

GIOCA PER TE E NON CONTRO DI TE

**Differenze tra gioco sano e patologico:
inquadramento diagnostico**

CONVEGNO: "LUDOPATIA TRA SOCIETA' E TERAPIA"

Pieve Emanuele, 23 Novembre 2013

Dott.ssa Beatrice Peroni

DEFINIZIONE DI GIOCO



Qualsiasi attività a cui si dedicano adulti e bambini a scopo di svago e anche come esercizio per il corpo e la mente (DIZIONARIO SABBATINI COLETTI)

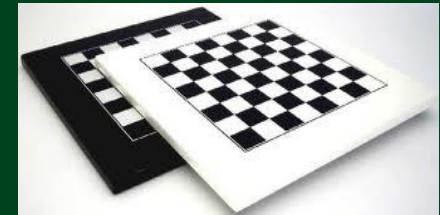
CAILLOIS (1958) definisce il gioco come un'attività:

- LIBERA, VOLONTARIA, FONTE DI GIOIA E DIVERTIMENTO;
- DEFINITA DA LIMITI SPAZIO-TEMPORALI;
- INCERTA: NON E' POSSIBILE STABILIRE IN ANTICIPO SVOLGIMENTO E RISULTATO FINALE;
- IMPRODUTTIVA: NON CREA BENI E RICCHEZZE ;
- REGOLATA: PRESENZA DI REGOLE CHE SOSPENDONO LE LEGGI ORDINARIE;
- FITTIZIA: CONSAPEVOLE DELLA SUA IRREALTA'.

CLASSIFICAZIONE DEI GIOCHI CAILLOIS -1958-



1. Giochi di competizione (AGON): vi rientrano giochi come il calcio, le biglie, la dama, gli scacchi, dove gli individui partono da una condizione paritaria e l'esito finale dipende solo e unicamente dalle loro abilità.



2. Giochi d'azzardo (ALEA → *gioco dei dadi*): vi rientrano i giochi dove il fattore primario è la fortuna a discapito delle abilità personali.

3. Giochi di simulacro (MIMICRY → *mimetismo*): vi rientrano i giochi di ruolo dove il soggetto si immedesima in un personaggio e abbandona momentaneamente la propria realtà per accedere a un'altra fittizia.



4. Giochi di vertigine (ilinx): vi rientrano i giochi dove il soggetto è impegnato a provocare se stesso distruggendo momentaneamente la stabilità della percezione.

GIOCO D'AZZARDO: CONDIZIONI NECESSARIE

Perché si abbia un gioco d'azzardo si devono presentare 3 condizioni fondamentali (Ladouceur, e coll, 2000):

- 1.** il giocatore deve scommettere del denaro o un oggetto di valore;
- 2.** questa scommessa una volta giocata non può essere più ripresa;
- 3.** l'esito del gioco dipende dal caso.

GIOCO D'AZZARDO: VIZIO O MALATTIA?



Vizio: comportamento volontario che può essere controllato ed eventualmente interrotto. La persona che lo mette in atto è consapevole delle connotazioni negative attribuite ad esso da un punto di vista morale "non bisognerebbe farlo però...".

Malattia: perdita di controllo sul proprio comportamento. Il soggetto non è più attivo bensì passivo tanto da subire la sua «nuova» condizione.

Segue...

IL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO (GAP) È UNA MALATTIA

- **TOLLERANZA:** bisogno di giocare sempre più per ottenere lo stesso livello di eccitamento;
- **ASTINENZA:** nervosismo, ansia, tremori se si tenta di smettere;
- **PERDITA DI CONTROLLO:** presunta capacità di poter smettere, senza riuscirci nella realtà.

QUALI SONO I SEGNALI DEL GAP?



PSICOLOGICI

- **ossessione del gioco**
- **senso di onnipotenza**
- **nervosismo, irritabilità, ansia, alterazioni del tono dell'umore**
- **senso di colpa**
- **alterazioni dell'autostima**
- **tendenza alla superstizione**
- **aumento dell'impulsività**
- **distorsione della realtà (minimizzare, enfatizzare)**

FISICI

- **alterazioni dell'alimentazione**
- **gastrite, ulcera**
- **cefalea**
- **cardiopatie ischemiche**
- **insonnia**
- **sintomi fisici dell'ansia (tremori, sudorazione, palpitazioni ecc.)**

SOCIALI

- **danni economici**
- **danni morali**
- **danni familiari**
- **danni lavorativi**
- **difficile gestione del denaro (spese impulsive)**
- **ricorso all'usura**

GIOCATORE ADEGUATO:

- **Il gioco occupa uno spazio limitato**
- **E' consapevole delle effettive possibilità di vincita**
- **Rischia puntate sostenibili economicamente**
- **Vive una esperienza gradevole**
- **Giocando espande la sua condizione di benessere**
- **Mantiene un pensiero aderente alla realtà**
- **Può interrompere quando lo desidera**

GIOCATORE PATOLOGICO:

- **Trasforma il gioco da occasione di divertimento in fonte di preoccupazione, depressione e panico**
- **Sovrastima le proprie possibilità scommettendo cifre fuori dalla propria portata**
- **Perde il controllo sul suo comportamento di gioco**
- **Ricorre alla rivincita**
- **Utilizza il pensiero magico (illusione di controllo, distorsioni cognitive)**
- **Non riesce ad interrompere**

CLASSIFICAZIONE DSM V GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO (GAP)



❑ INSERISCE IL **DISTURBO DA GIOCO D'AZZARDO** NEL CAPITOLO DEI **DISTURBI CORRELATI ALLE SOSTANZE E DIPENDENZE** (pur trattandosi di una dipendenza senza sostanze) A DIFFERENZA DEL DSM IV CHE INSERIVA IL GAP NEL CAPITOLO DEI DISTURBI DEL CONTROLLO DEGLI IMPULSI.

❑ **CRITERI DIAGNOSTICI:**

A. PERSISTENTE E RICORRENTE COMPORTAMENTO PROBLEMatico DI GIOCO D'AZZARDO CHE COMPORTA DIFFICOLTA' O DISAGIO CLINICAMENTE SIGNIFICATIVI CHE NELL'ARCO DI UN PERIODO DI 12 MESI, PRESENTA 4 O PIU' TRA I SEGUENTI SINTOMI:

HA BISOGNO DI
GIOCARE D'AZZARDO
CON QUANTITÀ
CRESCENTI DI
DENARO PER
RAGGIUNGERE
L'ECCITAZIONE
DESIDERATA

E' IRREQUIETO E
IRRITABILE QUANDO
TENTA DI RIDURRE O
INTERROMPERE IL
GIOCO
D'AZZARDO

HA RIPETUTAMENTE
TENTATO SENZA
SUCCESSO DI
CONTROLLARE,
RIDURRE O
INTERROMPERE
IL GIOCO D'AZZARDO

Segue...

E' ECCESSIVAMENTE ASSORBITO DAL GIOCO D'AZZARDO (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)

**DOPO AVER PERSO AL GIOCO SPESSO TORNA UN ALTRO GIORNO PER RIFARSI (RINCORRE LE PERDITE)
- RICERCA DELLA RIVINCITA-**

HA MESSO A REPENTAGLIO O PERSO UNA RELAZIONE SIGNIFICATIVA, IL LAVORO, OPPURE OPPORTUNITA' SCOLASTICHE O DI CARRIERA PER IL GIOCO D'AZZARDO

SPESSO GIOCA D'AZZARDO QUANDO SI SENTE A DISAGIO (ES. INDIFESO, COLPEVOLE, ANSIOSO, DEPRESSO)

MENTE PER OCCULTARE L'ENTITA' DEL PROPRIO COINVOLGIMENTO NEL GIOCO D'AZZARDO

FA AFFIDAMENTO SU ALTRI PER REPERIRE IL DENARO PER ALLEVIARE UNA SITUAZIONE FINANZIARIA DISPERATA CAUSATA DAL GIOCO D'AZZARDO

B. IL COMPORTAMENTO DI GIOCO D'AZZARDO NON E' MEGLIO ATTRIBUIBILE AD UN EPISODIO MANIACALE.

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.

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 riscontrato per un periodo di 12 mesi o più.

GRAVITA'

LIEVE

Riscontro di 4 o 5 criteri

MODERATA

Riscontro di 6 o 7 criteri

GRAVE

Riscontro di 8 o 9 criteri

PER CONCLUDERE...

- PREVENZIONE**
- COME AIUTARE IL SOGGETTO AFFETTO DA GAP?**
- AIUTO AI FAMILIARI, AMBIENTE, FATTORI ECOLOGICI.**

***"Nessuno è nato sotto una cattiva stella,
ci sono semmai uomini che guardano
male il cielo... "***

(Dalai Lama)

Grazie per l'attenzione