

Formazione di insegnanti e professori sul tema del gioco d'azzardo patologico



I.I.S. “Racchetti-Da Vinci” Crema (CR)

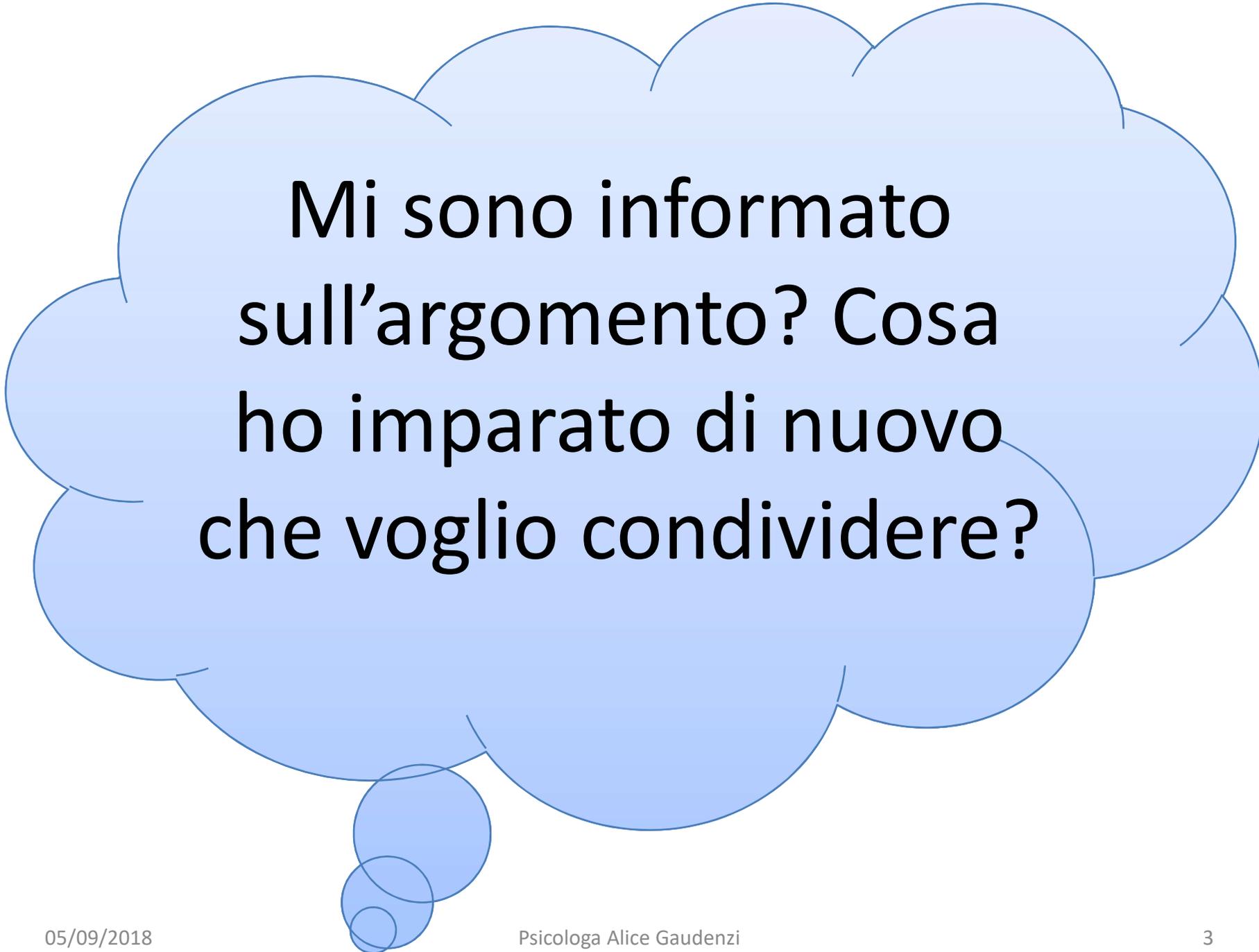
Psicologa Alice Gaudenzi

alice.gaudenzi22@gmail.com

Dopo tanti mesi...



Cosa mi
ricordo?



**Mi sono informato
sull'argomento? Cosa
ho imparato di nuovo
che voglio condividere?**

New Addictions



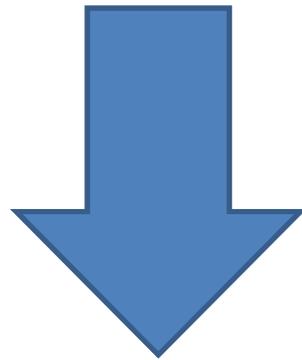
forme di dipendenza in cui *non è implicato l'intervento di alcuna sostanza chimica.*

L'oggetto della dipendenza è, in questo caso, un comportamento o un'attività lecita e socialmente accettata.

Dipendenza → fenomeno complesso

Si ripercuote nell'intero funzionamento della vita dell'individuo, provocando sofferenza generale, estesa anche al suo contesto familiare e sociale.

La dipendenza non ha una o più cause ma si costruisce in una circolarità di bisogni e significati, che restringono il campo delle scelte possibili ad un'unica opzione.



IL CONTATTO CON L'OGGETTO

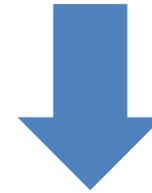
La dipendenza investe l'individuo...

A livello
comportamentale



Nella ricerca di una
sostanza o nella
reiterazione di un
determinato
comportamento.

A livello
psicologico

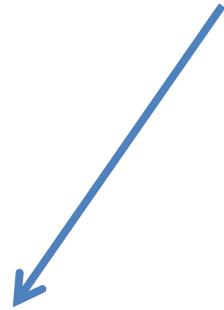


Il soggetto è assorbito
dall'oggetto della
propria dipendenza e
non riesce a farne a
meno.

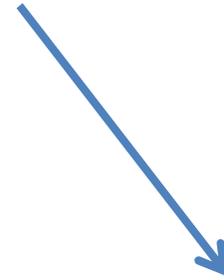
Definizione di Addiction

Disordine *progressivo, cronico e recidivante* caratterizzato dalla perdita di controllo sul comportamento, malgrado le conseguenze negative dello stesso.

Tipologie di dipendenza



Dipendenza
da sostanze



Dipendenza da
comportamento

TOLLERANZA

Bisogno di aumentare la quantità di tempo e denaro investiti nell'attività che crea dipendenza per ottenere gli stessi effetti.

CRAVING

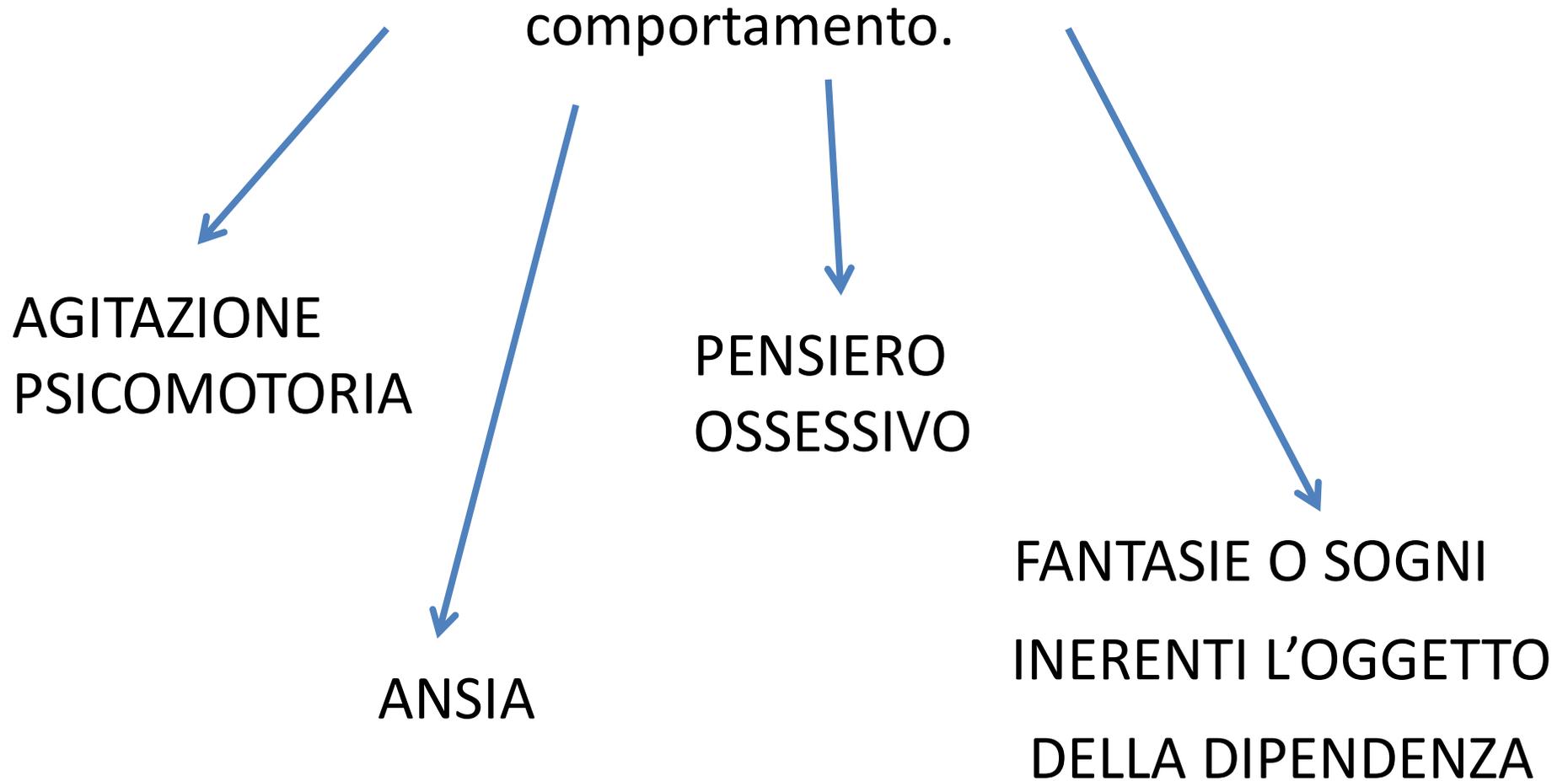
incapacità di controllare
l'impulso a mettere in atto un
determinato comportamento.

ASTINENZA

instabilità e agitazione dovuti
all'impossibilità di soddisfare il
proprio impulso.

L'astinenza è caratterizzata da due o più dei seguenti sintomi che si sviluppano dopo l'interruzione del

comportamento.



AGITAZIONE
PSICOMOTORIA

PENSIERO
OSSESSIVO

FANTASIE O SOGNI
INERENTI L'OGGETTO
DELLA DIPENDENZA

ANSIA

Alterazione tono dell'umore

Aumento dell'eccitazione o
diminuzione della tensione a
seguito dell'incontro con
l'oggetto della dipendenza.

Conflitti

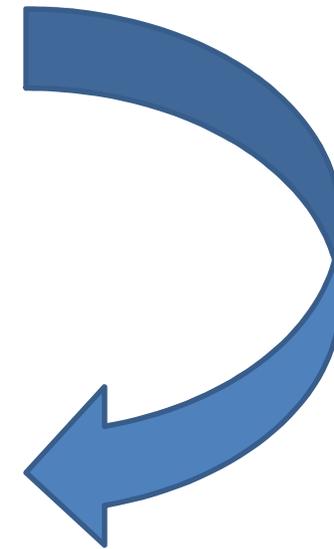
Nascita e aggravarsi sia dei conflitti intra-psichici, sia tra il soggetto e coloro che gli stanno vicino a causa del comportamento dipendente.

Ricaduta

Tendenza a reiterare il
comportamento o a riutilizzare la
sostanza dopo un periodo di
astinenza.

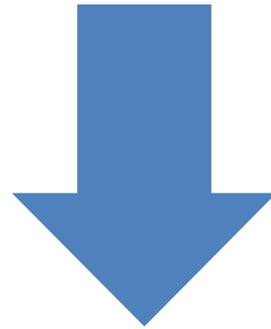
Qualunque sia la sua forma di espressione (shopping, cibo, sesso, gioco, sostanze chimiche...) la dipendenza è

***RICERCA DI
PIACERE***



Ma che cosa è la ricerca di piacere???

E' la modalità che il soggetto conosce per dissipare il più rapidamente possibile ogni forma di sentimento negativo (rabbia,colpa, ansia...)



Scoperta della dipendenza/soluzione che viene ricercata e reiterata nel tempo

La dipendenza è però una ***SOLUZIONE***
PSICOSOMATICA, che si traduce
attraverso il corpo con l'azione,
piuttosto che essere una soluzione
psichica.

Le New Addiction

- Dipendenza da gioco (DGA)
- Dipendenza da sesso (SEX ADDICTION)
- Dipendenza da lavoro (WORKHOLIC)
- Dipendenza da internet (INTERNET DISORDER)
- Dipendenza da cellulare (MOBILE ADDICTION)
- Dipendenza affettiva (LOVE ADDICTION)
- Dipendenza da shopping (SHOPPING ADDICTION)
- Dipendenza da videogames (M.U.D. ADDICTION)
- Dipendenza da cybersex (CYBERSEX ADDICTION)
- Dipendenza da cyberporn (CYBERPORN ADDICTION)

D.G.A.

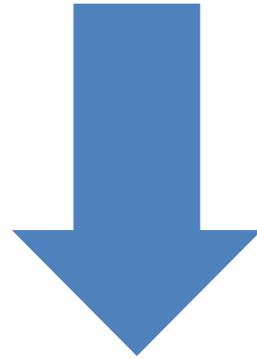
Disturbo da Gioco d'Azzardo

“Gioco d'Azzardo” → qualsiasi gioco in cui è prevista una posta, l'alea, e per vincere non è determinante l'abilità degli scommettitori, ma semplicemente la sorte, il caso.

Il gioco d'Azzardo Patologico

- Compare tipicamente nell'adolescenza o nella tarda adolescenza
- Colpisce il 70% degli individui di sesso maschile
- Ha un'incidenza sulla popolazione compresa fra l'1% ed il 3%
- Spesso non è l'unica dipendenza presente nel malato

Aspetto più preoccupante...

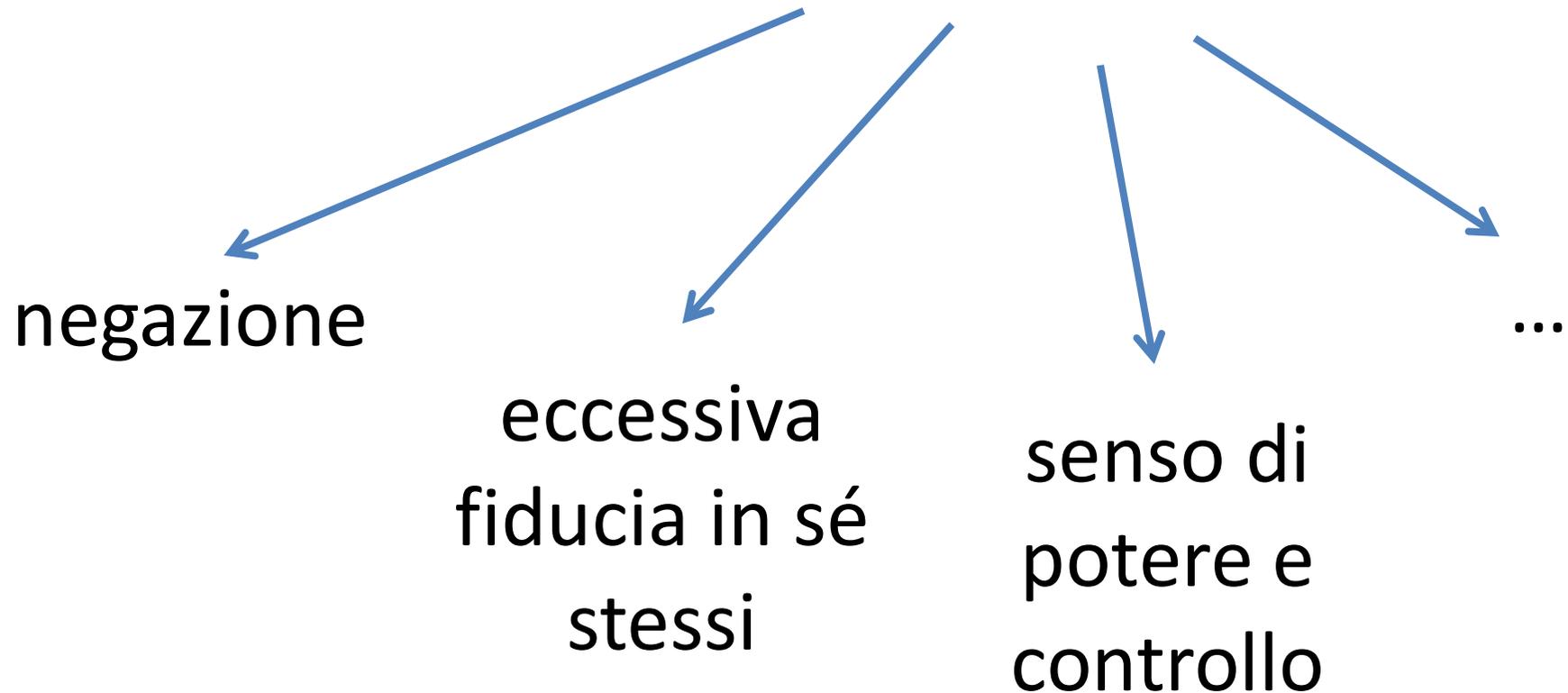


Il gioco d'azzardo patologico ha ripercussioni finanziarie e sociali oltre che sui giocatori stessi, sulle loro famiglie e sulle società.

Conseguenze del DGA

- Problemi con la legge
- Difficoltà coniugali
- Isolamento
- Problemi al lavoro
- Problemi sociali
- Debiti
- Rischio di suicidio

Nei giocatori patologici → possono
essere presenti **distorsioni del pensiero**



I criteri diagnostici del DGA sono molto simili, se non sovrapponibili, ai criteri per la Dipendenza da Sostanze

Dal punto di vista psicologico Cesare Guerreschi, psicologo e psicoterapeuta esperto delle new addictions, ha suddiviso i giocatori d'azzardo in 6 categorie:

GIOCATORI “D’AZIONE” CON SINDROME DA DIPENDENZA

- Hanno perso il controllo sul loro modo di giocare
- Per loro, giocare d’azzardo è la cosa più importante nella vita, l’unica cosa che li mantiene in azione
- Il gioco d’azzardo compulsivo è una dipendenza progressiva che abbraccia tutti gli aspetti della vita del giocatore
- Il giocatore compulsivo non può smettere di giocare da solo, indipendentemente da quanto lo desidera o da quanto duramente ci provi

GIOCATORI “PER FUGA” CON SINDROME DA DIPENDENZA

- Giocano per trovare alleviamento alle sensazioni di ansietà, depressione, rabbia, noia o solitudine
- Usano il gioco d’azzardo per sfuggire da crisi o difficoltà
- Il gioco provoca un effetto analgesico invece di una risposta euforica

GIOCATORI SOCIALI COSTANTI

- Il gioco d'azzardo è la fonte principale di relax e divertimento, sebbene questi individui mettano il gioco in secondo piano rispetto alla famiglia e al lavoro
- I giocatori sociali costanti mantengono ancora il controllo sulle loro attività di gioco

GIOCATORI SOCIALI ADEGUATI

- Giocano per passatempo, per socializzare e per divertirsi
- Per loro giocare d'azzardo può essere una distrazione o una forma di relax
- Il gioco non interferisce con le obbligazioni familiari, sociali o lavorative
- A questa categoria appartiene la maggioranza della popolazione adulta

GIOCATORI ANTISOCIALI

- Sono giocatori antisociali coloro che si servono del gioco d'azzardo per ottenere un guadagno in maniera illegale

GIOCATORI PROFESSIONISTI

- Si mantengono giocando d'azzardo e considerano il gioco d'azzardo una professione (vedi pokeristi)

Il gioco d'azzardo nella società post-moderna

Come internet ha influenzato il modo di giocare?

**IL GIOCO
ON-LINE**



“Ci troviamo di fronte ad una *svolta antropologica*:

per quanto riguarda la tecnologia digitale è la prima volta nella storia che stanno crescendo generazioni sempre più precocemente esperte e con più potere rispetto ai loro genitori: i *nativi digitali*.”

(Born Digitals, Gasser & Palfrey, 2008: Generation-Digital, Greenfield, 2009; Nativi Digitali, Cantelmi, 2008)

Chi sono i nativi digitali e come costituiscono la loro conoscenza?

I nativi digitali sono multitasking in quanto in costante interconnessione sociale e di rete soltanto con il web classico ed il web 2.0 ma anche con tutti gli strumenti di comunicazione a loro disposizione, dallo smartphone all'i-pod.

INTERNET



MEDIA



BIDIREZIONALE

Internet e Patologia

L'uso *eccessivo e prolungato* di Internet porta progressivamente a *difficoltà sociali e relazionali* nell'individuo.

Si può sviluppare una vera e propria *Dipendenza da Internet.*

Internet Addiction Disorder e Gioco d'Azzardo Patologico

Kimberly Young (1996) ha condotto una *ricerca* per valutare l'effettiva esistenza di una Dipendenza da Internet.

La ricerca ha mostrato delle differenze tra i normali utenti della Rete e coloro che ne abusano: essi riportano da moderati a gravi problemi conseguenti all'utilizzo di Internet.

Il gioco on-line



Fattore determinante in questo processo evolutivo, nell'area digitale in cui viviamo, è l'ubiquità del web, quale strumento in grado di rendere fruibili a tutti e in tempo reale le risorse e i servizi disponibili in rete.

- In Italia sono 2,6 milioni gli utenti Internet che hanno partecipato almeno una volta online a giochi con vincita in denaro. Sono però meno i giocatori che mediamente giocano in un mese: circa 800.000
- L'86% dei giocatori on-line sono uomini
- I giocatori on-line italiani si concentrano maggiormente nelle fasce d'età tra i 25 ed i 34 anni (32%) e tra i 35 e i 44 (27%), che insieme rappresentano quasi il 60% dei giocatori on-line nel nostro Paese.

- Quasi il 50 % dei giocatori on-line è residente al Sud Italia (Isole comprese) e, se a questi aggiungiamo quelli residenti al Centro, arriviamo al 70%.
- Nonostante la rilevanza del Nord Italia in termini di popolazione assoluta (46%), i giocatori on-line residenti in quest'area geografica sono solo il 30% del totale.

Categorie a rischio per il DGA on-line

- *Autistici a medio alto funzionamento*: la possibilità per la rete di supplire ai deficit sociali tipici dell'autismo è documentata e la possibilità di dimostrare delle abilità in un contesto sociale è molto rinforzante e pericolosa (Davidson 2008)
- *Persone con disabilità e concomitante depressione*: precedentemente meno o per nulla esposti a possibilità di gioco ora più esposti anche loro al gioco on-line, protettivo della rete sociale
- *Anziani cognitivamente sani ma socialmente isolati*

Prevenzione

Seguire un orientamento formativo - educativo teso a valorizzare il gioco come attività positiva e strutturante prevedendone gli esiti inadeguati e rischiosi, che si basa su:

- Leggi che regolino il gioco
- Interventi educativo /formativo
- Promuovere collaborazione con operatori di agenzie di gioco

Diversi approcci preventivi

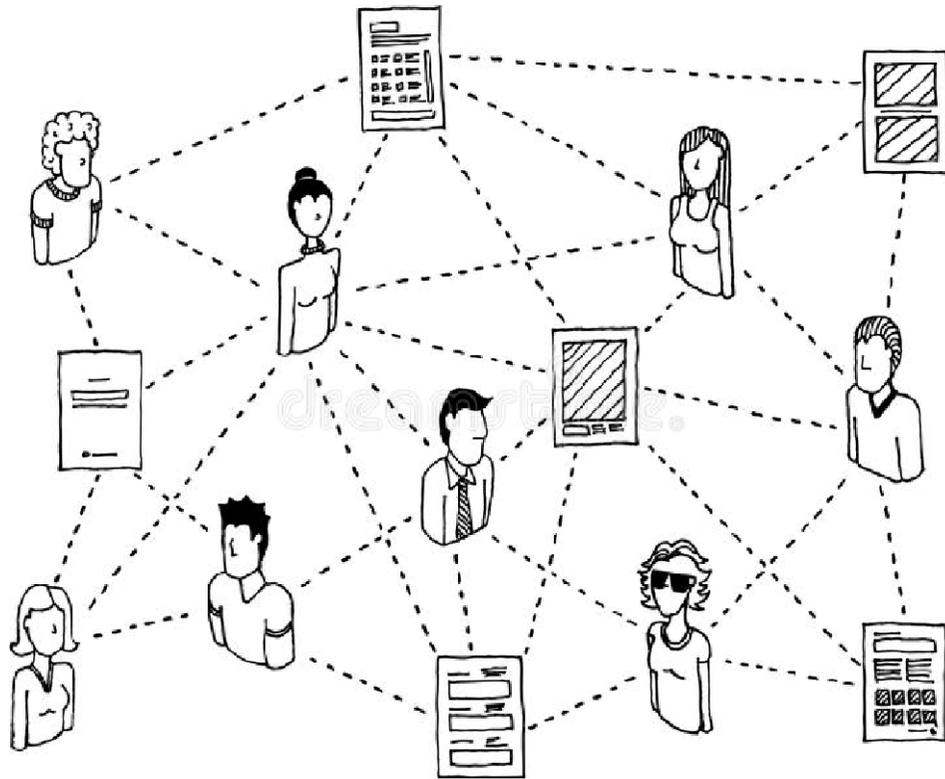
- *Approccio terrorizzante*: basato su una selvaggia campagna informativa focalizzata sui rischi e danni, da messaggi di ansia e paura può avere un messaggio boomerang sollecitando la voglia di trasgredire
- *Approccio informativo*: basato sulla divulgazione di informazioni il più possibile esaurienti e precise, che sono viste come un vaccino, ma l'informazione non è sufficiente a cambiare gli atteggiamenti e i comportamenti.

- *Riduzione del danno*: si basa sull'identificazione di situazioni di rischio, scoraggiando comportamenti che da uso potrebbero diventare di abuso, ma si focalizza troppo sulle conseguenze negative del gioco in sé
- *Riduzione dell'offerta di gioco*: nessuno studio indica una relazione tra la diminuzione di apparecchi di gioco e giocatori patologici

- *Gioco responsabile*: cerca di stimolare nelle persone la capacità di fare un uso responsabile e adeguato dell'attività di gioco, punta a far riflettere i giovani sulle motivazioni del proprio comportamento riscoprendo le proprie capacità e risorse.

Nella società post – moderna parlare di prevenzione risulta difficile in quanto la complessità, la velocità e la dimensione che occupa internet nella nostra vita rende impossibile un controllo adeguato sul gioco online.

Cosa ci resta da fare???



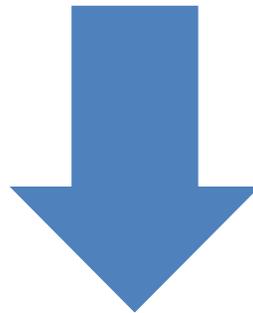
“creare una rete” di informazione ed educazione per un uso consapevole e responsabile di internet e tutto ciò che esso comporta.

Le nuove tecnologie e i nuovi giochi

Nel 2001 Croce propose una distinzione tra le caratteristiche delle tipologie di gioco classiche e quelle che si potevano associare alle nuove tipologie di gioco.

TRADIZIONALI	FUTURI
LENTEZZA (smazzare le carte, aspettare l'estrazione)	VELOCITA' (macchine sempre più veloci, possibilità di giocare in tempo reale)
RITUALITA'	CONSUMO
SOCIALITA'	SOLITUDINE
MANUALITA'	TECNOLOGIA
VISIBILITA' (chi gioca è visibile, sebbene in luoghi particolari)	INVISIBILITA' (è possibile giocare senza farsi vedere da nessuno)
CONTESTUALIZZAZIONE (luoghi e orari precisi)	DECONTESTUALIZZAZIONE (assenza di limiti spazio-temporali)
ALTA SOGLIA D'ACCESSO (per entrare al casinò era necessario fornire i propri dati anagrafici; per entrare in determinate bische bisognava essere presentati)	BASSA SOGLIA D'ACCESSO (i giochi sono facilmente raggiungibili da chiunque, anche da minori.)
COMPLESSITA' (per giocare ad alti livelli era necessario conoscere le regole)	SEMPLICITA'

La nostra era, quella della tecnologia sempre più sofisticata, ha dato vita a nuove forme di gioco moltiplicandone le offerte e rendendolo sempre più facile ed accessibile a chiunque.



La nostra è l'epoca dei videopoker e delle videolottery (VLT)

“Oggi il videopoker sta trasformando il gioco in fenomeno sociale di massa, una “malattia” prima limitata a fasce circoscritte di popolazione. Tra i miei pazienti che cercano di liberarsi dalla mania del videopoker ci sono anziani che prima si limitavano alle partite a carte. Oggi nei bar ci sono queste macchinette, essi le preferiscono alla briscola e cresce la dipendenza.”

Croce (2001)

ISOLAMENTO

*ESTRANEAZIONE
DALLA REALTA'*



Sono 2 delle conseguenze più importanti a cui porta l'utilizzo compulsivo di queste macchinette

Il giocatore, attraverso questo tipo di contatto con l'oggetto – macchina, sfugge alla propria realtà, evidentemente insoddisfacente o causa di sofferenza, e si rifugia in un mondo irrealista privo di limiti spazio – temporali che gli permette di alleviare lo stato d'animo negativo.

→ *giocatori per fuga*

Sempre parlando di nuove tecnologie non si può
non fare riferimento all'offerta di giochi
proposta dalla rete

→ giocare su Internet ha numerosi vantaggi
... quali?

- È comodo
- È semplice
- Non ci si deve recare in qualche luogo particolare
- È veloce (in grado di fornire una gratificazione immediata)
- Permette di mantenere il totale anonimato

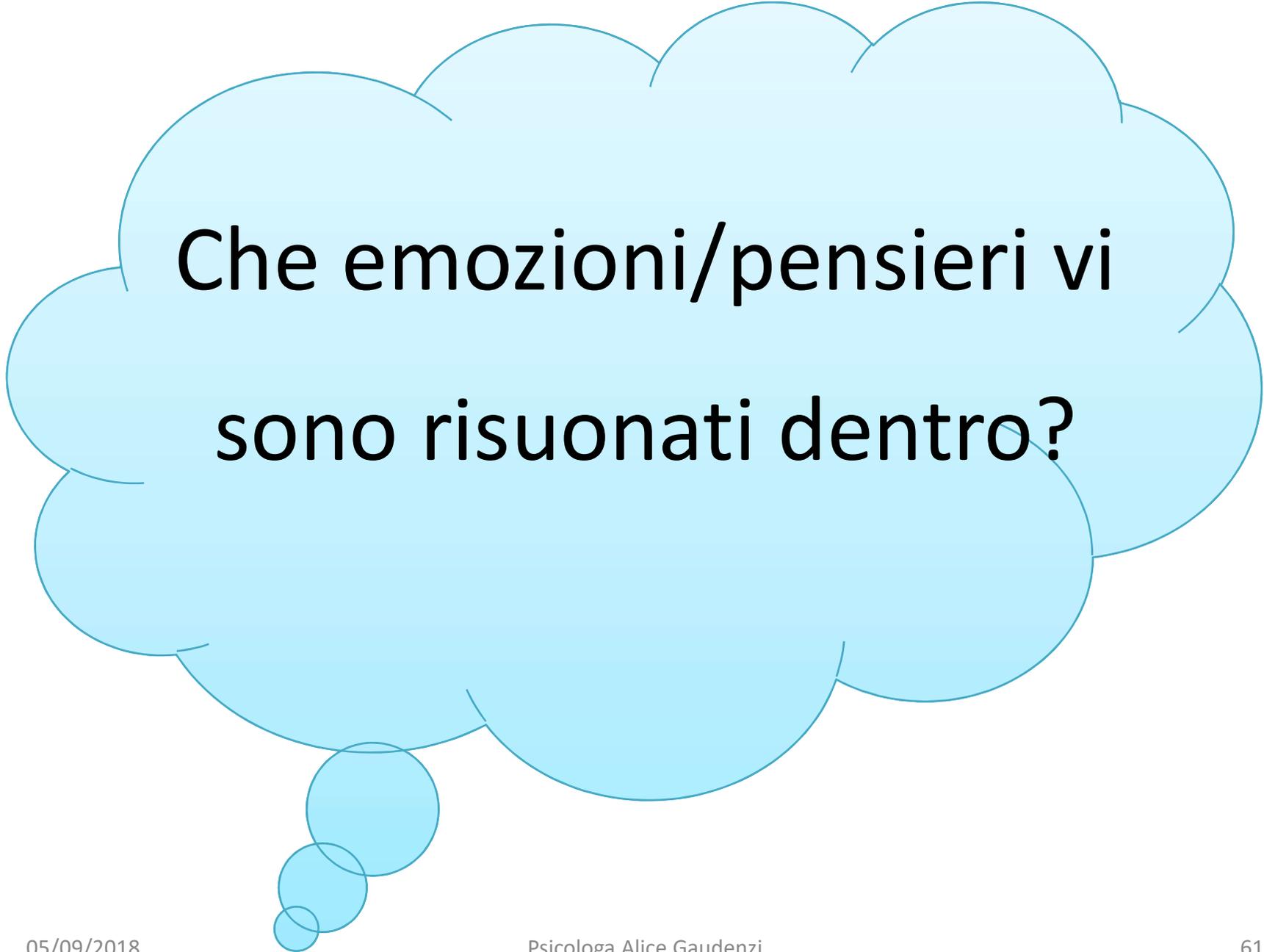
- Altri giochi favoriscono la socializzazione tra i giocatori (es. corse di cavalli in cui non si gioca uno contro l'altro e il sentirsi parte di un gruppo è fondamentale)
- Altri non precludono la socializzazione e sono i cosiddetti “giochi nobili” (roulette e poker)

Aspetto da non sottovalutare...



Il bombardamento mediatico





**Che emozioni/pensieri vi
sono risuonati dentro?**

Il “bombardamento mediatico” è finalizzato alla pubblicizzazione dei giochi che, utilizzando format e sponsor molto accattivanti, fa leva sul coinvolgimento emotivo.

Il mercato del gioco è l'unico che, a oggi, non conosce crisi ed è in continuo sviluppo → probabilmente proprio perché si inserisce all'interno delle aspettative di vita e dei desideri della gente.

Istigazione al gioco → non solo dalle fonti mediatiche



Anche nel nostro territorio...



Lo Stato...



www.ams.it

Aams.
Il governo dei giochi.

Il gioco è bello quando è responsabile. Responsabilità è giocare senza perdersi. Responsabilità è non consentire il gioco ai minori.

Quando giochi segui la rotta giusta. Quella della responsabilità e dell'intelligenza, della legalità e della sicurezza. Solo così sarai sicuro di divertirti senza perderti. Aams. Regole chiare, massima trasparenza, sicurezza per tutti.



Ma che cosa vuol dire “responsabilmente”???

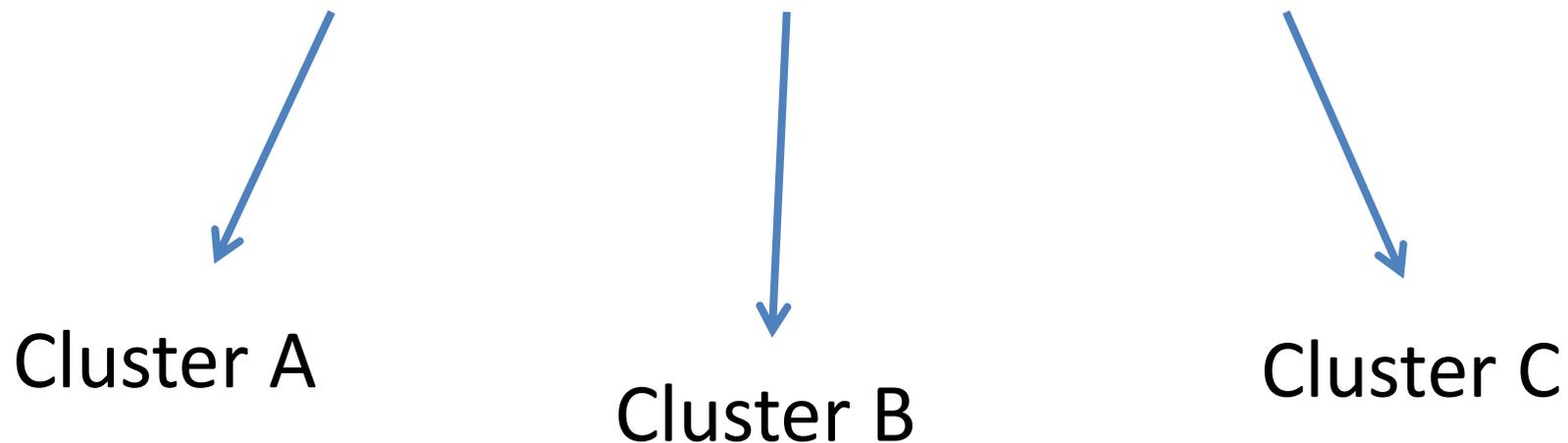
Avv. responsabilmente, in modo responsabile, riflessivo ed equilibrato, con responsabilità: *agire responsabilmente; una decisione assunta responsabilmente.*

Domande...

Persone narcisistiche possono diventare giocatori patologici?

Tratti di personalità correlati al gioco d'azzardo patologico

Disturbi di Personalità raggruppati in 3 Cluster:



Molti studi hanno trovato una forte associazione tra disturbo da gioco d'azzardo e i cluster di personalità B.

E' stata osservata un'alta prevalenza del disturbo di personalità antisociale, borderline, istrionico e narcisistico tra i giocatori patologici , così come ricorrenti sono i tratti di personalità di impulsività, di disregolazione emotiva, di ricerca delle sensazioni e di novità che sembrano essere alla base dei comportamenti disfunzionali messi in atto da questi individui.

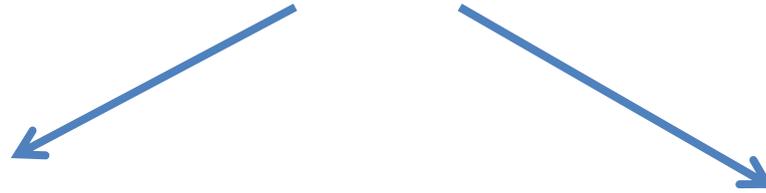
Lo sviluppo di questo tipo di dipendenza presuppone uno stato di vulnerabilità preesistente al contatto con il gioco d'azzardo.

Se questo contatto avviene in carenza di fattori protettivi (scarso attaccamento parentale, deficit del controllo familiare, stress elevato, bassa presenza di sistemi sociali protettivi, ecc.) allora esiste il rischio che possa insorgere una forma di dipendenza patologica.

Iniziamo con un po' di “pratica”

*Come spieghereste
voi quanto
imparato in questo
corso???*

- Dividetevi in due gruppi



Insegnanti
delle superiori

Insegnanti scuola
primaria e scuola
secondaria di primo
grado

- Fate una “lezione” su quello fino ad ora appreso