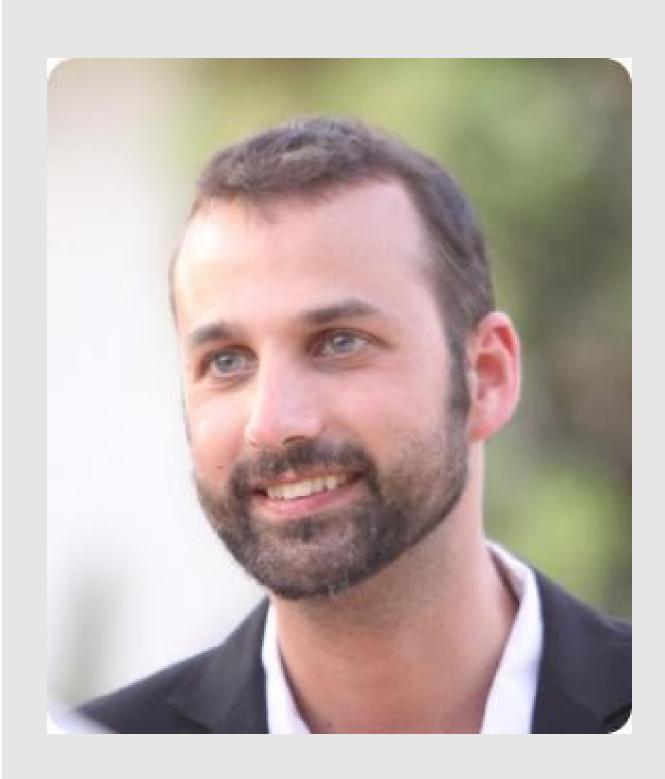
## Il gioco patologico

## Riferimenti Teorici e Figure Cliniche



Caravage, Les Tricheurs, 1594.

**DOTTOR THOMAS GAON** 



## Presentazione

#### **THOMAS GAON**

- Psicologo Clinico (Integrativo)
- Etnometodologo (Giochi e Digitale)
- Addictologist
- Specializzato in:
- Adolescenza / Famiglia
- Nuovi Media (Videogiochi / Internet)
- Luoghi di esercizio:
- Centre Médical Marmottan, Parigi, FR
- -O.M.N.S.H. (Associazione di Ricercatori)



Jean-Eugène Buland (1852-1926), Le Tripot (The Dive) (1883), oil on canvas,

1- Prospettiva storica sulla dipendenza (comportamentale)

2-Concettualizzazione del *gambling addiction* 

3-Diagnosi e valutazione

4-Un trattamento integrativo

### Droga come medicina

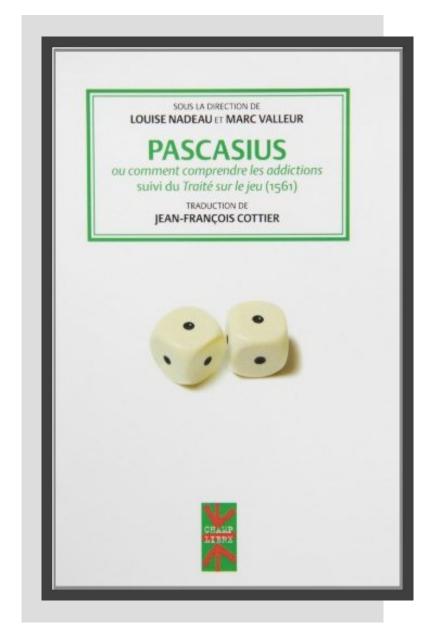


- Nell'antichità le droghe erano rare e potenti (magiche o divine)
- Si ricercava un cambiamento psichico
- Utilizzate in contesti specifici ed eccezionali (rituali) per curare qualcuno o comunicare con gli dei
- · L'uso è raro e controllato
- Solo sciamani, sacerdoti e medici potevano usarle o prescriverle
- Scarsa accessibilità

## Espandere il piacere fino alla passione (Pathos)



- Le droghe (come il vino) producono piacere, così come il sesso, il cibo e i giochi, che sono spesso associati
- Il piacere è essenziale
- Eccesso, emozioni forti e passione interrompono i legami e l'ordine sociale.
- La dipendenza è fondamentalmente antisociale: individuo > gruppo (famiglia, lavoro,...)
- Religioni, politica e medici prescrivono limiti alle passioni e agli eccessi
- Il giudizio morale e la misura sono alla base del trattamento della dipendenza.





### Atto di nascita dell' Addiction (Pascasius, 1561)

- Descrizione di una malattia che crea dipendenza
- Il gioco d'azzardo come passione (amore)Il gioco d'azzardo come abitudine (seconda natura)
  - Spiegazione biopsicologica
- Impulsività (irascibilità)
- Ottimismo irrazionale
  - Trattamento verbale
- Ragione contro emozione (CBT)Educazione terapeutica
- Manuale di auto-aiuto sul gioco d'azzardo patologico



Jean-Eugène Buland (1852-1926), Le Tripot (The Dive) (1883), oil on canvas,

1- Prospettiva storica sulla dipendenza (comportamentale)

2-Concettualizzazione del *gambling addiction* 

3-Diagnosi e valutazione

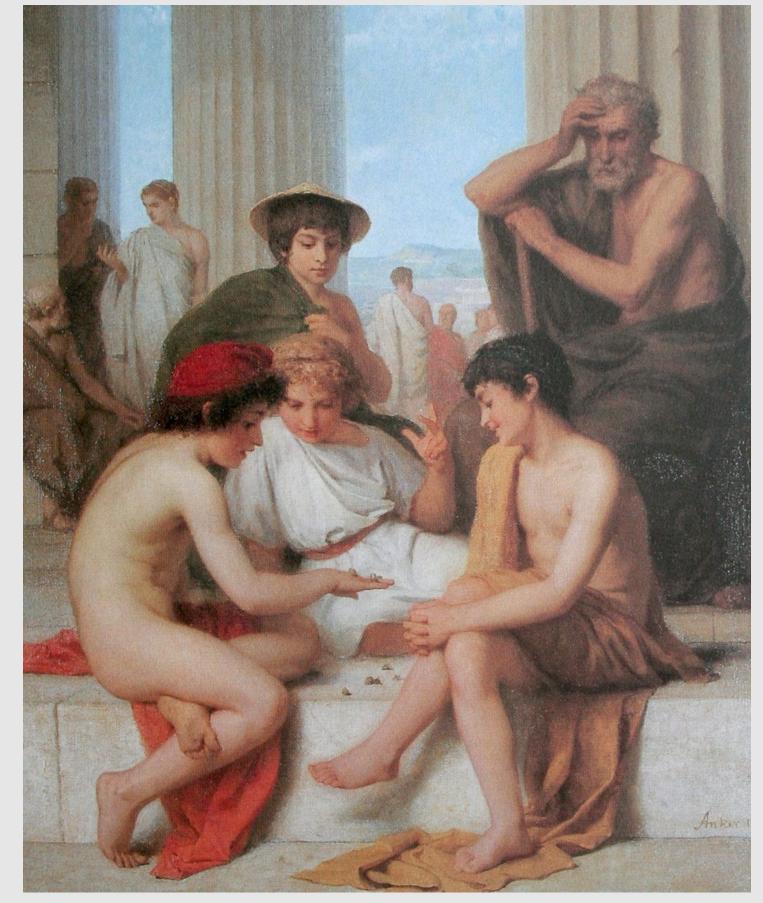
4-Un trattamento integrativo



Gustave Courbet (1819–1877), as Robert le Diable (1857), oil on canvas

## Approccio funzionale

- La dipendenza comportamentale rende esplicito che si tratta di un'esperienza soggettiva da cui il soggetto diventa dipendente e non da un prodotto. (S. Peele, 1985)
- Ricerca / Necessità di uno stato specifico del corpo e della mente; della modificazione emotiva, sensoriale e della coscienza.
- La ripetizione e l'intensità di queste esperienze, producono una trasformazione graduale ed impoverente del soggetto
- La dipendenza è un processo di bypass bio-psicosociale evolutivo e difensivo.
  - Interruttore delle preoccupazioni, Impalcatura di emergenza (S. Freud, 1929); Cerotto per la psiche (Ph. Jeammet, 2000)
- Paradosso della sostituzione della dipendenza. Il ricorso ai prodotti o al gioco d'azzardo puo' esser concettualizzato come una ricerca radicale d'indipendenza per non subire più la dipendenza insopportabile dagli Oggetti e dagli Ideali insiti nella condizione umana.
- Per evitare le esperienze traumatiche di legami di dipendenza (insicurezza dell'attaccamento, rottura dei legami, violenza, ingiustizia, umiliazione, ecc.)



Albert Anker (1831–1910), Knucklebone Players (1864)

## The intense thrill of gambling

- Lo stato modificato ricercato nel gioco d'azzardo si verifica <u>tra la puntata/scommessa e il risultato.</u>
- -Combina l'anticipazione della ricompensa (eccitazione) e l'angoscia della perdita (stress): il brivido.
- -L'intensità può essere regolata aumentando il rischio e/o la ricompensa.
- Questo stato intenso di concentrazione permette di modificare temporaneamente la coscienza del soggetto e di isolarlo dal mondo ordinario.
- -In questo stato modificato, il valore del denaro scompare e il denaro diventa soltanto il mezzo per prolungare o intensificare l'esperienza (come un giro di giostra).
- -La coscienza del tempo, l'identità autobiografica e il carico mentale vengono anch'esse sospese.
  - La persona ragionevole (S2) lascia il posto al giocatore (S1) confrontato al caso: i bias cognitivi si rafforzano.
  - La coscienza ritorna alla fine dell'esperienza: il ritorno alla realtà è spesso doloroso.



Jean-Eugène Buland (1852-1926), Le Tripot (The Dive) (1883), oil on canvas,

1- Prospettiva storica sulla dipendenza (comportamentale)

2-Concettualizzazione del *gambling addiction* 

3-Diagnosi e valutazione

4-Un trattamento integrativo

## DSM-V Criteria Pathological Gambling 1/2

Comportamento di gioco problematico persistente e ricorrente che porta a una menomazione clinicamente significativa o angoscia, come indicato dall'individuo che mostra quattro (o più) dei seguenti segni in un periodo di 12 mesi:

- a-Ha bisogno di scommettere con una quantità di denaro crescente per raggiungere l'eccitazione desiderata.
- b-È irrequieto o irritabile quando cerca di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo.
- c-Ha compiuto ripetuti sforzi infruttuosi per controllare, ridurre o interrompere il gioco d'azzardo.
- d-È spesso preoccupato per il gioco d'azzardo (ad es., ha pensieri persistenti di rivivere il gioco d'azzardo passato, esperienze, handicap o pianificazione della prossima impresa, pensando a modi per ottenere soldi con quale giocare).
- e-Spesso gioca quando si sente angosciato (ad esempio, impotente, colpevole, ansioso, depresso).

### DSM-V Criteria Pathological Gambling 2/2

f-Dopo aver perso soldi al gioco, spesso torna un altro giorno per pareggiare ("rincorrere" le proprie perdite).

g-Bugie per nascondere l'entità del coinvolgimento con il gioco d'azzardo.

h-Ha messo a repentaglio o perso una relazione significativa, un lavoro o un'opportunità di istruzione o di carriera a causa del gioco d'azzardo.

i-Si affida ad altri per fornire denaro per alleviare situazioni finanziarie disperate causate dal gioco d'azzardo.

B. Il comportamento di gioco non è meglio spiegato da un episodio maniacale.

Specifica la gravità attuale: Lieve: 4-5 criteri soddisfatti.

Moderato: 6-7 criteri soddisfatti.

Grave: 8-9 criteri soddisfatti

## Screening Procedure

#### Bet and Lie Test

1.Hai mai dovuto mentire a persone importanti per te su quanto hai giocato?

2. Hai mai sentito il bisogno di scommettere sempre più soldi?

If yes on both answer -> PGSI

#### **Problem Gambling Severity Index**

This self-assessment is based on the Canadian Problem Gambling Index. It will give you a good idea of whether you need to take corrective action.

#### Thinking about the last 12 months...

Have you bet more than you could really afford to lose?

• Never. 1 Sometimes. 2 Most of the time. 3 Almost always.

Still thinking about the last 12 months, have you needed to gamble with larger amounts of money to get the same feeling of excitement?

0 Never. 1 Sometimes. 2 Most of the time. 3 Almost always.

When you gambled, did you go back another day to try to win back the money you lost?

O Never. 1 Sometimes. 2 Most of the time. 3 Almost always.

Have you borrowed money or sold anything to get money to gamble?

• Never. 1 Sometimes. 2 Most of the time. 3 Almost always.

Have you felt that you might have a problem with gambling?

• Never. 1 Sometimes. 2 Most of the time. 3 Almost always.

Has gambling caused you any health problems, including stress or anxiety?

• Never. 1 Sometimes. 2 Most of the time. 3 Almost always.

Have people criticized your betting or told you that you had a gambling problem, regardless of whether or not you thought it was true?

0 Never. 1 Sometimes. 2 Most of the time. 3 Almost always.

Has your gambling caused any financial problems for you or your household?

• Never. 1 Sometimes. 2 Most of the time. 3 Almost always.

Have you felt guilty about the way you gamble or what happens when you gamble?

• Never. 1 Sometimes. 2 Most of the time. 3 Almost always.

#### TOTAL SCORE

Total your score. The higher your score, the greater the risk that your gambling is a problem.

Score of 0 = Non-problem gambling.

Score of 1 or 2 = Low level of problems with few or no identified negative consequences.

Score of 3 to 7 = Moderate level of problems leading to some negative consequences.

Score of 8 or more = Problem gambling with negative consequences and a possible loss of control.

Ferris, J., & Wynne, H. (2001). The Canadian problem gambling index: Final report. Submitted for the Canadian Centre on Substance Abuse.



Jean-Eugène Buland (1852-1926), Le Tripot (The Dive) (1883), oil on canvas,

1- Prospettiva storica sulla dipendenza (comportamentale)

2-Concettualizzazione del *gambling addiction* 

3-Diagnosi e valutazione

4-Un trattamento integrativo

### Integrative approach

#### Social Care

Decrease financial pressure
Protect self & al. from damages
Stabilize quality of life
Housing, Work, Food

#### **Psychological Care**

Increase motivation to treatment Reduce Addictive Behavior Resolve underlying issues (Trauma, Neurosis, OCD)

#### **Medical Treatment**

Treat Depression and Anxiety Assess co-morbidity (ADHD) & co-addiction (Alcohol)

## Psychotherapy centered on behavior

- Monitoring via a « baseline »
- Strategic intervention on finance
   Anticipation of at-risk situation and
  - find alternative
  - Co-elaborate rules of protection
- Functionnal Analysis (Emotion, Thoughts, Behavior)
  - CBT Therapy
- Cognitive restructuration
  - Show and remediate cognitive biases
- Desenzibilation in vivo or in virtuo -Reduce arousal

Exemple	Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
Envie de jouer : 0 - 10							
J'ai joué :	<u>J'ai joué :</u>	J'ai joué :	J'ai joué :				
Non:□	Non : □	Non : □	Non : □	Non:□	Non : □	Non : □	Non : □
Oui : □	Oui : □	Oui : □	Oui: □	Oui : □	Oui : □	Oui : □	Oui: □
Durée :							
Montant :							
Ressenti avant de jouer :							
Pensée :							
Ressenti après avoir joué :							
Pensée :							

### Strategic psychotherapy on emotion

1- Intelligenza emotiva

a) Sviluppare ed incentivare l'intelligenza emotiva (capacità di mentalizzare e regolare gli affetti)

b) Utilizzarli appropriatamente nel contesto delle relazioni personali.
c) Capace di identificare ed esprimere le emozioni, di correlarle all'esperienza corporea e di utilizzarle come guida per il proprio comportamento;

2- Educazione terapeutica

E' necessario rendere coscienti i processi cognitivo-affettivi alla base dei meccanismi dissociativi, ovvero di fuga dallo stato di coscienza ordinario come difesa dalle emozioni sopraffacenti

3- Integrazione

Favorire l'elaborazione e l'integrazione delle memorie traumatiche, in particolare quelle esperienze di trascuratezza psicologica intervenute nella relazione primaria, nell'infanzia e nell'adolescenza che esitano a livello implicito nel comportamento dipendente disfunzionale



Jean-Eugène Buland (1852-1926), Le Tripot (The Dive) (1883), oil on canvas,

1- Prospettiva storica sulla dipendenza (comportamentale)

2-Concettualizzazione del *gambling addiction* 

3-Diagnosi e valutazione

4-Un trattamento integrativo

#### Occasional Gambling Excitement prior to an with gambling Increased amount bet Big win Frequent GROWTH PHASE Controlling household winning finances or divided When financial debts are More frequent finances Understanding repaid, develop a new gambling financial plan self & others Fantasies about Facing problems Sacrificing for others winning/big shot promptly Giving affection to others Unwilling to PHASE Reassessing Ability to purchase home, car discuss finances financial plan or vacation Unreasonable Preoccupation with Insight into self optimism gambling decreases Time and money more available to rebuild relationships Gambling alone Thinking only about gambling Bragging about wins Thoughts of getting a second job Prolonged losing Can't stop gambling/borrowing episodes legally - credit cards, equity loan, Covering up, lying More relaxed More family time REBUILDING PHASE May obtain post office Can discuss finances May release second job Careless about spouse and LOSING respectfully family Less impatience Losing time from work Less irritating behavior Juggling money for monthly bills Resolve legal problems Personality changes -More family time Delays paying debts Develop restitution plans irritable, restless, withdrawn Family & friends begin Home life unhappy -New interests - money Bankruptcy to trust available to resume hobbies arguments Heavy borrowing/legal & about money Self-respect returning Improved spouse & family illegal - credit cards maxed, relationships Unable to pay debts or Accept loan refused monthly bills self-weaknesses and Paying bills, budget **Bailouts** strengths Limiting access to money through use of a payee, family Develop restitution member or friend helping goals manage money, gambler Reputation affected participates in bill paying Alienation from family and friends Blaming others Return to work Payday loans, non-sufficient fund checks Decision making Still views it as a Problem solving money problem Reduce financial Marked increase in amount & DESPERATION PHASE time spent gambling Prioritizing debt PHASE Spiritual needs Thinking clearer Remorse examined Personal stock Spouse discovers seriousness of Responsible financial situation Divulge financial secrets thinking Illegal acts - NSF checks, loan CRITICAL Realistic, stops gambling Financial fraud, credit card fraud,

management

discussion

Hopeful

embezzlement

**Panic** 

Honest desire for help

Collection activity, eviction or

foreclosure - bad credit history -

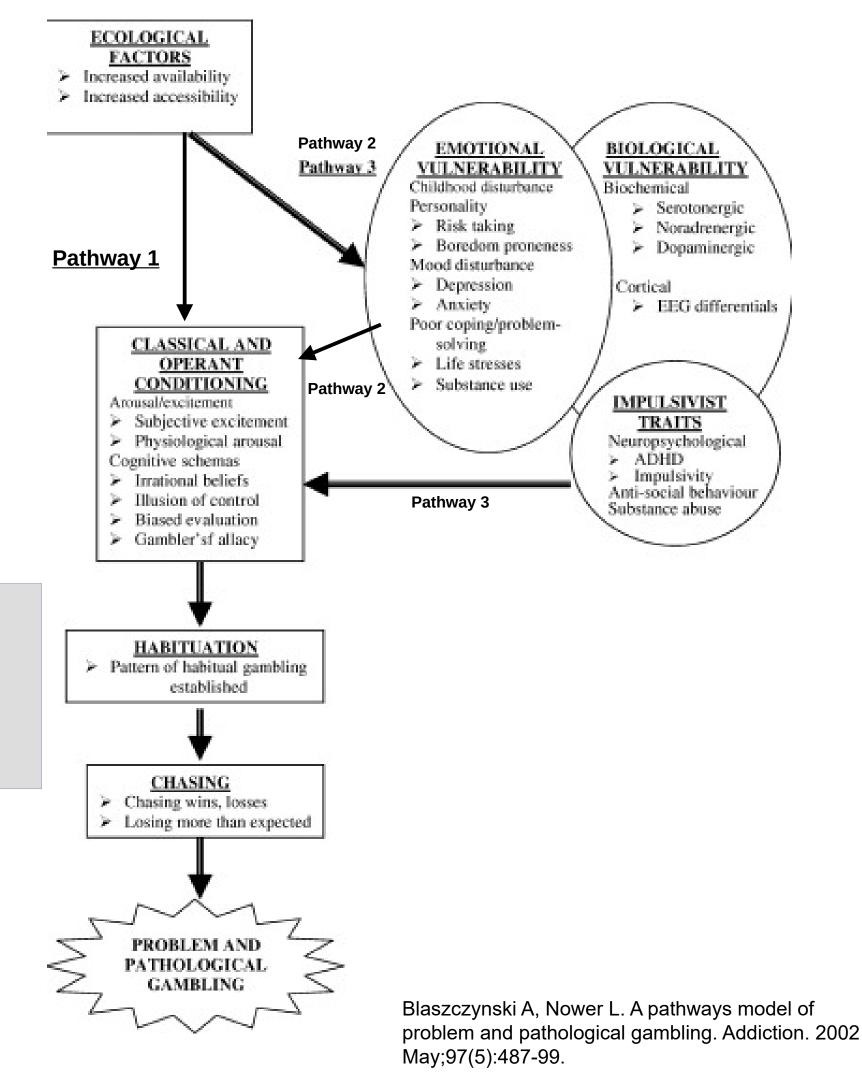
#### La traiettoria del gioco patologico

**Fase di vincita**: Episodio di vincita significativa Fase di perdita: Recuperare a tutti i costi Fase di disperazione: Nulla va più

> Toccare il fondo (Tentativo di) suicidio Carcere Scomparsa Richiesta di aiuto / di cura

Rivelazione Fase critica: Stabilizzazione Fase di ripresa Fase di ricostruzione

LESIEUR, H. R., & CUSTER, R. L. (1984). Pathological Gambling: Roots, Phases, and Treatment. The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science, 474(1),



# Il percorso dei giocatori patologici

Esistono 3 percorsi (pathways) di giocatori

Percorso 1: giocatori abituali senza comorbidità. Dipendenza stabile.

Percorso 2: giocatori abituali con vulnerabilità emotiva. Variazione nella gravità della dipendenza.

Percorso 3: giocatori con vulnerabilità emotiva e tratti impulsivi (ADHD, antisociale, poli-dipendenza). Dipendenza caotica ma grave nei danni.

## I giovani giocatori

- Episodio precoce di vincita significativa
- Impulsività e marcata vulnerabilità emotiva
- Situazione finanziaria e status sociale precari
- Utilizzo del digitale (scommesse live, trading, criptovalute, ...)
- Ambiente mediatico e sociale favorevole
- Senso di invulnerabilità adolescenziale
- Prova di passaggio all'età adulta

## I giocatori anziani

- Abitudini e rituali marcati
- Rimedio alla solitudine e alla noia
- Carriera di giocatore da valutare
- Stigma sociale (vergogna)

## The End



Eugène Siberdt (1851–1931), The Little Gamblers (1876), oil on canvas,

Grazie a tutti per la vostra attenzione