

Il gioco patologico

Riferimenti Teorici e Figure Cliniche

DOTTOR THOMAS GAON



Caravage, Les Tricheurs, 1594.



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)

Concettualizzazione e diagnosi del *gambling addiction*



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

5-Figures cliniques

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 prescriberle
- **Scarsa accessibilità**

Esandere 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**

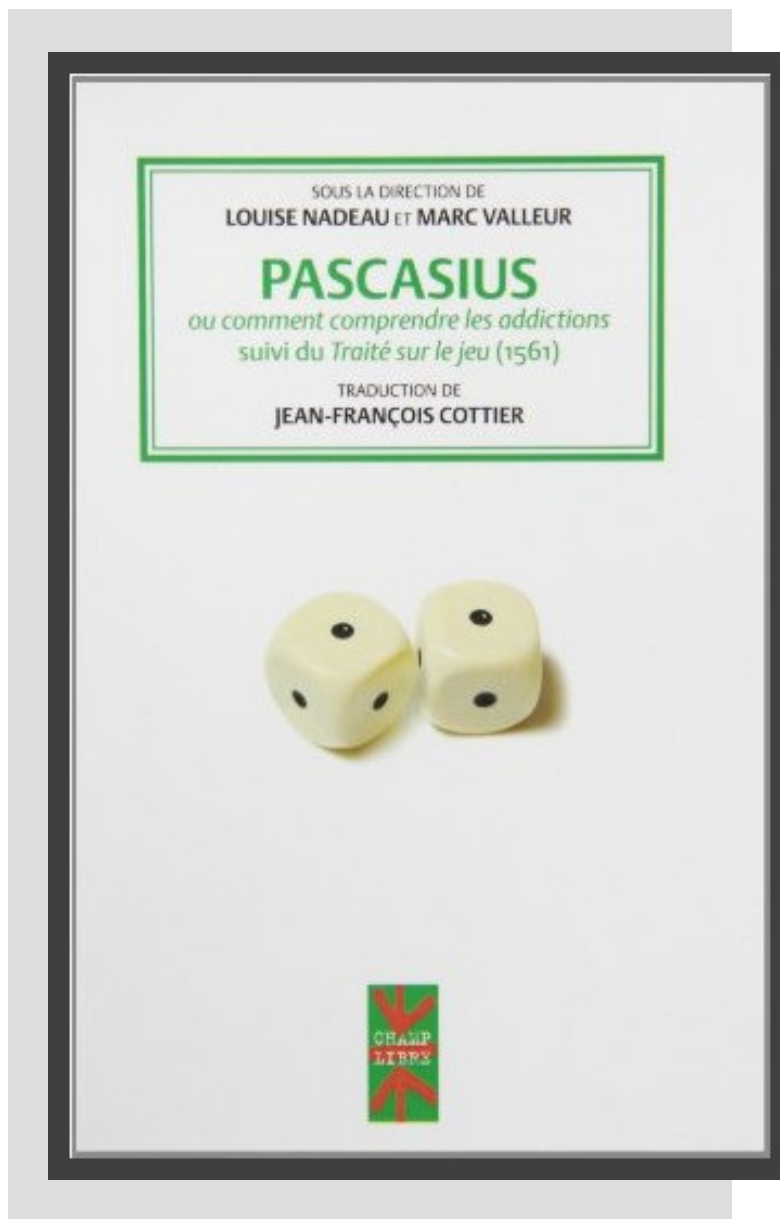
- Il gioco d'azzardo come passione (amore)
- Il gioco d'azzardo come abitudine (seconda natura)

- **Spiegazione biopsicologica**

- Impulsività (irascibilità)
- Ottimismo irrazionale

- **Trattamento verbale**

- Ragione contro emozione (CBT)
- Educazione terapeutica
- Manuale di auto-aiuto sul gioco d'azzardo patologico



Concettualizzazione e diagnosi del *gambling addiction*



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

5- Figures cliniques

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 può 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.)



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

The intense thrill of gambling

- Lo stato modificato ricercato nel gioco d'azzardo si verifica tra la puntata/scommessa e il risultato.

-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.



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

Concettualizzazione e diagnosi del *gambling addiction*



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

5-Figures cliniques

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?

0 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?

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

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

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

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

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

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

0 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?

0 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?

0 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.

Concettualizzazione e diagnosi del ***gambling addiction***



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

5- Figures cliniques

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 restructuring
 - Show and remediate cognitive biases
- Desenzibilation in vivo or in virtuo
 - Reduce arousal

[illegible]

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

Concettualizzazione e diagnosi del ***gambling addiction***



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

5- **Figures cliniques**

La traiettoria del gioco patologico

Fase di vincita: Episodio di vincita significativa

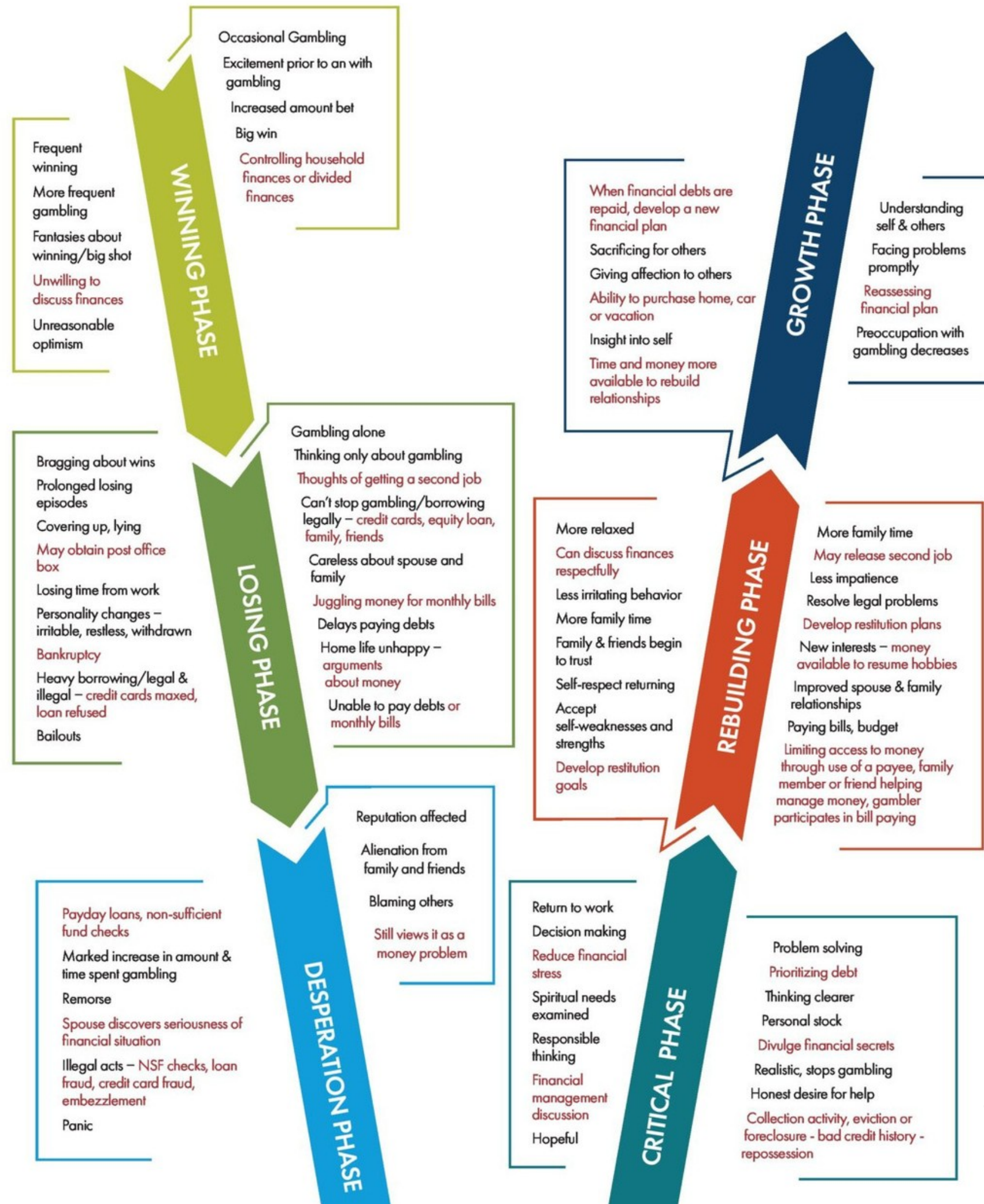
Fase di perdita: Recuperare a tutti i costi

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),

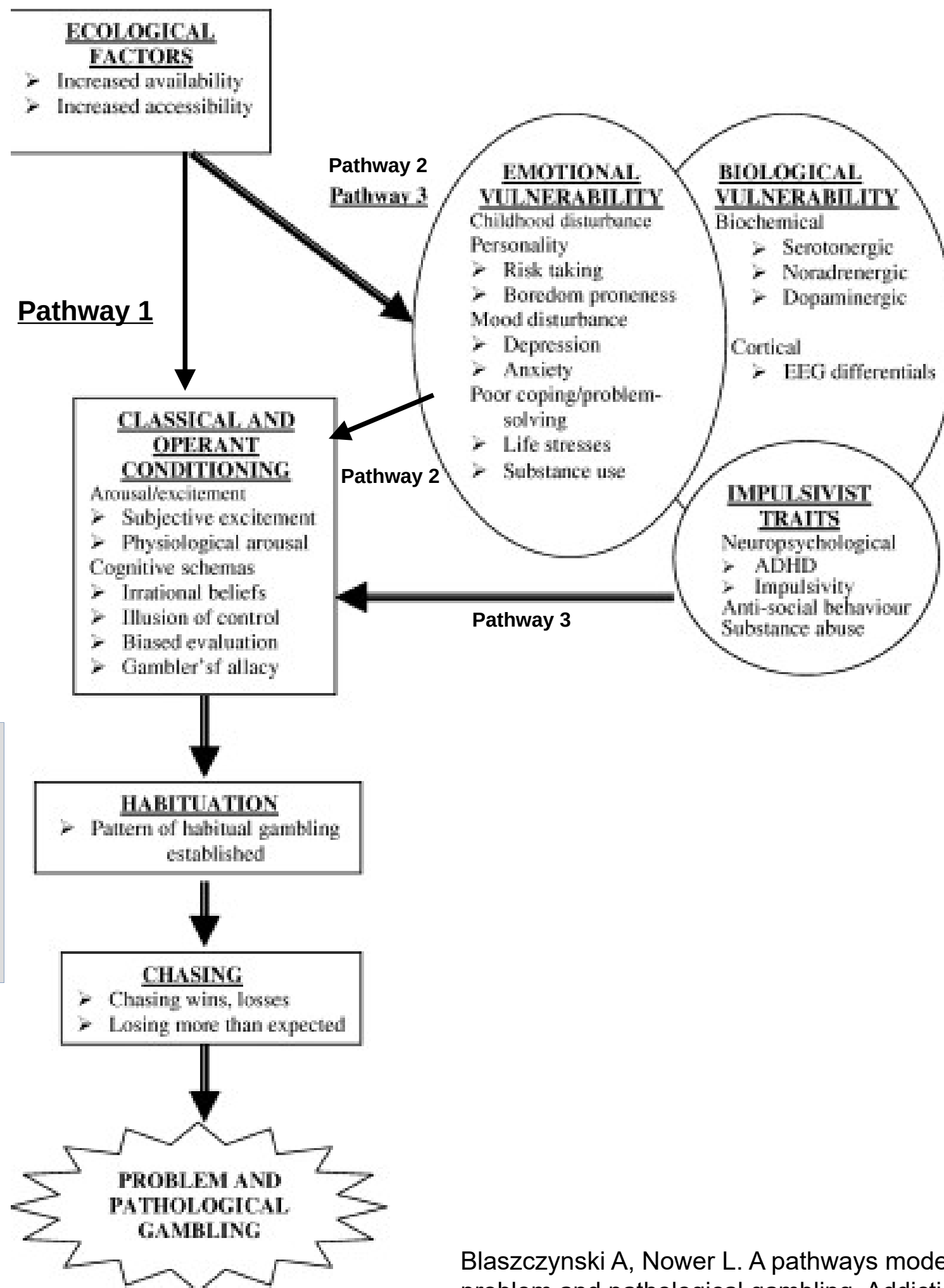
Il percorso dei giocatori patologici

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.



Blaszczynski A, Nower L. A pathways model of problem and pathological gambling. *Addiction*. 2002 May;97(5):487-99.

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