

IX CONGRESSO NAZIONALE FEDERSERD

Virtual Edition

FeDerSerD

Simposio di Chiusura

THE LAST SESSION: LA REALTÀ DEI TERRITORI

LA CLINICA DELLE DIPENDENZE

**A che gioco giochiamo? La centralità dei SerD nel GAP**

Prima e sostenibilità per un sistema che cambia

Dr.ssa Maria Giulia Audino direttore uoc serd. Catanzaro

tembre 2020

**IL GIOCO D'AZZARDO  
RISALE AI PRIMORDI DELL'UMANITA'  
E SI SVILUPPA  
NEL CORSO DEI SECOLI:**



**Caravaggio (1594) I baristi**



**Theodore Gericault (1822)  
Alienata con monomania del gioco**

# Gioco e storia



alea iacta est

### **L'AUDIZIONE DEL DIRETTORE DELL'ADM**

Il 6 marzo 2019 il **Direttore dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli**, Benedetto Mineo, sentito in audizione dalla Commissione Finanze della Camera, aveva fornito i primi dati – non consolidati – relativi al gioco d'azzardo legale in Italia nel 2018. Stando a questi dati la Raccolta dei giochi pubblici – ovvero il numero delle puntate registrate in Italia nell'arco dell'intero

anno – **sarebbe stata pari a 106,8 miliardi di euro.**

**In Italia, i giocatori patologici sono oltre 800 mila, pari all'1,5% della popolazione. Di questi, più di 12.300 sono in carico ai Servizi per GAP (gioco d'azzardo patologico)**

**DECRETO-LEGGE 13 settembre 2012, n. 158**  
**Disposizioni urgenti per promuovere lo sviluppo del Paese mediante un**  
**piu' alto livello di tutela della salute. (12G0180)**



**Dopo l'approvazione del Decreto Balduzzi si apre un nuovo scenario per gli interventi nella gioco d'azzardo patologico.**

**ART. 5**

**(Aggiornamento dei livelli essenziali di assistenza con particolare riferimento alle persone affette da malattie croniche, da malattie rare, nonché da ludopatia)**



**DECRETO-LEGGE 13 settembre 2012, n. 158**  
**Disposizioni urgenti per promuovere lo sviluppo del Paese mediante un**  
**piu' alto livello di tutela della salute. (12G0180)**



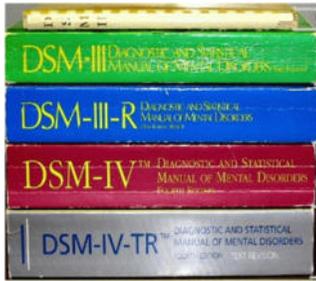
## **Comma 2**

*Con la medesima procedura di cui al comma 1 e **nel rispetto degli equilibri programmati di finanza pubblica**, si provvede ad aggiornare i livelli essenziali di assistenza con riferimento alle prestazioni relative alla prevenzione, cura e riabilitazione delle persone affette da **ludopatia**, intesa come patologia che caratterizza i soggetti affetti da sindrome da gioco con vincita in denaro, così come definita dall'Organizzazione mondiale della sanità (G.A.P.).*

## **Definizione del GAP**

**E' una MALATTIA neuro-psico-biologica del cervello, spesso cronica e recidivante, che si esplicita con comportamenti patologici compulsivi e specifica sintomatologia neurovegetativa, associata a gravi conseguenze fisiche, psichiche e sociali per l'individuo e la sua famiglia.**

## II DSM V

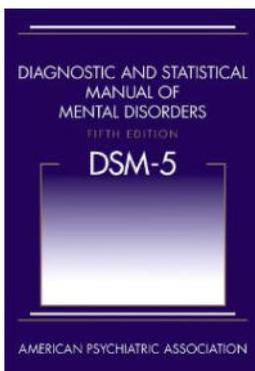


Il nuovo manuale include , insieme ai disturbi da uso di sostanze, anche il disturbo da gioco d'azzardo già classificato come un disturbo del controllo degli impulsi.

Che si possa essere dipendenti da un comportamento come il gioco d'azzardo allo stesso modo in cui si può essere dipendenti da una sostanza rimane però una **questione molto controversa.**

L'APA ha basato la sua decisione su dati recenti secondo cui nelle persone che sono dipendenti dal gioco d'azzardo il cervello cambia in modo simile a quello dei tossicodipendenti;

traggono beneficio dalla terapia di gruppo e da una graduale disassuefazione. Il disturbo da gioco su Internet, verrà incluso nella sezione 3, che è riservata alle condizioni che **richiedono ulteriori ricerche prima di essere formalmente considerate disturbi.**



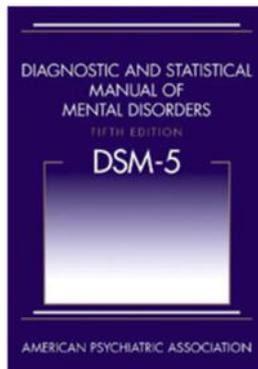
L'ipotizzata “ipersessualità”, che molti hanno considerato come un altro nome per la dipendenza dal sesso, è stata invece respinta dai curatori del nuovo manuale.

## DSM V

# Criteri diagnostici DSM-5

A. persistente e ricorrente comportamento problematico di gioco d'azzardo che comporta difficoltà o disagio clinicamente significativi, come indicato da un soggetto che, nell'arco di un **periodo di 12 mesi**, presenta **quattro o più** tra i seguenti:

- ① ha bisogno di giocare d'azzardo con **quantità crescenti** di denaro per raggiungere l'eccitazione desiderata
- ② è **irrequieto o irritabile** quando tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo
- ③ ha ripetutamente **tentato senza successo di controllare**, ridurre, o interrompere il gioco d'azzardo

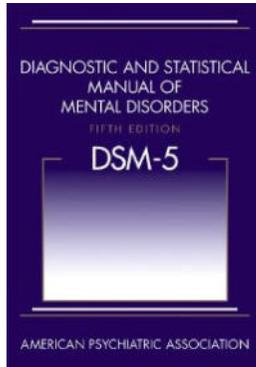


## DSM V

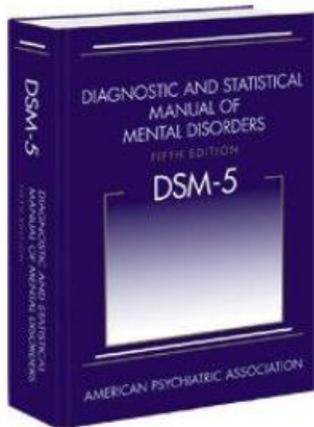
# Criteri diagnostici DSM-5

(continua):

- ④ è **eccessivamente assorbito** dal gioco d'azzardo (per es., ha persistenti pensieri di rievocare esperienze passate di gioco d'azzardo, di soppesare o programmare l'azzardo successivo, di pensare ai modi per procurarsi denaro con cui giocare)
- ⑤ Spesso **gioca d'azzardo quando si sente a disagio** (per es., indifeso, colpevole, ansioso, depresso)
- ⑥ dopo aver perso al gioco, spesso torna un altro giorno per rifarsi (**rincorre le perdite**)
- ⑦ **Mente** per occultare l'entità del proprio coinvolgimento nel gioco d'azzardo



**Gravità**



# Specificazioni DSM-5

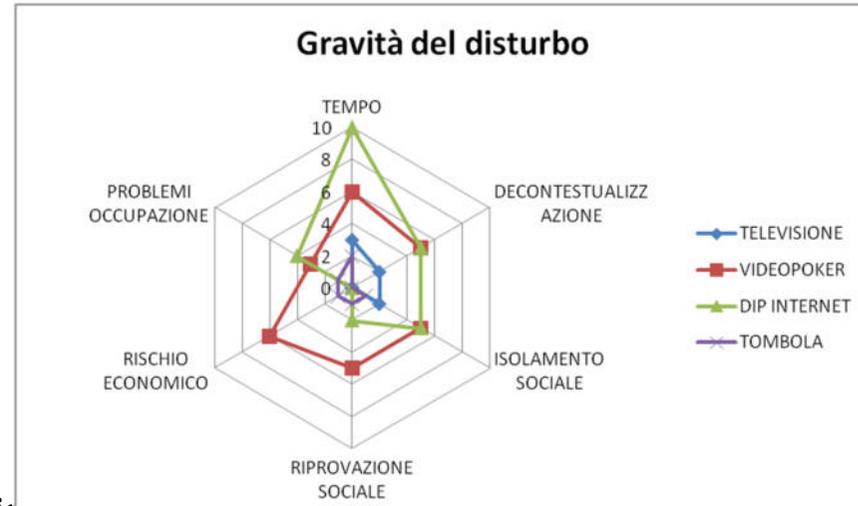
**Gravità**

**Lieve:** Riscontro di 4 o 5 criteri

**Moderata:** Riscontro di 6 o 7 criteri

**Grave:** Riscontro di 8 o 9 criteri

# PARAMETRI PATOLOGICI



**TEMPO**

**Quantità di T dedicato**

**DECONTESTUALIZZAZIONE  
al**

**Legame alla cultura ed**

**ISOLAMENTO SOCIALE**

**contesto individuale**

**Relazioni soggetto/ambiente**

**RISCHIO ECONOMICO**

**Rischio diretto o indiretto di  
perdere denaro**

**RIPROVAZIONE SOCIALE**

**Giudizio sociale negativo o  
discutibile**

**PERDITA OCCUPAZIONE**

**Problemi per il lavoro o l'attività  
prevalente**

## Gioco d'Azzardo Patologico

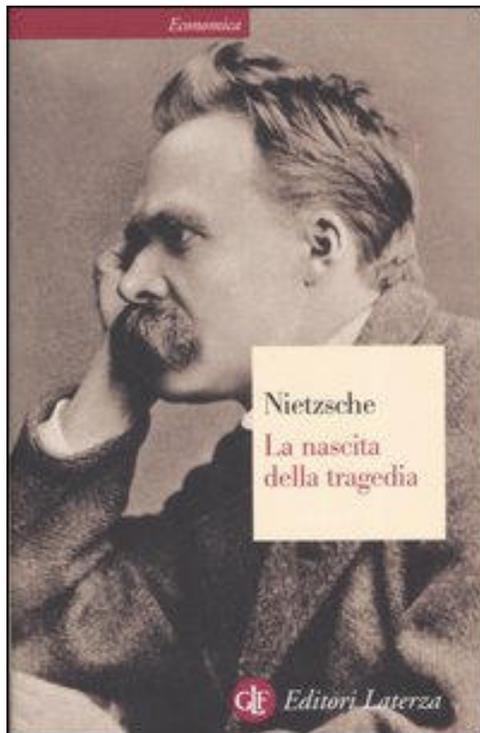


## **Disturbo Ossessivo Compulsivo**

Manifestazioni Cliniche e Comportamentali  
Nuovi Protocolli di Trattamento Farmacologico

## **Impulsività e raziocinio Dioniso e Apollo**

**“due istinti così diversi camminano l’uno accanto all’altro, per lo più in aperto dissidio, stimolandosi reciprocamente a sempre nuove e più gagliarde reazioni per perpetuare in sé incessantemente la lotta”**



**Apollo è il dio dell’equilibrio, della misura, della ragione pura.**

**La via di Apollo è speculativa, spinge a cercare spiegazioni ed elaborare teorie, costruisce sistemi con cui cerca di esprimere il senso ultimo delle cose secondo misura e proporzione.**

**Dioniso è il dio della sfrenatezza, dell’estasi, della creatività, dell’impulso della volontà.**

**La via di Dioniso è l’accettazione ebbra della vita, l’esaltazione delle pulsioni energetiche e vitali, della salute, della giovinezza e della passione sensuale.**

# Disturbo Ossessivo Compulsivo

Manifestazioni Cliniche e Comportamentali  
Nuovi Protocolli di Trattamento Farmacologico

## L'agire umano



Funzioni di controllo  
**CONTROLLER**



Funzioni pulsionali  
**Funzioni DRIVE**



# Circuiti coinvolti nell'abuso di droghe e nelle dipendenze

**FUNZIONI  
ESECUTIVE e  
CONTROLLO  
INIBITORIO**

PFC

ACG

OFC

SCC

**MOTIVAZIONE/  
DRIVE**

NAc

Amyg

Hipp

VP

**RICOMPENSA**

**MEMORIA e  
APPRENDIMENTO**



CONEUR-1172; NO. OF PAGES 7

ARTICLE IN PRESS



ELSEVIER

Available online at [www.sciencedirect.com](http://www.sciencedirect.com)

SciVerse ScienceDirect

Current Opinion in  
Neurobiology



## Un approccio neurocognitivo alla comprensione della neurobiologia della dipendenza

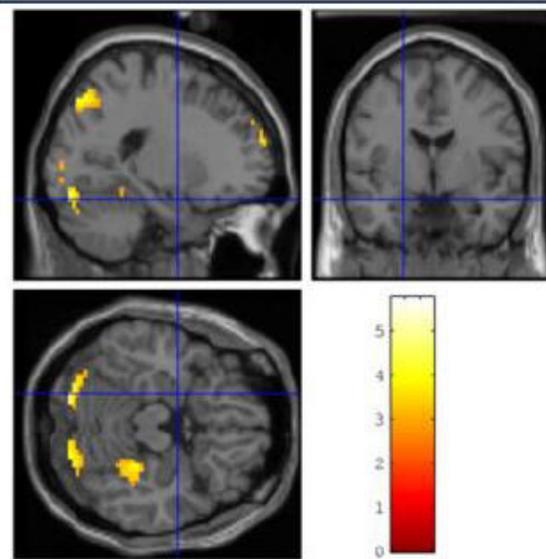
Xavier Noël<sup>1</sup>, Damien Brevers<sup>1</sup> and Antoine Bechara<sup>2</sup>



Recenti nozioni sulla dipendenza da sostanze (ad esempio la cocaina) e da non sostanze (ad esempio il gioco d'azzardo) mostrano come questi comportamenti siano il prodotto di uno squilibrio tra tre sistemi neurali, separati ma interagenti: uno impulsivo, largamente dipendente dall'amigdala-striato, il sistema neurale che favorisce i comportamenti automatici, abituali e quelli principali; uno riflessivo, dipendente principalmente dalla corteccia prefrontale, sistema neurale per il processo decisionale, per la previsione delle future conseguenze di un comportamento e il controllo inibitorio; e l'insula che integra gli stati di interocezione nelle sensazioni coscienti e nel processo decisionale che sono coinvolti nel rischio dell'incerto e nella ricompensa. Questo tipo di gestione dei processi decisionali (cioè le conseguenze della priorità a breve termine di una opzione decisionale) porta a più elevato rischio di dipendenza e di ricaduta.

# Giocatori e neuroimaging

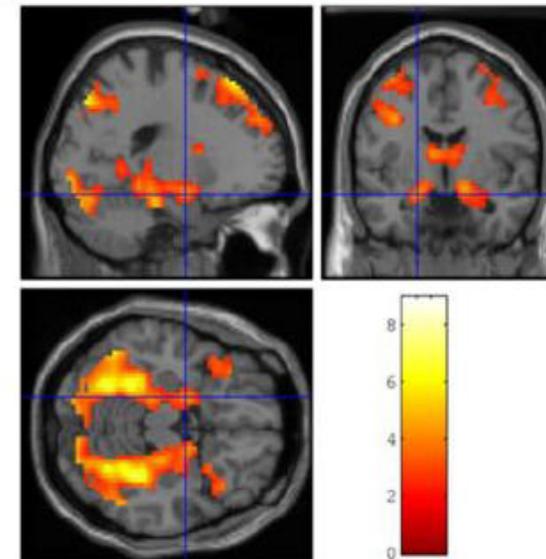
## Reazione allo stimolo nei gamblers



### Gruppo di Controllo

Via ventrale, dorsale rocca,  
Limbico: striato, ippocampo, amigdala

**Più desiderio: maggiore attivazione  
nelle aree limbiche**

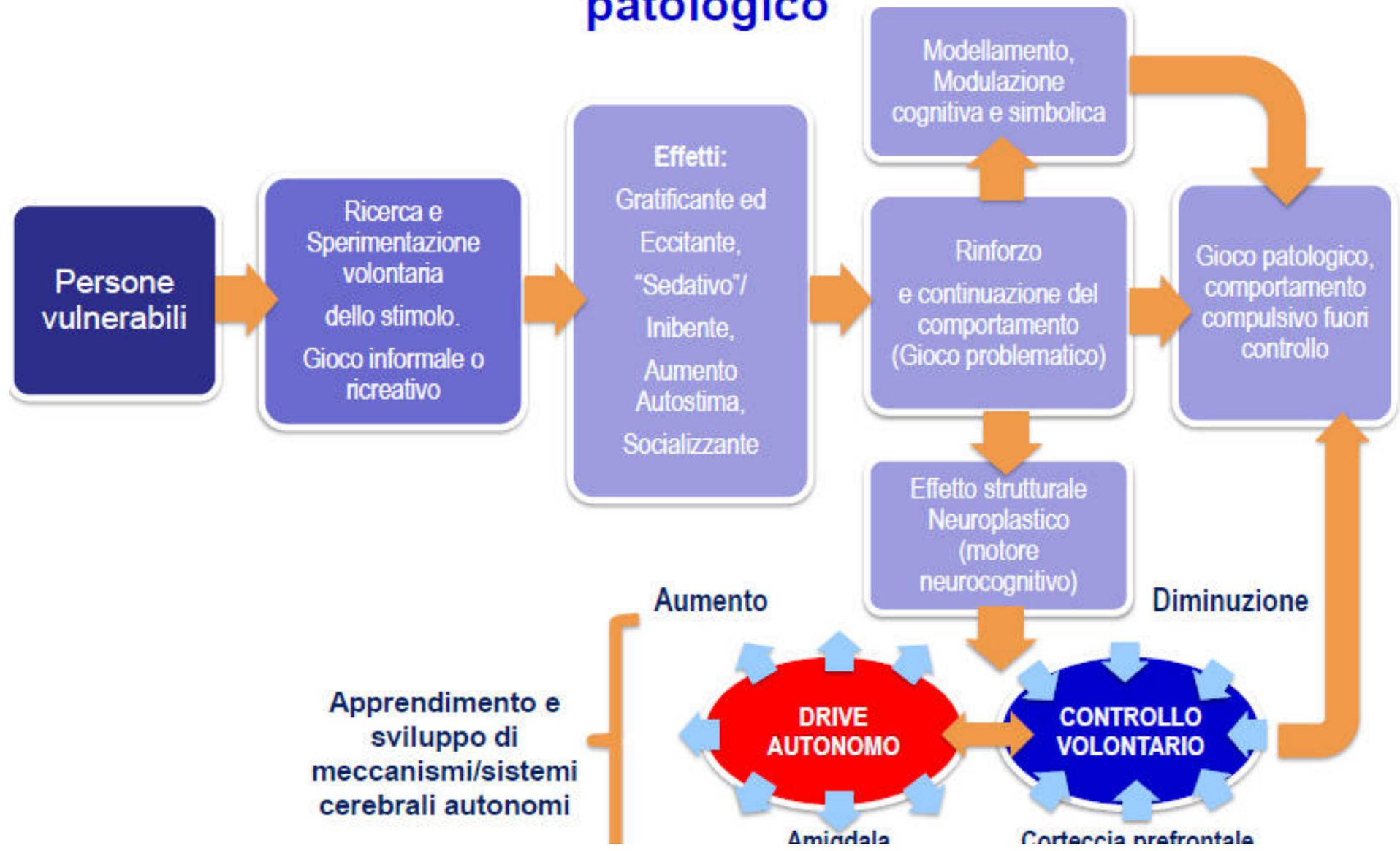


### Gamblers Problematici

Goudriaan, De Ruiter, Veltman, Oosterlaan,  
van den Brink, 2009 (Addiction Biology)

**"Molto importante  
per la pubblicità del  
gioco d'azzardo "**

# Generazione e mantenimento del comportamento di gioco patologico



# ***Evoluzione del disturbo***

# Livelli - progressione

## Definizioni

**Gioco d'azzardo  
Informale e  
ricreativo**

**Comportamento  
fisiologico**  
con necessità di  
consapevolezza dei  
potenziali rischi

### Caratteristiche

- Fruizione saltuaria
- Motivazione prevalente:
  - *Socializzazione*
  - *Competizione*
- Costi contenuti

**Gioco d'azzardo  
problematico**

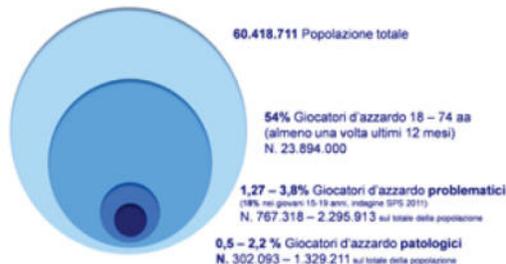
**Comportamento a  
rischio per la salute**  
(fisica, mentale e sociale)  
con necessità di diagnosi  
precoce e di intervento

- Aumento frequenza (periodica)
- Aumento del «lavoro» per fruizione
- Aumento tempo di gioco
- Aumento denaro speso

**Gioco d'azzardo  
patologico**

**Malattia  
neuro-psico-biologica**  
con conseguenze sanitarie e  
sociali e necessità di diagnosi,  
cura e riabilitazione

- Fruizione quotidiana o intensiva
- Con conseguenze negative sanitarie e sociali
- Craving
- Recidivante
- Andamento cronico
- Costi con debiti



alloni 2013

**G.A Ricreativo**

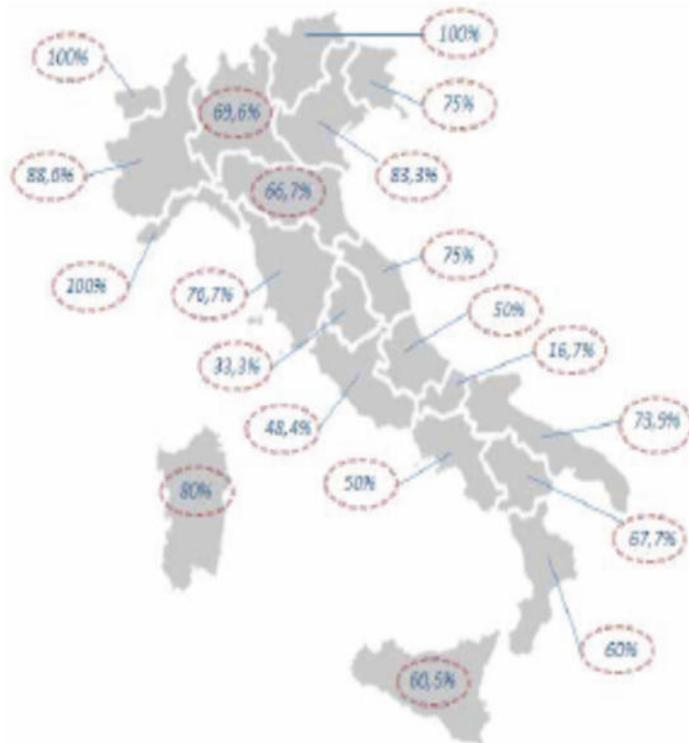
**G.A Problematico**

**G.A Patologico**

Intensificazione degli accessi  
Aumento delle spese  
Comparsa pensieri ricorrenti di gioco  
Comparsa distorsioni cognitive e fantasie di supervincite  
Ricerca di ambienti di gioco specializzati  
Polarizzazione del comportamento

Menzogne  
Depauperamento del conto corrente  
Modificazione abitudini:  
Alimentari (salto dei pasti)  
Puntualità  
Piccoli furti domestici  
Cambiamenti dell'umore  
Cambiamento di amicizie e luoghi di frequentazione  
Aumento dell'aggressività  
Riorganizzazione delle relazioni del tempo  
Aumento del tempo dedicato al gioco  
Fare debiti

## Organizzazione delle cure



Inf. 1.4 - Ripartizione dei servizi per le tossicodipendenze rispondenti all'indagine che analizza domanda di trattamento per problematiche GAP.

**Il Decreto Balduzzi attribuisce ai Servizi per le Tossicodipendenze l'onere (isorisorse) degli interventi di prevenzione, cura e riabilitazione dei giocatori d'azzardo patologici.**

# **Organizzazione**

## **1- Elementi di organizzazioni delle UUOO**

**Metodo del lavoro in equipe**

**Organizzazione funzionale degli ambiti.**

**Coinvolgimento del Volontariato**

**Collaborazione tra UUOO**

## **2- Metodiche di trattamento**

**Trattamenti integrati farmacologici e psicosociali**

**Uso di tecniche motivazionali**

**Largo uso delle terapie gruppali**

# U.O.C. Ser.D di Catanzaro - GAP

## Linee guida trattamento

presa in carico -. valutazione psicodiagnostica (questionario SOGS e PGSI) programma terapeutico multidisciplinari personalizzato ,con interventi individuali, familiari, di gruppo

## Obiettivi del percorso terapeutico

- crescente consapevolezza rispetto alla dipendenza dal **gioco d'azzardo**
- maggiore capacità critica rispetto alla propria storia di vita e alla **dipendenza dal gioco**
- incremento della **capacità di gestire il proprio denaro** e un **miglioramento delle relazioni familiari, sociali e lavorative**

# Gruppi psicoeducativi

**Gruppi rivolti ad utenti e familiari**

**Obiettivo > conoscenza e sensibilizzazione alla dipendenza senza sostanza(GAP)**



# Gruppi psicoterapeutici

**GRUPPO PER SOLI GIOCATORI D'AZZARDO PATOLOGICI**



# METODOLOGIA

## GRUPPO PER SOLI GIOCATORI

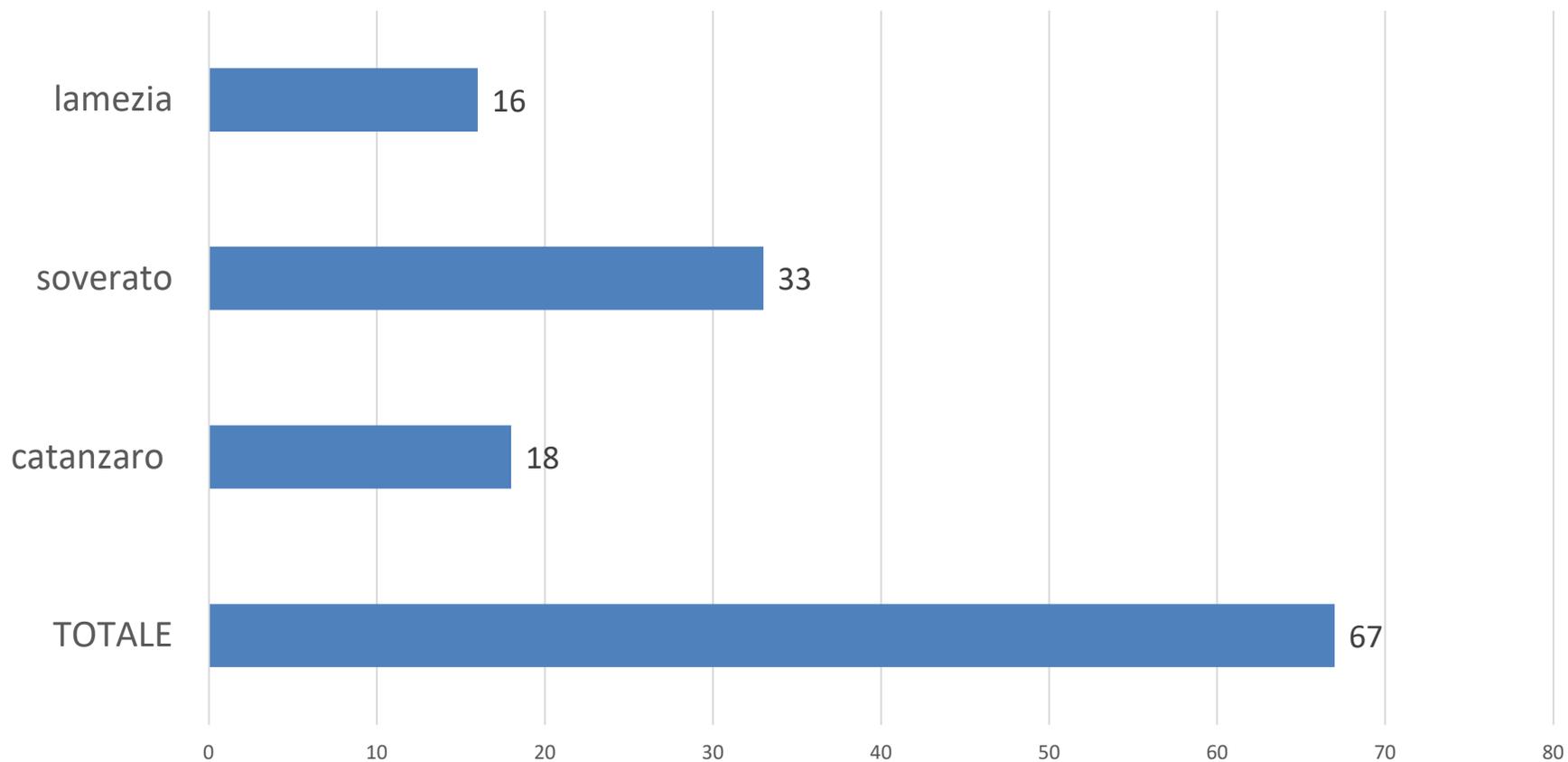
- ❑ **INCONTRI SETTIMANALI** DELLA DURATA DI CIRCA DUE ORE, ALLA STESSA ORA, STESSO GIORNO NEI LOCALI DEL SER.D (**lunedì pomeriggio**)
- ❑ **DURATA** (12 MESI, se ci sono ricadute si prolunga la durata)



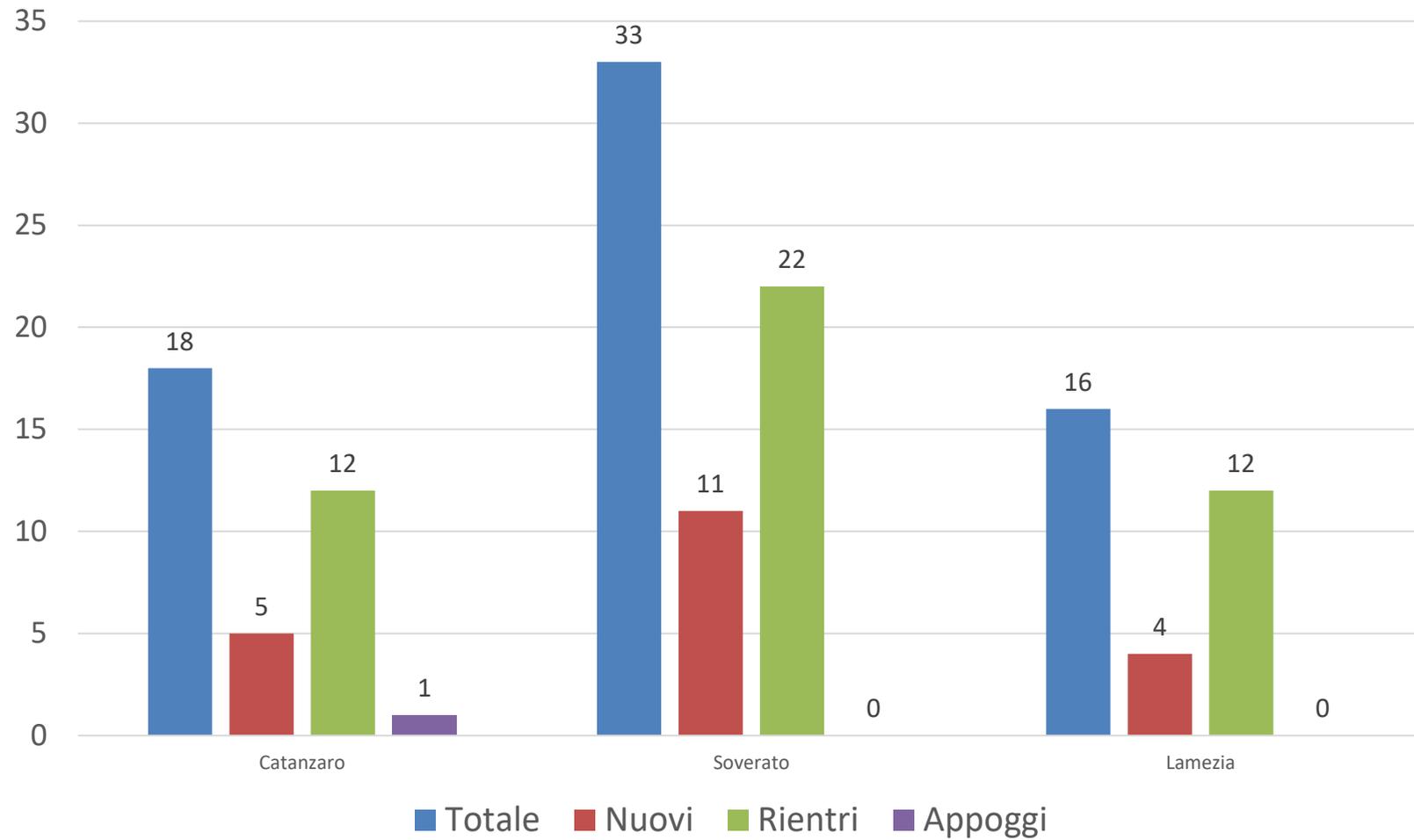
## GRUPPO PER FAMILIARI

- ❑ **INCONTRI MENSILI** (ultimo lunedì del mese)

# UTENZA GAP 2020 – U.O.C. SER.D CATANZARO



# UTENZA GAP 2020 – U.O.C. SER.D CATANZARO





PRESIDENZA DEL CONSIGLIO DEI MINISTRI  
**Dipartimento Politiche Antidroga**



In collaborazione con:



*Ministero della Salute*





Osservatorio Gap, approvati i finanziamenti

**I piani operativi regionali**

• Regione Calabria – Decreto n.1609 del 16 febbraio 2017

ASP CS –CZ- VIBO- R.C. CROTONE

## **Conclusioni**

**Il Gioco d'Azzardo Patologico è divenuto una emergenza nazionale.**

**Le dipendenze comportamentali rappresentano un'area di indagine ancora non del tutto inesplorata.**

**La rete dei Servizi della sanità italiana è in frenetica attività per organizzare e garantire risorse terapeutiche efficaci.**



GRAZIE