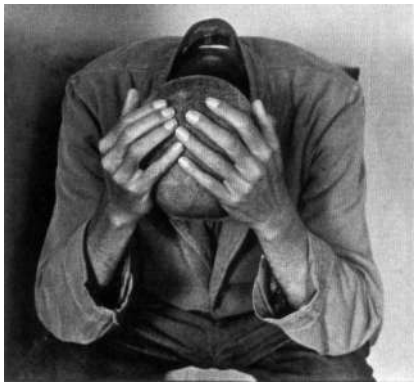


2. fase perdente



- ✓Gioco solitario
- ✓Perdite frequenti
- ✓Rincorsa delle perdite
- ✓Ricerca di denaro

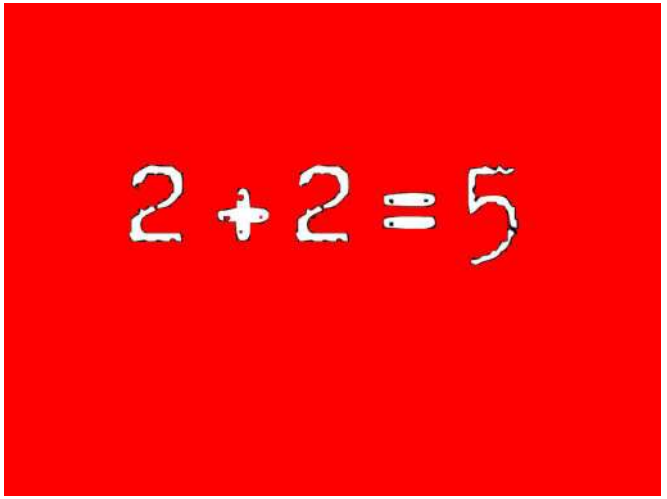
3. fase della disperazione



- ✓Aumento del tempo
- ✓Aumento del denaro giocato
- ✓Alienazione familiare
- ✓Richiesta di prestiti

gli errori comuni

- dopo una lunga serie di perdite sia probabile una serie di vincite
- un biglietto della lotteria acquistato in una grande città abbia più probabilità di vincere
- al superenalotto i numeri in sequenza (ad es. 1-2-3-4-5-6) abbiano meno probabilità di uscire rispetto ad altri sei numeri scelti a caso
- esistano metodi statistici per vincere al lotto



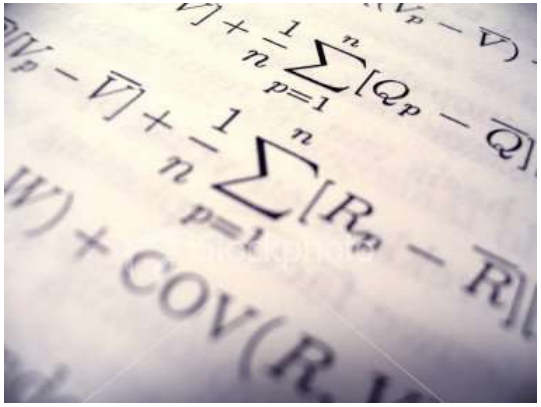
le distorsioni cognitive

- **illusione di controllo:** gioco d'azzardo come gioco di abilità (creazione di "sistemi")
- **distorsione dei risultati:** una serie di perdite avvicina alla vincita
- **distorsione del concetto di casualità:** vincita vicina, ritardo dei numeri…
- **ricordi:** le vincite si ricordano mentre le perdite si dimenticano (memoria selettiva)



dati di fatto

- vincere al superenalotto: **1 su 622.614.630**
- vincere al gratta e vinci da 500.000€: 1 su 30 milioni
- rimanere ucciso da un fulmine: 1 su 2 milioni
- rimanere ucciso in un incidente d'auto: **1 su 53.000**



due tipi di giocatore

giocatori d’azzardo “d’azione”

- ricerca del brivido
- giochi “attivi” (es. roulette) o competitivi (es. corse)
- difficilmente trattabili



giocatori d’azzardo “per fuga”

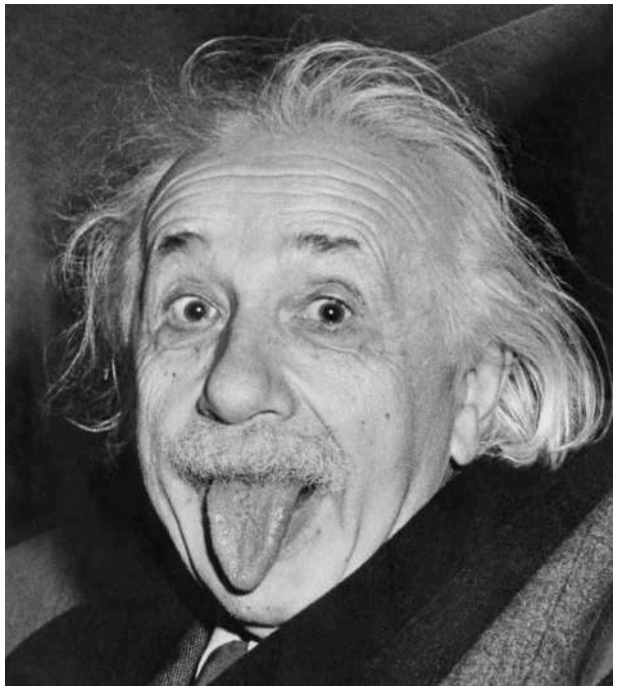
- ricerca di un effetto anestetico per far fronte a stati di disagio
- giochi ripetitivi e solitari (es. slot machines)
- buona compliance al gruppo



fattori di vulnerabilità e fattori di resilienza

“Tutto è relativo. Prendi un ultracentenario che rompe lo
specchio: sarà ben lieto di sapere che ha ancora sette anni di disgrazie”.

Albert Einstein



fattori di vulnerabilità e fattori di resilienza

Individuali:

- abuso di sostanze: presenti *vs* assenti
- età: giovane (+ anziani) *vs* adulta
- autostima: bassa (o onnipotenza) *vs* alta
- carattere: impulsivo (*novelty seeker*) *vs* razionale (*harm avoidance*)
- **capacità di gestire il proprio denaro: bassa *vs* alta**



fattori di vulnerabilità e fattori di resilienza

Familiari e gruppo dei pari:

- familiarità per il gioco d'azzardo: presente *vs* assente
- controllo educativo genitoriale: presente *vs* assente
- **gioco d'azzardo nel gruppo dei pari: presente vs assente**



fattori di vulnerabilità e fattori di resilienza

Ambientali:

- disponibilità di giochi d’azzardo sul territorio: alta vs bassa
- povertà diffusa nel tessuto sociale: presente vs assente
- organizzazioni criminali: presenti vs assenti
- **pubblicità sul gioco d’azzardo: presente vs assente**
- **giochi a ciclo rapido: presenti vs assenti**



l’importanza della valutazione

- primo strumento di aggancio
- elemento imprescindibile per una corretta risposta



strumenti per la valutazione

- Lie Bet Questionnaire (Johnson, Hamer e Nora, 1997)
- South Oaks Gambling Screen – SOGS (Lesieur e Blume, 1987)
- Fisher Screen (Fisher, 1999)

- Early Intervention Gambling Health Test – EIGHT (Sullivan, 1999)
- Questionario breve sul comportamento di gioco d’azzardo – KFG (Petry e Baulig, 1996)
- Test di Beaudoin e Cox (1999)



Lie-Bet Questionnaire
(Johnson, Hamer, Nora, 1997)

1. Ha mai dovuto mentire a persone per lei importanti su quanto aveva giocato?

2. Ha mai sentito il bisogno di scommettere o puntare una quantità sempre maggiore di denaro?



Classificazione:

1 o 2 “si” = probabile GAP

SOGS – South Oaks Gambling Screen
(Lesieur, Blume, 1987)

- scala autosomministrata di 16 items validata in riferimento ai criteri diagnostici APA

- valutazione lifetime, non discrimina tra gamblers attivi e in remissione

- rischio di sottostima per l'autosomministrazione

- rischio di sovrastima per i numerosi items

- fonte di elementi relativi alle abitudini di gioco



SOGS *(1)*

1. Indichi per favore quali tipi di giochi d'azzardo ha praticato nel corso della sua vita. Per ogni tipo, indichi una risposta: "per niente", "meno di una volta alla settimana" oppure "una volta alla settimana o piú".

	Per niente	*Meno di una volta a settimana*	*Una volta a settimana o piú*
a. Giocare a carte a soldi	❑	❑	❑
b. Scommettere ai cavalli, cani o altri animali	❑	❑	❑
c. Scommesse sportive	❑	❑	❑
d. Giocare ai dadi per soldi	❑	❑	❑
e. Andare al casinò (legale o clandestino)	❑	❑	❑
f. Giocare al lotto, a lotterie, gratta e vinci	❑	❑	❑
g. Giocare al Bingo	❑	❑	❑
h. Giocare in borsa o sul mercato azionario	❑	❑	❑
i. Giocare alle slot machines, ai videopoker o ad altri giochi d'azzardo con le macchine	❑	❑	❑
j. Giocare a biliardo, a golf, o ad altri giochi di abilità per denaro	❑	❑	❑

2. Quale è la somma maggiore di denaro che abbia mai giocato in un solo giorno della usa vita?

Risposta	*Sí*	*No*
Non ho mai giocato	❑	❑
1 euro o meno	❑	❑
Piú di 1 euro, ma meno di 10	❑	❑
Piú di 10 euro, ma meno di 100	❑	❑
Piú di 100 euro, ma meno di 1000	❑	❑
Piú di 1'000 euro, ma meno di 10'000	❑	❑
Piú di 10'000 euro	❑	❑

3. I suoi genitori hanno (o hanno avuto) problemi col gioco d'azzardo?

Risposta	*Sí*	*No*
Tutti e due i miei genitori giocano (o giocavano) troppo	❑	❑
Mio padre gioca (o giocava) troppo	❑	❑
Mia madre gioca (o giocava) troppo	❑	❑
Nessuno dei due gioca (o giocava) troppo	❑	❑



4. Quando gioca, quanto spesso torna a giocare un'altra volta per recuperare i soldi persi?

Domanda	*Sí*	*No*
Mai	❑	❑
Ogni tanto (meno della metà delle volte che perdo)	❑	❑
La maggior parte delle volte che perdo	❑	❑
Ogni volta che perdo	❑	❑

SOGS (2)

5. Ha mai affermato di avere vinto soldi col gioco d'azzardo, quando in realtà aveva perso?

Risposta	*Sí*	*No*
Mai	❑	❑
Sí, meno della metà delle volte che ho perso	❑	❑
Sí, la maggior parte delle volte	❑	❑

6. Ritiene di avere (o avere avuto) problemi col gioco d'azzardo?

Risposta	*Sí*	*In passato, ma non ora*	*No*
	❑	❑	❑

7. Ha mai giocato piú di quanto voleva?

Risposta	*Sí*	*No*
	❑	❑

8. È mai stato criticato per avere giocato d'azzardo?

Risposta	*Sí*	*No*
	❑	❑

9. Si è mai sentito colpevole per il suo modo di giocare d'azzardo o per quello che succede quando gioca d'azzardo?

Risposta	*Sí*	*No*
	❑	❑

10. Si è mai sentito come se avesse voglia di smettere di giocare, ma non potesse farlo?

Risposta	*Sí*	*No*
	❑	❑

11. Ha mai nascosto ricevute di scommesse, biglietti di lotteria, denaro destinato al gioco o qualsiasi altra "prova" di gioco d'azzardo, al suo coniuge, ai suoi figli o ad altre persone importanti nella sua vita?

Risposta	*Sí*	*No*
	❑	❑

12. Ha mai discusso con le persone con cui vive sul modo in cui Lei gestisce il denaro?

Risposta	*Sí*	*No*
	❑	❑

SOGS (3)

13. (Se ha risposto "sí" alla domanda 12): **Le discussioni sul denaro riguardavano il fatto che Lei gioca d'azzardo?**

Risposta	*Sí*	*No*
	❑	❑

14. Ha mai chiesto in prestito denaro a qualcuno senza restituirlo, a causa del gioco d'azzardo?

Risposta	*Sí*	*No*
	❑	❑

15. Ha mai sottratto tempo al lavoro (o alla scuola) a causa del gioco d'azzardo?

Risposta	*Sí*	*No*
	❑	❑

16. Se ha chiesto in prestito denaro per giocare d'azzardo o per pagare debiti di gioco, da chi o dove lo ha preso in prestito? (risponda "si" o "no" per ciascuna delle seguenti opzioni)

Risposta	*Sí*	*No*
a. dai soldi di casa	❑	❑
b. dal coniuge	❑	❑
c. da altri parenti	❑	❑
d. da banche, finanziarie o agenzie di credito	❑	❑
e. tramite carte di credito	❑	❑
f. dagli usurai ("strozzini")	❑	❑
g. mettendo all'incasso azioni, obbligazioni o altri titoli	❑	❑
h. vendendo proprietà personali o di famiglia	❑	❑
i. emettendo assegni scoperti (a vuoto) o andando in rosso sul conto corrente	❑	❑
j. ha (o aveva) un conto aperto con un allibratore	❑	❑
k. ha (o aveva) un conto aperto con un casinò	❑	❑

SOGS *(4)*

Valutazione del SOGS

I punteggi del SOGS si ottengono sommando il numero di domande che mostrano una risposta "a rischio":

Le domande 1, 2 e 3: non si calcolano

Valgono un punto:
a) Alla domanda 4,
le risposte "la maggior parte delle volte che perdo"
oppure
"ogni volta che perdo"
b) Alla domanda 5,
le risposte "sí, meno della metà delle volte che ho perso"
oppure
"sí, la maggior parte delle volte"
c) Alla domanda 6,
le risposte "sí, in passato, ma non ora"
oppure
"sí"

Inoltre, vale un punto:

Alla domanda 7:	"sí"
Alla domanda 8:	"sí"
Alla domanda 9:	"sí"
Alla domanda 10:	"sí"
Alla domanda 11:	"sí"

La domanda 12 *non* deve essere computata anche in caso di risposta affermativa

Alla domanda 13:	"sí"
Alla domanda 14:	"sí"
Alla domanda 15:	"sí"
Alla domanda 16a:	"sí"
Alla domanda 16b:	"sí"
Alla domanda 16c:	"sí"
Alla domanda 16d:	"sí"
Alla domanda 16e:	"sí"
Alla domanda 16f:	"sí"
Alla domanda 16g:	"sí"
Alla domanda 16h:	"sí"
Alla domanda 16i:	"sí"

Infine,
Le risposte alle domande 16j e k: *non* sono calcolate

Attribuzione punteggi:

0 –2	=	Nessun problema
3 – 4	=	Giocatore problematico e a rischio
5 o piú	=	Giocatore d'azzardo patologico

FISHER DSM-IV Screen (Fisher, 1999)

- check-list basata sui 10 criteri diagnostici APA

- può essere compilata mediante un sistema sia bipolare che graduato

- contrariamente alla SOGS viene stilata sulla base delle osservazioni dell'intervistatore (possibile arbitrarietà)

FISHER DSM-IV Screen (Fisher, 1999)

	Sistema bipolare		Sistema graduato				*Punteggio*
Criterio DSM-IV	Sí	No	Mai	Una volta o due	Talvolta	Spesso	
Preoccupazione Preoccupato dal gioco (p.es. preoccupato per sedute di gioco procedenti, o di pianificare come e quando giocherà, o di riflettere su come acquisire del denaro da giocare)	❑	❑	❑	❑	❑	❑	
Tolleranza Deve giocare somme *crescenti* di denaro per ottenere lo stato di eccitamento desiderato.	❑	❑	❑	❑	❑	❑	
Astinenza Agitazione o irritabilità quando tenta di diminuire o di smettere di giocare	❑	❑	❑	❑	❑	❑	
Rifugio Il gioco è una sorta di rifugio per sfuggire ai problemi o per alleviare stati disforici (p.es. sentimenti d'impotenza, di colpa, d'angoscia o di depressione)	❑	❑	❑	❑	❑	❑	
Rifarsi Dopo avere perso del denaro al gioco, spesso ritorna nei giorni successivi per rifarsi (per rincorrere le perdite subite)	❑	❑	❑	❑	❑	❑	
Menzogne Mente ai membri della sua famiglia, al terapeuta o ad altri, per nascondere l'entità della sua attività di gioco.	❑	❑	❑	❑	❑	❑	

FISHER (2)

Perdita del controllo Fa sforzi, ripetuti ma senza successo, di controllare, ridurre o smettere di giocare	❑	❑	❑	❑	❑	❑	
Atti illeciti Commette atti illeciti, come furti, frodi, truffe o sottrazioni indebite, al fine di finanziare l'attività di gioco	❑	❑	❑	❑	❑	❑	

	Sistema bipolare		Sistema graduato				*Punteggio*
Criterio DSM-IV	**Sì**	**No**	**Mai**	**Una volta o due**	**Talvolta**	**Spesso**	
Mette a rischio legami significativi Sono in forse o sono state perse relazioni significative, o il lavoro, o opportunità di studio o di carriera professionale, per via dell'attività di gioco. Occupa tutti gli spazi di tempo libero con il gioco.	❑	❑	❑	❑	❑	❑	
Indebitamento Dipende da altri per ottenere denaro per far fronte ad una situazione finanziaria disperata, dovuta al gioco	❑	❑	❑	❑	❑	❑	

FISHER *(3)*

Valutazione e attribuzione dei punteggi:

Se si usa la rilevazione dicotomica, si assegna un punto per ogni risposta SI

Se si usa il sistema graduato, lo scoring è il seguente:

- Domande da 1 a 7: assegnare un punto solo alla risposta *“spesso”*
- Domande da 8 a 10: assegnare un punto a partire dalla risposta *“una o due volte”*

Classificazione:

0-2 nessun problema
3-4 giocatore problematico a rischio
5 o più giocatore d’azzardo patologico

motivazione a smettere di giocare
(Ladouceur et al., 2003)

1. Vuole cambiare il suo comportamento di gioco?

2. E’ pronto a fare degli sforzi per giocare di meno o per smettere di giocare?



l'esercizio sulla motivazione

Per mezzo di questo esercizio, il giocatore può soffermarsi su quegli elementi capaci di mantenere od amplificare la sua ambivalenza nei confronti dello smettere di giocare

1. Gli aspetti positivi del gioco
(quanto di positivo mi dà il gioco)

_____
_____
_____
_____

2. Gli svantaggi di rinunciare al gioco
(ciò che perdo se smetto di giocare)

_____
_____
_____

3. Gli elementi negativi del gioco
(le conseguenze negative derivanti dal gioco)

_____
_____
_____

4. I vantaggi di rinunciare al gioco
(quello che guadagno se smetto di giocare)

_____
_____
_____

per saperne di più

http://gambling.dronet.org/

http://gambling.dronet.org/manuale.html

