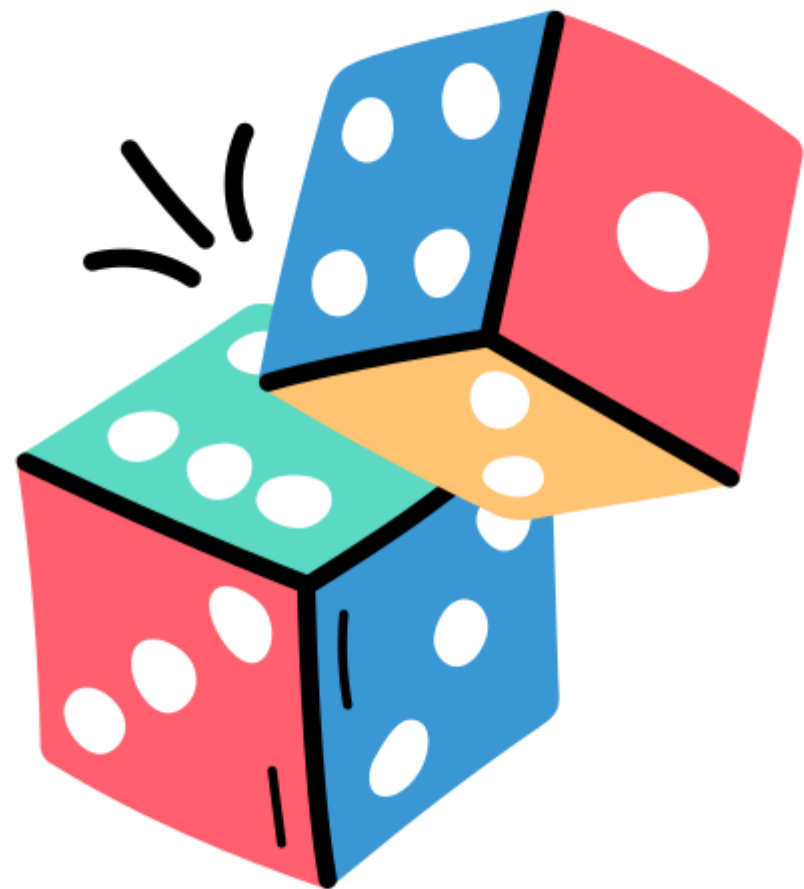




Diagnosi e trattamento del paziente giocatore da una prospettiva psicoeducativa

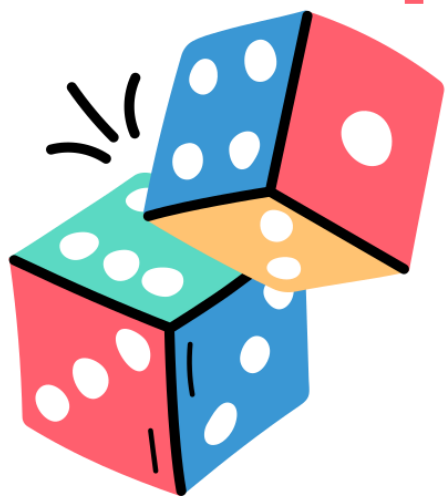
David Micheli, educatore professionale
Servizio Dipendenze di via Boifava, Milano

Partiamo dalla diagnosi/valutazione

Presso il Ser.D. di via Boifava di Milano, servizio nel quale lavoro come educatore dal 2007, in fase di accoglienza (primo o secondo colloquio) si propongono una serie di questionari autosomministrati ai pazienti.

- Lie-bet + PGSI (utili anche nella popolazione generale)
- SOGS-RA (under 24)
- GRCS
- BIS11
- TAS20

i cui risultati integrano e partecipano alla valutazione multidisciplinare

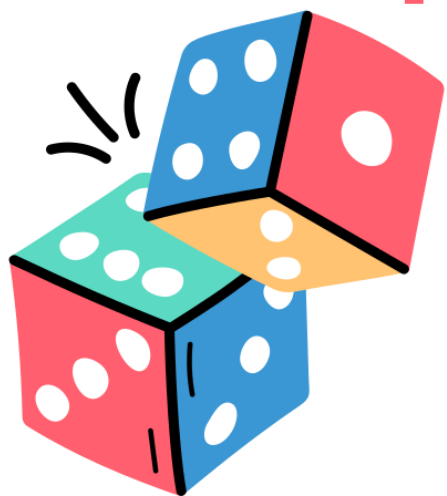


Partiamo dalla diagnosi/valutazione

Presso il Ser.D. di via Boifava di Milano, servizio nel quale lavoro come educatore dal 2007, in fase di accoglienza (primo o secondo colloquio) si propongono una serie di questionari autosomministrati ai pazienti.

- **Lie-bet + PGSI** (utili anche nella popolazione generale)
- **SOGS-RA** (under 24)
- **GRCS**
- BIS11
- TAS20

i cui risultati integrano e partecipano alla valutazione multidisciplinare



Lie-bet Questionnaire

adattato da: Johnson EE, Hamer R, Nora RM (1997); Johnson EE, Hamer R, Nora RM (1998)

1) Hai mai sentito l'impulso a giocare somme di denaro **sempre maggiori**?

SI

NO

2) Hai mai dovuto **mentire** su quanto giochi alle persone a te vicine?

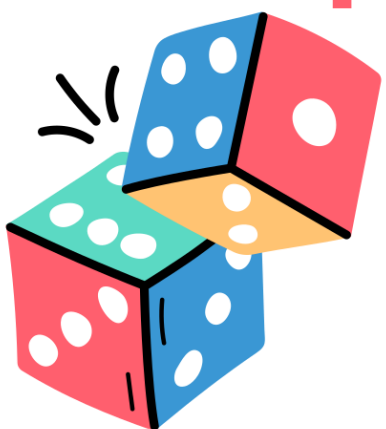
SI

NO

Se hai risposto "NO" a tutte e due le domande allora riesci ancora a gestire il tuo modo di giocare d'azzardo.

Se hai risposto "SI" ad *almeno una* di queste domande, ti trovi in una situazione di potenziale pericolo rispetto al gioco d'azzardo: ti consigliamo quindi di compilare anche il test che trovi sul retro.

Brutale nella sua semplicità, **utile** per un **primissimo screening** sulla **popolazione generale**, potrebbe tendere a **sottostimare il problema**.



PGSI – Problem Gambling Severity Index (1 di 4)

Il PGSI è una parte del più ampio Canadian Problem Gambling Index (CPGI), ma è anche la parte che dà un punteggio quantitativo, quindi spesso le due sigle vengono confuse o usate in alternativa.

9 domande, a cui si risponde con

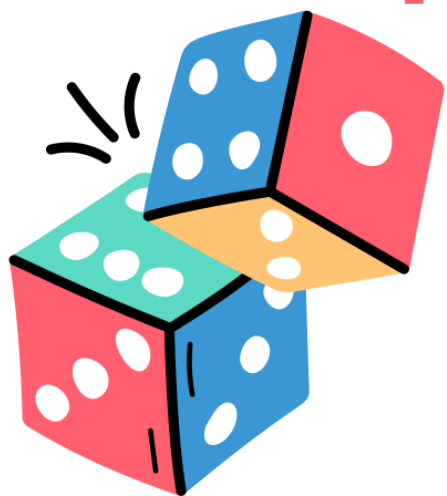
0= "mai"

1= "talvolta"

2= "la maggior parte delle volte"

3= "quasi sempre"

ripensando agli **ultimi 12 mesi**. E' quindi **ri-somministrabile**.



PGSI – Problem Gambling Severity Index (2 di 4)

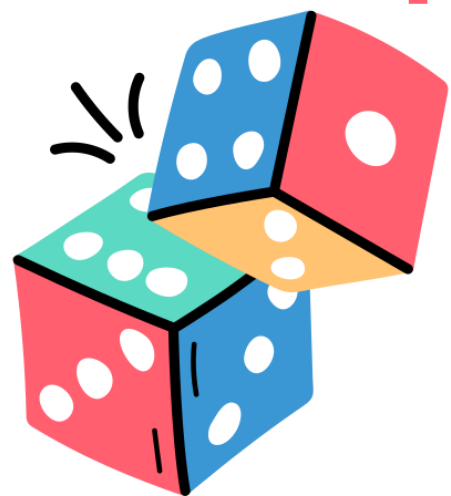
Q1 Ripensando agli ultimi 12 mesi, **hai giocato più denaro** di quanto tu potessi effettivamente permetterti di perdere?

Q2 Riflettendo ancora sugli ultimi 12 mesi, hai sentito il **bisogno di giocare quantitativi sempre più grandi** di denaro per sentire la stessa sensazione di eccitamento?

Q3 Quando hai giocato, sei tornato di nuovo un altro giorno per **rifarti del denaro perso**?

Q4 Hai mai preso in **prestito** denaro o **venduto** qualcosa per realizzare denaro destinato al gioco?

Q5 Hai mai avuto la **sensazione** che potresti avere un **problema con il gioco**?



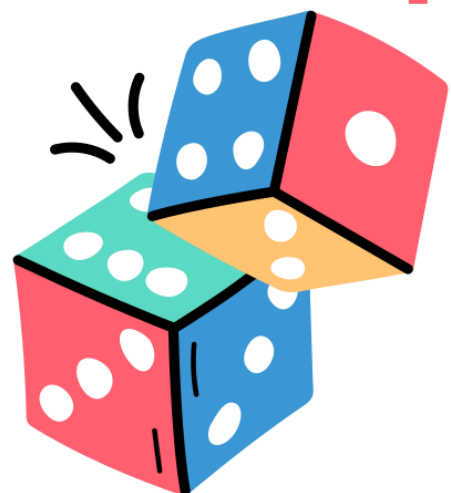
PGSI – Problem Gambling Severity Index (3 di 4)

Q6 Il gioco ti ha causato **problemi di salute** di qualsiasi tipo, incluso lo stress e l'ansia?

Q7 Ci sono persone che **ti hanno criticato perché giochi** o che ti hanno detto che hai un problema con il gioco, indipendentemente dal fatto che tu pensassi che ciò fosse vero o meno?

Q8 Il fatto che tu giocassi ha mai causato **problemi finanziari** a te o alla tua famiglia?

Q9 Ti sei mai **sentito in colpa** per il tuo modo di giocare o per le conseguenze del tuo gioco?



PGSI – Problem Gambling Severity Index (4 di 4)

La valutazione del questionario prevede la **somma** dei **punti** delle risposte (quindi si va da 0 a 27 punti)

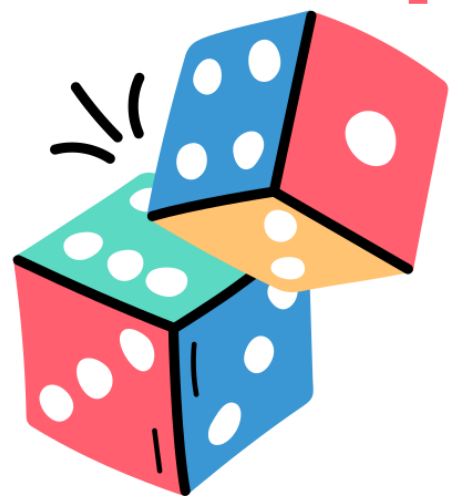
0 punti: Giocatore non problematico o sociale

da 1 a 2 punti: Giocatore a basso livello di rischio

da 3 a 7 punti: Giocatore a medio livello di rischio

8 o più punti: Giocatore con una condizione problematica

Più che di "rischio", io parlerei di **percezione di gravità delle conseguenze**. Purtroppo la scala è "stretta", nel senso che fornisce una buona variabilità sulla popolazione generale, ma su quella specifica del gioco c'è poca "definizione"



SOGS-RA (1 di 5)

Il **South Oaks Gambling Screening** è un vecchio questionario che ha come grave handicap l'essere compilato "sulla vita": non puoi mai cambiare punteggio se lo compili alla lettera.

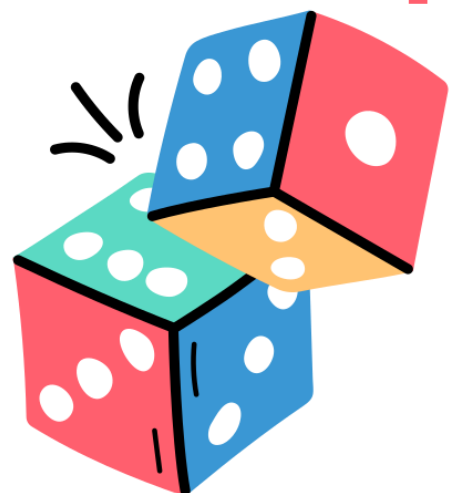
Giocatore una volta, giocatore per sempre!

La sua versione indirizzata agli adolescenti (SOGS-RA, sta infatti per Revised for Adolescents), ha invece il pregio di riferirsi **agli ultimi 12 mesi**.

Nel mio Servizio lo usiamo per tutti i giocatori under 25.

SOGS-RA South Oaks Gambling Screen-Revised for Adolescents

(versione italiana a cura di Del Miglio, Couyoumdjian e Baiocco, 2005)



SOGS-RA (2 di 5)

Q1. Ripensa agli **ULTIMI 12 MESI**. Quanto spesso sei ritornato a giocare per cercare di rivincere i soldi che avevi perso al gioco?

☐

mai

☐

a volte

☐

la maggior parte delle volte

☐

sempre

Q2. Ripensa agli **ULTIMI 12 MESI** e segna una risposta per ogni domanda proposta di seguito.

a) Quando stavi giocando, hai mai detto agli altri di aver vinto soldi quando non era vero?

NO

SI

b) Il gioco ti ha mai causato discussioni in famiglia e con gli amici, oppure problemi a scuola?

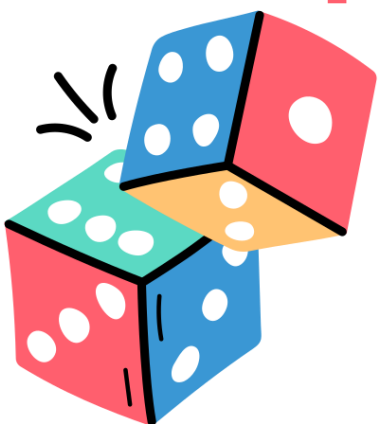
NO

SI

c) Hai mai giocato più soldi di quanto ti eri proposto di fare?

NO

SI



SOGS-RA (3 di 5)

d) Ci sono persone che ti hanno criticato perché giochi o ti hanno detto che hai un problema con il gioco, indipendentemente dal fatto che tu pensi sia vero o meno?

NO SI

e) Ti sei mai sentito in colpa per i soldi che spendi nel gioco o per le conseguenze del tuo giocare?

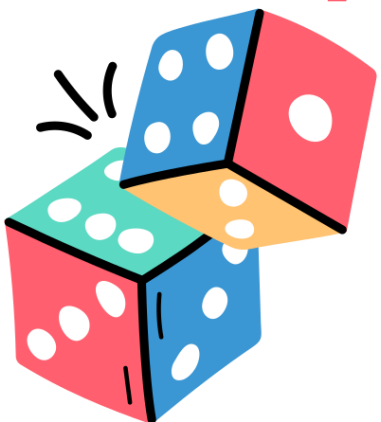
NO SI

f) Hai mai avuto voglia di smettere di giocare, pensando però che non ce l'avresti fatta?

NO SI

g) Hai mai nascosto alla famiglia o agli amici scontrini di scommesse, biglietti della lotteria, soldi vinti al gioco, o altre prove del tuo giocare?

NO SI



SOGS-RA (4 di 5)

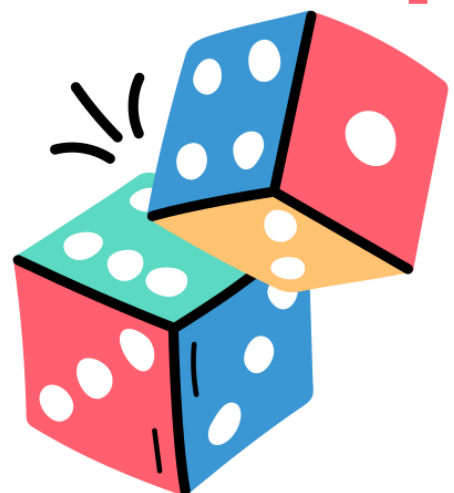
- h) Hai mai avuto litigi con la famiglia o con gli amici, parlando di soldi spesi nel gioco?
- i) Hai mai preso in prestito soldi per giocare, senza restituirli?
- l) Hai mai fatto assenze a scuola per andare a giocare?
- m) Hai mai preso in prestito denaro oppure rubato qualcosa per avere soldi per giocare o per nascondere attività di gioco?

NO SI

NO SI

NO SI

NO SI



SOGS-RA (5 di 5)

h) Hai mai avuto litigi con la famiglia o con gli amici, parlando di soldi spesi nel gioco?

NO

SI

i) Hai mai preso in prestito soldi per giocare, senza restituirli?

NO

SI

l) Hai mai fatto assenze a scuola per andare a giocare?

NO

SI

m) Hai mai preso in prestito denaro oppure rubato qualcosa per avere soldi per giocare o per nascondere attività di gioco?

NO

SI

codifica domande

Q1: "mai", "a volte" = 0 punti; "la maggior parte delle volte", "sempre" = 1 punto

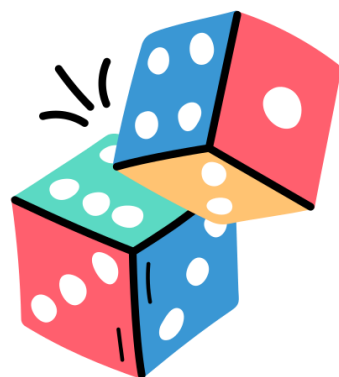
Q2: "NO" = 0 punti; "SI" = 1 punto

Scoring:

0-1 punto: "no problem"

2-3 punti: "at-risk"

4 o + punti: "problem gambling"



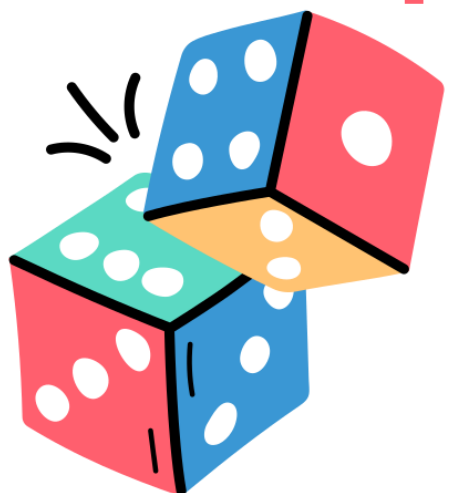
GRCS (1 di 11)

GAMBLING RELATED COGNITION SCALE (GRCS)

Raylu N. & Oey T.P.S. (2004) - University of Queensland, Australia

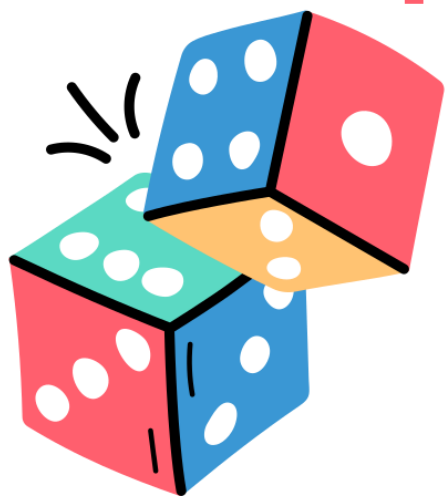
23 affermazioni sul gioco d'azzardo, una scala likert a **7 gradi** per esprimere il proprio accordo o disaccordo:

- 1= fortemente in disaccordo
- 2= moderatamente in disaccordo
- 3= lievemente in disaccordo
- 4= né d'accordo né in disaccordo
- 5= lievemente d'accordo
- 6= moderatamente d'accordo
- 7= fortemente d'accordo



GRCS (2 di 11)

- 1 Giocare d'azzardo **mi rende più contento**
- 2 Se non gioco **non riesco a funzionare**
- 3 **Pregare** mi aiuta a vincere
- 4 Quando si gioca **prima o poi si finirà di perdere** e si inizierà a vincere
- 5 Attribuire le vincite alle mie **capacità** e **abilità** mi fa continuare a giocare
- 6 Giocare mi fa sembrare **migliori le cose**
- 7 E' **difficile smettere di giocare** dal momento che ho perso il controllo
- 8 Particolari numeri o colori possono **aiutare le mie probabilità** di vincita



GRCS (3 di 11)

9 Una serie di perdite è per me **un'esperienza istruttiva** che dopo mi aiuta a vincere

10 **Attribuire le perdite alla sfortuna** e alle circostanze avverse mi fa continuare a giocare

11 Giocare mi rende **il futuro più brillante**

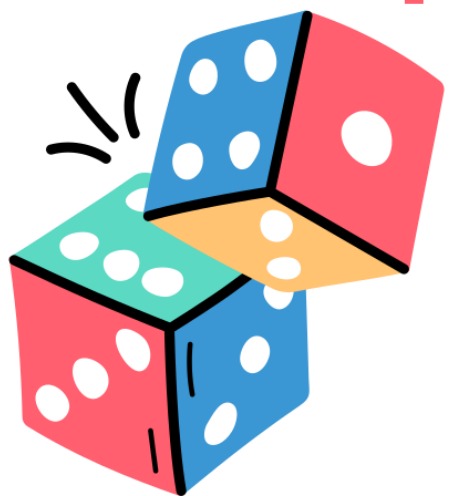
12 Il mio desiderio di giocare è **incontenibile**

13 Raccolgo particolari oggetti che **aumentano le probabilità di vincita**

14 Quando vinco una volta è **stabilito** che vincerò ancora

15 **Attribuire le perdite alle probabilità** mi fa continuare a giocare

16 Fare una giocata aiuta a **ridurre la tensione** e lo stress



GRCS (4 di 11)

17 **Non sono abbastanza forte** da smettere di giocare

18 Ho particolari rituali e comportamenti che **aumentano le probabilità** di vincere

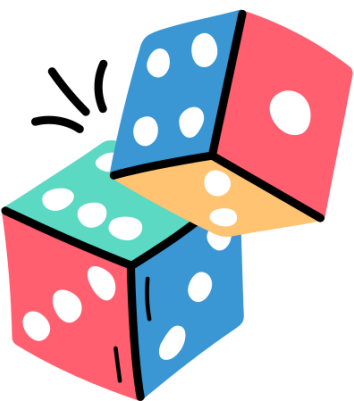
19 Ci sono momenti in cui **mi sento fortunato** e quindi gioco solo quelle volte

20 Ricordare **quanti soldi ho vinto** l'ultima volta mi fa continuare a giocare

21 **Non sarò mai** in grado di smettere di giocare

22 Ho una certa **capacità di predire** le vincite al gioco

23 **Se cambio** continuamente i numeri **ho meno** probabilità di vincere rispetto a mantenerli fissi



GRCS (5 di 11)

Il punteggio del GRCS è, a mio avviso, molto interessante sul piano del trattamento generale e psicoeducativo in particolare.

Il questionario fornisce un punteggio generale (più è alto, meno i pensieri verso l'azzardo sono ***protettivi***) e lo declina in 5 sottoscale:

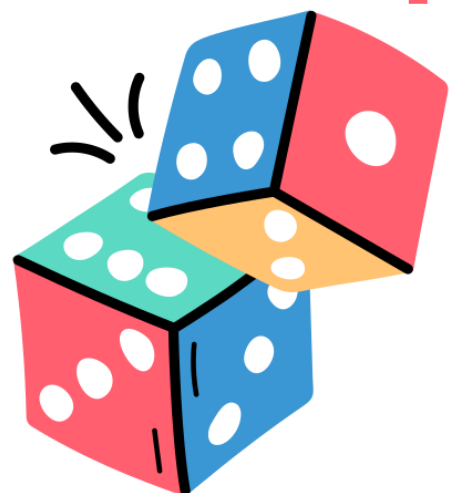
Aspettative sul Gambling: domande 1+6+11+16 (*range 4-28*)

Illusione di controllo: domande 3+8+13+18 (*range 4-28*)

Controllo predittivo: domande 4+9+14+19+22+23 (*range 6-42*)

Impossibilità a interrompere il gioco: domande 2+7+12+17+21 (*range 5-35*)

Bias interpretativo: domande 5+10+15+20 (*range 4-28*)



GRCS (6 di 11)

Aspettative sul Gambling (domande 1+6+11+16)

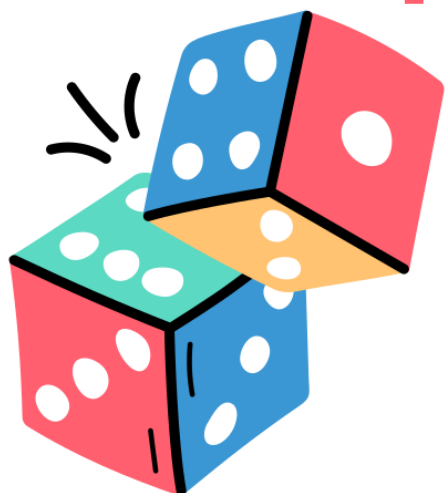
Giocare d'azzardo mi rende più contento

Giocare mi fa sembrare migliori le cose

Giocare mi rende il futuro più brillante

Fare una giocata aiuta a ridurre la tensione e lo stress

Ci potrebbe raccontare di un azzardo vissuto come **migliorativo** della condizione "***normale***".



GRCS (7 di 11)

Illusione di controllo (domande 3+8+13+18)

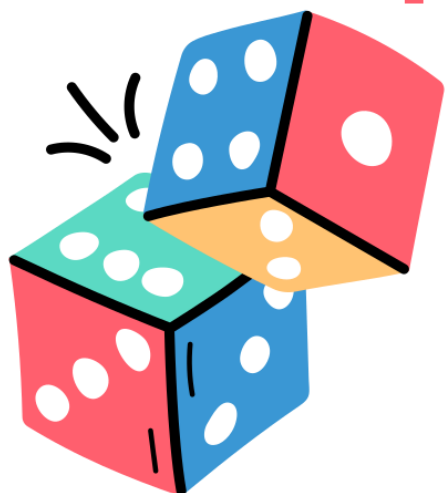
Pregare mi aiuta a vincere

Particolari numeri o colori possono aiutare le mie probabilità di vincita

Raccolgo particolari oggetti che aumentano le probabilità di vincita

Ho particolari rituali e comportamenti che aumentano le probabilità di vincere

Ci potrebbe raccontare di un'illusione di **gestione** dell'alea.

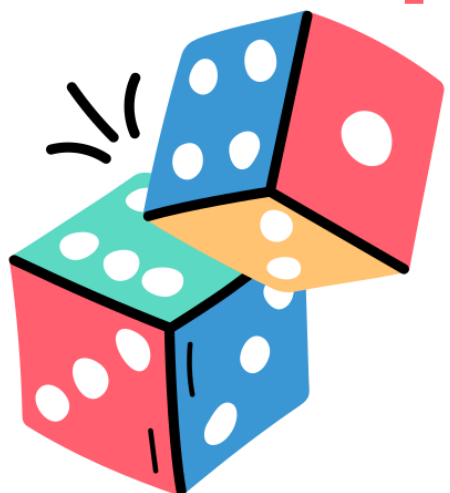


GRCS (8 di 11)

Controllo predittivo (domande 4+9+14+19+22+23)

Quando si gioca prima o poi si finirà di perdere e si inizierà a vincere
Una serie di perdite è per me una esperienza istruttiva che dopo mi aiuta a vincere
Quando vinco una volta è stabilito che vincerò ancora
Ci sono momenti in cui mi sento fortunato e quindi gioco solo quelle volte
Ho una certa capacità di predire le vincite al gioco
Se cambio continuamente i numeri ho meno probabilità di vincere rispetto a mantenerli fissi

Ci potrebbe raccontare di **teorie** che **sostengono** il comportamento.



GRCS (9 di 11)

Impossibilità a interrompere il gioco (domande 2+7+12+17+21)

Se non gioco non riesco a funzionare

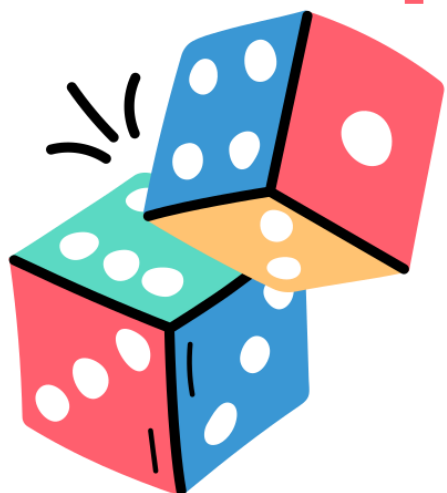
E' difficile smettere di giocare dal momento che ho perso il controllo

Il mio desiderio di giocare è incontenibile

Non sono abbastanza forte da smettere di giocare

Non sarò mai in grado di smettere di giocare

Ci potrebbe raccontare di una **resa** nei confronti dell'azzardo.

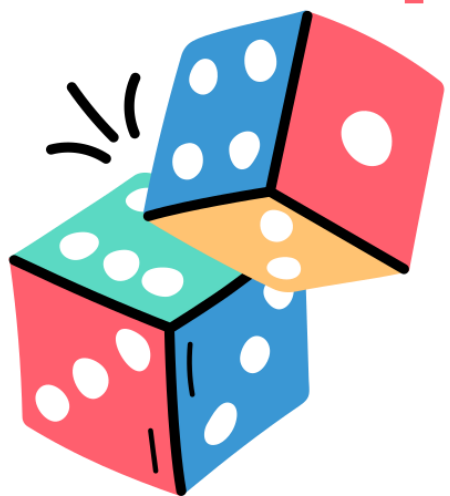


GRCS (10 di 11)

Bias interpretativo (domande 5+10+15+20)

Attribuire le vincite alle mie capacità e abilità mi fa continuare a giocare
Attribuire le perdite alla sfortuna e alle circostanze avverse mi fa continuare a giocare
Attribuire le perdite alle probabilità mi fa continuare a giocare
Ricordare quanti soldi ho vinto l'ultima volta mi fa continuare a giocare

Ci potrebbe raccontare di quali errori cognitivi **si nutre** l'azzardo.



GRCS (11 di 11)

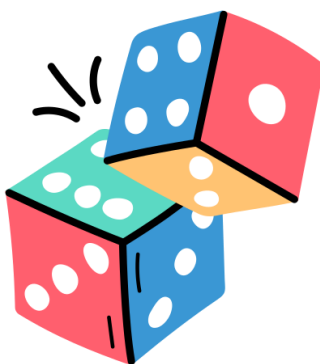
GAMBLING RELATED COGNITION SCALE (GRCS)

Raylu N. & Oey T.P.S. (2004) - University of Queensland, Australia

E' un questionario a cui personalmente sono molto legato, perché ha costituito e costituisce tutt'ora la **valutazione del gruppo di psicoeducazione**, attivo da 12 anni nel mio Servizio.

In questo ambito abbiamo raccolto **297 GRCS** pre e post gruppo ottenendo questi risultati:

delta % AG	delta % IC	delta % CP	delta % IG	delta % BI	delta % TOTALE
-26%	-13%	-22%	-27%	-27%	-30%



BIS11 (1 di 4)

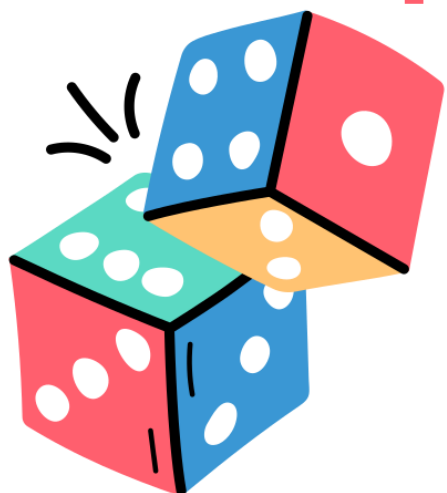
Barratt Impulsiveness Scale-11

traduzione italiana curata da Andrea Fossati, Michela Donini, Deborah Donati

E' un questionario che **quantifica** l'impulsività del compilatore.

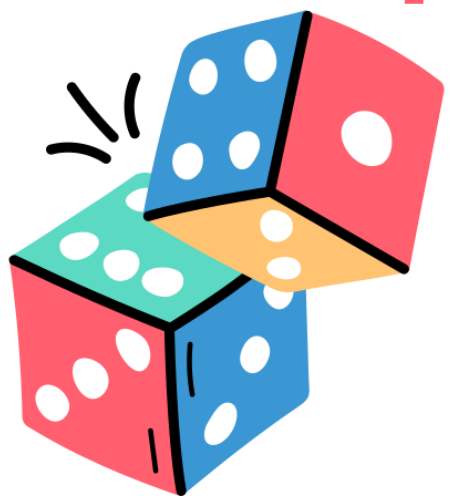
30 fra azioni e situazioni, alle quali il compilatore risponde con una **scala a 4 possibilità**:

- mai o raramente
- talvolta
- spesso
- quasi sempre o sempre



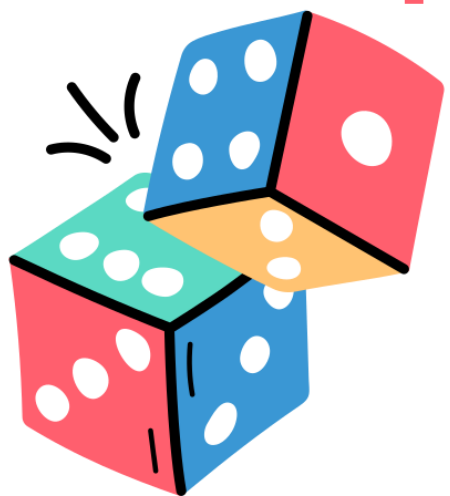
BIS11 (2 di 4)

- Pianifico le attività attentamente
- Faccio le cose senza pensarci
- Decido velocemente
- Mi affido alla sorte
- Non "focalizzo l'attenzione"
- I miei pensieri "vanno a gran velocità"
- Pianifico i viaggi con molto anticipo
- Ho autocontrollo
- Mi concentro facilmente
- Risparmio con regolarità
- Non riesco a star fermo durante gli spettacoli o le lezioni
- Sono un attento pensatore
- Faccio progetti per una sicurezza lavorativa
- Dico cose senza pensare
- Mi piace pensare a problemi complessi



BIS11 (3 di 4)

- Cambio lavoro
- Agisco "d'impulso"
- Mi annoio facilmente quando devo risolvere dei problemi concettuali
- Agisco sull'impulso del momento
- Sono un pensatore assiduo
- Cambio residenza
- Compro le cose d'impulso
- Riesco a pensare ad un solo problema per volta
- Cambio hobby
- Spendo più di quello che guadagno
- Quando penso ho spesso pensieri estranei
- Mi interesso più al presente che al futuro
- Sono irrequieto a teatro o durante le lezioni
- Mi piacciono i rompicapo
- Sono orientato verso il futuro



BIS11 (4 di 4)

Barratt Impulsiveness Scale-11

traduzione italiana curata da Andrea Fossati, Michela Donini, Deborah Donati

Le risposte danno un **risultato generale** (che sopra i 60 punti è indice di **impulsività**) che si declina in tre sottodimensioni:

Impulsività motoria (2+3+4+17+19+22+25+16+21+23+30)

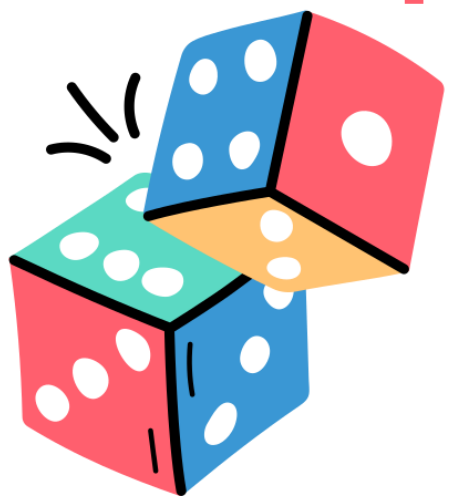
agire senza pensare o agire sul momento

Impulsività attentiva (5+9+11+20+28+6+24+26)

instabilità dell'attenzione, pensieri veloci

Impulsività da non pianificazione (1+8+7+12+13+14+10+15+18+27+29)

orientamento al presente rispetto al futuro, mancanza di pianificazione



TAS20 (1 di 4)

Toronto Alexitimia Scale (Bagby, Parker & Taylor, 1994)

E' un questionario che racconta di quanto il compilatore sia in **contatto** con le proprie **emozioni** e le sappia **distinguere nelle loro sfumature**.

Indaga l'**alessitimia** cioè l'incapacità di riconoscere, comprendere e descrivere le proprie emozioni.

20 affermazioni alle quali si può rispondere con una **scala likert a 5 item**:

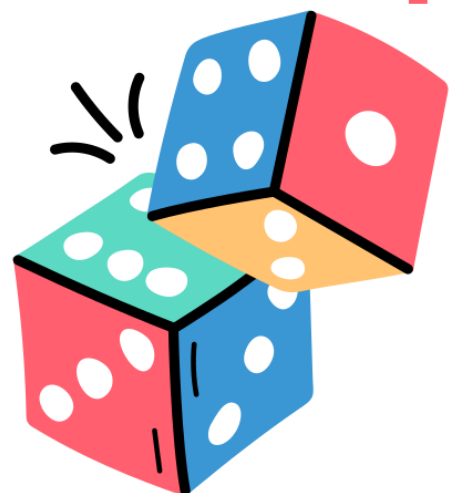
1 = non sono assolutamente d'accordo

2 = non sono molto d'accordo

3 = non sono né d'accordo, né in disaccordo

4 = in parte sono d'accordo

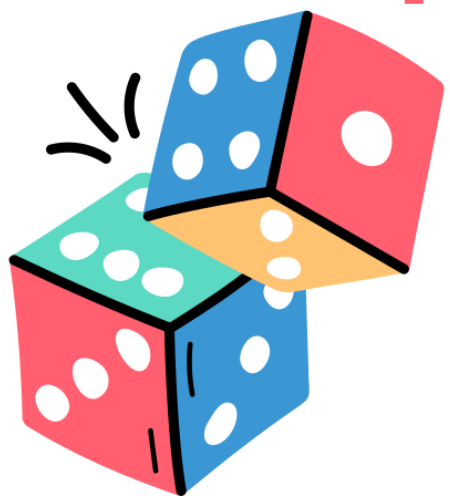
5 = sono completamente d'accordo



TAS20 (2 di 4)

adattamento italiano ufficiale curato da C. Bressi, G.J. Taylor, J.D.A. Parker, S. Bressi, V. Brambilla, E. Aguglia e altri, 1996

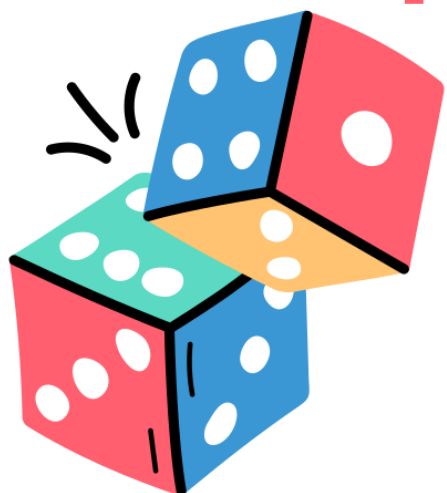
1. Spesso provo confusione riguardo alle emozioni che provo
2. Per me è difficile trovare le parole giuste per descrivere i miei sentimenti
3. Ho delle sensazioni fisiche che neanche i medici riescono a capire
4. Non sono capace di descrivere con facilità i miei sentimenti
5. Preferisco semplicemente descrivere i problemi anziché analizzarli
6. Quando non sto bene, non so se provo depressione, paura o rabbia
7. Spesso mi disoriento per delle sensazioni che provo nel mio corpo
8. Preferisco lasciare che le cose vadano per conto loro piuttosto che capire perché sono andate così
9. Ho dei sentimenti che non riesco bene a capire
10. Non è essenziale essere in contatto con le proprie emozioni



TAS20 (3 di 4)

adattamento italiano ufficiale curato da C. Bressi, G.J. Taylor, J.D.A. Parker, S. Bressi, V. Brambilla, E. Aguglia e altri, 1996

11. Trovo difficile descrivere cosa provo alla gente
12. Gli altri mi dicono di descrivere meglio i miei sentimenti
13. Non so cosa succede dentro di me
14. Spesso non so perché provo rabbia
15. Preferisco parlare con gli altri delle loro attività quotidiane piuttosto che dei loro sentimenti
16. Preferisco guardare i programmi "leggeri" invece che drammi psicologici
17. Per me è difficile mostrare i sentimenti più nascosti, persino agli amici intimi
18. Non riesco a sentirmi vicino a una persona, ancor meno nei momenti di silenzio
19. Analizzare i miei sentimenti non è utile per risolvere problemi personali
20. Cercare significati nascosti in film o commedie teatrali distrae dal divertimento



TAS20 (4 di 4)

adattamento italiano ufficiale curato da C. Bressi, G.J. Taylor, J.D.A. Parker, S. Bressi, V. Brambilla, E. Aguglia e altri, 1996

Le risposte danno un **risultato generale** che si declina in tre sottodimensioni.

punteggio **inferiore o uguale a 51** - **nessuna alessitimia**

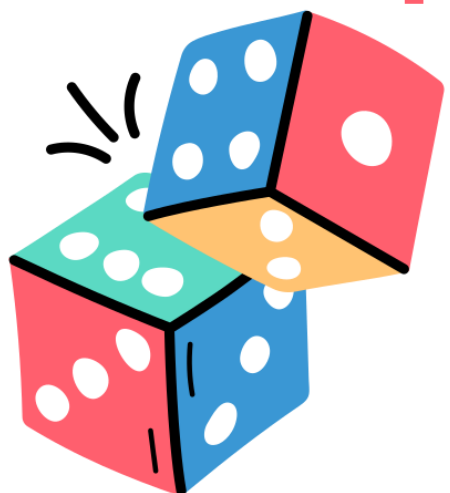
punteggio **compreso tra 52 e 60** – la **zona grigia** (possibile presenza di difficoltà nell'elaborazione emotiva)

punteggio **uguale o superiore a 61** - **presenza di alessitimia** (cut-off clinico conclamato)
che si declina in tre sottodimensioni:

Difficoltà nell'identificare i sentimenti (item 1, 3, 6, 7, 9, 13, 14)

Difficoltà nel descrivere i propri sentimenti (item 2, 4, 11, 12, 17)

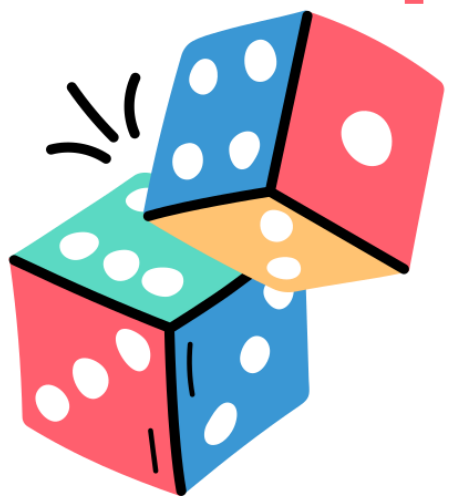
Pensiero orientato verso l'esterno (item 5, 8, 10, 15, 16, 18, 19, 20)



Fine della parte sulla valutazione

parola chiave:

CORIANDOI



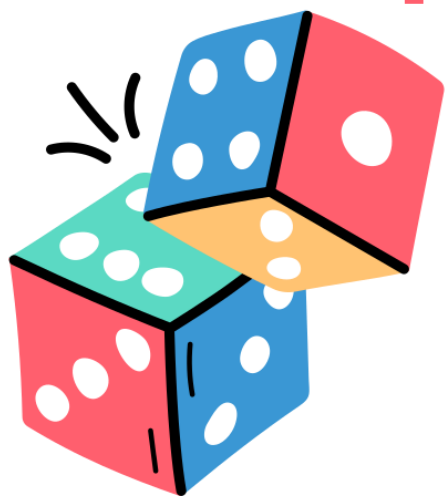
La psicoeducazione come «dialogo»

Qualora non li conoscessimo, abbiamo intuito i criteri che diagnosticano il disturbo attraverso gli item dei questionari e abbiamo intuito alcuni meccanismi sottostanti.

Nel mio intervento vorrei affrontare un piano molto pratico e fornirvi **idee, stimoli, argomenti** per affrontare una «danza dialettica» con i pazienti affetti da Disturbo da Gioco d'Azzardo.

La traduzione inglese di «cambiare idea» è un molto evocativo, per quello che andremo a discutere, «***change your mind***»

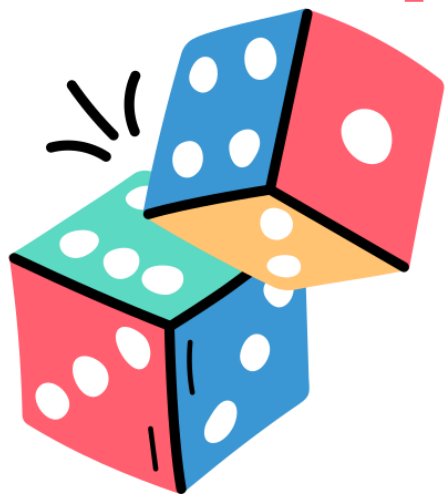
L'obiettivo è fornire informazioni, considerazioni, stimoli che suscitino nel pz un **cambio di prospettiva, una ristrutturazione cognitiva, un insight.**



Su cosa andremo a dialogare?

1. Da dove si inizia
2. L'approccio umano al caso
3. L'equivoco sul termine «gioco»
4. I bias cognitivi
5. Le meccaniche interne e le euristiche
6. «Surfare» il craving
7. Strategie pratiche

...oltre a qualche amenità sul contesto



Un (banale) presupposto

le dipendenze «classiche»



VS



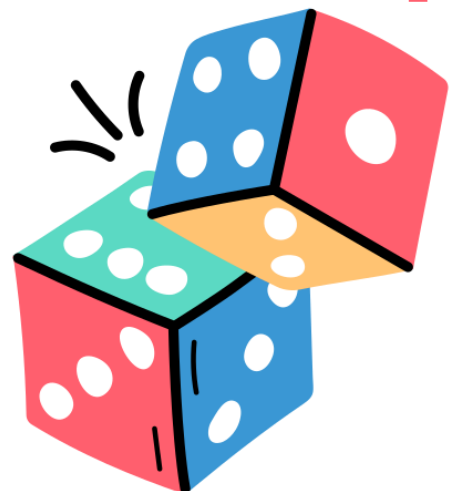
il disturbo da gioco d'azzardo

Il trattamento del DGA ricalca in qualche modo quello delle «classiche» dipendenze, almeno in primo approccio:

- sarebbe meglio **sottrarsi agli stimoli**
- sarebbe meglio avere qualcuno con cui **condividere** i pensieri, le situazioni

Ma ha con delle **difficoltà** in più

- l'azzardo è legale, massificato, pubblicizzato (*c'è un tenue parallelo con i consumi alcolici*)
- è considerato perlopiù un «gioco», un comportamento (*te la sei in qualche modo «cercata»*)



1. Da dove iniziare?



Chi sei?

A cosa giochi?

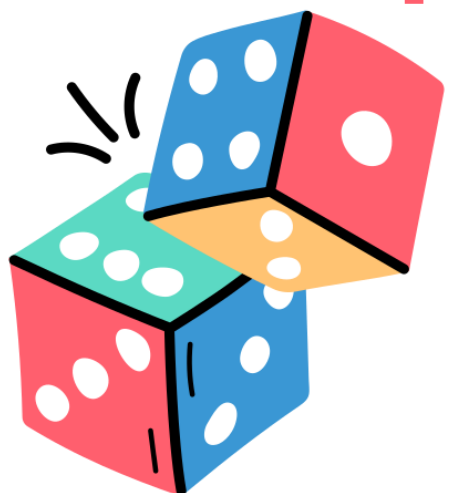
Quando hai iniziato a giocare?

Quando hai perso il controllo?

Dove giochi?

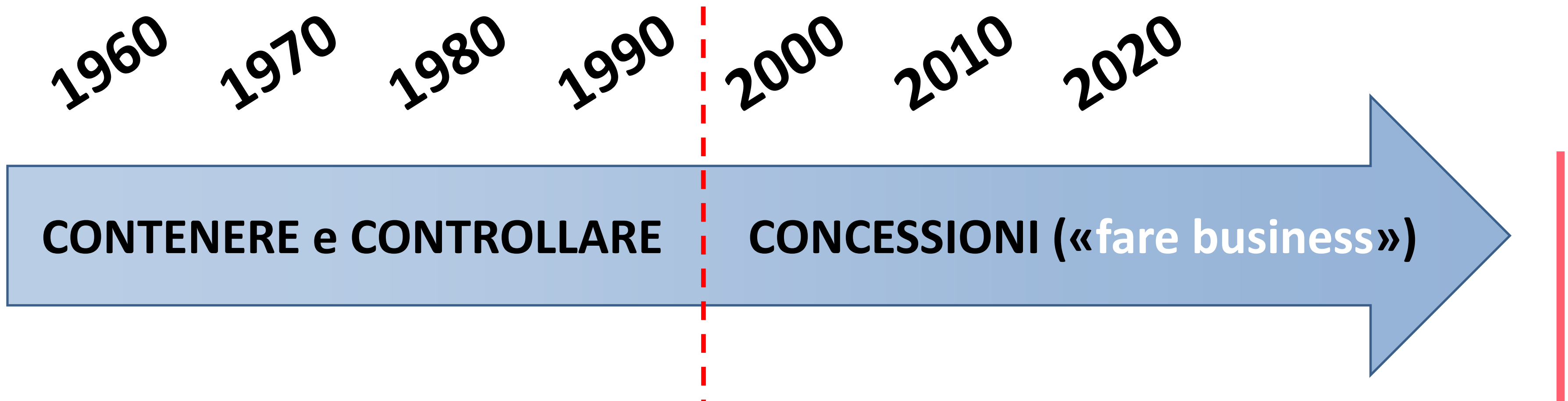
Domande "giornalistiche", che servono a iniziare il dialogo, entrare in un mondo che, vedremo, è avulso dal mondo reale.

Inspiegabilmente avulso dal mondo reale. Anche per gli stessi pz.

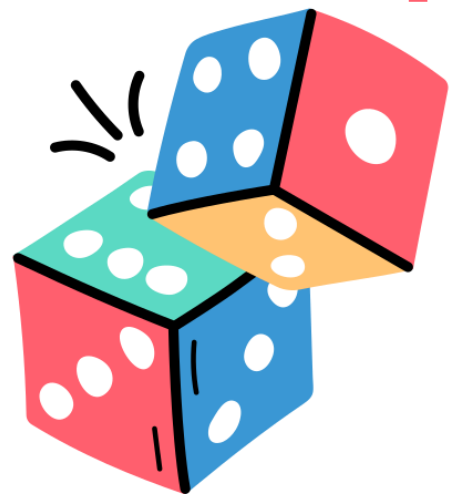


È bene ricordare che...

...l'azzardo **NON** è sempre stato così come lo conosciamo oggi...



...c'è stato un notevole **cambio di prospettiva**, quindi un notevole impatto sociale...



È bene ricordare che...

1960

1970

1980

1990

2000

2010

2020

CONTENERE e CONTROLLARE

CONCESSIONI («fare business»)

lentezza

poche vincite ma molto ingenti

no pubblicità

occasioni di gioco ***sporadiche***

molti ***limiti*** di spazio e tempo per giocare

(le tabaccherie chiudevano il sabato alle 19.00)

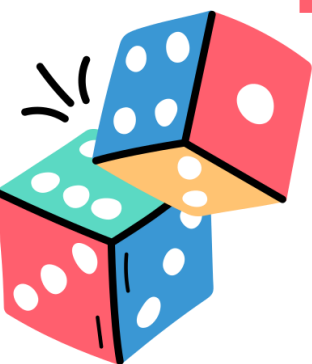
velocità

molte vincite, anche se di basso importo

pubblicità fatta dai migliori nel campo

occasioni di gioco ***fluide, onnipresenti, disponibili***

gioco ***online***



2. L'approccio umano al «caso»

Che cos'è un evento casuale?

proviamo a fare degli esempi, ma che non abbiano a che fare con i comuni giochi d'azzardo.

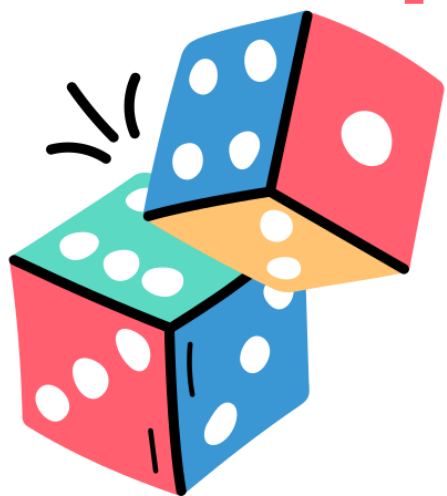
una definizione utile al nostro scopo:

un evento casuale è un evento **imprevedibile**,
la cui imprevedibilità dipende
direttamente dalla totale o preponderante
assenza di informazioni prima che l'evento accada.

riferimenti utili:

«Fate il nostro gioco», Canova e Rizzuto, ADD Editore, 2016

«Economia emotiva», Motterlini, Best BUR, 2008



2. L'approccio umano al «caso»

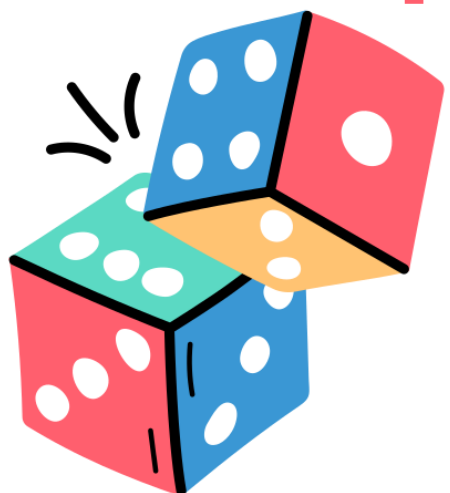
Daniel **Kahneman** e Amos **Tversky**, psicologi, fondatori dell'economia comportamentale, nel 1979 arrivano a formulare la **teoria del prospetto**, secondo la quale

le decisioni in condizione di rischio (*che sono definite come le decisioni in cui è conosciuta o si può stimare la probabilità associata ai possibili esiti di ogni alternativa a disposizione*) **sono molto più IRRAZIONALI** di quanto si voglia credere

riferimenti utili:

«Fate il nostro gioco», Canova e Rizzuto, ADD Editore, 2016

«Economia emotiva», Motterlini, Best BUR, 2008

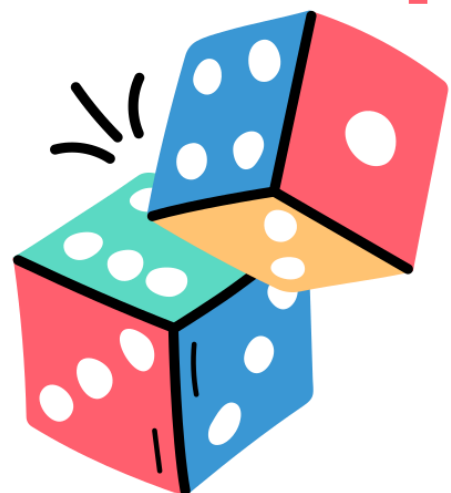


2. L'approccio umano al «caso»

Daniel **Kahneman** e Amos **Tversky**, psicologi, fondatori dell'economia comportamentale, nel 1979 arrivano a formulare la **teoria del prospetto**, secondo la quale

le decisioni in condizione di rischio (*che sono definite come le decisioni in cui è conosciuta o si può stimare la probabilità associata ai possibili esiti di ogni alternativa a disposizione*) **sono molto più IRRAZIONALI** di quanto si voglia credere

Presto! Una moneta!



riferimenti utili:

«Fate il nostro gioco», Canova e Rizzuto, ADD Editore, 2016

«Economia emotiva», Motterlini, Best BUR, 2008

2. *L'approccio umano al «caso»*

un correlato della teoria del prospetto fa luce sulla nostra idea dell'**ESTETICA** del caso...

il caso dovrebbe essere **EQUO**

il caso dovrebbe presentare un'**ALTERNANZA**

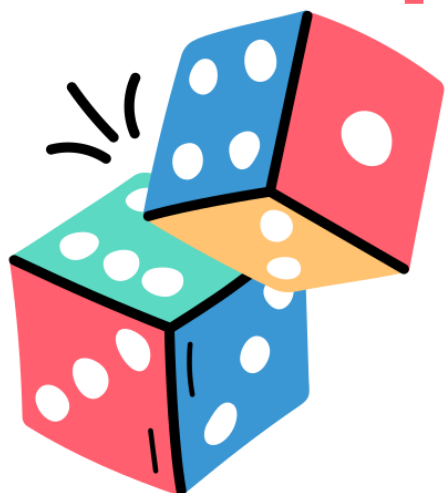
il caso dovrebbe essere **DISORDINATO**

... che inevitabilmente **guida** le nostre decisioni di fronte a una serie di eventi casuali.

riferimenti utili:

«Fate il nostro gioco», Canova e Rizzuto, ADD Editore, 2016

«Economia emotiva», Motterlini, Best BUR, 2008



3. L'equivoco del "gioco"

Roger **Caillois**, sociologo, nel saggio «*I giochi e gli uomini*», riprendendo i lavori dell'antropologo polacco Huizinga, delinea le caratteristiche imprescindibili che **un'attività umana** deve avere per essere **definita «gioco»**

Libera: il giocatore non può essere obbligato a partecipare;

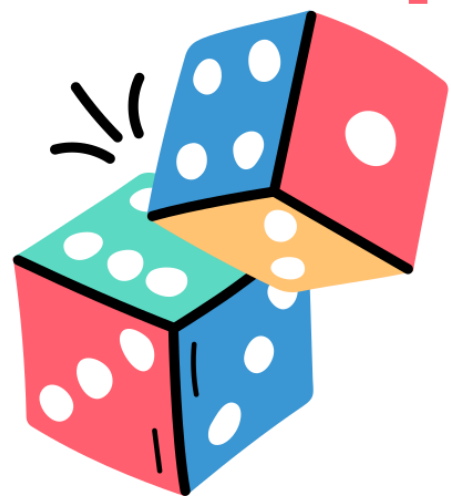
Separata: entro limiti di spazio e di tempo;

Incerta: lo svolgimento e il risultato non possono essere decisi a priori;

Improduttiva: non crea né beni, né ricchezze, né altri elementi di novità;

Regolata: con regole che sospendono le leggi ordinarie;

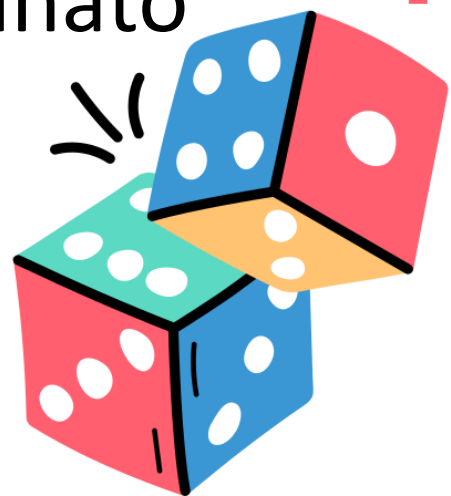
Fittizia: consapevole della sua irrealtà.



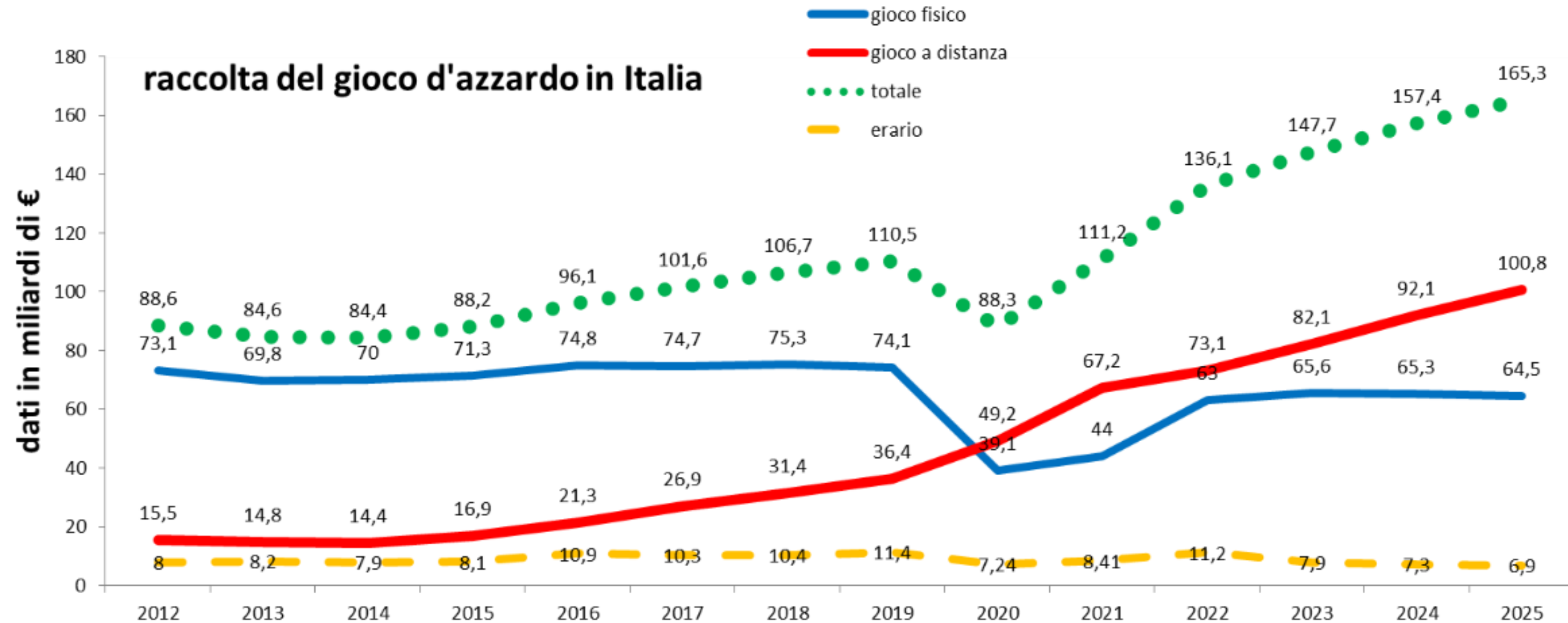
3. L'equivoco del "gioco"

Sempre **Caillois**, nello stesso saggio, tenta una tassonomia dei giochi e li posiziona in quattro macro-categorie:

- Giochi di competizione (**agon**):** in genere tutte le competizioni, sia sportive che mentali
- Giochi di simulacro (**mimicry**):** i cosiddetti "giochi di ruolo" dove si diventa "altro da sé"
- Giochi di vertigine (**ilinx**):** tutti quei giochi in cui si gioca a provocare in noi stessi delle sensazioni fisiche
- Giochi del caso (**alea**):** tutti i giochi dove il risultato finale è determinato dal caso



La massificazione dell'azzardo



FONTI

dati 2012: pag. 95 del Libro Blu 2013

dati 2013-2015: pag. 79 del Libro Blu 2015

dati 2016-2018: pag. 96 del Libro Blu 2018

dati 2019: pag. 6 del Libro Blu 2019 - principali performance

dati 2020: pag. 322 del Libro Blu 2020

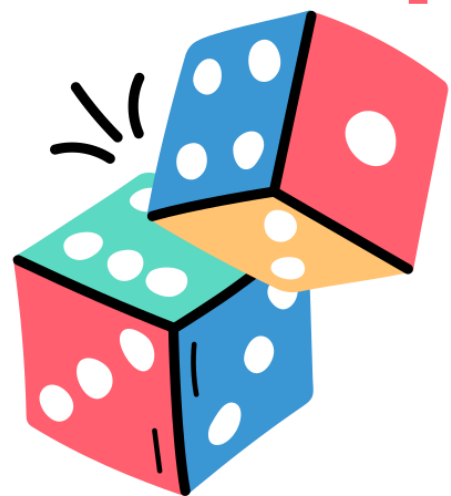
dati 2021: pag. 188 del Libro Blu 2021

dati 2022: pag. 89 del Libro Blu 2022

dati 2023-2024: pag. 10 de "Il libro nero dell'azzardo" edizione 2025

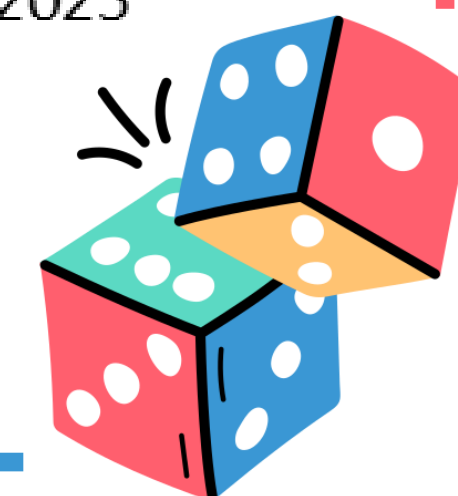
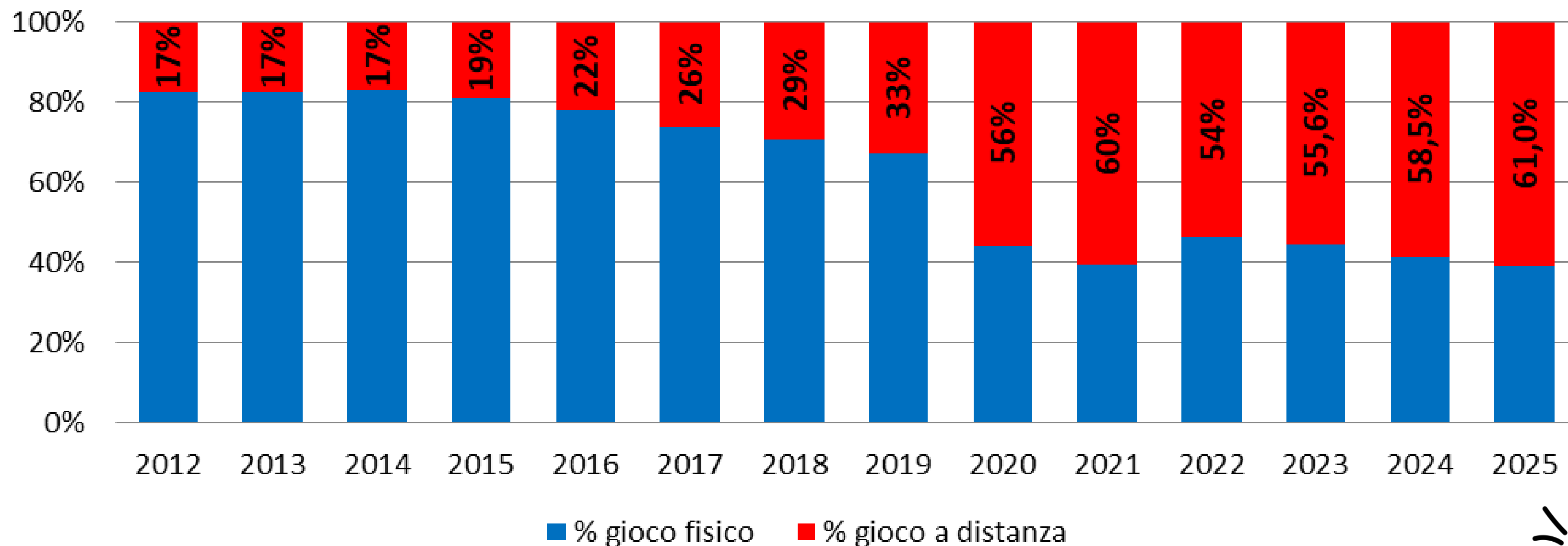
dati 2025: "Il libro nero dell'azzardo" edizione 2026

Come accennato prima, in questo l'azzardo ricalca in qualche modo alcuni temi del DUA rispetto a **disponibilità e accettazione sociale**



La massificazione dell'azzardo

peso % dei due tipi di "raccolte"



4. I bias cognitivi

Nei lavori di Tversky, Kahneman e Ladouceur i bias cognitivi sono utili a **stabilizzare un comportamento** di gioco. Sono, di fatto, degli **errori non visti**.

1. Bias di Controllo (Illusione di Agency)

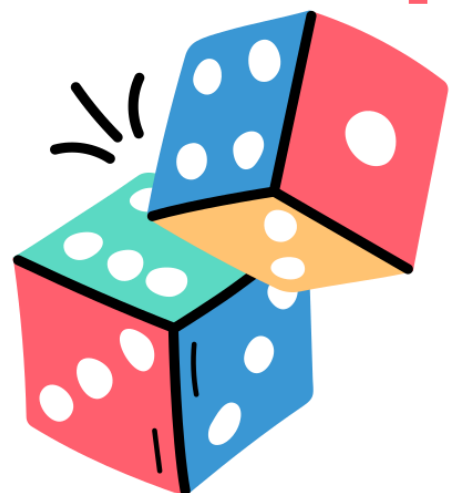
Il giocatore crede che le proprie abilità, la conoscenza del gioco o certi rituali possano influenzare l'esito di un evento aleatorio.

2. Bias di Previsione (Fallacie Logiche)

Riguardano l'incapacità di comprendere l'indipendenza probabilistica degli eventi.

3. Bias di Valutazione del Rischio e Memoria

Distorsioni nel modo in cui il giocatore elabora le informazioni economiche e i ricordi.



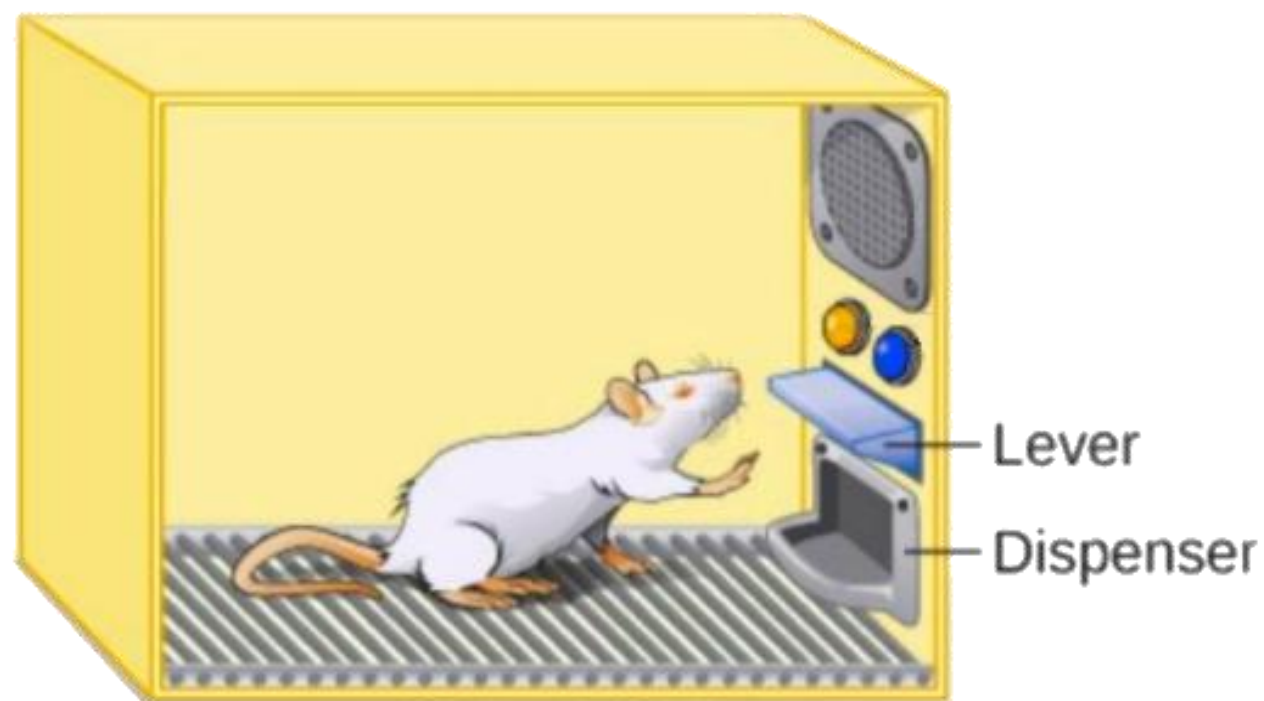
parola chiave:

LAVANDINO



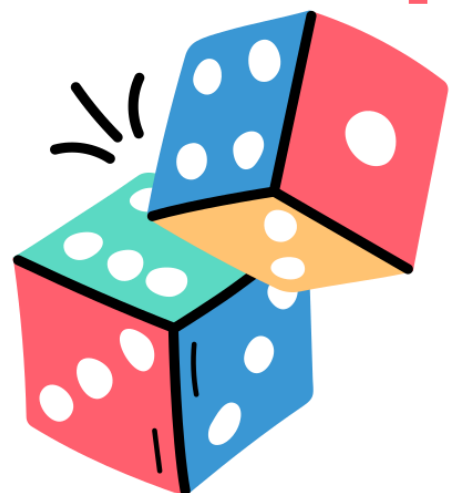
5. Le meccaniche interne e le euristiche

I nostri pazienti non sono consapevoli di **essersi condizionati** rispetto al gioco e di **aver** perseguito dei comportamenti che hanno «**sensibilizzato**» i loro **neuroni specchio**.

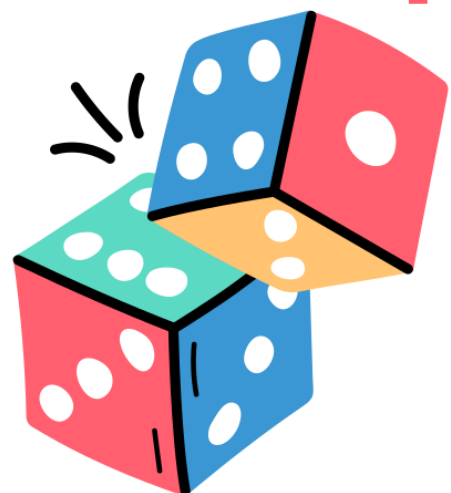


Il messaggio che vorrei veicolare con le prossime due metafore vorrebbe essere:

*"Tu non sei **SOLO** un giocatore, ma ti sei programmato per rispondere molto bene agli stimoli del tuo giocare d'azzardo"*



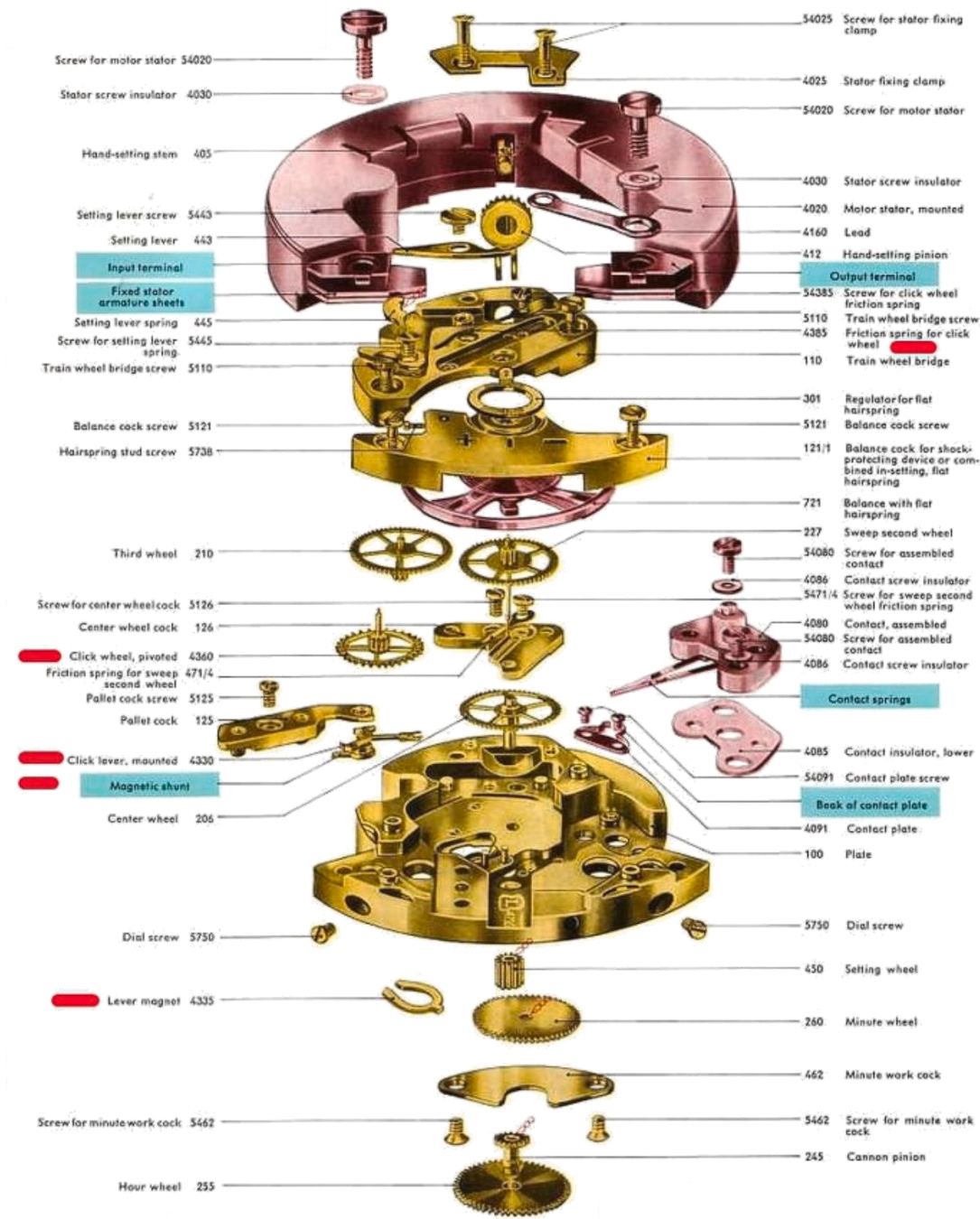
5. Le meccaniche interne e le euristiche: la metafora della guida (il «**giocare**»)



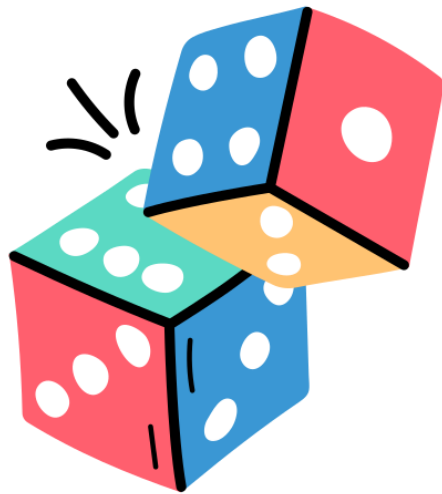
5. Le meccaniche interne e le euristiche:
la metafora dell’orologio (il «*curarsi*»)



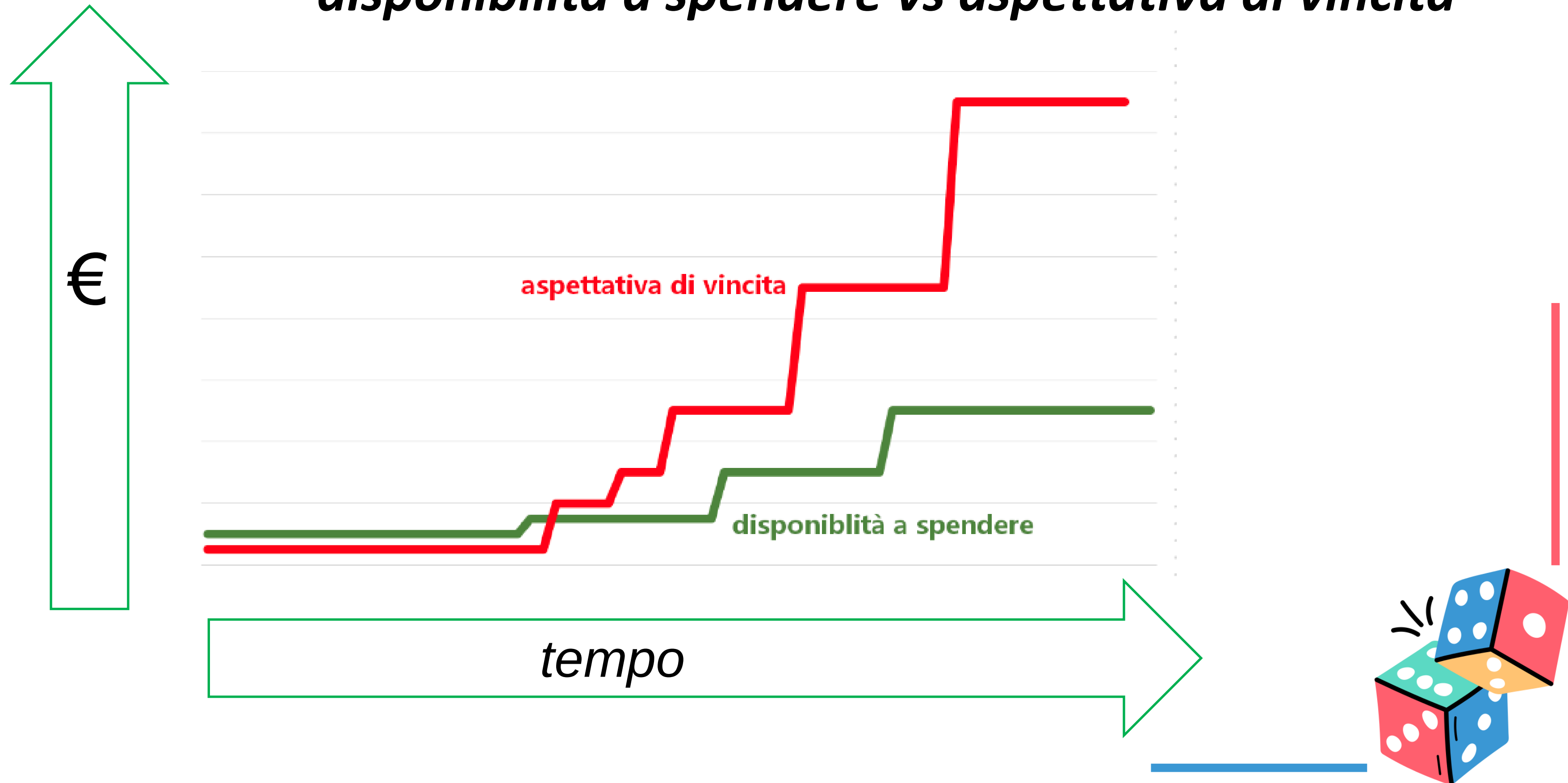
dall’euristica



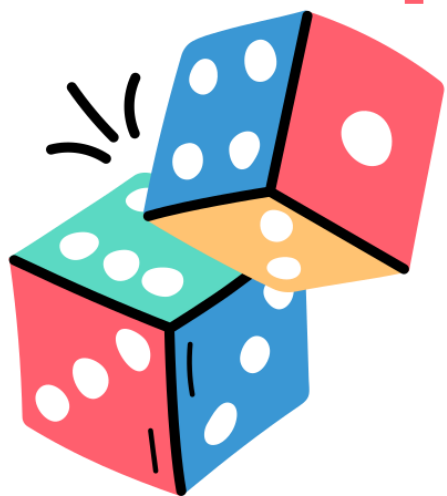
al pensiero analitico



5. Le meccaniche interne e le euristiche: disponibilità a spendere vs aspettativa di vincita

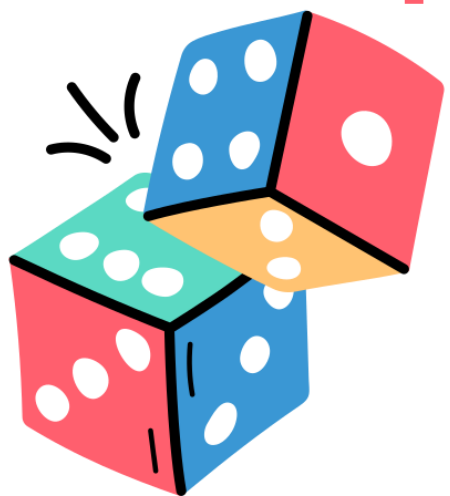


5. Le meccaniche interne e le euristiche: evoluzione del comportamento



5. Le meccaniche interne e le euristiche: evoluzione del comportamento

la vincita
e la fase vincente

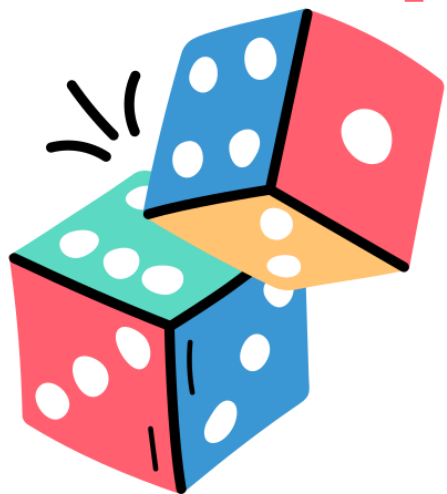


5. Le meccaniche interne e le euristiche: evoluzione del comportamento

**la vincita
e la fase vincente**



**la rincorsa
delle perdite**



5. Le meccaniche interne e le euristiche: evoluzione del comportamento

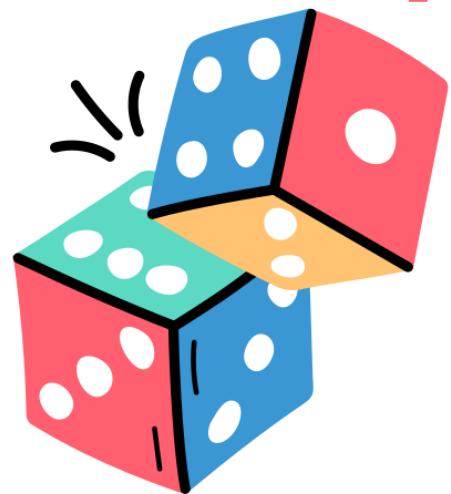
**la vincita
e la fase vincente**



**la rincorsa
delle perdite**



**la perdita
del controllo**



5. Le meccaniche interne e le euristiche: evoluzione del comportamento

**la vincita
e la fase vincente**



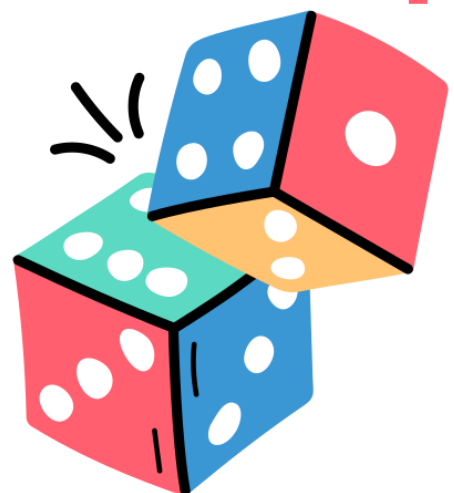
**la rincorsa
delle perdite**



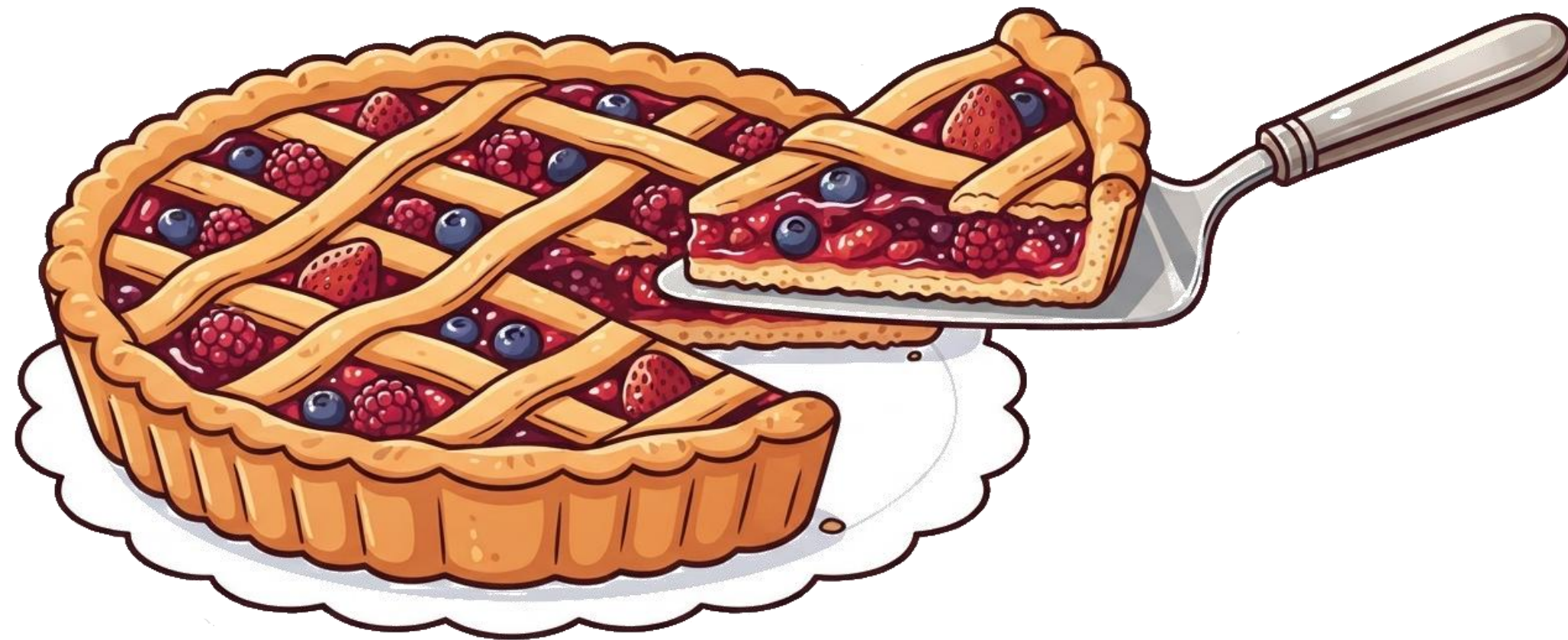
**la perdita
del controllo**



**il gioco
per il gioco**



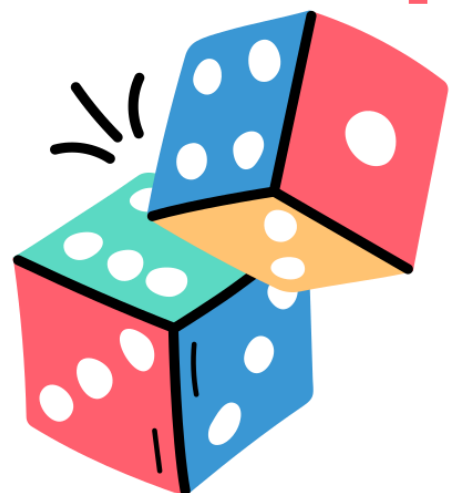
5. Le meccaniche interne e le euristiche: il banco vince sempre (il concetto di RTP)



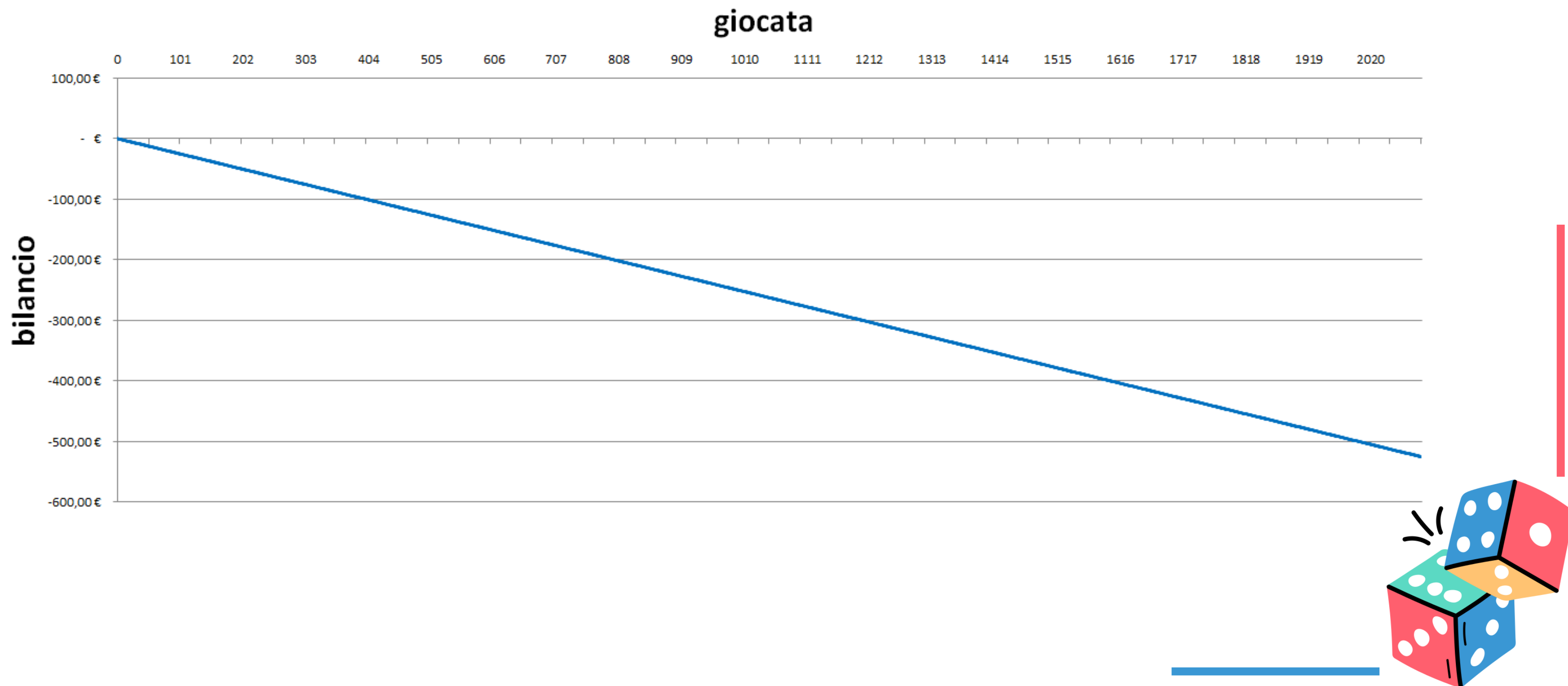
L'intera torta è la **raccolta**.

Ciò che rimane sul centrino sono le **vincite pagate**.

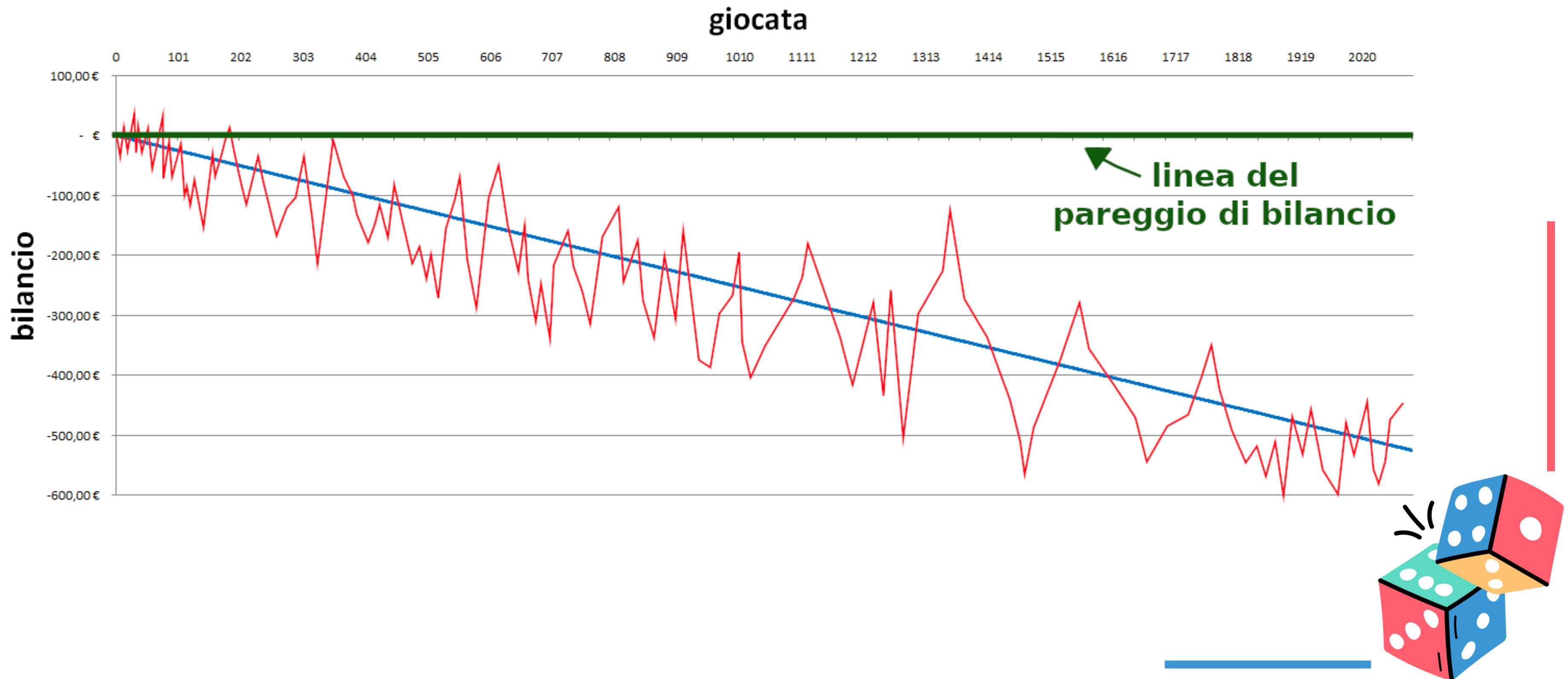
La fetta che sta per essere servita è il **guadagno del banco**.



5. Le meccaniche interne e le euristiche: il banco vince sempre (il concetto di RTP)



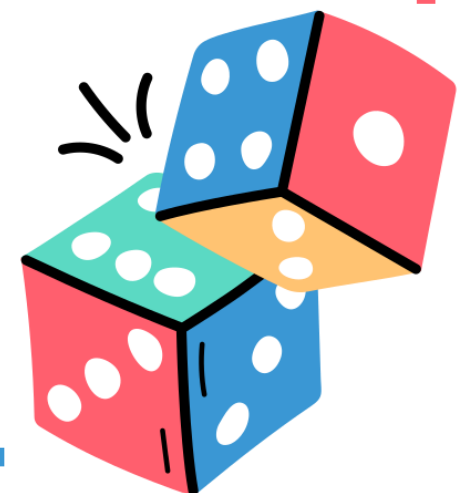
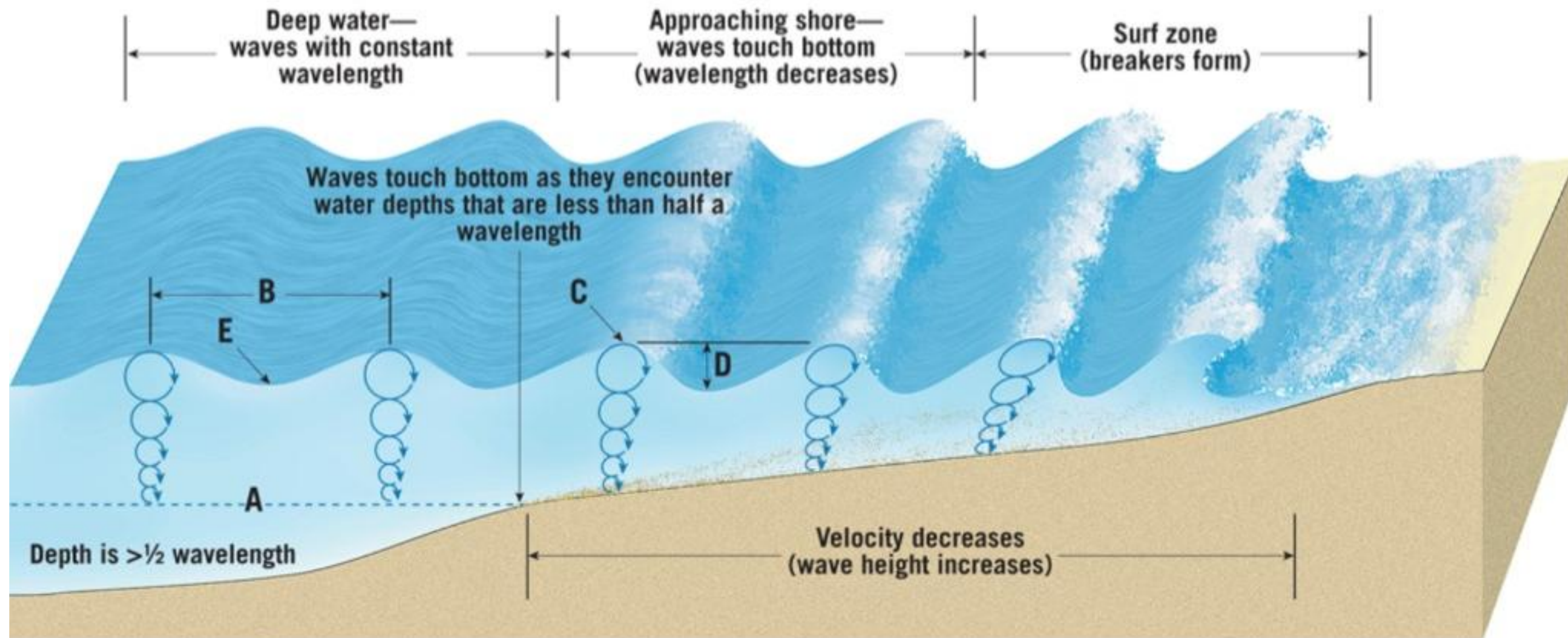
5. Le meccaniche interne e le euristiche: il banco vince sempre (il concetto di RTP)



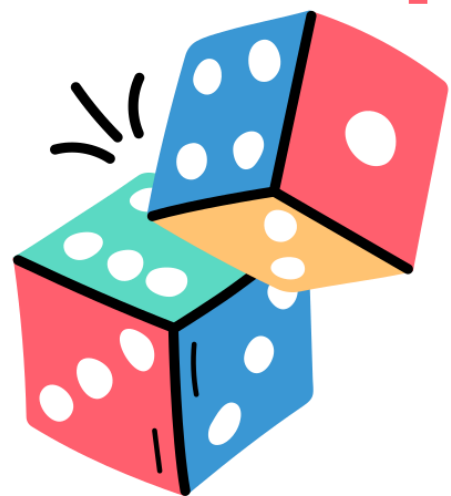
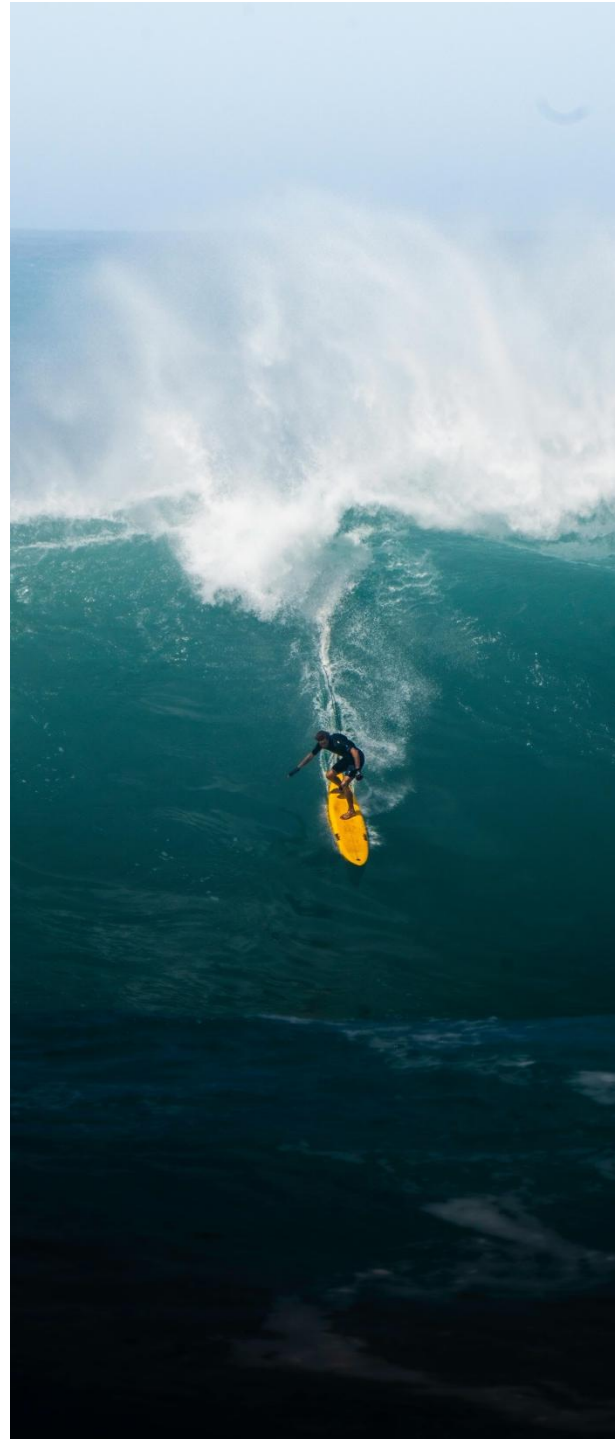
6. *Il craving è un'onda che sale*

Imparare a «vedere il craving», discutere della fusione pensiero-azione, creare uno spazio di manovra.

La metafora dell'onda vicino al bagnasciuga.



6. Il craving è un'onda che sale



7. Le strategie pratiche

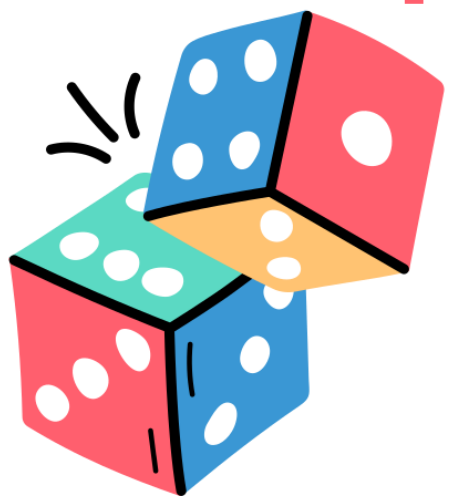
accettare di avere un disturbo (la **dipendenza** e il **ruolo della volontà** + la metafora della **frattura**)

condivisione (portare **fuori** i pensieri, lavoro **autobiografico**)

organizzazione della giornata (limitare gli **spazi morti**)

gestione economica (che senso ha ostacolare **l'accesso al denaro**)

ragionare sulla **motivazione** (**qual è? quanto è saliente?**)



7. Le strategie pratiche

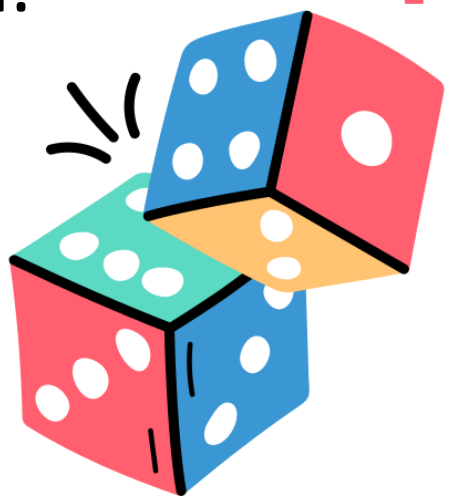
accettare la malattia

la **dipendenza** e il **ruolo della volontà**
la metafora della **frattura**

I micro obiettivi:

- sgombrare il campo da giudizi e sensi di colpa
- definirlo "sintomo", più che agito intenzionale
- fare spazio alla cura

Un giocatore "*patologico*" inizia a curarsi nel momento in cui accetta di avere una malattia che richiede un intervento esterno che lui stesso dovrà supportare, sostenere e portare avanti.



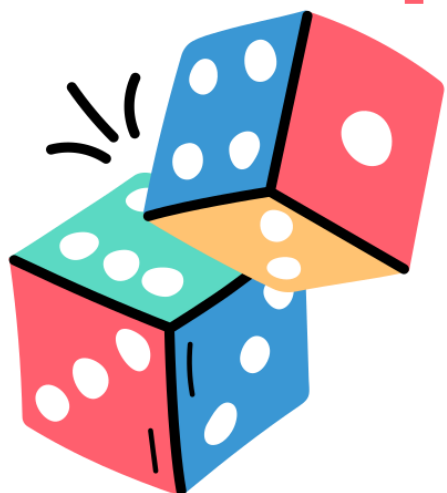
7. Le strategie pratiche

condividere con chi è vicino

I micro obiettivi:

- impraticchirsi nel **saper descrivere** i vissuti interni a chi ci è “vicino”
- **svelare un mondo** del tutto sconosciuto a chi non gioca (e forse anche al giocatore stesso), **spiegarne le meccaniche**, i **pensieri**, le **speranze**, le **sconfitte** e mettere in condizioni questa persona di avere “voce in capitolo”
- mettersi nelle condizioni di non poter più depistare ed evitare il confronto di chi si preoccupa

Il giocatore, condividendo tutti i suoi movimenti interni, rende chiari anche i suoi movimenti esterni: se le cose sono in chiaro, il familiare ha maggiori possibilità di fornire un supporto concreto e fattivo.



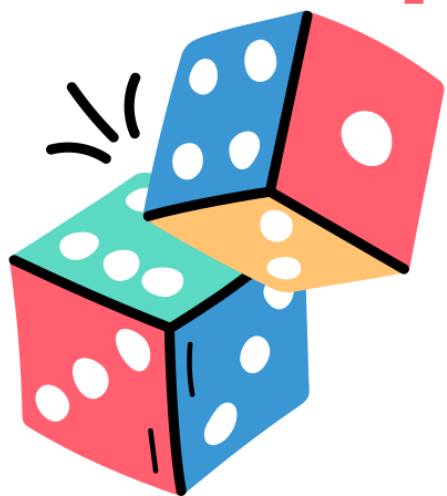
7. Le strategie pratiche

organizzare la giornata

I micro obiettivi:

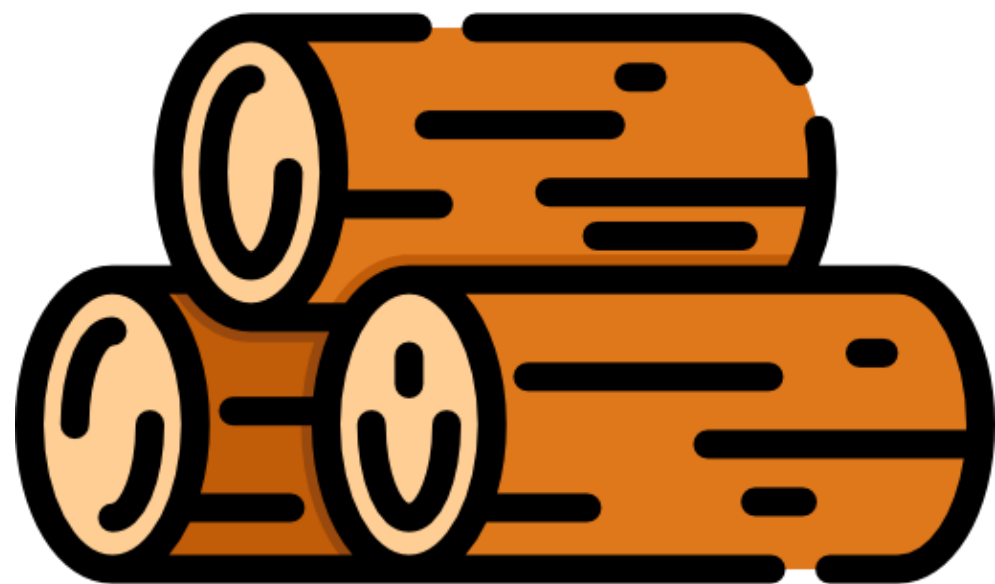
- saper riconoscere le situazioni a rischio e definire il da farsi prima di trovarsi a dover fare scelte
- attivarsi e forzarsi in attività più o meno piacevoli che riempiano se non l'intera giornata, in primis i momenti "a rischio" del gioco Il gioco ha preso degli spazi perché glieli abbiamo concessi
- fare una programmazione di attività alternative sulla base dei propri interessi ma anche "allargando l'orizzonte", meglio se condividendo

Viste le caratteristiche della dipendenza, non ci si può fidare solo del proprio pensiero, perché il proprio pensiero automatico rischia di portare al gioco o alle condizioni che lo favoriscono.



7. Le strategie pratiche

impostare una **gestione economica**: la metafora dell'**incendio**



combustibile



comburente

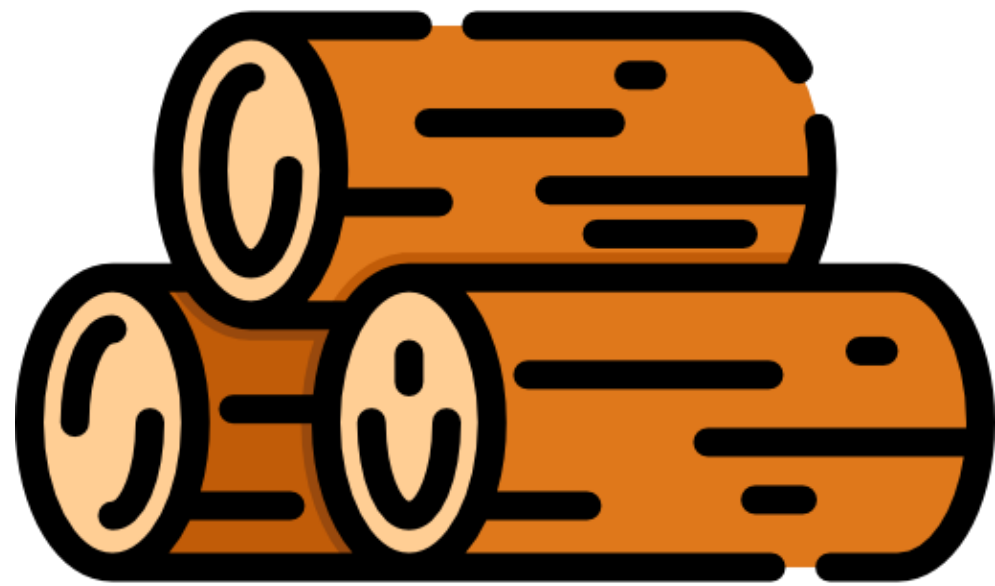


innesco



7. Le strategie pratiche

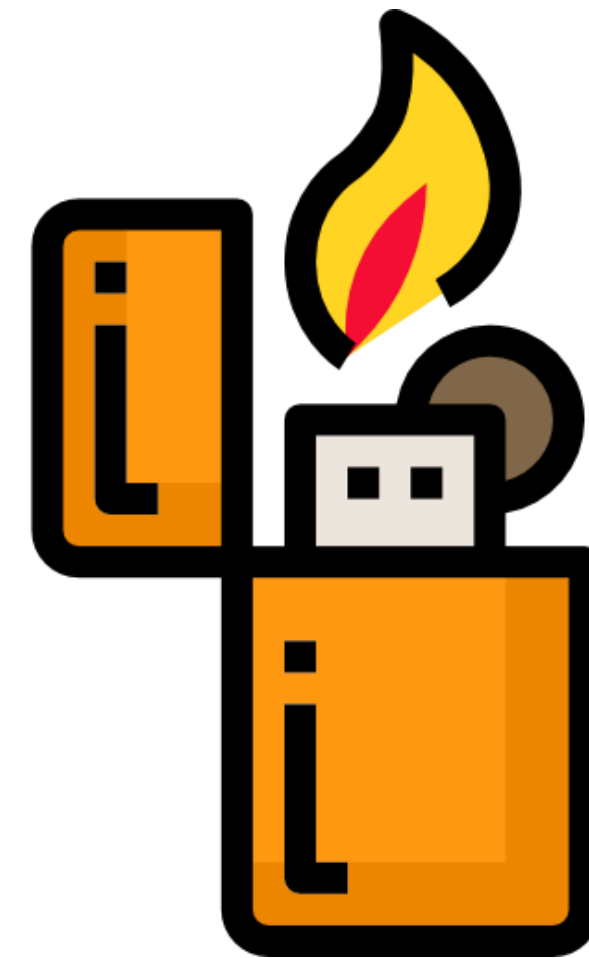
impostare una **gestione economica**: la metafora dell'**incendio**



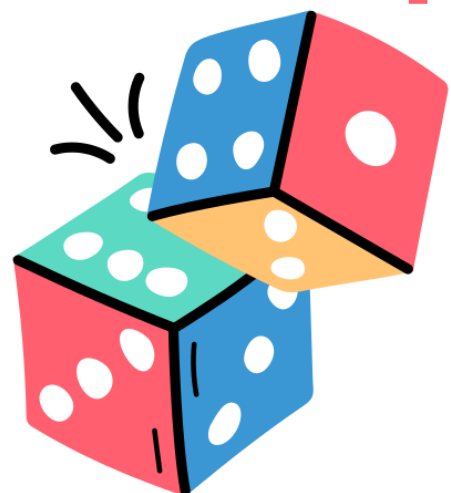
denaro



luoghi di azzardo



pensiero

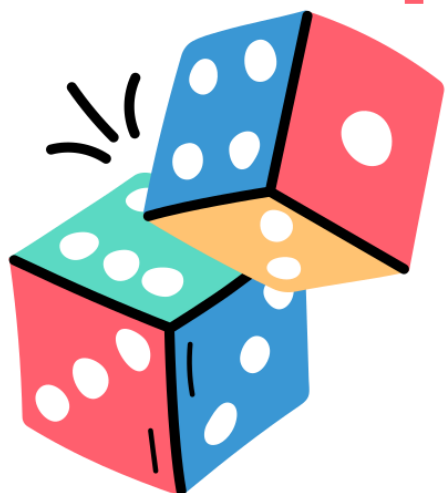


7. Le strategie pratiche

impostare una **gestione economica**

I micro obiettivi:

- restituire al giocatore la capacità di relazione con il denaro
- non è un atto punitivo, ma un fattore di protezione in un momento di evidente difficoltà
- limitare il denaro a disposizione del giocatore, limita la sua possibilità di giocare
- percezione di un minimo di controllo sulle azioni del giocatore da parte di chi è "vicino"

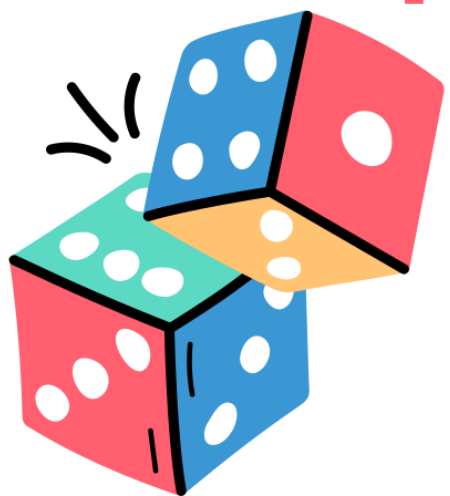


7. *Le strategie pratiche*

ragionare sulla **motivazione**

Le questioni:

- quali sono i motivi per astenersi dal gioco o limitarlo?
- le motivazioni interne sono meno perturbabili di quelle esterne
- la motivazione cambia nel tempo



parola chiave:

TAVOLINO



bonus. Prepararsi al **peggio!**

riferimenti utili:

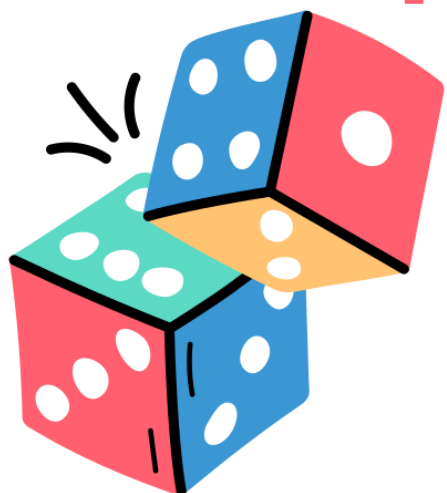
VINCERE IL GIOCO D'AZZARDO, MANUALE DI AUTOAIUTO PER IL GIOCATORE CHE VUOLE SMETTERE di Graziano Bellio (psichiatra), Amelia Fiorin (psicologa), Selena Giacomazzi (psicologa)
Dipartimento per le Dipendenze di Castelfranco Veneto (TV) – Azienda Ulss n. 8

scivolata

ricaduta

programmare "cosa fare se..."

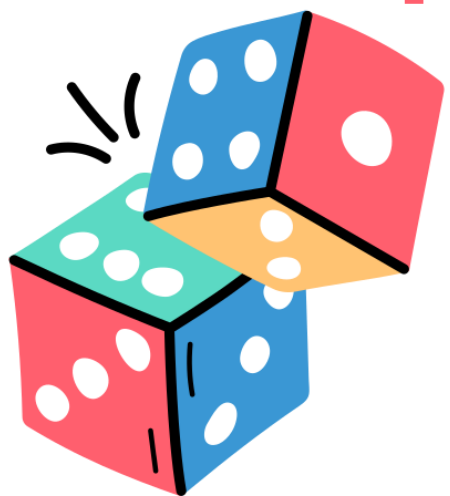
condividere con chi è vicino!



In conclusione...

Una cura?

Un Servizio, un terapeuta, un gruppo **NON GUARISCE**,
piuttosto aiuta a trovare il modo per **GESTIRE lo STIMOLO**,
fino alla ***migliore approssimazione possibile*** all'«essere GUARITI».



Bibliografia

Il gioco d'azzardo eccessivo, Ladouceur, Sylvain, Boutin, Doucet, Centro Scientifico Editore, 2003

I giochi e gli uomini, Caillois, Saggi Tascabili Bompiani, 1995

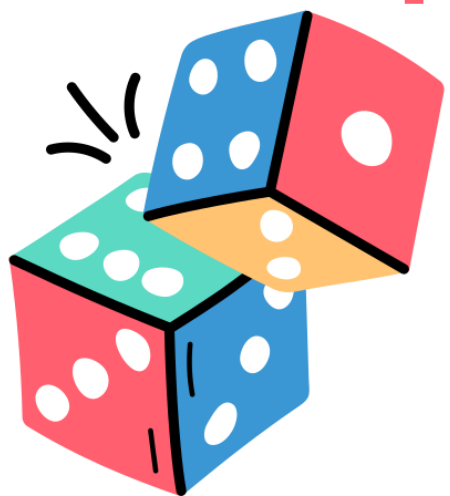
So quel che fai – Il cervello che agisce e i neuroni specchio, Rizzolatti G., Sinigalli C, Raffaello Cortina ed., 2006

Vincere il gioco d'azzardo, manuale di auto-aiuto per il giocatore che vuole smettere, Bellio G., Fiorin A., Giacomazzi S., Dipartimento per le Dipendenze di Castelfranco Veneto (TV)

Fate il nostro gioco, Canova e Rizzuto, ADD Editore, 2016

Economia emotiva, M. Motterlini, Best BUR, 2008

L'era della dopamina, Lembke A., ROI Edizioni, 2022



Bibliografia (special addendum)

i link ai manuali originali di psicoeducazione del dr. Carlevaro:

Manuale integrale per gli operatori

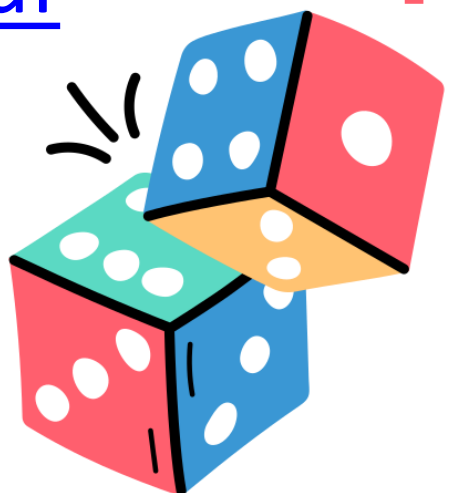
https://www.andinrete.it/portale/documenti/pdf/psicoedu_manuale_operatori.pdf

Sintesi per operatori esperti

https://www.andinrete.it/portale/documenti/pdf/psicoedu_in_breve.pdf

Manuale integrale per i pazienti e le famiglie

https://www.andinrete.it/portale/documenti/pdf/psicoedu_manuale_pazienti.pdf



Sitografia

www.azzardotivinco.it

(il sito dell'Associazione Azzardo e Nuove Dipendenze in cui trovare informazioni e materiali)

canale Youtube “Fate il nostro gioco” e www.fateilnostrogioco.it

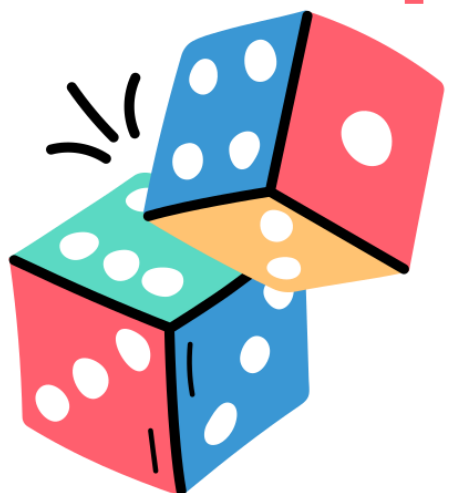
(i “luoghi” in cui trovare i materiali di Diego Canova e Paolo Rizzuto)

www.gambling.it

(il sito dell'Associazione ALEA)

www.senzaslot.it

(per trovare il bar più vicino senza slot)

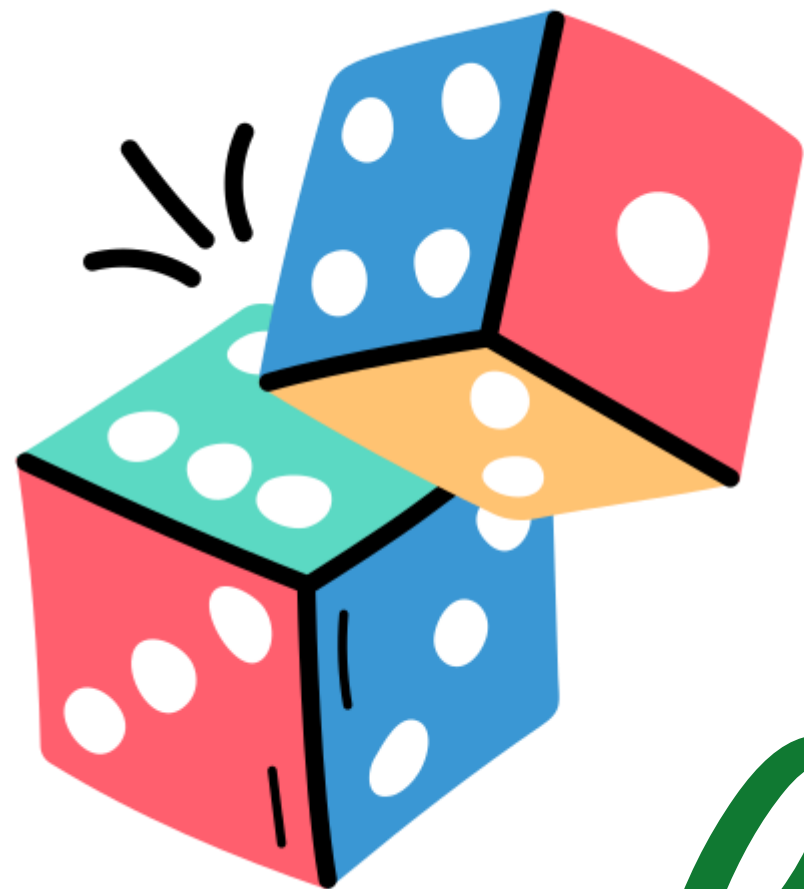




*“Alla base dell'assunzione delle droghe, di tutte le droghe, anche del tabacco e dell'alcol, c'è da considerare se la vita **offre un margine di senso sufficiente per giustificare tutta la fatica che si fa per vivere**. Se questo senso non si dà, se non c'è neppure la prospettiva di poterlo reperire, se i giorni si succedono solo per distribuire insensatezza e dosi massicce di insignificanza, allora **si va alla ricerca di qualche anestetico** capace di renderci insensibili alla vita.”*

Umberto Galimberti , filosofo italiano





Grazie dell'attenzione



David Micheli, educatore professionale

Servizio Dipendenze di via Boifava, Milano

david.micheli@asst-santipaolocarlo.it

02.8184.5362