



MAURO CROCE
Gioco d'azzardo patologico.
Aspetti PSICOPATOLOGICI
macro.cuore@gmail.com

*“Dopo avere subito
una grossa perdita
giurano di non più
tornare a giocare...”*

- *“Cambiano tuttavia rapidamente, molto rapidamente, e finiscono per correre con un desiderio ancora più grande verso lo stesso fallimento e la evidente rovina”.*

Il rimedio?

L'appello alla ragione, alla riflessione, alla intelligenza.

Si tratta di mettere fine alla illusione del guadagno, la credenza che si possa dominare l'azzardo.

PASCASII IVSTI
ECLOPIENSIS, PHILOSOPHIAE,
et Mathematicae Doctoris

A L E A,

liber

DE CVRANDA IN
PECVNIA MLVDEN-
DI CVPIDITATE:

Libri Duo:

Ad amplissimum Virum

MAXIMILIANVM DE PAVNDIA

Prætoris et Cæsaris Domini, Scilicet

alio Imperatoris

Prætoris et Cæsaris Domini, Scilicet

IOANNIS AMUNSTER

in Vindobona

1611

NEAPOLI NEMETVM

IOANNIS IOANNIS CASSIA HONORATVS

Libri Prætoris et Cæsaris

Prætoris et Cæsaris Domini, Scilicet

Prætoris et Cæsaris Domini, Scilicet

PASCASSIUS JUSTI

ALEA

DE CURANDA IN PECUNIA
LUDEN
DI CUPIDIDATE

1561

SOUS LA DIRECTION DE
LOUISE NADEAU ET MARC VALLEUR

PASCASIUS

*ou comment comprendre les addictions
suivi du Traité sur le jeu (1561)*

TRADUCTION DE
JEAN-FRANÇOIS COTTIER



- **“Malattia dello spirito”**
- Ma che corrisponde anche ad un disfunzionamento del corpo.
- *“L’eccesso di calore nel sangue....
come negli ubriacóni”.*

la causa?

- *La passione del gioco come riscaldamento, liberazione degli vapori, corruzione degli umori.*
- *Giocatore “caldo”*
- *La bile e la melanconia.*
- *Gioco come la passione amorosa e la collera (ira furor brevis est!).*

- *Il vino!*
- *Se le conseguenze sono positive all'inizio soprattutto se la costituzione dell'individuo è fredda, se è timido.*
- *Ma al di là di una prima dose l'eccesso di calore e di vapori conduce alla perdita della ragione.*

Il rimedio?

- *“Noi affermiamo chiaramente che questo (...) può essere affrontato negli umani soprattutto attraverso la parola”.*
- *“La parola domatrice dell'anima”.*

*L'appello alla ragione, alla riflessione,
alla intelligenza.*

*Si tratta di mettere fine alla illusione
del guadagno, la credenza che si
possa dominare l'azzardo.*





GAMBLING CONCERN

QUIT GAMBLING

Is gambling controlling your life?

Have you tried to stop gambling through GA or therapy?

Are you in debt due to your gambling and want to know how to sort out your debts?

Have you tried to cut back and control your gambling but been unsuccessful?

Do you want a solution for your gambling problem?

If you have answered yes to any of the above questions, Gambling Concern can help you. A four day workshop will be run over two weekends beginning 28th/29th October 06 and continuing on 11th/12th November in Central London. The workshops will help you understand the nature of your gambling and what you can do to stop and maintain abstinence from gambling.

Contact Gambling Concern for further information and a free assessment on 020 7383 5144 or email info@gamblingconcern.co.uk

VIEW OUR PROFILE

LE PRIME OSSERVAZIONI SUI GIOCATORI PATOLOGICI

- **GEROLAMO CARAMANNA** (1898)
- Tre “SPECIE” di giocatori
- Occasionali, di professione,
- **PER PASSIONE**: dominati da una “Voluttà speciale” (risposta ad una tendenza irresistibile cioè un istinto! (GIOCATORE NATO: LOMBROSO))
- **FREUD** (1928)
- Caso Dostoevskij : Bisogno di punizione legato al senso di colpa inconscio di origine **edipica**.
- **BERGLER (1943,1957)**: Desiderio di perdere.




FEDOR M.
DOSTOEVSKIJ
IL GIOCATORE



**PINK
Freud**

L'interpretazione psicoanalitica

Freud (1928) Dostoevskij e il parricidio.

Gioco interpretabile come **bisogno di punizione legato al senso di colpa inconscio di origine edipica** e costituirebbe una grave forma di nevrosi isterica.

- Nell'interpretazione di Freud, Dostoevskij si sarebbe **identificato proiettivamente con l'omicida del padre** (persona violenta e autoritaria assassinata quando lo scrittore aveva diciott'anni) **sviluppando un tormentoso senso di colpa come "autopunizione per il desiderio di morte nei**

E. Bergler, *The Psychology of Gambling*, 1958

Tale nevrotico presenta secondo Bergler sei caratteristiche:

- corre rischi e gioca con regolarità. «Not everyone that gambles is a gambler»;
- il gioco preclude ogni altro interesse
- non si ferma mai quando vince.
- nonostante una iniziale cautela finisce con il rischiare somme troppo alte.
- non impara mai dalle perdite.
- prova una tensione piacevole-dolorosa (**Pleasurable Painful Tension**) fra momento della scommessa e risultato del gioco. Ed è proprio questa sensazione d'incertezza che il giocatore cercherebbe a differenziarlo dalle molte persone che fanno di tutto per evitare l'incertezza. Ma soprattutto, nonostante sia mascherato dalla ricerca della vincita il vero progetto del giocatore è masochistico e finalizzato al perdere. Infatti:

Psychology of Gambling



giocare con il destino pretendendo megalomaniacamente di controllarlo non si può che tradurre in un “progetto per perdere”.

E «perdere è necessario al suo equilibrio psichico – è il prezzo che

paga per la sua aggressione nevrotica – e che al tempo stesso rende possibile la continuazione del gioco».

- caso di un paziente che conosce i trucchi di un gioco che permette a chi li conosce di vincere – e di guadagnare - senza alcun rischio, se l'avversario non li conosce di fatto si annoia per mancanza del brivido.

- Sugli aspetti narcistici di personalità, R. Rosenthal (1992, 1997) ha evidenziato
- l'attitudine autoingannevole del giocatore come fuga da sentimenti profondi di disagio con il rifugio in un'illusione di controllo onnipotente e un atteggiamento ipersocievole ed arrogante che si associa ad un sentimento inattaccabile di onnipotenza e al rifiuto di riconoscere i sensi di colpa, se non in situazioni catastrofiche;
- alla base di ciò, ci sarebbe la paura di relazioni intime e la conseguente ricerca di sensazioni forti e rischiose come forma di evitamento dal "rischio dell'intimità".

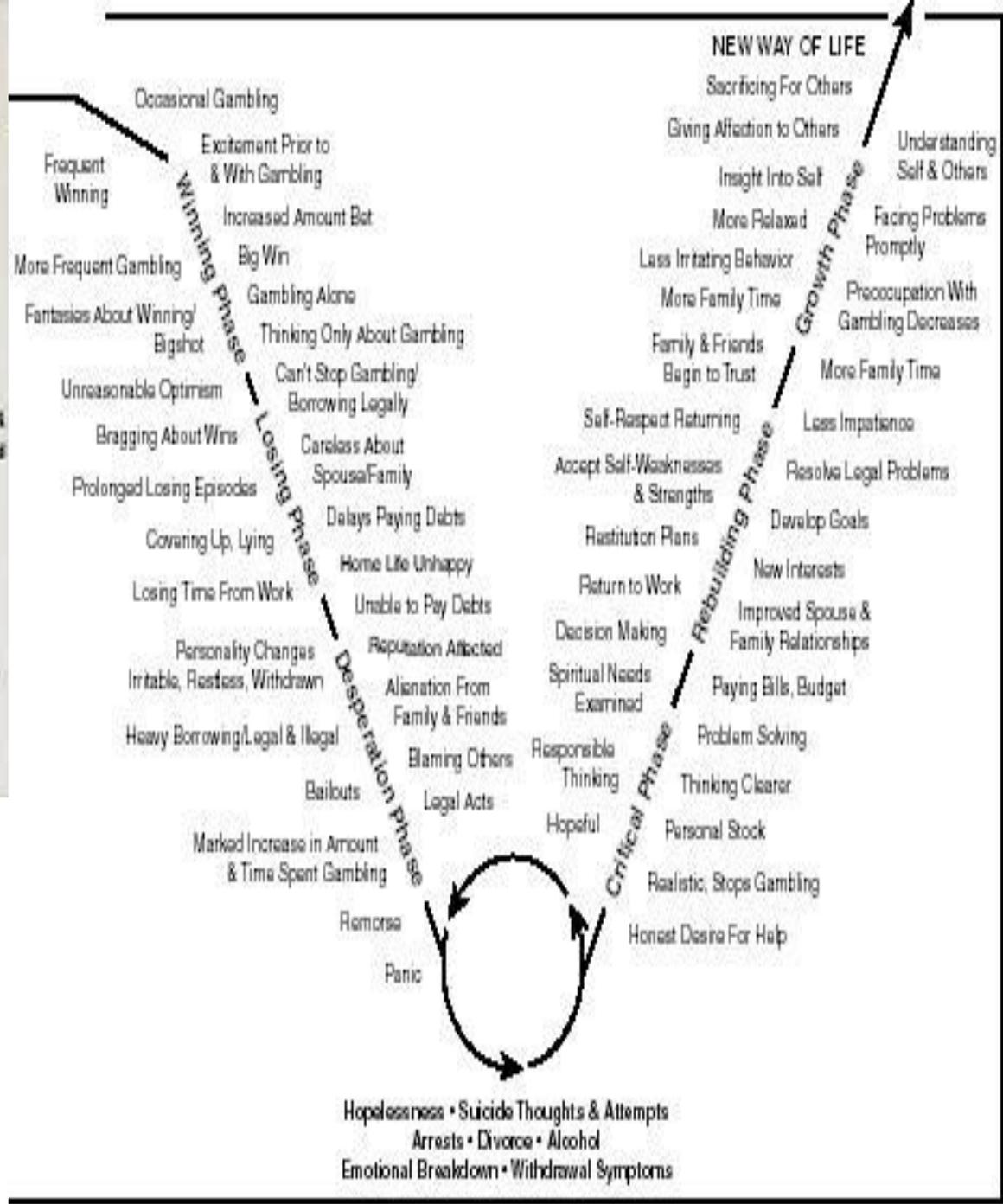
WHEN LUCK RUNS OUT



HELP FOR COMPULSIVE GAMBLERS AND THEIR FAMILIES

"There's help at hand. *When Luck Runs Out* is a wonderful book." — nationally syndicated advice columnist "Dear Meg" Whitcomb

Robert Custer, M.D. and Harry Milt



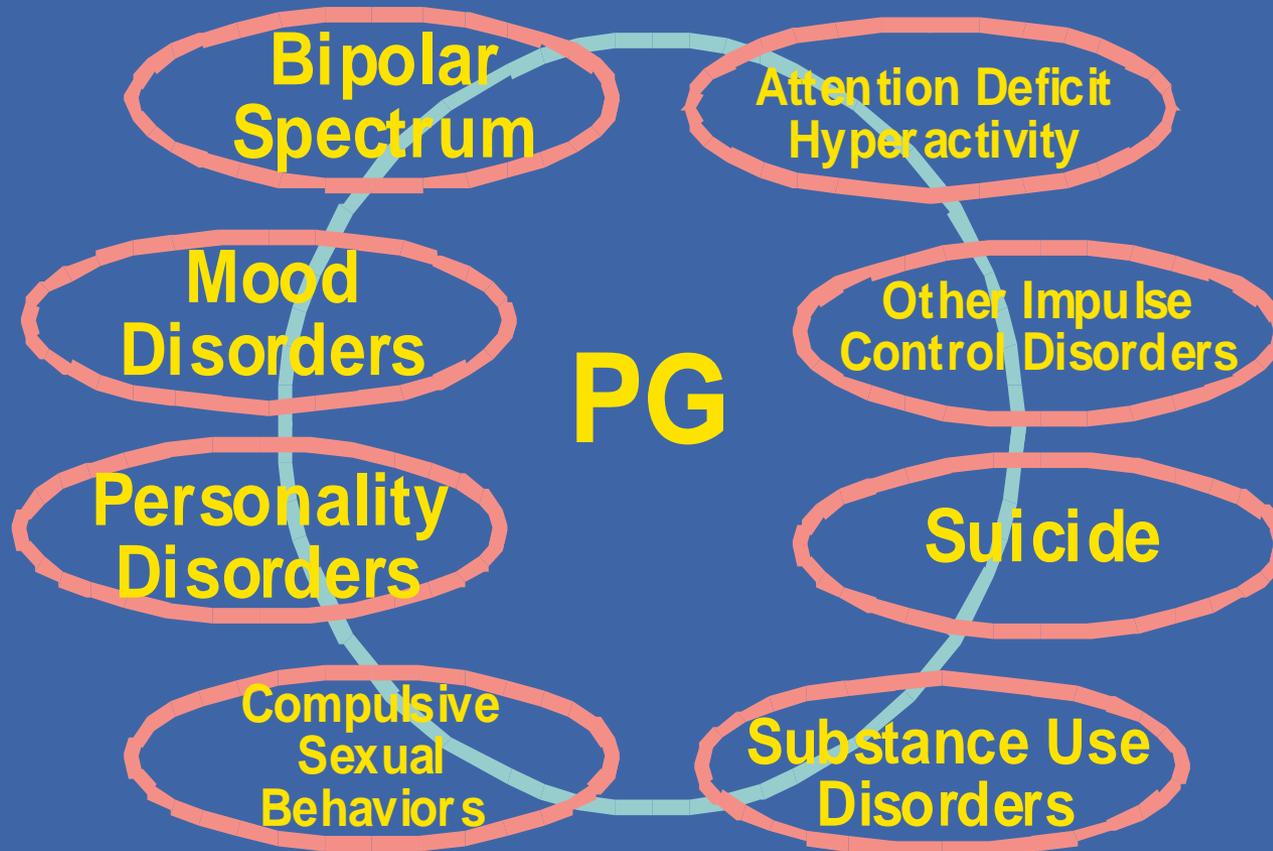
1977 il “gioco d’azzardo patologico” (GAP) compare nella Classificazione Internazionale delle Malattie (ICD IX)

- **1980** il GAP viene inserito nel capitolo dei “**Disturbi del controllo degli impulsi non altrimenti classificati**” del Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali (DSM III) O.M.S.

- Ricerca epidemiologica sul gioco d’azzardo (patologico problematico e sociale) si è consolidata a **partire dalla fine degli anni '90**

2013 Pubblicazione DSM 5: Addiction

Pathological Gambling (PG)



Adapted From Potenza and Hollander, in press

HELP

Charlie, I dont understand
this new DSM 5!



THE

DSM-5



DIAGNOSTIC AND STATISTICAL
MANUAL OF
MENTAL DISORDERS

FIFTH EDITION

DSM-5

THE
Pocket Guide

TO THE
DSM-5
DIAGNOSTIC
EXAM

William G. Falloon

TEXT REFERENCE
TO THE
DIAGNOSTIC CRITERIA
OF THE
DSM-5

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION

criteri diagnostici DSM-5 del disturbo da gioco d'azzardo (APA, 2013).

- *Persistente e ricorrente comportamento problematico di gioco d'azzardo che comporta difficoltà o disagio clinicamente significativi, come indicato dal soggetto che, nell'arco di un periodo di 12 mesi, presenta quattro o più tra i seguenti:*
- ha bisogno di giocare d'azzardo con quantità crescenti di denaro per raggiungere l'eccitazione desiderata
- è irrequieto o irritabile quando tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo
- ha tentato ripetutamente e senza successo di controllare, ridurre, o interrompere il gioco d'azzardo
- è eccessivamente assorbito dal gioco d'azzardo (per es., ha persistenti pensieri di rievocare esperienze passate di gioco d'azzardo, di soppesare o programmare l'azzardo successivo, di pensare ai modi per procurarsi denaro con cui giocare)

- spesso gioca d'azzardo quando si sente a disagio (per es., indifeso, colpevole, ansioso, depresso)
- dopo aver perso al gioco, spesso torna un altro giorno per rifarsi (rincorre le perdite)
- mente per occultare l'entità del proprio coinvolgimento nel gioco d'azzardo
- ha messo a repentaglio o perso una relazione significativa, il lavoro, oppure opportunità scolastiche o di carriera per il gioco d'azzardo
- fa affidamento su altri per reperire il denaro per alleviare una situazione finanziaria disperata causata dal gioco d'azzardo.

● Soggetto eccessivamente assorbito dal gioco →

Preoccupation

● Bisogno di giocare con quantità crescenti di denaro per raggiungere l'eccitazione desiderata → **Tolerance**

● Tentativi ripetuti, senza successo, di controllare, ridurre o interrompere il gioco → **Dependence**

● Irrequietezza o irritabilità quando tenta di ridurre o interrompere il gioco → **Withdrawal**

● Gioca per sfuggire problemi o alleviare disforia → **Escape**

● Reiterazione del comportamento dopo una perdita → **Chasing**

● Mente per occultare l'entità del proprio coinvolgimento nel gioco → **Lying**

● Mette a rischio o compromette altri aspetti della vita (relazione significativa, scuola, lavoro) → **Risked relationship**

GAMBLING CONCERN

QUIT GAMBLING

Is gambling controlling your life?

Have you tried to stop gambling through GA or therapy?

Are you in debt due to your gambling and want to know how to sort out your debts?

Have you tried to cut back and control your gambling but been unsuccessful?

Do you want a solution for your gambling problem?

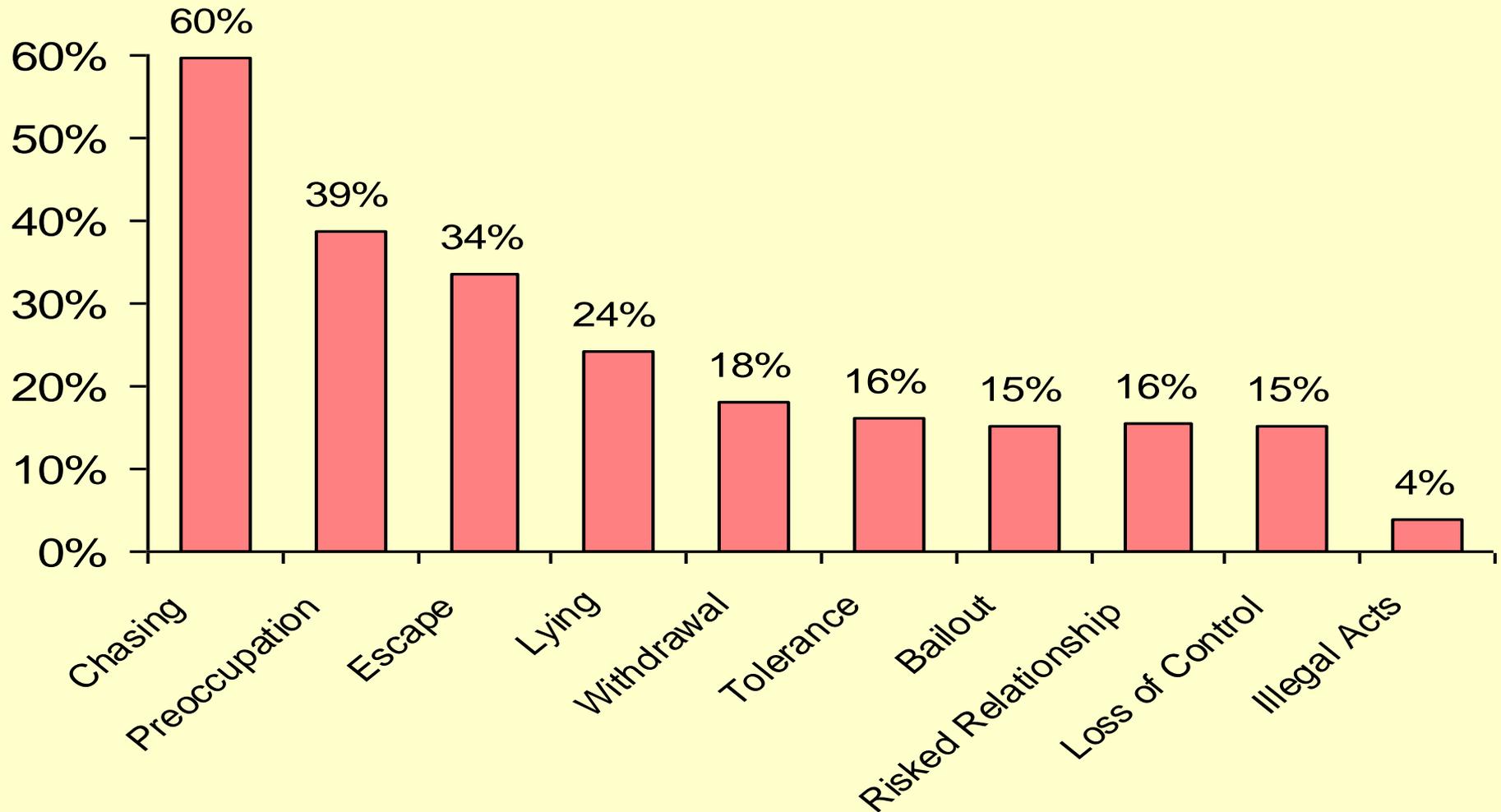
If you have answered yes to any of the above questions, Gambling Concern can help you. A four day workshop will be run over two weekends beginning 28th/29th October 06 and continuing on 11th/12th November in Central London. The workshops will help you understand the nature of your gambling and what you can do to stop and maintain abstinence from gambling.

Contact Gambling Concern for further information and a free assessment on 020 7383 5144 or email info@gamblingconcern.co.uk

VIEW OUR PROFILE

LIEVE, 4-5 criteri;
MODERATA 6-7 criteri;
GRAVE 8-9 criteri;

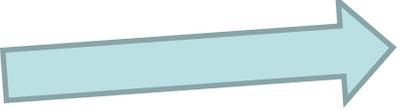
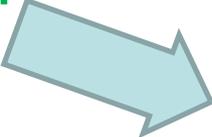
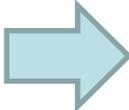
Prevalence of DSM-IV Criteria Among Symptomatic Gamblers



INSERM (2008), Jeux d'hazard et d'argent. Contextes e addictions, Les éditions Inserm, Paris. Institut National de la Santé et de la Recherche Médicale

- dai molteplici fattori analizzati, similmente a quanto avviene nel caso di altre condotte di dipendenza, nel caso del gioco d'azzardo emerge una **sostanziale assenza di specificità**.
- Ovvero non è stato possibile riscontrare un **fattore X** in grado di determinare o meno l'evoluzione patologica
- “Esistono e conosciamo alcuni importanti fattori che concorrono al rischio, ma ciò che appare significativo è non tanto la presenza o l'assenza di un fattore quanto il combinarsi tra loro e come ciò si evolve nel corso del tempo”.

Ipotesi sui fattori di rischio

- Fattori **personali** 
 - Ricerca del rischio
 - Bisogno di fuga
 - Genitori giocatori
- Fattori **familiari** 
 - Situazioni familiari critiche
- Fattori **legati ai luoghi** 
 - Facilità a raggiungere luoghi di gioco
 - Diffusione dei giochi
- Fattori legati a **modelli sociali ed economici** 
 - Cultura del successo facile
- **Economia in recessione** 
 - Affidarsi al caso

ACTION

Custer 1982

Il giocatore d'azione

- Giocare d'azzardo è la cosa più importante nella vita, l'unica cosa che li mantiene in "azione", che dà un senso alla vita.
- Sono centrali le emozioni forti, e la ricerca di sensazioni intense.

ESCAPE

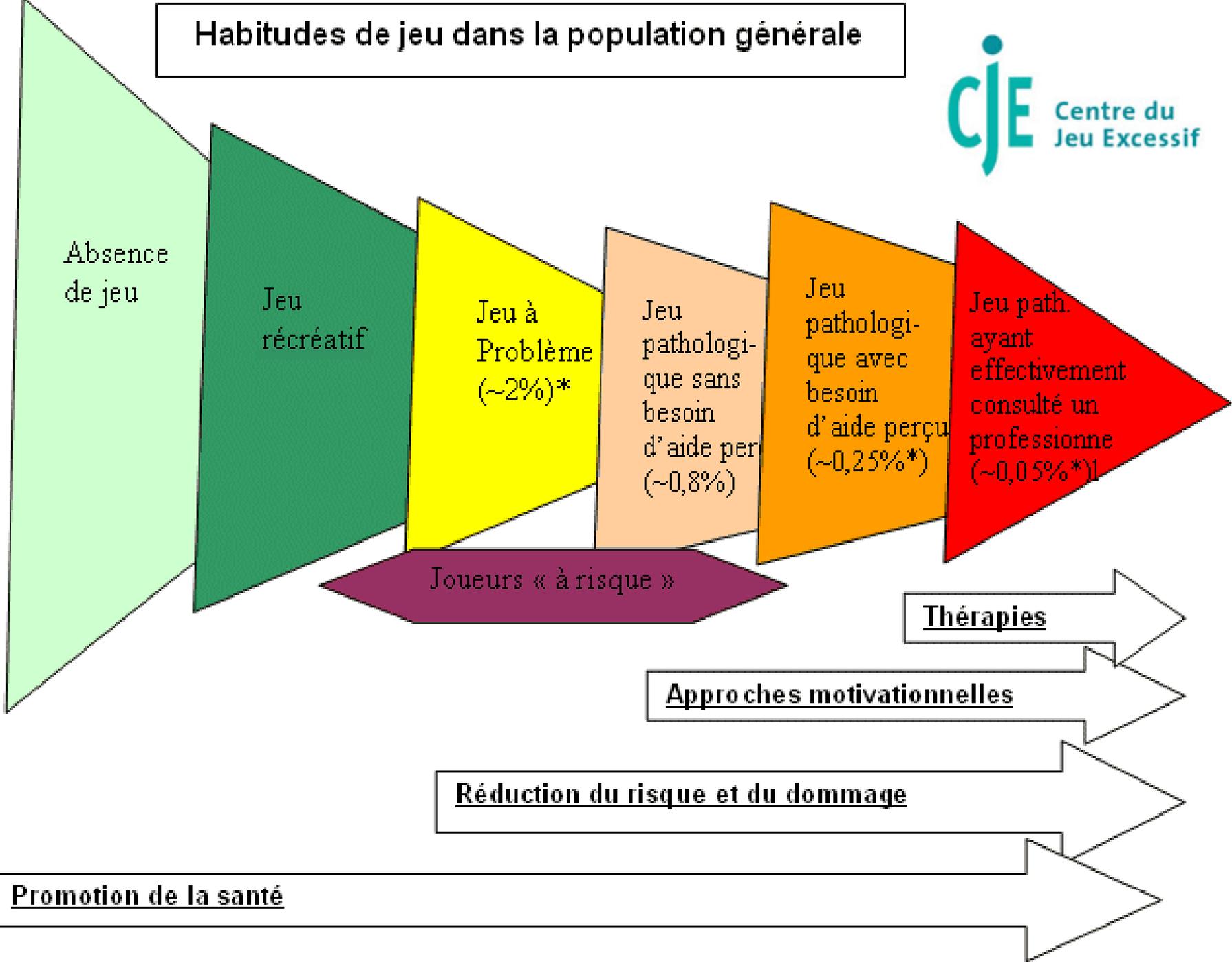
Il giocatore per fuga

- Giocare d'azzardo serve a trovare alleviamento alle sensazioni di ansietà, depressione, rabbia, noia o solitudine.
- Il gioco provoca un effetto analgesico invece che una risposta euforica.

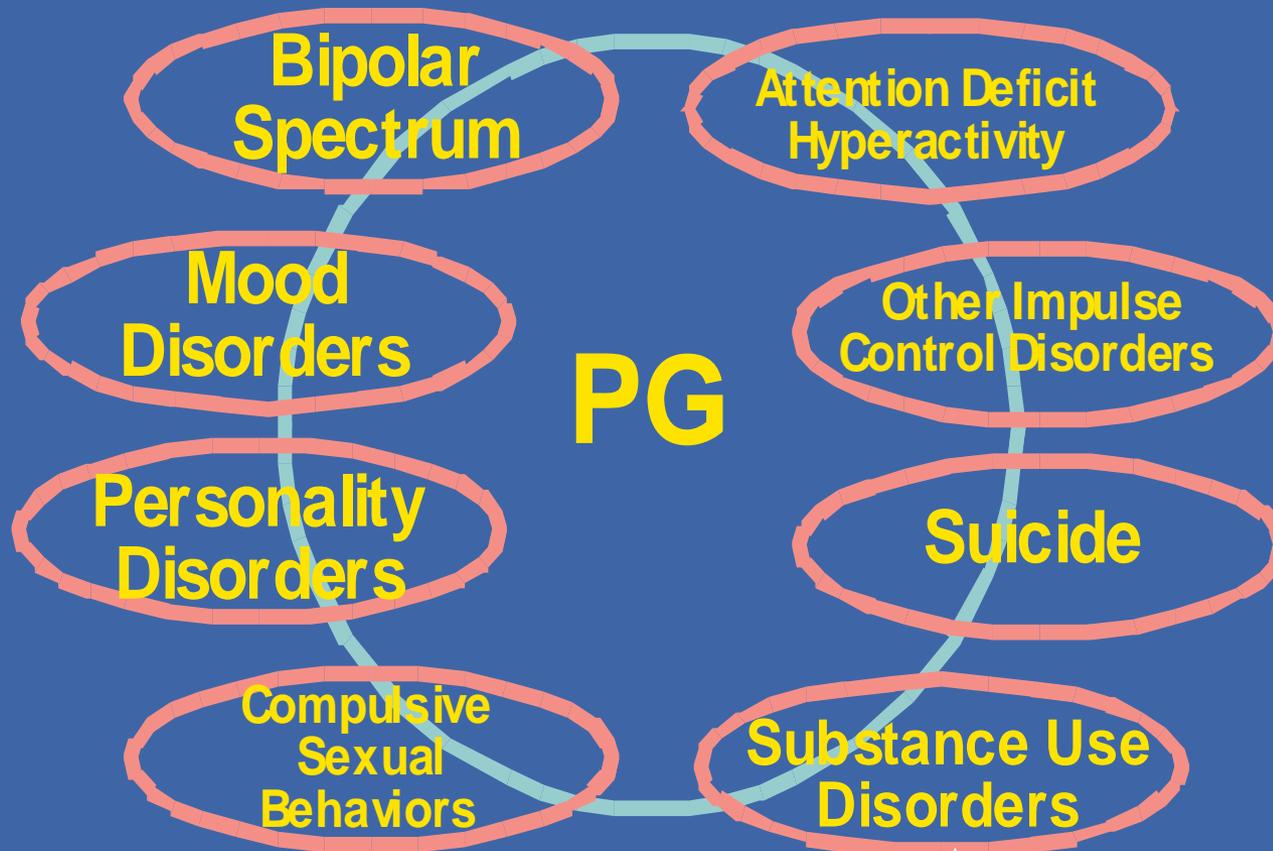
Habitudes de jeu dans la population générale



**C
O
M
P
O
R
T
E
M
E
N
T
S**



Pathological Gambling (PG)



Adapted From Potenza and Hollander, in press

Gruppo 1

PATOLOGICI NON PATOLOGICI (Blaszczynski 2000)

CONDIZIONATI COMPORTAMENTALMENTE (Blaszczynski, Nover 2002)

I TIPO

- Condizionamento e schemi cognitivi distorti
- Assenza di psicopatologia primaria rilevante
- Assenza temperamento impulsivo
- Assenza vulnerabilità genetica
- Maggiore motivazione e compliance
- Minore gravità, migliore prognosi
- Efficacia trattamenti brevi
- Possibile ritorno al gioco controllato.

GRUPPO 2

Giocatori emotivamente disturbati Vulnerabili Emotivamente

II TIPO (%maggiore)

- Condizionamenti cognitivi e schemi cognitivi distorti
- Presenza di psicopatologia primaria rilevante e di esperienze problematiche infantili
- Impulsività "narcisistica", non marcata all'esterno
- Bassa autostima, precarie abilità cognitive
- Gioco come modulatore emotivo
- Gravità significativa
- Necessità di trattamenti a lungo termine sia per il gioco che per la patologia di base
- Impossibile ritorno al gioco controllato astinenza totale come obiettivo

GRUPPO 3

GIOCATORI CON CORRELATI BIOLOGICI

Giocatori Patologici Impulsivi Antisociali

III TIPO

- Condizionamenti cognitivi distorti
- Predisposizione biologica all'impulsività anche all'esterno del contesto di gioco
- Inizio precoce
- Gravità elevata, prognosi severa
- Bassa motivazione alla compliance
- Risposta scarsa anche a trattamenti a lungo termine
- Difficoltà a mantenere l'astinenza
- Disturbi di personalità
- Tendenzialmente minore livello culturale.

- RAPPORTO TRA
- TIPI
- LUOGHI
- MODALITA' DI GIOCO
- E PATOLOGIA

- Petry, N.M. (2003): "A comparison of treatment-seeking pathological gamblers based on preferred gambling activity". *Addiction*, May, 98, 5, pp. 645-655.

HORSE & DOG BETTING



prevalentemente uomini, mediamente più anziani rispetto agli altri gruppi di giocatori, tendono ad avere precocemente problemi con il gioco, indice elevato di scommesse.

- Hanno più spesso disturbi psichiatrici (ansia, disturbi di memoria, difficoltà di controllarsi con comportamento spesso violento e ideazione suicidaria),
- meno frequentemente usano sostanze stupefacenti.



GRATTA E
VINCI E
LOTTERIE
fenomeno
misconosciuto

I clienti sebbene spendano cifre più esigue
Rischiano di presentare problemi molto seri.
giocano, però, molto più frequentemente,
hanno nella loro storia spesso abuso di sostanze e disturbi psichiatrici

Carnes et al 2004 Carnes P.J., Murray R.E., and Charpentier L. (2004), *Addiction Interaction Disorder*, in Coombs R.H., ed., *Handbook of addictive disorder. A practical guide to diagnosis and treatment*, John Wiley & Sons, Hoboken, NJ.

- **1 Switching**

- Rimpiazzare una dipendenza con un'altra

- **2 Alternating**

- Passare da una dipendenza all'altra in modo ciclico, definito da specifici pattern

- **3 Masking**

- Utilizzare una dipendenza per nascondere l'altra

- **4 Disinhibiting**

- Utilizzo di una dipendenza per rimuovere le inibizioni per agire un'altra dipendenza

- **5 Ritualizing**

- Una dipendenza fa parte del rituale per l'altra

- **6 Intensifying**

- Utilizzo di più pattern contemporanei per intensificare l'esperienza complessiva

- **7 Numbing**

- Utilizzo di una dipendenza per medicare la vergogna e la sofferenza per l'altra



Slot Machine

- Prevalentemente donne, piuttosto anziane, con una maggiore frequenza di disturbi psichiatrici
- Iniziano a giocare più tardivamente e hanno un alto rischio di INDEBITAMENTO.
- Si ipotizza che le esperienze dissociative riportate nei giocatori di slot machines siano dovute ad una storia di trauma (Jacobs, 1988), e che questo tipo di gioco può attirare giocatori con disturbi psichiatrici latenti



Slot Machine

- Prevalentemente **donne**, piuttosto **anziane**, con una maggiore frequenza di **disturbi psichiatrici**
- Iniziano a giocare più **tardivamente** e hanno un alto rischio di **INDEBITAMENTO**.
- Si ipotizza che le **esperienze dissociative** riportate nei giocatori di slot machines siano dovute ad una storia di trauma (Jacobs, 1988), e che questo tipo di gioco può attirare giocatori con disturbi psichiatrici latenti

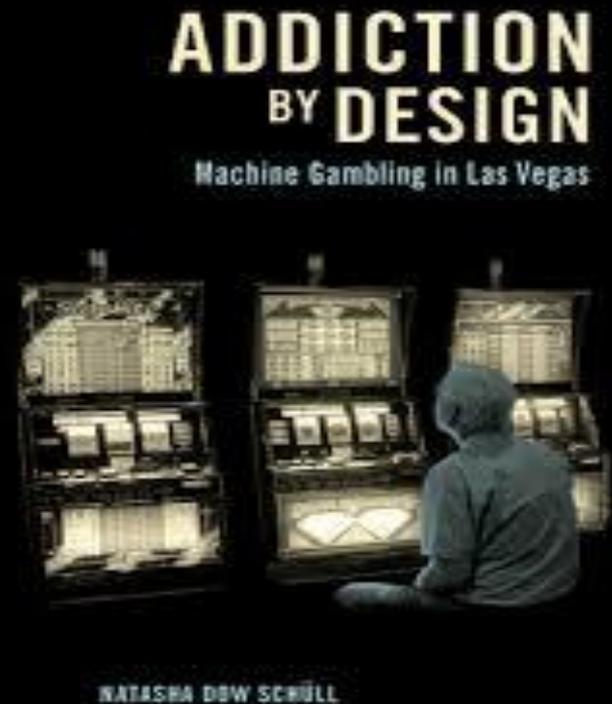
Csikszentmihalyi

FLOW (flusso)

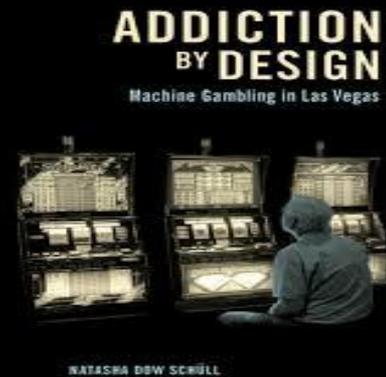
Stati di assorbimento in cui l'attenzione è strettamente focalizzata su una attività.

Il senso del tempo svanisce :

Fuga dal caos quotidiano e dalle afflizioni.



- Sviluppo della addiction 1
- anno anziché 3.5



- The Zone (bolla): stato mentale dissociativo.

HOOK -----→ HOLD

“I nostri clienti non sono tanto interessati all'intrattenimento, quanto a sentirsi totalmente assorbiti dal ritmo, sino a diventarne parte”.

- Sviluppo della addiction 1
- anno anziché 3.5

**ADDICTION
BY DESIGN**
Machine Gambling in Las Vegas

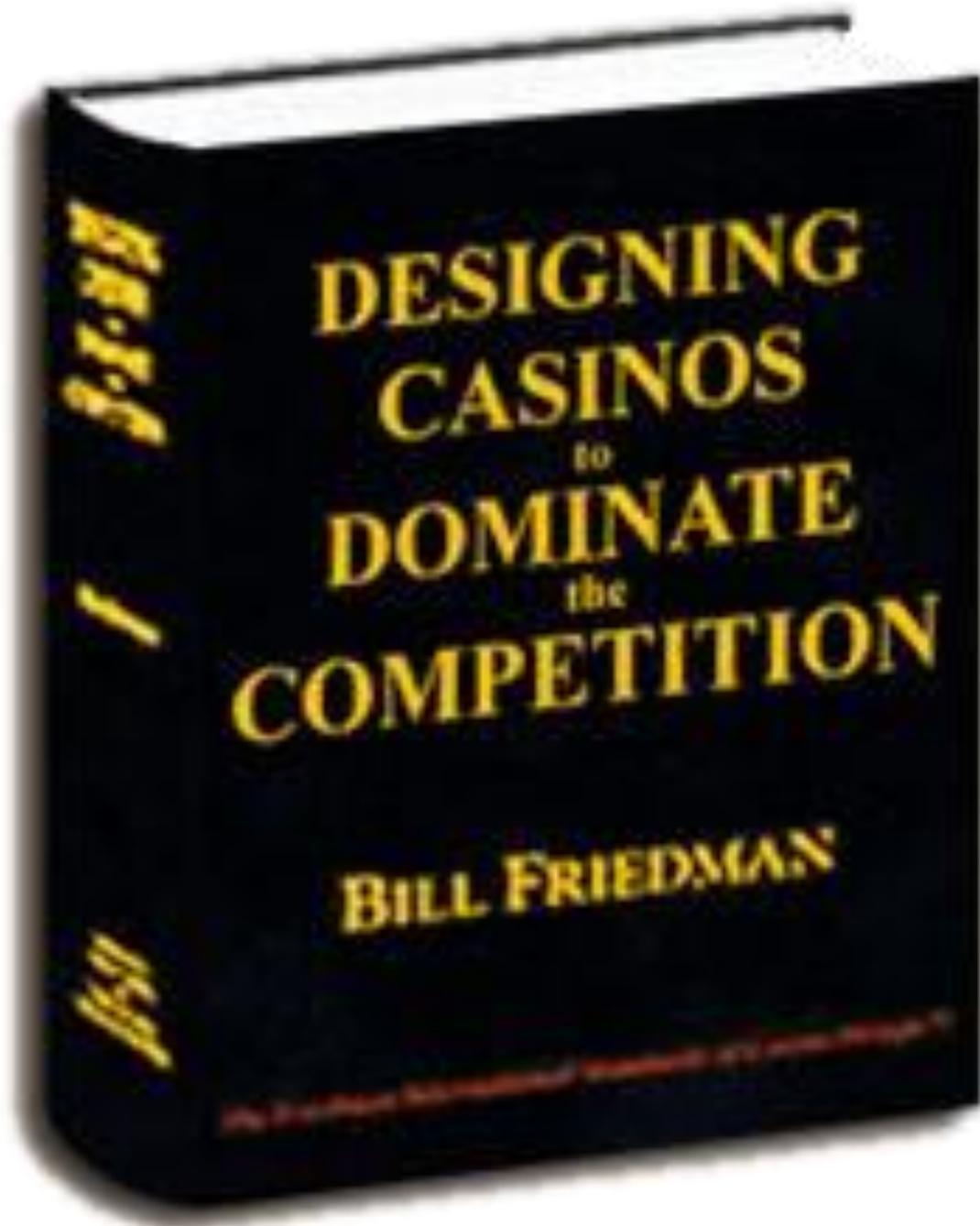


NATASHA DSW SCHÜLL

- The Zone (bolla): stato mentale dissociativo.

HOOK -----> HOLD

“I nostri clienti non sono tanto interessati all'intrattenimento, quanto a sentirsi totalmente assorbiti dal ritmo, sino a diventarne parte”.



I giocatori entrano in un piano diverso in cui perdono il senso della realtà esistendo solo per quel momento per la scommessa successiva.

L'unica cosa che deve esistere È lo schermo