



**PROGETTO** ██████████  
**ALL-IN - TUTTI IN GIOCO** PREVENZIONE LUDOPATIA

     **800 14 96 09**

 **allintuttiingio**  **@progettottuttiingio**

[www.tuttiingio.it](http://www.tuttiingio.it)

*Il Gioco d'Azzardo Patologico:  
una panoramica psico-educativa*

# Gioco



Si definisce gioco qualsiasi attività, a cui si dedicano adulti e bambini a scopo di svago, e anche per esercitare il corpo e la mente

# La Psicologia dello sviluppo e personalità di spicco del panorama psico-educativo

- ▶ hanno sempre mostrato un grande interesse per il gioco e varie sono le teorie che si basano sull'importanza del gioco nella crescita dell'individuo.
- ▶ Nel *giocare a* il soggetto assume ruoli diversi, esercita la capacità di immaginare realtà non presenti, impara e interiorizza le regole, apprende cause ed effetti e varie relazioni logiche.
- ▶ Esso è una parte strutturante nell'organizzazione cognitiva ed emotiva dell'individuo.

# Cos'è il Gioco d'azzardo



- ▶ È l'attività ludica in cui ricorre il fine di lucro e nella quale la vincita o la perdita è in prevalenza aleatoria, avendovi l'abilità un'importanza trascurabile. Esso può dar luogo a una condizione patologica di dipendenza, consistente nell'incapacità cronica di resistere all'impulso di gioco, con conseguenze negative sull'individuo stesso, la sua famiglia e la sua attività professionale.

## Per Bolen e Boyed (1968):

- ▶ Il Gioco d'azzardo rientra nei giochi di alea: esso, dunque, non è altro che una scommessa su ogni tipo di evento ad esito incerto dove il caso, in grado variabile, determina l'esito stesso.

## Per Steiner (1993):

- ▶ Il Gioco d'azzardo è un « rifugio della mente», un'occasione per costruire una realtà parallela e alternativa alla realtà quotidiana, un luogo libero dai vincoli della vita quotidiana, dalle dimensioni spazio-temporali, cui si ricorre per sentirsi liberi dai vincoli della vita quotidiana, dalle fatiche, dai principi di realtà.

# Il Gioco d'azzardo come fenomeno sociale e culturale

- ▶ Non è ritenuto interamente buono cattivo o cattivo, la sua accettabilità è fortemente influenzata dalla posizione paradossale che assume lo stato che lo condanna moralmente o legalmente e allo stesso tempo lo promuove come legittima forma di divertimento, speranza economica e come fonte economica per le casse dello stato stesso.

# Le dimensioni del Gioco d'azzardo

Dimensione  
problematica

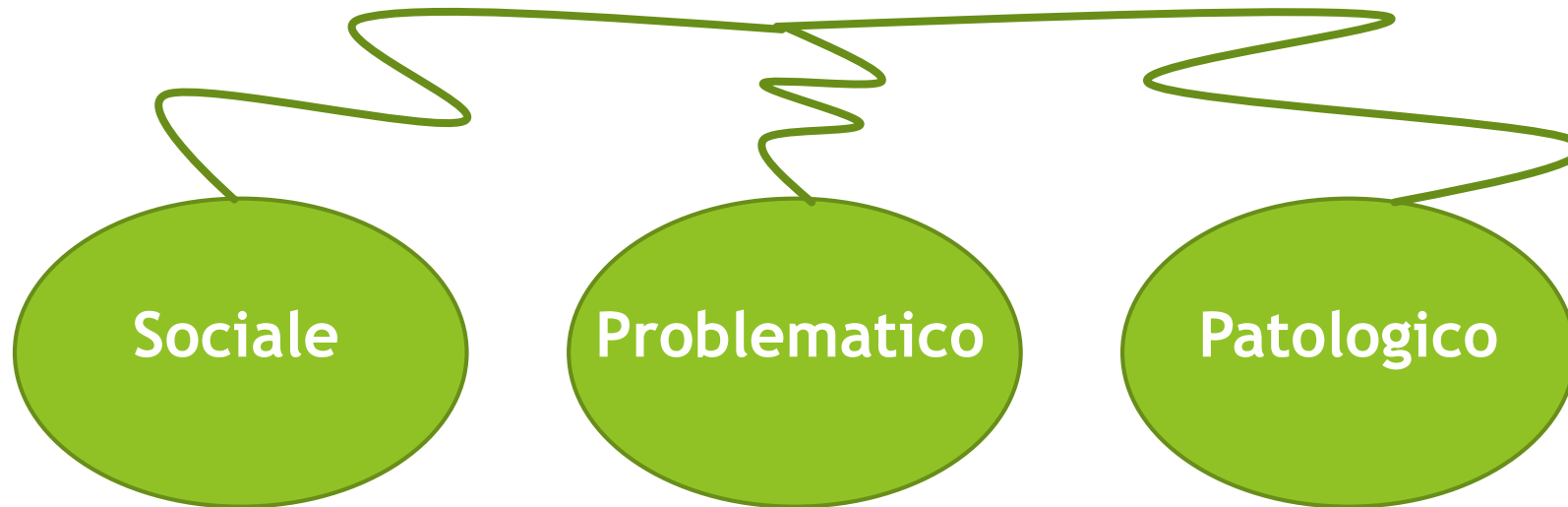
Dimensione  
sociale - ricreativa

Dimensione  
patologica



# Le caratteristiche del giocatore d'azzardo

TIPOLOGIE DI GIOCATORE:



# Il giocatore sociale

► Greemberg (1980) ha proposto alcune caratteristiche in grado di identificare il giocatore sociale:

1. Il desiderio di rilassarsi
2. L'incentivo del guadagno senza fatica
3. Il piacere che deriva dalla stimolazione di varie funzioni dell'ego
4. L'attrazione per il rischio

è un tipo di giocatore motivato al gioco dal desiderio di passatempo e divertimento.

# Il giocatore problematico

- ▶ È quel tipo di giocatore che non arriva alla fase della disperazione (Custer, 1984) ma che comunque inizia a giocare in modo da **compromettere, infrangere, danneggiare** vari ambiti della vita

# Il giocatore patologico

- ▶ È caratterizzato da:
  1. Maggiori sentimenti di colpa per le vincite
  2. Incapacità di fermarsi in caso di vittoria
  3. Desiderio inconscio di perdere

# La questione diagnostica: una questione in continua evoluzione

## ▶ DSM III

- ▶ IL DSM III, IL MANUALE DIAGNOSTICO E STATISTICO DEI DISTURBI MENTALI, nella sua edizione del 1980, introduce il concetto di ***DISTURBO DA GIOCO D'AZZARDO (GAMBLING)*** inquadrandolo come una nuova categoria diagnostica e classificato all'interno della sezione ***DISTURBI DEL CONTROLLO DEGLI IMPULSI NON CLASSIFICATI ALTROVE***

## ▶ DSM IV

- ▶ L'edizione successiva (2000) il Gioco d'azzardo patologico (GAP) è definito come **COMPORTAMENTO PERSISTENTE, RICORRENTE E MALADATTIVO TALE DA COMPROMOTTERE LE ATTIVITA' PERSONALI, FAMILIARI O LAVORATIVE** e individua dieci sottocriteri comportamentali.

# DSM IV

- ▶ *LA PRESENZA DI ALMENO CINQUE DI QUESTI SOTTOCRITERI DETERMINA LA DIAGNOSI DI GIOCATORE PATOLOGICO; LA PRESENZA DI QUATTRO SOTTOCRITERI DETERMINA LA GIOCATORE PROBLEMATICO:*
- ▶ È ECCESSIVAMENTE COINVOLTO NEL GIOCO D'AZZARDO ( NE PARLA DI CONTINUO, CERCA SOMME DA INVESTIRE NEL GIOCO)
- ▶ HA BISOGNO DI GIOCARE SOMME DI DENARO SEMPRE MAGGIORI PER RAGGIUNGERE LO STATO DI ECCITAZIONE DESIDERATO
- ▶ TENTA RIPETUTAMENTE E SENZA SUCCESSO DI CONTROLLARE, RIDURRE O INTERROMPERE IL GIOCO D'AZZARDO
- ▶ NEL TENTATIVO DI RIDURRE O INTERROMPERE IL GIOCO D'AZZARDO, IL SOGGETTO RISULTA MOLTO IRREQUIETO O IRRITABILE
- ▶ IL SOGGETTO RICORRE AL GIOCO COME FUGA DAI PROBLEMI O COME CONFORTO DALL'UMORE DISFORICO (DISPERAZIONE, ANSIA, DEPRESSIONE)

# DSM IV

- ▶ QUANDO PERDE, IL SOGGETTO RITORNA SPESSO A GIOCARE PER RIFARSI
- ▶ MENTE IN FAMIGLIA E CON GLI ALTRI PER NASCONDERE IL GRADO DI COINVOLGIMENTO NEL GIOCO D'AZZARDO
- ▶ HA COMMESSO AZIONI ILLEGALI COME FALSIFICAZIONI, FRODE, FURTO, O APPROPRIAZIONE INDEBITA PER FINANZIARE IL GIOCO D'AZZARDO
- ▶ METTE A RISCHIO O PERDE UNA RELAZIONE IMPORTANTE, UN LAVORO, UN'OPPORTUNITA' DI FORMAZIONE O CARRIERA A CAUSA DEL GIOCO
- ▶ CONFIDA NEGLI ALTRI PERCHE' GLI FORNISCANO DENARO NECESSARIO A FAR FRONTE A UNA SITUAZIONE ECONOMICA DISPERATA, CAUSATA DAL GIOCO

# DSM V

- ▶ IL DSM V, edizione del 2013, introduce delle importanti novità e allo stesso tempo una nuova visione del disturbo. Innanzi tutto è cambiata la definizione della patologia che è passata da **GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO** a **DISTURBO DA GIOCO D'AZZARDO** e viene collocato all'interno della categoria delle dipendenze in un'apposita sottocategoria «**DISTURBO NON CORRELATO ALL'USO DI SOSTANZE**».
- ▶ Il DSM V inoltre classifica il disturbo in *lieve, moderato, grave*



# DSM V

- ▶ I CRITERI DIAGNOSTICI:

- 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 PIU' DEI SEGUENTI SINTOMI PER UN PERIODO DI ALMENO 12 MESI:

- ▶ Necessità di giocare una quantità crescente di denaro con lo scopo di raggiungere l'eccitazione desiderata
- ▶ È irritabile o irrequieto quando tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo
- ▶ È spesso preoccupato per il gioco d'azzardo
- ▶ Dopo aver perso al gioco spesso torna un altro giorno (perdite inseguite)

# DSM V

- ▶ Racconta bugie per nascondere il coinvolgimento nel gioco d'azzardo
- ▶ Ha messo a repentaglio una relazione significativa, il lavoro, lo studio o un'opportunità di carriera a causa del gioco d'azzardo

# DSM V

## A. CRITERIO A (VEDI SOPRA)

► IL COMPORTAMENTO DA GIOCO D'AZZARDO NON E' MEGLIO DESCRITTO DA UN EPISODIO MANIACALE. SPECIFICARE LA GRAVITA' ATTUALE:

1. Media (soddisfa 4-5 criteri)
2. Moderata (soddisfa 6-7 criteri)
3. Grave (soddisfa 8-9 criteri)

# Le strutture che si occupano della prevenzione, diagnosi e della cura

- ▶ I SerD (SERVIZI PER LE DIPENDENZE) sono attivi all'interno dei Dipartimenti delle ASL. Ogni distretto sanitario ne prevede uno. In generale, attuano interventi di primo sostegno ed orientamento, operano accertamenti sullo stato di salute del soggetto da trattare e definiscono programmi terapeutici individuali da portare avanti nella propria sede operativa o in collaborazione con una comunità terapeutica accreditata.

# Le figure professionali che si occupano di prevenzione e cura

- ▶ Medico
- ▶ Psicologo
- ▶ Assistente sociale
- ▶ Infermiere professionale
- ▶ Educatore professionale

# Anonimato e segreto professionale

- ▶ Il servizio garantisce l'anonimato del paziente e il segreto professionale da parte degli operatori.
- ▶ Sono servizi gratuiti, rivolti anche ai minori.

# I giochi d'azzardo più diffusi



- ▶ Giochi alle macchinette (slotmachine, videolottery)
- ▶ Giochi d'azzardo in internet (poker online, casinò online, on line games)
- ▶ Lotteria gratta e vinci
- ▶ Lotto e superenalotto
- ▶ Bingo
- ▶ Scommesse ippiche
- ▶ Scommesse sportive
- ▶ Skill games (giochi alle carte che diventano d'azzardo quando richiedono l'uso del denaro)