

## **inquadramento clinico del giocatore d’azzardo patologico**



# 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



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?

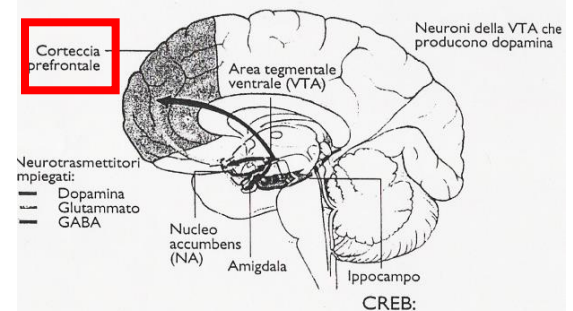


# una svolta recente

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

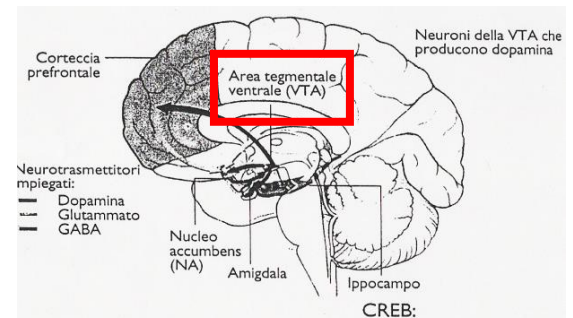
*[con cleptomania, piromania, disturbo esplosivo intermittente, tricotillomania]*

- 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*





ELSEVIER

Contents lists available at [ScienceDirect](#)

## Neuroscience and Biobehavioral Reviews

journal homepage: [www.elsevier.com/locate/neubiorev](http://www.elsevier.com/locate/neubiorev)



Review

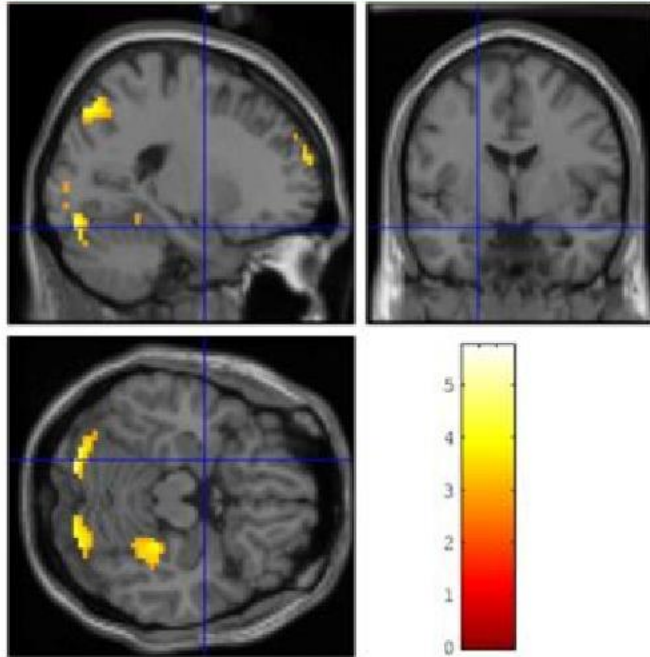
### Why gamblers fail to win: A review of cognitive and neuroimaging findings in pathological gambling

Ruth J. van Holst<sup>\*</sup>, Wim van den Brink, Dick J. Veltman, Anna E. Goudriaan

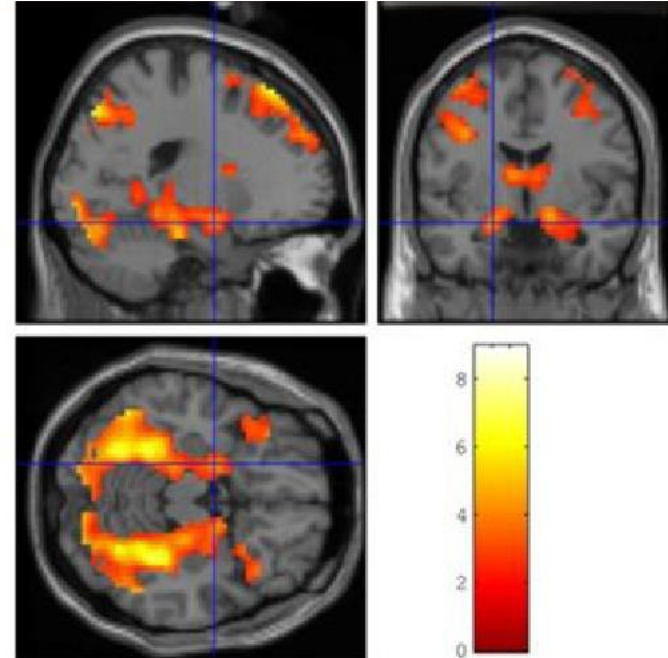
*Academic Medical Center, University of Amsterdam, Department of Psychiatry, Amsterdam Institute for Addiction Research, Meibergdreef 5, 1105 AZ Amsterdam, The Netherlands*



# alterazione del sistema della gratificazione



**Gruppo di Controllo**

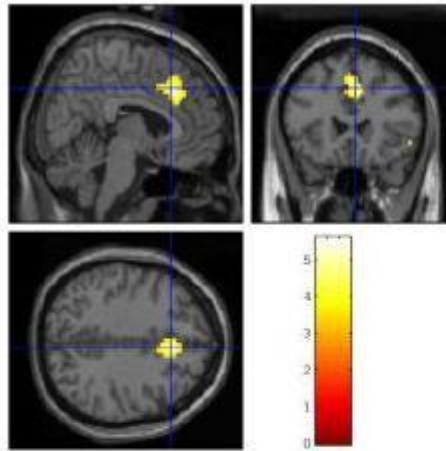


**Gamblers Problematici**

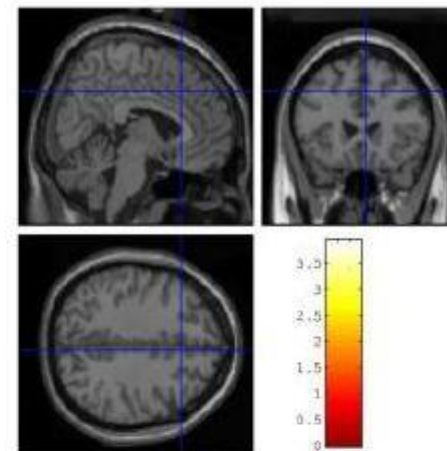
Goudriaan, De Ruiter, Veltman, Oosterlaan, van den Brink, 2009 (Addiction Biology)

- osservazione stimoli target
- maggior attivazione delle aree limbiche

# alterazione del sistema del controllo



**Controlli**



**Problem Gamblers**

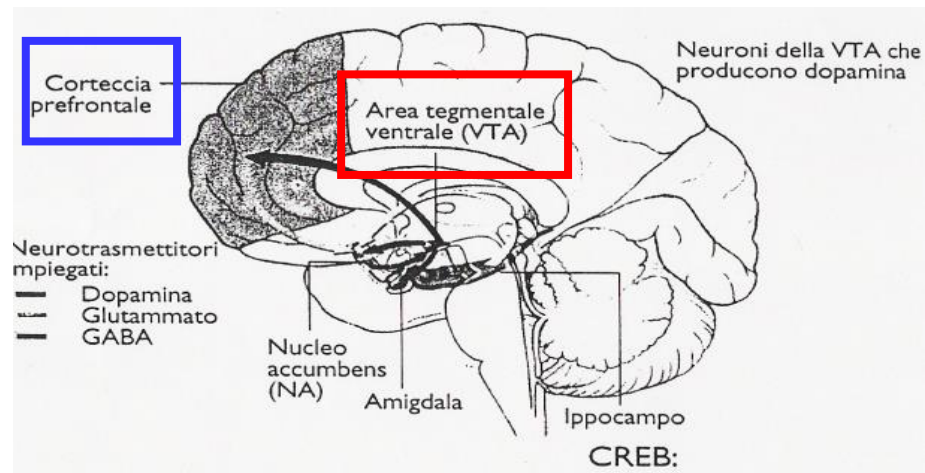
Significativamente inferiore l'attivazione dACC negli errori dei giocatori d'azzardo rispetto a soggetti con un normale controllo (figure)

Finding consistent with Potenza et al (2003) using Stroop Task comparing PG with NC

De Ruiter, Oosterlaan, Veltman, van den Brink, Goudriaan, 2012, *Drug Alc Dep*

# principali alterazioni nel GAP

- alterazione del sistema della **gratificazione** (*impulsività e compulsione*)
- alterazione del sistema di **controllo** (*coping, decision making...*)
- aumento della **rilevanza** soggettiva per stimoli gioco correlati
- **memoria** polarizzata nei confronti di stimoli gioco correlati





# il gioco d'azzardo come dipendenza

- tolleranza
- perdita di controllo
- astinenza
- craving
- tendenza a recidivare



# il craving

- desiderio irresistibile
- ideazione polarizzata
- ansia, insonnia, irritazione, depressione
- ipersensibilità agli stimoli associabili
- attrazione verso luoghi e situazioni tipiche



# disturbo da gioco d'azzardo (DSM-5) (disturbi correlati alle sostanze e dipendenze)

## Criteria 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:*

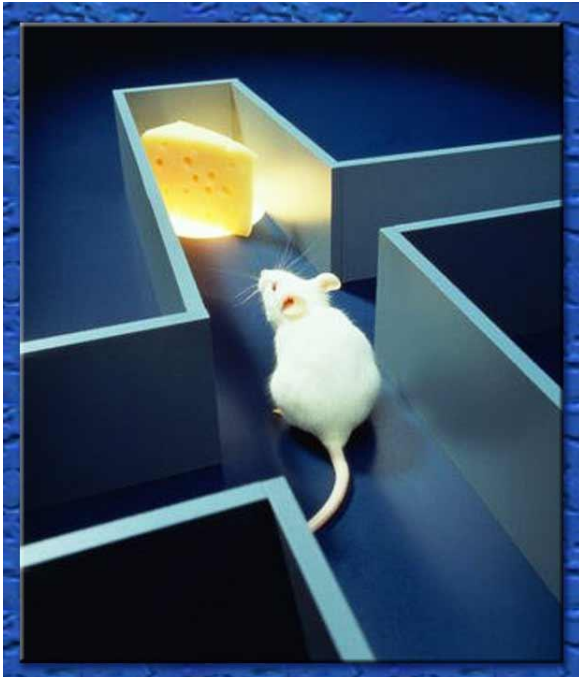
- **In remissione precoce:** dopo che tutti i criteri diagnostici sono stati precedentemente soddisfatti, nessuno dei criteri è stato soddisfatto per almeno 3 mesi ma meno di 12 mesi
- **In remissione continua:** dopo che tutti i criteri diagnostici sono stati precedentemente soddisfatti, nessuno dei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

# 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



# i campanelli d'allarme

- intensificazione degli accessi
- aumento delle spese
- da casualità a causalità
- giocate superiori a quelle previste
- tempo sottratto agli altri interessi
- chiusura, irritabilità, cambio delle abitudini
- bugie
- *chasing*
- *non impara dalle perdite*
- *non smette quando vince*
- *è disinteressato alla vincita*





# fasi del giocatore

## 1. fase vincente

- ✓ Gioco occasionale e sociale
- ✓ Vincite presenti/grossa vincita
- ✓ Eccitazione legata al gioco

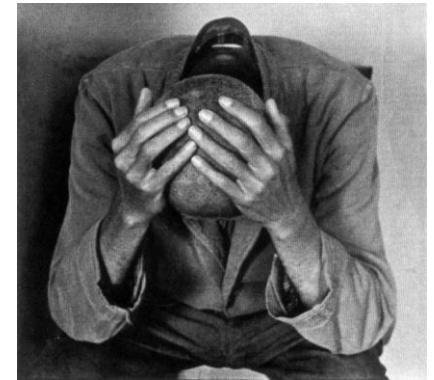


## 2. fase perdente

- ✓ Gioco solitario
- ✓ Perdite frequenti
- ✓ Rincorsa delle perdite



## 3. fase della disperazione



- ✓ Aumento del tempo/denaro
- ✓ Alienazione familiare
- ✓ Ricerca di denaro e richiesta di prestiti

# due tipi di giocatore

## giocatori d'azzardo "d'azione"

- inizio precoce, progressione lenta
- ricerca del brivido
- giochi attivi o competitivi (roulette, corse...)
- difficilmente trattabili



## giocatori d'azzardo "per fuga"

- inizio tardivo, progressione rapida
- ricerca di un effetto anestetico
- giochi ripetitivi e solitari (es. slot machines)
- buona compliance al trattamento



# errori comuni

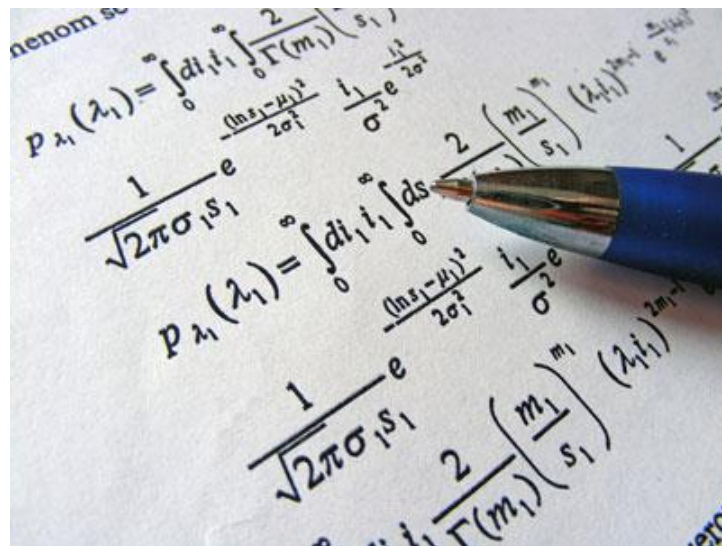
una donna ha avuto 7 bambine e vuole un maschio:

qual è la probabilità di avere un'altra femmina?

la probabilità non è  $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} \times \frac{1}{2} \times \frac{1}{2} \times \frac{1}{2} \times \frac{1}{2} \times \frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = 1/256$

...ma  $\frac{1}{2}$

- dopo una lunga serie di perdite è probabile una serie di vincite
- al superenalotto i numeri in sequenza (ad es. 1-2-3-4-5-6) hanno meno probabilità di uscire rispetto ad altri sei numeri scelti a caso
- esistono 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**





# fattori di vulnerabilità e fattori di resilienza

## Individuali:

- abuso di sostanze: presenti vs assenti
- età: giovani e anziani vs adulti
- autostima: bassa e onnipotente 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

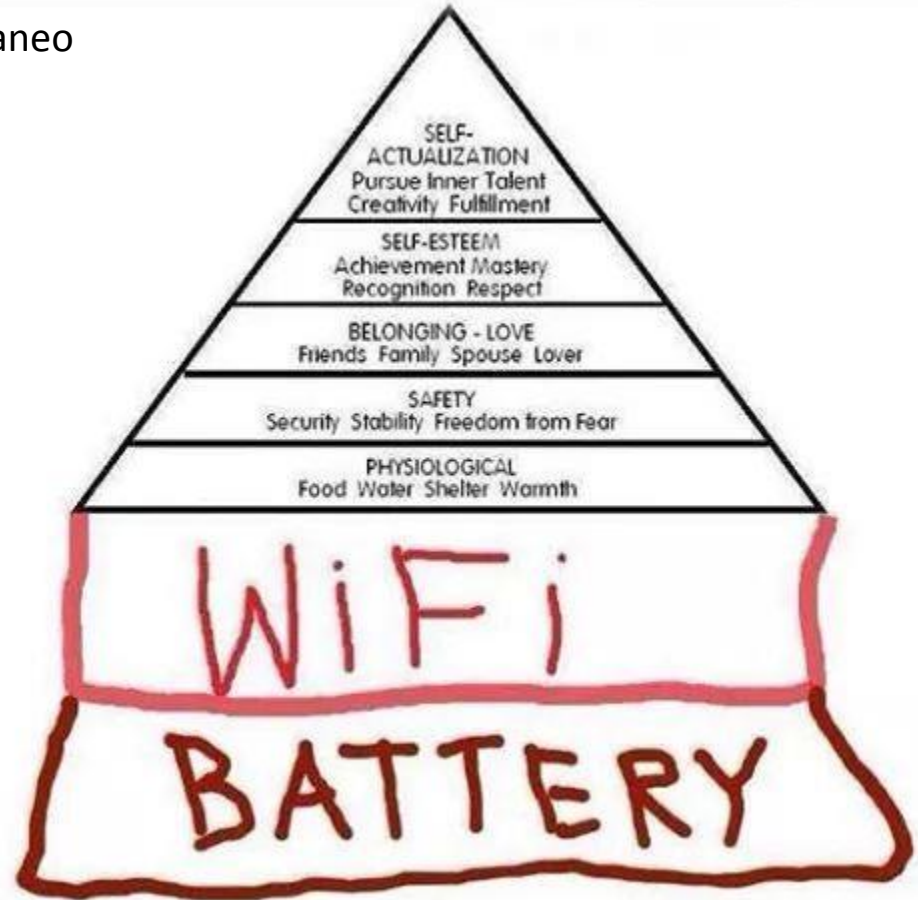
## Ambientali:

- 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**



# fattori di vulnerabilità

- fragilità delle basi del mondo contemporaneo
- società dei consumi dai tratti narcisisti
- con-fusione tra giovani e adulti
- aumento della povertà



# fasce vulnerabili

- anziani
- adolescenti
- migranti
- disoccupati
- persone sole
- pazienti affetti da altra dipendenza





# importanza della rete

- ruolo dell'assistente sociale nell'intercettazione precoce e nel supporto
- ruolo dei servizi SSR nella cura e trattamento
- ruolo del volontariato nel post trattamento
  
- necessità di una presa in carico multidisciplinare

