

## Speciale

# UOMINI

## liberi

Mensile di attualità,  
informazione e cultura

della Casa Circondariale di Lodi

Anno VIII - Numero 1 - Marzo 2011

Per chiarire le caratteristiche diagnostiche del gioco patologico, è molto importante distinguere il "vizio del gioco" dalla "malattia del gioco", sottolineando anche che spesso esiste una tendenza ad usare il primo termine per designare impropriamente comportamenti patologici. La distinzione è estremamente importante perché permette di individuare una delle caratteristiche fondamentali del gioco d'azzardo patologico: la perdita di controllo sul proprio comportamento, che invece nel vizio è un comportamento volontario, che può essere controllato ed eventualmente interrotto da una persona che, tuttavia, lo mette in atto con volontà e consapevolezza delle connotazioni negative attribuite ad esso da un punto di vista morale.

Un'altra distinzione che è opportuno fare, anche in relazione alla diversa impostazione del possibile percorso terapeutico, è quella tra "dipendenza da gioco", ossia disturbo primario del gioco e "gioco patologico secondario", ossia sintomo di un'altra problematica psichica. In quest'ultimo caso, infatti, il gioco patologico può essere considerato come un effetto di un disturbo primario che deve divenire il focus della terapia. Nella "ludomania" invece spesso esistono dei problemi psicologici o psichiatrici che sono conseguenza del circolo vizioso del gioco.

In generale, secondo i criteri classificatori tradizionali della psichiatria, possiamo sintetizzare che siamo in presenza di "gioco d'azzardo patologico" quando esiste un "comportamento persistente, ricorrente e disadattivo di gioco d'azzardo", intendendo in quest'ultimo caso che il gioco

è in grado di avere delle pesanti ricadute negative sulla vita personale, sociale e lavorativa del giocatore. I segnali di tale problema di dipendenza dal gioco possono essere più comportamenti tra quelli elencati di seguito e, in ogni caso, non riconducibili a conseguenze di altri disturbi primari: eccessivo assorbimento in attività dirette o indirette (programmi di gioco, pensieri su come procurarsi denaro, ecc.) legate al gioco d'azzardo; bisogno di aumentare la quantità di denaro con cui si gioca per raggiungere livelli di eccitazione desiderati; tentativi ripetuti ma infruttuosi di interrompere, ridurre o controllare il proprio comportamento di gioco d'azzardo; ansia o irritabilità quando si tenta di controllare o ridurre il gioco d'azzardo; tendenza ad utilizzare il ricorso al gioco d'azzardo per ridurre stati affettivi negativi (colpa, impotenza, depressione, ecc.) o per fuggire a problemi; tendenza a ritornare al gioco per rifarsi dalle perdite precedenti; propensione a mentire sul proprio comportamento di gioco; perdita reale o grave rischio di perdita, a



I videopoker rappresentano la nuova frontiera della dipendenza offrendo l'illusione di un facile successo a basso costo

## I dannati del gioco d'azzardo sospesi tra "vizio" e "malattia"

*L'incapacità di controllarsi denota il vero stato di dipendenza*

causa del gioco d'azzardo, di una o più relazioni importanti oppure compromissione del lavoro o di opportunità scolastiche; ricorso a comportamenti illegali quali furti, frodi, baro, falsificazione; richiesta ad altri di denaro necessario per rimediare alla propria situazione finanziaria più o meno disperata a causa dei debiti di gioco.

Si può parlare di una vera e propria "dipendenza dal gioco d'azzardo" se sono presenti sintomi di tolleranza, come il bisogno di aumentare la quantità di gioco, sintomi di astinenza, come malessere legato ad ansietà e irritabilità associati a problemi vegetativi o a comportamenti criminali impulsivi e sintomi di perdita di controllo manifestati attraverso incapacità di smettere di giocare.

Se prevalgono altri sintomi maggiormente legati al deficit nel controllo degli impulsi, il comportamento di gioco patologico impulsivo va ricondotto soprattutto ad un problema in quest'area, senza che si possa necessariamente parlare di dipendenza.



Beppe Le piccole vincite al gratta&vinci vengono normalmente reinvestite nel gioco

TERAPIE CONTRO L'USO COMPULSIVO DEL PC

## Giovanissimi on line per sfuggire al mondo: un problema sociale

L'Inghilterra ha deciso di correre ai ripari, fondando Broadway Lodge, la prima clinica per la riabilitazione da uso compulsivo del computer, che si trova a Weston-super-Mare. Gli interventi della clinica si focalizzano sul trattamento di problemi legati alla dipendenza patologica più noti, come l'alcolismo e la tossicodipendenza. Attualmente, ha modificato il suo raggio d'azione per accogliere i giocatori cronici di videogames, che seguono percorsi di terapia di gruppo, guardano video dedicati e vengono indirizzati verso attività ricreative che costituiscono un'alternativa al computer. Brian Dudley, direttore generale della clinica cita l'esempio di un caso recente da loro trattato, un ragazzo dipendente di 23 anni. «Abbiamo sviluppato per lui un trattamento che si è svolto in 12 step per fermare la dipendenza; ma non si può dire a qualcuno di non usare più internet - spiega Dudley - perché la dipendenza gli creava problemi alimentari. Ha lavorato molto bene. Adesso ha acquisito il meccanismo per affrontare il problema. Ovviamente siamo in una fase molto precoce della ricerca e della consapevolezza di quanti tra i più giovani ne siano affetti. Eppure potrei giurare che tra il 5 e il 10% di genitori e partner potrebbero affermare che conoscono qualcuno affetto da dipendenza da gioco online. In ogni caso, i familiari non possono limitarsi a dire a un giovane che non dovrebbe usare internet. Non è di aiuto».

Se la dipendenza da gioco è presa così seriamente da fondarci una clinica, probabilmente ci sono dei motivi reali per cui essere preoccupati. Uno studio condotto dalla Iowa State University all'inizio di quest'anno, ha evidenziato che uno su dodici giocatori tra gli 8 e i 18 anni mostra segni di dipendenza. Questo studio potrebbe essere un campanello d'allarme per le famiglie. I giochi sono divertenti e spesso istruttivi, ma talvolta possono creare problemi seri. Sempre più genitori sono preoccupati delle abitudini dei loro figli che trascorrono ore al pc. Uno dei maggiori esperti di questo fenomeno, il dr. Jerald Block, ha delineato i 4 sintomi che indicano che la dipendenza sta raggiungendo livelli patologici:

1) dimenticare di mangiare e di dormire, 2) cercare disperatamente tecnologie sempre più avanzate, 3) lasciare il computer crea una sorta di astinenza, 4) diventare polemico, stanco, apatico e isolato dalla società. «L'unica relazione possibile è quella con il computer - afferma Block -. I dipendenti esauriscono le emozioni che potrebbero provare nel mondo reale solo con il computer, attraverso molteplici meccanismi: con le e-mails, con i giochi, col porno».

Perfino un articolo dell'American Journal of Psychiatry, l'anno scorso propose di includere la dipendenza da internet nel manuale ufficiale dei disturbi psichiatrici, insieme ai sintomi comuni alle altre forme di dipendenza. Il dr. Block ha sottolineato che la dipendenza da gioco al pc non deve essere necessariamente delineata come un'entità a sé, considerando che l'86% dei dipendenti hanno qualche altra forma di malattia mentale: il tentativo di sfuggire alla realtà attraverso i giochi on line è lo stesso di chi fa uso di droghe o di alcol.

Keith Bakker, fondatore dello Smith & Jones Centre di Amsterdam, prima clinica in Europa per il trattamento dei giocatori compulsivi, dissente dalle linee di pensiero di Block e afferma che proprio in virtù di questo, la dipendenza da videogames sembra più un problema sociale che psicologico. «Questi ragazzi mostrano sintomi che sono simili ad altre dipendenze. Ma più lavoriamo con loro, meno crediamo di poter chiamare questo problema "dipendenza". Quello di cui hanno bisogno di più sono i loro genitori e i loro insegnanti: questo è un problema sociale». Le affermazioni di Bakker sono supportate da diverse evidenze: ad esempio l'80% dei ragazzi che segue nel suo istituto sono stati vittime di bullismo a scuola e si sentono isolati o esclusi dagli altri coetanei. Per queste ragioni, un trattamento che sia specifico per la sola dipendenza da videogames, potrebbe risultare inefficace o addirittura dannoso. «È una scelta - continua Bakker -. Questi ragazzi sanno esattamente quello che stanno facendo e non vogliono cambiare. Se nessuno li aiuta, non ne verranno fuori». La questione è dunque ancora aperta, anche se sembra chiaro che un ragazzo sta troppo tempo al pc ha un problema. Le statistiche indicano una profonda angoscia sociale che spinge i più giovani a fuggire dal mondo reale: la soluzione dunque non può prescindere da un lavoro sui genitori e sulle comunità intere per creare contesti sociali più stabili e favorevoli.

Enzo

## Foto, videoclip, volantini e sito web: così l'Asl di Lodi va al contrattacco

Da alcuni anni, attraverso il Ser.D, il Dipartimento Dipendenze dell'Asl di Lodi, prende in carico persone con patologia di dipendenza da gioco d'azzardo. Le problematiche maggiori riscontrate sono quelle legate alle cosiddette "macchinette" nei bar, alle scommesse sui cavalli, al lotto, al gratta&vinci e al videopoker. Si tratta di tipologie di gioco che hanno avuto una grande espansione negli ultimi anni, sulle quali sono in atto forti pressioni pubblicitarie, e che stanno rapidamente innescando comportamenti di abuso e di dipendenza sia fra gli adulti che fra le giovani generazioni. Le loro conseguenze incidono sia sulla salute dei singoli che sulla condizione sociale e relazionale delle famiglie. L'Osservatorio Territoriale Di-

pendenze dell'Asl di Lodi aveva avviato, nell'ottobre del 2009, un percorso di ricerca su questo fenomeno nel territorio del Lodigiano. Da esso è chiaramente emersa l'urgenza di affrontare il problema con interventi di presa in carico per cura, ma anche di prevenzione e di informazione per frenare la diffusione di comportamenti a rischio e di dipendenza.

L'attuale progetto prende avvio da tale ricerca, utilizzando anche i risultati e i materiali prodotti per mettere in atto concretamente sul territorio un'azione articolata ed innovativa di prevenzione e di informazione mirata. Le proposte del progetto si configurano quindi come un vero e proprio kit che verrà utilizzato in iniziative di informazione e prevenzione, indirizzate sia agli adulti che ai giovani. Quattro sono gli obiettivi prioritari

del progetto. Anzitutto realizzare un reportage fotografico sul tema del gioco patologico nella provincia di Lodi ed allestire una mostra. Questa sarà poi predisposta per un utilizzo itinerante e proposta a scuole, luoghi di aggregazione, comuni e associazioni e onlus del terzo settore oltre che ad altre Asl sul territorio regionale e nazionale. In secondo luogo saranno realizzati tre videoclip sul gioco, con caratteristiche particolarmente mirate sui linguaggi della comunicazione multimediale tipica giovanile da utilizzare per installazioni sia nell'ambito dell'evento-mostra, sia per iniziative di informazione e sensibilizzazione nelle scuole e in altri contesti aggregativi, sia per una diffusione tramite web, sui cellulari e altri possibili canali video. Il terzo obiettivo consiste nella realizza-



zione di materiali informativi cartacei (pieghevoli, cartoline) per una diffusione nelle scuole, nei luoghi di gioco o in altri servizi. Infine è prevista la realizzazione di un apposito sito web, nell'ambito del portale dell'Osservatorio delle dipendenze dell'Asl, tramite

il quale diffondere tutto il materiale foto-video-grafico-testuale prodotto anche in formato elettronico.

Varie le tappe temporali in cui si articola il progetto. In marzo-aprile avranno luogo analisi preliminari, ricognizione dei luoghi,

Il Dipartimento dipendenze dell'Asl di Lodi ha avviato un progetto di prevenzione e informazione sul problema del gioco compulsivo che sfocerà in una mostra-evento in programma nel prossimo autunno

contatti con gestori dei locali, contatti con giocatori da intervistare, traduzione dei materiali della ricerca in materiali testuali per lo story dei videoclip e per accompagnare le fotografie. Tra maggio e luglio è prevista la prima sessione di riprese video e fotografiche. A luglio la redazione e la cura grafica dei materiali e l'impostazione grafica del progetto complessivo. In settembre - ottobre è in calendario la seconda sessione di riprese, stampa fotografie e montaggio video. Ad ottobre, l'allestimento della mostra e la predisposizione del sito interno. In novembre avrà luogo la mostra-evento sulle dipendenze da gioco. Infine tra dicembre e gennaio avverranno l'invio dei materiali informativi a scuole, comuni, eccetera e la diffusione dei videoclip.

Beppe