

Dissociazione (1)

Per alcune persone essere reali nel mondo reale coincide con un'esperienza troppo dolorosa

- **DISSOCIAZIONE:**
 - un meccanismo di difesa alla base dei comportamenti compulsivi delle dipendenze comportamentali (dipendenza da gioco, da cibo, da sesso, da pornografia, da pc, da shopping, da lavoro).

Dissociazione (2)

Le dipendenze patologiche:

- non sono mai il frutto di una scelta consapevole
- esperienze dissociative transitorie che permettono al soggetto di uscire temporaneamente dalla realtà allo scopo di risolvere una condizione di disagio divenuta insopportabile
- Il gioco d'azzardo, l'internet addiction e le dipendenze sessuali si svolgono in uno stato di dissociazione dalla realtà, dove la percezione del tempo è distorta e i comportamenti afinalistici.

Classificazione dei Giocatori

(Alonso-Fernandez, 1999)

- ***Giocatore sociale***
 - buon controllo sull'attività ludica utilizzata per divertirsi e rilassarsi
- ***Giocatore problematico***
 - qualsiasi mezzo pur di vincere, rifiuto della perdita, possibili reazioni violente
- ***Giocatore patologico***
 - il gioco come sintomo di una patologia psichiatrica sottostante
- ***Giocatore d'azzardo dipendente***
 - vera e propria dipendenza nei confronti del gioco, al pari delle dipendenze da sostanze

Classificazione tipologie di gioco d'azzardo

Ruolo del giocatore

- Ruolo attivo: conserva un ruolo ed una capacità predittiva, sebbene parziale, sul risultato della giocata, (gioco del poker o nelle scommesse sportive)
- giochi nei quali la sorte del giocatore dipende esclusivamente dall'elemento **fortuna**, in cui il giocatore non ha nessun potere né capacità predittiva sul risultato, in cui si affida completamente alla fortuna (gratta e vinci, bingo, Lotteria, video poker, slot machine)

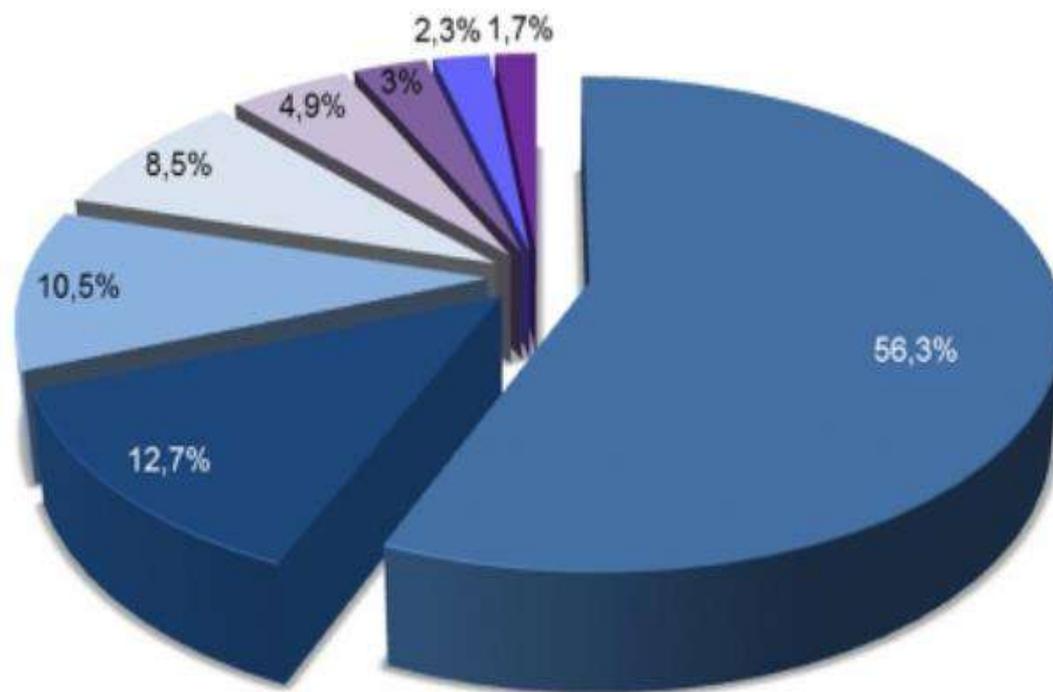
Classificazione tipologie di gioco d'azzardo

Tempo di latenza

- Breve (gratta e vinci, slot-machines, video-poker)
- Lungo: più prolungato tempo di attesa (lotterie, poker e scommesse sportive)

Più è rapida l'insorgenza dell'effetto gratificante, più il gioco è in grado di favorire la compulsività e quindi la dipendenza

Distribuzione della tipologia di gioco d'azzardo in Italia (2011)



■ Apparecchi ■ Lotterie ■ Giochi a distanza ■ Lotto
■ Scommesse sportive ■ Giochi numerici ■ Bingo ■ Scommesse ippiche

Profili del gioco d'azzardo in base all'età (1996)

	Prevalenza	Principale motivazione al gioco	Tipo di gioco	Frequenza di gioco	Motivazione
Giovani 	% maggiore	Competizione Denaro	Carte Internet	Minore	Minor tempo Minor disponibilità di denaro
Anziani 	% minore	Socializzazione Antinoia	Bingo Slot Machine	Maggiore	Maggior tempo Maggior disponibilità di denaro

Gioco d'Azzardo Online

- Attività ludica disponibile a distanza ed erogata al consumatore per mezzo della rete, attraverso strumenti elettronici (PC, tablet, smartphome)
- Elevata accessibilità spaziale, temporale
- Anonimato
- Pagamento con carte di credito, con un conseguente abbassamento della percezione della perdita di denaro che normalmente si ha utilizzando il pagamento tramite contante o fish.

TRADIZIONALI

- **LENTEZZA**
 - Smazzare le carte, aspettare l'estrazione.
- **SOCIALITA'**
- **VISIBILITA'**
 - Chi gioca è visibile, sebbene in luoghi particolari
- **CONTESTUALIZZAZIONE**
 - Luoghi e orari precisi
- **BASSA SOGLIA D'ACCESSO**
 - Per entrare al casinò, è necessario fornire i propri dati anagrafici, per entrare in determinate bische bisogna essere presentati

ON-LINE

- **VELOCITA'**
 - Possibilità di giocare in tempo reale
- **SOLITUDINE**
- **INVISIBILITA'**
 - E' possibile giocare senza farsi vedere da nessuno
- **DECONTESTUALIZZAZIONE**
 - Ogni luogo, ogni ora
- **ALTA SOGLIA D'ACCESSO**
 - I giochi sono facilmente raggiungibili da chiunque

Il GAP nel DSM-IV-TR

- **Disturbo del controllo degli impulsi**
- Disturbi caratterizzati da elevato livello *impulsività* che rende difficile controllare quel determinato comportamento (CLEPTOMIA, PIROMANIA, TRICOTILLOMANIA, DISTURBO ESPLOSIVO INTERMITTENTE)
- Una modalità mal adattiva di gioco d'azzardo, caratterizzata da perdita di controllo sul comportamento e gravi problemi conseguenti in diverse aree vitali

Il GAP nel DSM-V

- Dipendenze comportamentali (senza sostanza)
- Nel DSM V, i criteri diagnostici sono nove rispetto ai dieci proposti dal DSM IV, essendo stato rimosso il criterio riguardante le azioni illegali come falsificazione, frode, furto o appropriazione indebita per finanziare il gioco d'azzardo
- Fenomeni di *tolleranza, astinenza e craving*

Criteri diagnostici DSM-V

- **Criterio A:** il gioco d'azzardo problematico persistente e ricorrente, conducente a danno e sofferenza clinicamente significativi, come indicato dalla presenza nel paziente di quattro o più delle seguenti caratteristiche nell'arco di 12 mesi:
 1. Sente il bisogno di giocare somme di denaro crescenti in modo da raggiungere il livello di eccitazione desiderato.
 2. Si presenta agitato o irritabile quando tenta di ridurre l'entità del gioco o di smettere di giocare;
 3. Ha tentato ripetutamente, senza successo, di controllare, ridurre, smettere di giocare
 4. È spesso preoccupato dal gioco (per esempio rivive continuamente esperienze di gioco passate, pianifica le prossime giocate o valuta se giocare, pensa a come ottenere il denaro con il quale giocare
 5. Spesso gioca quando si sente in difficoltà (per esempio disperato, colpevole, ansioso, depresso).
 6. Dopo aver perso denaro giocando, spesso ritorna un altro giorno per giocare ancora, (fenomeno di rincorsa alle perdite);
 7. Mente per poter giocare;
 8. Ha messo a repentaglio o perso una relazione importante, lavoro, opportunità formative o di carriera a causa del gioco d'azzardo;
 9. Per alleviare la situazione economica disperata causata dal gioco, fa affidamento a terzi per ottenere denaro.
- **Criterio B:** il gioco d'azzardo non è spiegato da un episodio maniacale.

Segni e Sintomi Sentinella

Gioco Ricreativo - Gioco Problematico

- Intensificazione della frequenza di gioco
- Aumento delle spese
- Pensiero polarizzato sul gioco
- Fantasie di vittoria

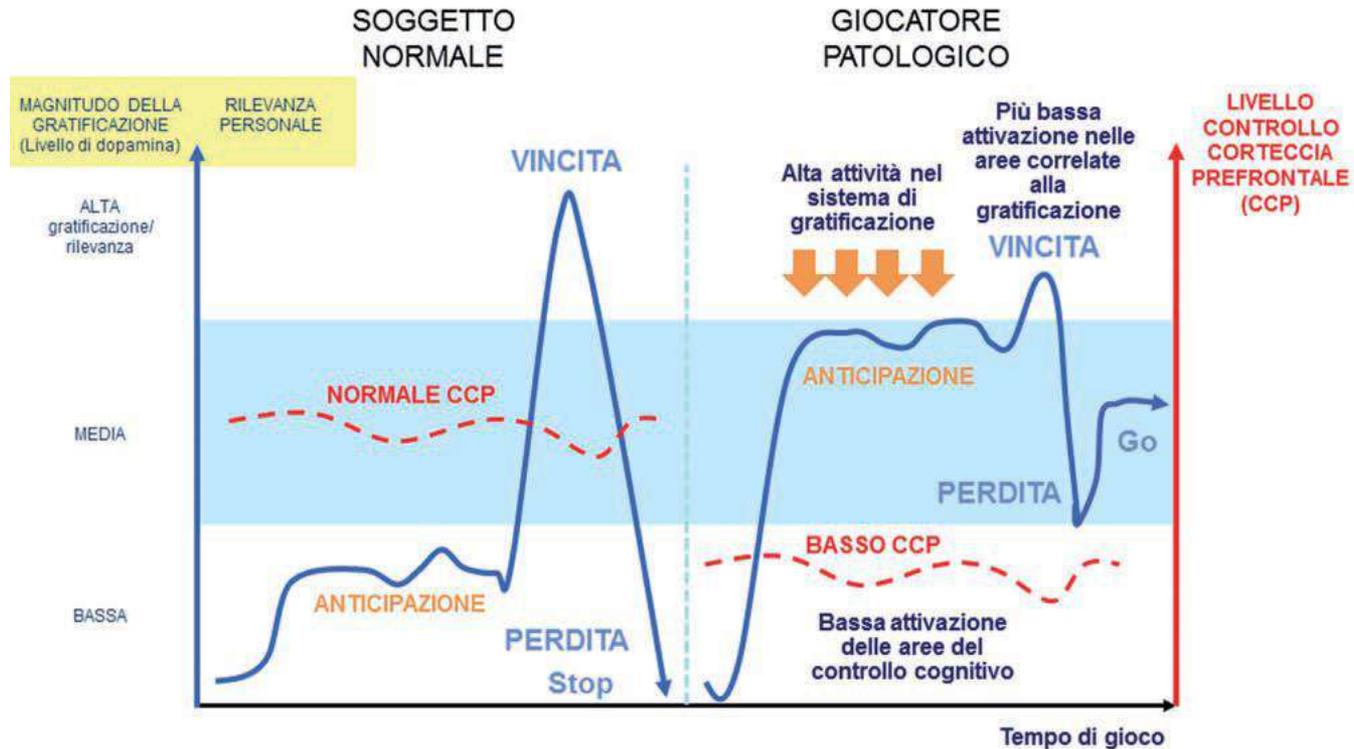
Gioco Problematico - Gioco Patologico

- Aumento del tempo dedicato al gioco
- Menzogne
- Debiti
- Furti domestici
- Sbalzi d'umore
- Aumento dell'aggressività

Distorsioni Cognitive del GAP

- *Onnipotenza:*
 - esaltazione delle proprie capacità che possono determinare il risultato del gioco
- *Illusione del controllo sul gioco*
- *Pensiero magico:*
 - talismani rituali che possono influenzare positivamente il gioco

Dopamina e GAP



Parkinson e GAP (1)

- **Morbo di Parkinson:** patologia neurodegenerativa caratterizzata da una progressiva perdita dei neuroni dopaminergici del sistema nigro-striatale
- I farmaci dopaminergici (levodopa, agonisti della dopamina e inibitori enzimatici del metabolismo della dopamina) sopperiscono la perdita di dopamina conseguente alla degenerazione della substantia nigra

Parkinson e GAP (2)

- La malattia di Parkinson è associata a deplezione dei neuroni dopaminergici striatali, e in modo meno importante, mesocorticolimbici
- Queste ultime aree, relativamente intatte, possono essere sovrastimolate dai farmaci, e questo può portare ad alterazioni neuropsicologiche e a disfunzioni comportamentali
- farmaci porterebbero a un dannoso sovradosaggio in altri sistemi dove i livelli di dopamina sono già ottimali

Parkinson e GAP (3)

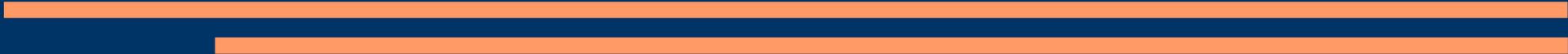
- L'uso dei farmaci dopaminergici, in soggetti con malattia di Parkinson, può stimolare in modo eccessivo le vie mesolimbiche, portando ad un disturbo comportamentale simile a quello associato alla dipendenza da sostanze
- Un ampio numero di dipendenze comportamentali possono essere associate a questa sindrome (gioco d'azzardo patologico, shopping compulsivo, ipersessualità, abbuffate, guida spericolata e condotte dannose di vario genere)

Terapia Farmacologica

- Stabilizzatori dell'umore (valproato-carbamazepina)
 - Riducono la componente impulsiva
- SSRI (?)
 - Risultati discordanti

Criteria per lo I.A.D - Goldberg tolleranza

- * marcato aumento del tempo trascorso in Internet per ottenere soddisfazione
- * marcata riduzione degli effetti derivanti dall'utilizzo della medesima quantità di tempo trascorsa in Internet



Criteria per lo I.A.D - Goldberg astinenza

- agitazione psicomotoria, ansia, pensieri ossessivi focalizzati su cosa sta succedendo in Internet, fantasie e sogni su Internet, movimenti volontari e involontari di typing con le dita, uso di Internet per alleviare la sindrome di astinenza. Tali sintomi causano danno o dolore in aree di funzionamento sociale, occupazionale o in altri ambiti importanti
 - accesso ad Internet sempre più frequente o per periodi di tempo più prolungati rispetto all'intenzione iniziale
-
-

Criteria per lo I.A.D - Goldberg astinenza

- desiderio persistente o sforzo infruttuoso di interrompere o di tenere sotto controllo l'uso di Internet
 - dispendio della maggior parte del tempo in attività correlate all'uso di Internet (acquisto di libri su Internet, ricerca di nuovi siti WWW, organizzazione di file, ecc.)
-
-

Criteria per lo I.A.D - Goldberg astinenza

- perdurare dell'uso di Internet nonostante la consapevolezza dei problemi fisici, sociali, lavorativi o psicologici persistenti o ricorrenti, verosimilmente causati o esacerbati dall'uso di Internet (deprivazione di sonno, difficoltà coniugali, ritardo agli appuntamenti del mattino, trascuratezza nei confronti dei propri doveri occupazionali o sensazione di abbandono dei propri cari)



Criteria per lo I.A.D -Kimberly Young

- Cambiamenti drastici dello stile di vita per avere più tempo in rete
 - Diminuzione dell'attività fisica
 - Disinteresse per la salute di fronte all'uso di internet
 - Evitamento di attività nella vita reale per avere più tempo in rete
 - Privazione di sonno o alterazione del ritmo
-
-

Criteria per lo I.A.D -Kimberly Young

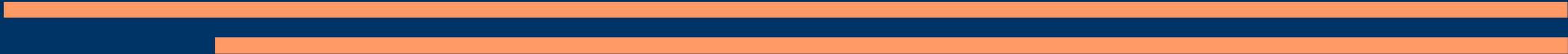
- Diminuzione della socializzazione-perdita degli amici
 - Trascurare famiglia e amici
 - Rifiuto di stare a lungo lontani dalla rete
 - Necessità di trascorrere più tempo al computer
 - Trascurare lavoro ed altri impegni personali
-
-

Sottogruppi I.A.D.

- Cybersexual Addiction: uso compulsivo di siti dedicati al sesso virtuale e alla pornografia;
 - Cyber-Relational Addiction: eccessivo coinvolgimento nelle relazioni nate in rete;
 - Net-Compulsions: collegati a diverse attività : gioco d'azzardo, shopping e commercio on -line, con conseguenti perdite ingenti di denaro;
-
-

Sottogruppi I.A.D.

- Information Overload: ricerca ossessiva di informazioni sul World Wide Web;
- >Computer Addiction: tendenza al coinvolgimento eccessivo in giochi virtuali, come per esempio i MUD's (Multi User Dimensions - giochi di ruolo).



Punti da indagare

- TEMPO numero di ore e ritmo sonno-veglia, non assoluto ma in relazione alla persona
 - SCUOLA rendimento, rapporto con i compagni, interesse e grado di coinvolgimento
 - AMICI numero, qualità e profondità delle relazioni
 - INTERESSI numero, relazione tra loro e con la rete
 - FAMIGLIA presenza e partecipazione alle attività e al dialogo, esperienza comunitaria o meno
 - AFFETTIVITA' innamoramento e sessualità
-
-

Punti da indagare

- AGGRESSIVITA' e reazioni da astinenza

