



## GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO

Prevenzione, diagnosi del giocatore d'azzardo e metodo di lavoro nei Servizi

### **INQUADRAMENTO CLINICO DEL GIOCO D'AZZARDO**

Jalmicco, 25 ottobre 2017



## LE DIPENDENZE COMPORTAMENTALI

- IAD (internet addiction disorders)
- shopping compulsivo
- dipendenze da telefono cellulare
- dipendenze sessuali e/o affettive
- workholic
- dipendenza da sforzo aerobico
- **gioco d'azzardo**





## DEFINIZIONE DI GIOCO D'AZZARDO

Puntare o scommettere una data somma di denaro o un oggetto di valore sull'esito di un gioco che può implicare la dimostrazione di determinate abilità e/o basarsi sul caso.

Qualsiasi puntata o scommessa, fatta per sé o per altri, con denaro o senza, a prescindere dall'entità della somma, il cui risultato sia imprevedibile ovvero dipenda dal caso o dall'abilità (Gamblers Anonymous, 2000).





## GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO



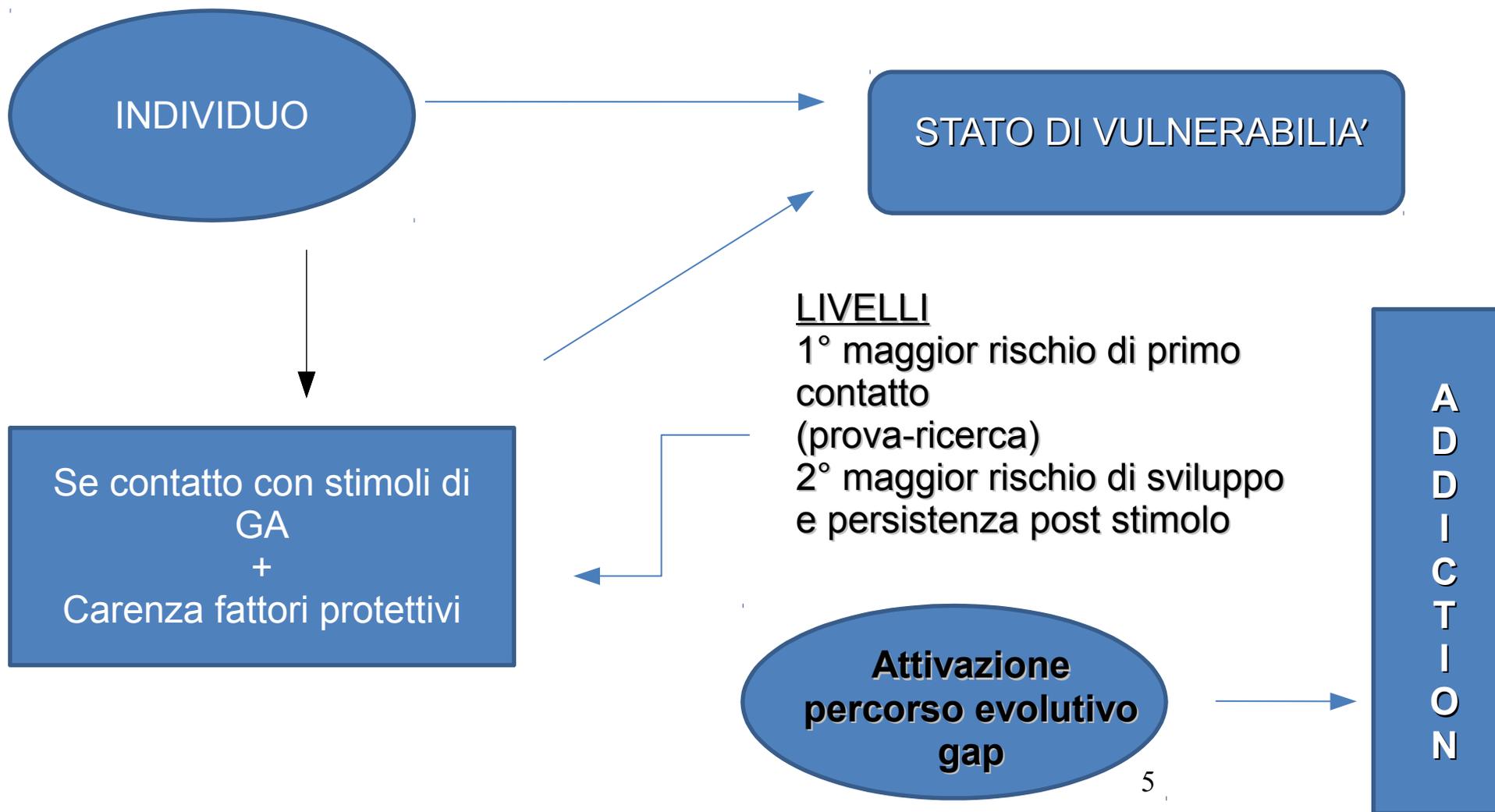
E' conseguenza secondaria di un iniziale comportamento volontario di gioco d'azzardo che diventa persistente in un individuo che presenta particolari condizioni neuropsichiche di vulnerabilità allo sviluppo di dipendenza se sottoposto a stimoli di gioco



Il gioco d'azzardo patologico è una “forma morbosa chiaramente identificata, che in assenza di misure idonee di informazione e prevenzione, può rappresentare, a causa della sua diffusione, un autentica malattia sociale.”



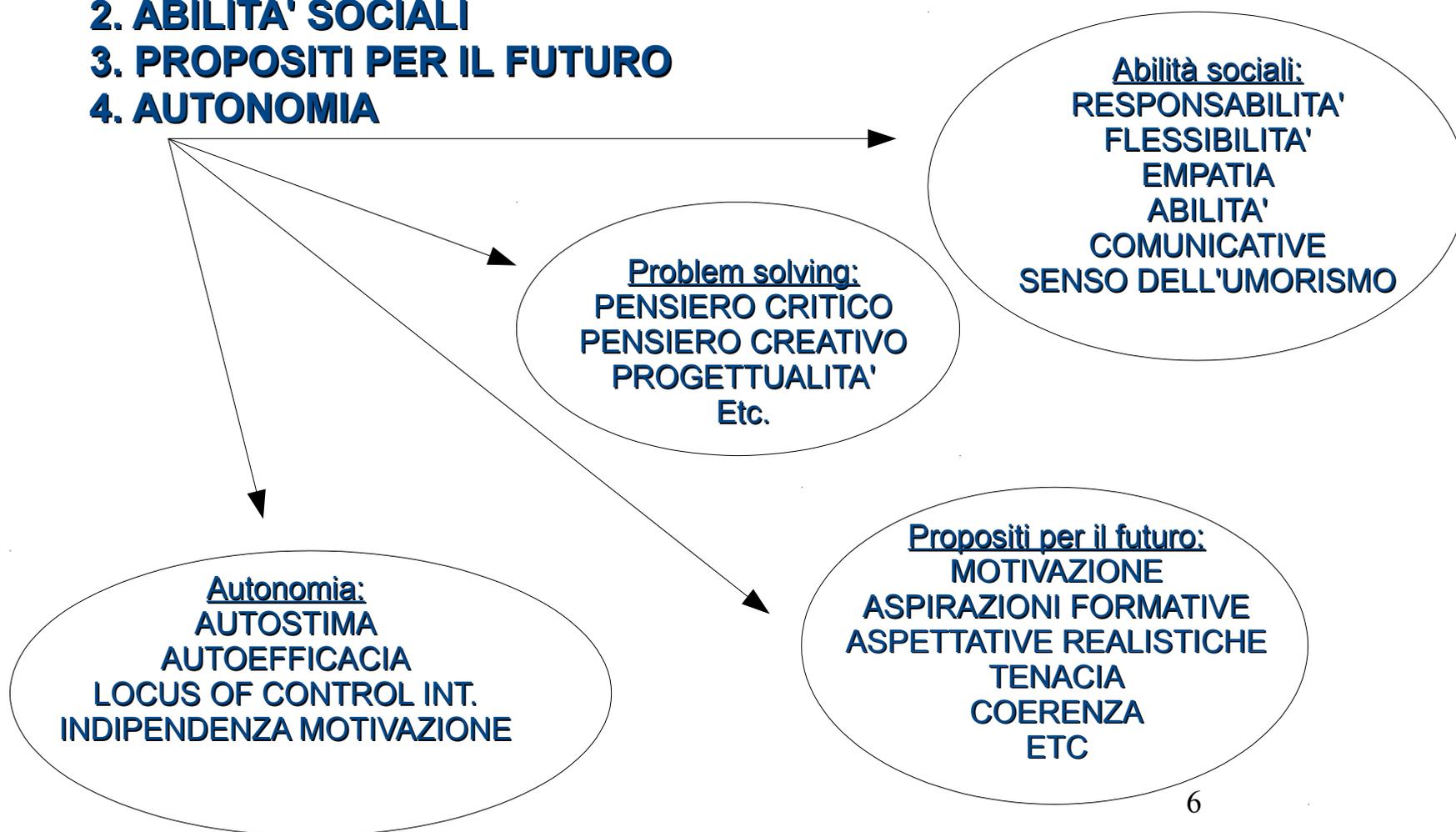
# VULNERABILITA'





# RESILIENZA

1. CAPACITA' DI PROBLEM SOLVING
2. ABILITA' SOCIALI
3. PROPOSITI PER IL FUTURO
4. AUTONOMIA





## DSM 5 – CRITERI DIAGNOSTICI

**A. Comportamento problematico persistente o ricorrente legato al gioco d'azzardo che porta a disagio o compromissione clinicamente significativi, come indicato dall'individuo che, nell'arco di un periodo di 12 mesi, presenta almeno quattro tra i seguenti:**

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. È spesso preoccupato 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)



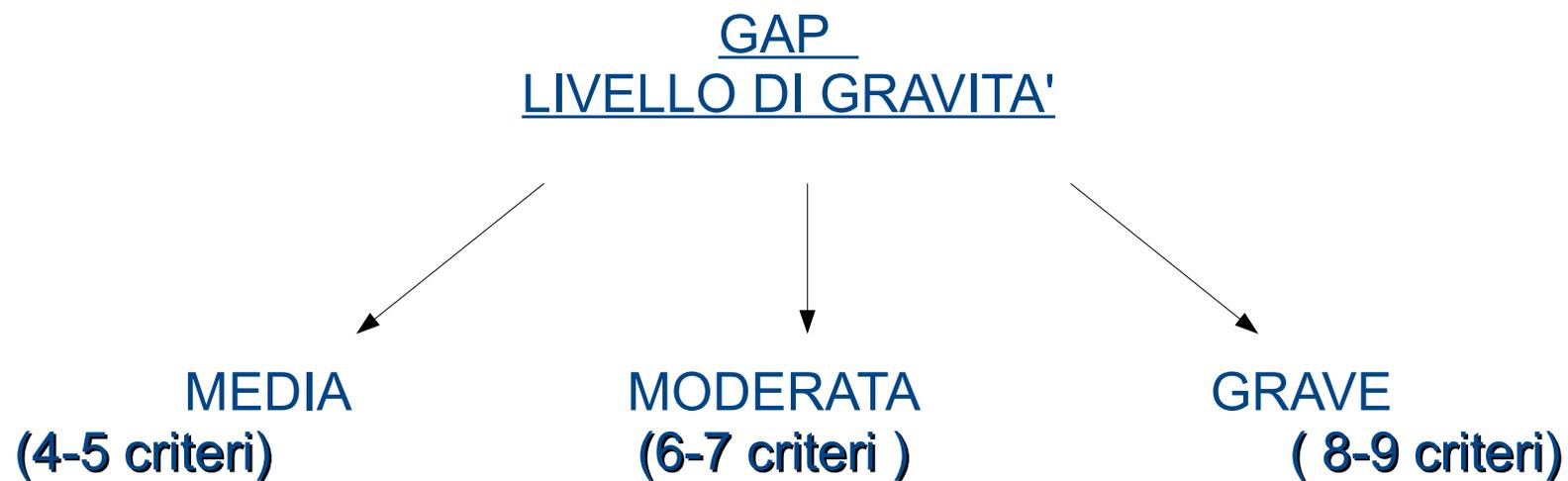
## DSM 5 – CRITERI DIAGNOSTICI

5. Spesso gioca d'azzardo quando si sente a disagio (per es., indifeso, colpevole, ansioso, depresso)
6. Dopo aver perso al gioco, spesso torna un'altra volta per rifarsi ("rincorre le perdite")
7. Mente per occultare l'entità del proprio coinvolgimento
8. Ha messo a repentaglio o perso una relazione significativa, il lavoro, oppure opportunità scolastiche o di carriera per il gioco d'azzardo.
9. Conta sugli altri per reperire il denaro per risollevere la situazione finanziaria disperata causata dal gioco d'azzardo.

**B. Il comportamento di gioco d'azzardo non è meglio attribuibile ad un episodio maniacale**



## DSM 5 – CRITERI DIAGNOSTICI





# DSM 5 – CRITERI DIAGNOSTICI

## Decorso

### - Episodico:

presenza dei criteri diagnostici in più occasioni, con attenuazione sintomatologica per periodi di almeno alcuni mesi tra i periodi di disturbo da gioco d'azzardo

### - Persistente:

persistenza continua dei sintomi e criteri diagnostici soddisfatti per un periodo di diversi anni



# DSM 5 – CRITERI DIAGNOSTICI

## Remissione

- In remissione precoce:

nessun riscontro di criteri diagnostici per il disturbo da gioco d'azzardo per un periodo di almeno 3 mesi, e meno di 12 mesi, dopo che i criteri diagnostici erano stati pienamente soddisfatti

- In remissione prolungata:

dopo che i criteri diagnostici per il disturbo da gioco d'azzardo erano stati pienamente soddisfatti, nessun criterio diagnostico viene più riscontrato per un periodo di 12 mesi o più



## EVOLUZIONE

G.A.  
INFORMALE



G.A.  
PROBLEMatico



G.A.  
PATOLOGICO

Intensificazione degli accessi  
Aumento delle spese  
Comparsa pensieri ricorrenti di  
gioco  
Comparsa distorsioni cognitive e  
fantasie di supervincite  
Ricerca di ambienti di gioco  
specializzati  
Polarizzazione del comportamento

Menzogne  
Depauperamento del conto corrente  
Modificazione abitudini  
Fare debiti  
Piccoli furti domestici  
Cambiamenti dell'umore  
Cambiamento di amicizie e luoghi  
Aumento dell'aggressività  
Riorganizzazione delle relazioni e del tempo  
Aumento del tempo dedicato al gioco



## LE DISTORSIONI COGNITIVE

Credenze e pensieri **erronei** espressione della difficoltà della mente umana nel **gestire eventi casuali**.

Chi gioca è caratterizzato dalla **PERVASIVITA'** delle distorsioni cognitive, attribuendo **causalità** dove c'è solo **casualità**

- **CONTROLLO PREDITTIVO DEGLI ESITI DEL GIOCO**
- **ILLUSIONE DI CONTROLLARE LA SORTE**
- **DISTORSIONI INTERPRETATIVE**
- **ASPETTATIVE RELATIVE AGLI EFFETTI DEL GIOCO**
- **INCAPACITA' A SMETTERE DI GIOCARE**



## 1. CONTROLLO PREDITTIVO DEGLI ESITI DEL GIOCO

- credenze sul possedere l'abilità di fare previsioni accurate basate su stimoli salienti o sulle vincite e perdite passate
  - gli errori nella comprensione della probabilità

## 2. ILLUSIONE DI CONTROLLARE LA SORTE

Controllo ATTIVO:  
es. superstizioni

Controllo PASSIVO:  
es. interpretazioni

### 3. DISTORSIONI INTERPRETATIVE

- si attribuiscono i successi alle proprie capacità e gli insuccessi all'influenza degli altri o alla sfortuna
  - si ricordano le vincite più facilmente delle perdite (MEMORIA SELETTIVA)
  - ci si aspetta una vincita dopo una serie di perdite
    - (FALLACIA DI MONTECARLO)



**La fallacia di Montecarlo:**  
un metodo empirico ma....efficace:  
testa o croce?



Primo	Lancio	Croce
Secondo	Lancio	Testa
Terzo	Lancio	Croce
Quarto	Lancio	Croce
Quinto	Lancio	Testa
Sesto	Lancio	Croce
Settimo	Lancio	Testa
Ottavo	Lancio	Croce
Nono	Lancio	Croce
Decimo	Lancio	?

Quale sarà l'esito del decimo lancio?  
 Indicare la probabilità (da 1% a 100%) di uscita della combinazione "testa"  
 (modificato da Ledoucer et. al., 2000)



## 4. ASPETTATIVE RELATIVE AGLI EFFETTI DEL GIOCO

- Funzioni svolte dal gioco:
- dimostrare il proprio valore
    - trasgredire
    - sfidare la sorte
  - partecipare per motivi sociali
    - modulare le emozioni
  - ricercare sensazioni eccitanti

## 5. INCAPACITA' DI SMETTERE DI GIOCARE

ovvero la credenza di non poter controllare i propri impulsi



## MULTIFATTORIALITA'

### - **fattori individuali**

(alterazioni sistemi della gratificazione; bassa efficacia del controllo prefrontale degli impulsi)

### - **fattori ambientali**

(relazioni fam. problematiche; scarsa prevenzione, alta pressione pubblicitaria)

### - **fattori sociali/culturali**

(uso di sostanze psicoattive)

### - **caratteristiche specifiche dello "stimolo-gioco"**

(facile disponibilità, accessibilità, alta frequenza d'uso, effetto gratificante, effetto inibente su ansia, pensieri ossessivi, depressione, noia, capacità addittiva).



# MULTIFATTORIALITA'

## FATTORI AMBIENTALI/FAMIGLIARI:

- presenza in famiglia e nel gruppo dei pari di persone che giocano d'azzardo o hanno una problematica di GAP
  - aver ottenuto o ricordare una vincita importante in famiglia
- credenze o atteggiamento di approvazione e tolleranza dei genitori, dei pari e della comunità verso il gioco d'azzardo
- il valore e i significati attribuiti al denaro dai familiari e il modo in cui sono percepiti gli aspetti materiali e finanziari





# MULTIFATTORIALITA'

## FATTORI LEGATI AL GIOCO D'AZZARDO:

- tipo di gioco d'azzardo praticato
  - policonsumo
  - caratteristiche dei giochi
- caratteristiche dei luoghi di gioco
- diffusione e disponibilità dei giochi
  - pubblicità





## TRATTI DI PERSONALITA'

- IMPULSIVITA'
- RICERCA DI SENSAZIONI FORTI (sensation seeking)
- RICERCA DI NOVITA' (novelty seeking)
- PROPENSIONE AD ASSUMERE COMPORTAMENTI A RISCHIO  
(risk taking behavior)
- STILE DI COPING MALADATTIVO
- ALESSITIMIA

## COMORBIDITA'

Disturbi da uso di sostanze

Disturbi del controllo degli impulsi

Disturbi depressivi

Disturbi dell'umore

Disturbi di personalità

Disturbi d'ansia

Slutske, 2006; Sood, Pallanti, & Hollander, 2003; I.S.S., 2016

Una Review sistematica mostra che quasi la metà (47,9%) dei Giocatori d'Azzardo patologici che afferiscono ai servizi mostra un DDP.

**Narcisistico (16.6%)**

**Antisociale (14.0%)**

**Evitante (13.4%)**

**Obsessive-compulsive (13.4)**

**Borderline (13.1%)**



Presenza in **età evolutiva** di deficit dell'attenzione/disturbo dell'iperattività e disturbi della condotta

L'assunzione di **farmaci dopaminergici** (per esempio nella cura del Parkinson) favorisce l'insorgenza del GAP

Presenza nella **famiglia d'origine** di giocatori d'azzardo patologici, genitori/nonni aumenta la probabilità di sviluppare una dipendenza dal gioco d'azzardo



## LIE BET QUESTIONNAIRE

1. HA MAI SENTITO L'IMPULSO A GIOCARE SOMME DI DENARO MAGGIORI?
2. SI E' GIA' SENTITO DI DOVER TENERE NASCOSTA L'ENTITA' DEL SUO GIOCARE A QUELLI CHE LE STANNO PIU' VICINO?



GRAZIE PER L'ATTENZIONE