

Alterazione dei processi  
cognitivi-emozionali  
nel giocatore

# Il Trattamento

Secondo gli studi l'approccio che ha dato migliori risultati è quello

**cognitivo-comportamentale**

# L'approccio cognitivo comportamentale

Si basa:

- sulla teoria del comportamento (Watson)
- sulla teoria razionale emotiva del comportamento (REBT di Ellis)
- sulla teoria cognitiva (TC di Beck)

## Il cane di Pavlov

Associando per un certo numero di volte la presentazione di carne ad un cane con un suono di campanello, alla fine il solo suono del campanello determinerà la salivazione nel cane. La salivazione è perciò indotta nel cane da un riflesso condizionato provocato artificialmente.

# La teoria del comportamento -1

Secondo tale teoria il comportamento può essere condizionato da uno stimolo esterno presentato immediatamente prima di un'esperienza piacevole o dolorosa.

Nel gioco l'individuo si trova in un ambiente quale può essere una sala gioco ed è circondato da stimoli (luci, suoni, ecc.) che associati ad una prima esperienza di vincita torna a produrre nel giocatore emozioni e manifestazioni psicofisiologiche simili a quelle sperimentate nel momento della vincita. Ciò induce il giocatore a produrre il comportamento di gioco cercando la vincita.

# La Skinner Box

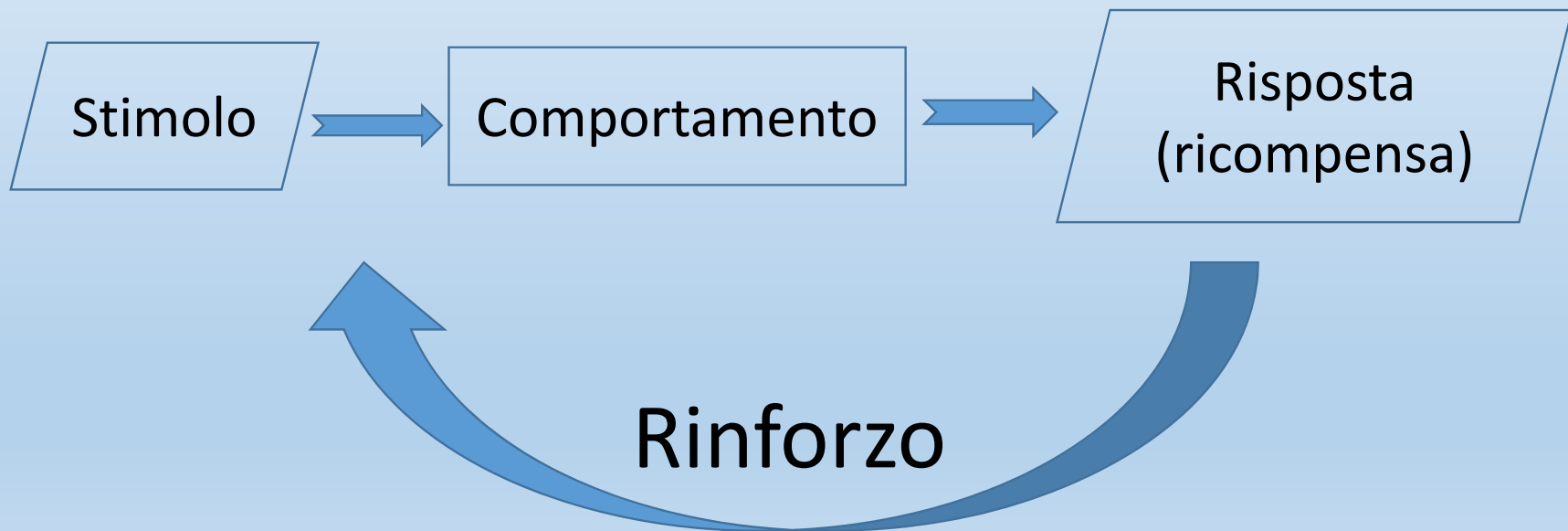
Il box è una gabbia dotata di una leva o pulsante da premere (ad es. per un topo) per ottenere del cibo.

Il box funziona in modo tale che l'animale ottiene il cibo appena preme la leva. L'azione dell'animale è strumentale al raggiungimento di una mèta gratificante ossia il cibo che ha la funzione di stimolo rinforzante dell'azione operativa dell'animale.

Skinner arrivò a capire:

- Tanto più un comportamento è stato bene appreso, tanto maggiore è la resistenza alla sua estinzione.
- L'introduzione, durante il condizionamento, di prove non rinforzate (con cibo), rende meno facile e meno rapida l'estinzione del comportamento appreso e che si può avere un condizionamento molto intenso anche in situazioni che consentono un rinforzo molto diradato nel tempo (si pensi ad es. alle slot-machines, programmate a intervalli variabili e molto diradati).

# Teorie comportamentiste



## La teoria del comportamento -2

Il comportamento di gioco è consolidato dal meccanismo del rinforzo intermittente che si produce all'ottenere una ricompensa quando si mette in atto il comportamento, ma non sempre. La ricompensa segue una frequenza discontinua impossibile da prevedere, ossia casuale. Ciò induce il giocatore a produrre il comportamento con maggiore frequenza cercando di ottenere la ricompensa già sperimentata ma non prevedibile.

Le ricompense per il giocatore non sono esclusivamente economiche ma anche emotive (eccitazione o effetto anestetico su sensazioni spiacevoli quali senso di vuoto, solitudine, noia, depressione)



## Le emozioni - 1

Il gioco d'azzardo è un gioco in cui la fortuna è predominante.

Lo stesso termine azzardo significa: *attività rischiosa*

Mettere a rischio una certa somma con la possibilità di ottenerne di più o restare senza nulla provoca un brivido che può essere gratificante per alcuni ma disturbante per altri.

Per i primi tali stimolazioni inducono a cercarne sempre di più intense scommettendo cifre sempre più grosse per aumentare il rischio

## Le emozioni - Esempio

Se si scommette sull'esito di una partita di calcio in cui una squadra è palesemente più forte dell'altra scommettere su questa porterebbe ad un guadagno più facile ma scarso.

Viceversa scommettere su quella più debole significa correre un rischio molto alto di perdere però in caso di vittoria si vincerebbe una bella cifra.

In questo caso l'attesa dell'esito sarebbe caratterizzato da un brivido e da un eccitamento superiore.

## Le emozioni - 2

Questa eccitazione può essere gratificante per alcuni, mentre per altri può essere percepita come sedativo/inibente di pensieri negativi e/o ansie esistenziali.

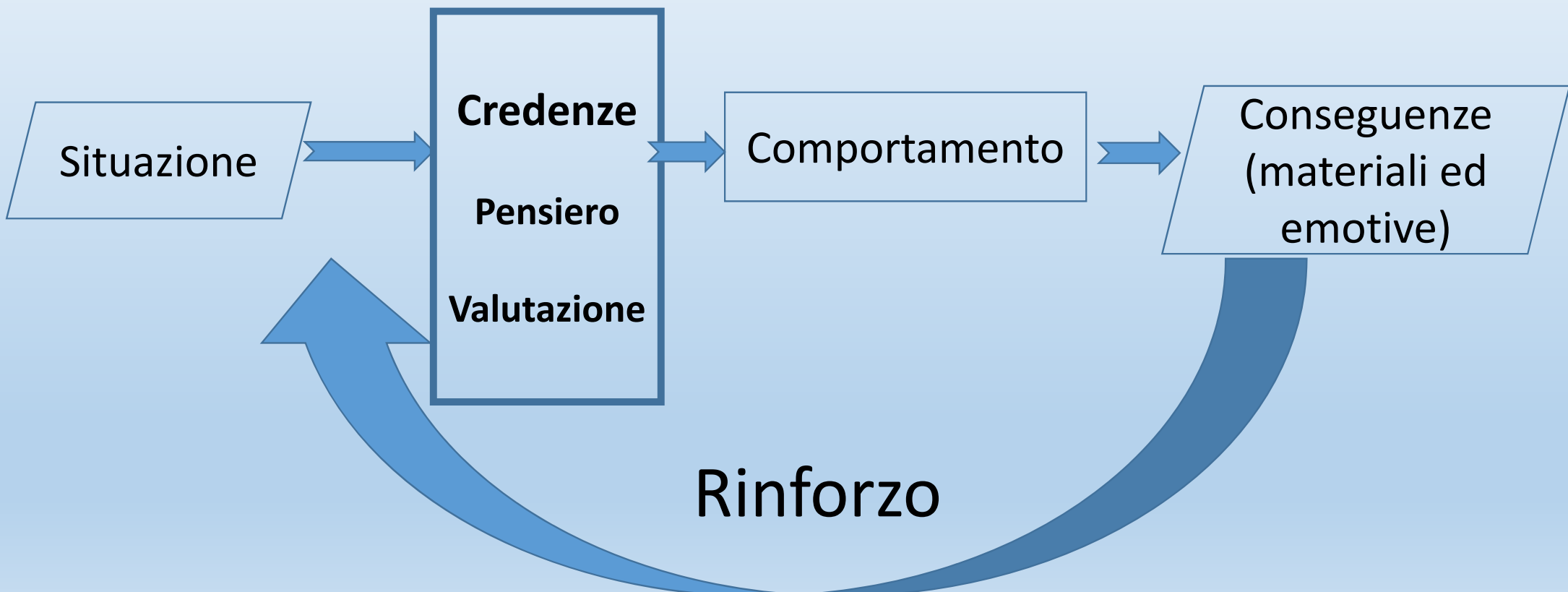
In entrambi i casi essa funge da rinforzo (positivo nel primo caso e negativo nel secondo) ad una maggiore frequenza della messa in atto del comportamento di gioco.

# L'approccio cognitivo comportamentale

Gli eventi esterni non determinano direttamente il comportamento, ma esiste un sistema di credenze personali e soggettive che influisce sulla valutazione dell'esperienza e produce conseguenze comportamentali ed emotive. Se tali credenze sono irrazionali allora possono determinare lo stato patologico dell'individuo in quanto permettono una valutazione erronea dell'esperienza con conseguenze comportamentali ed emotive disfunzionali.

La finalità dell'intervento terapeutico cognitivo comportamentale è proprio quello di rilevare e modificare queste credenze (distorsioni cognitive).

# Approccio cognitivo-comportamentale



# Distorsioni cognitive

Tali pensieri non sono il frutto di ignoranza, ingenuità o scarsa intelligenza ma sono il prodotto di automatismi del pensiero che nascono e si sviluppano in seguito a circostanze particolari.

Nel trattamento è di fondamentale importanza affrontare questo argomento cercando di dare al giocatore maggiore consapevolezza dei propri meccanismi mentali automatici.

# Distorsioni cognitive - 1

Ragionamento che all'individuo sembra logico ma che oggettivamente è errato.

Hanno un ruolo fondamentale nello sviluppo e nel mantenimento del disturbo.

## Distorsioni cognitive - 2

La mente umana tenta di dare una spiegazione a tutto, quindi anche agli eventi casuali tentando o illudendosi di controllarli.

Il giocatore sviluppa nella sua mente delle leggi predittive che legano tra loro eventi razionalmente del tutto accidentali attraverso relazioni causali fittizie.

Queste leggi sono necessarie al giocatore per convincersi di poter controllare questi eventi.



## Distorsioni cognitive: *Illusione del controllo*

**Il giocatore tratta l'evento puramente legato al caso come se fosse legato agli eventi precedenti oppure pensa di essere capace di controllarlo.** Ciò accade soprattutto quando il gioco implica un suo coinvolgimento attivo (scelta dei numeri, azione fisica del lanciare).

### Esempi

- Giocare i numeri ritardatari su una ruota o prevedere che esca croce dal lancio di una moneta dopo che per più volte è uscita testa
- Scelta di una macchinetta perchè è calda e quindi deve pagare
- Gettare il dado più lentamente per far uscire un numero più basso

## Distorsioni cognitive: *Memoria selettiva*

**Il giocatore tende a ricordare più facilmente le vincite che non le perdite che vengono minimizzate.**

Tante piccole perdite passano inosservate, mentre una vincita resta impressa anche se la somma delle perdite è superiore a quella singola vincita, ciò induce a giocare.

Per questo motivo le macchinette, i gratta e vinci o altro tendono a elargire di tanto in tanto delle piccole vincite, ciò induce il giocatore a continuare.

## Distorsioni cognitive: *Fallacia di Montecarlo*

Il giocatore tende a sopravvalutare la propria probabilità di successo in seguito ad una sequenza di scommesse perse.

Egli pensa che alla frequenza delle perdite corrisponda un'aumento della probabilità di vincere.

Ciò determina la rincorsa delle perdite.

***“Alle perdite deve seguire per forza una vincita”***

## Distorsioni cognitive: *Quasi vincita*

**Il giocatore che sfiora la vincita si illude di esservi ormai vicino e ciò lo induce a continuare a giocare.**

### *Esempio*

Ho puntato sul 25, è uscito il 26, non ho vinto ma ci sono andato vicino, ho sfiorato la vincita quindi ci sono vicino

## Distorsioni cognitive: *Pensiero magico*

**Il giocatore sviluppa credenze, rituali, superstizioni nella convinzione che portino fortuna o sfortuna.**

### *Esempi*

- Credere che alcuni gesti o rituali abbiano influsso favorevole
- Credere che un particolare stato emotivo possa favorire la vincita o la perdita (oggi sento che è la mia giornata)

Sala da gioco  
Mi sento giù  
Mi sento  
stressato

- La scorsa volta ho  
perso sempre, oggi  
devo per forza  
vincere  
-Devo rifarmi, l'unico  
modo è vincere al  
gioco (rincorsa delle  
perdite)  
- Ricordo le vincite  
- Ricordo le emozioni  
positive

Gioco  
d'azzardo

Brivido  
Eccitazione  
Piccole vincite a  
intermittenza  
casuale  
Diminuzione Stress

Rinforzo

# Il Trattamento cognitivo-comportamentale

Prevede 3 tipi di interventi che non vengono effettuati in sequenza temporale, uno dopo l'altro, ma in parallelo:

1. Ristrutturazione cognitiva
2. Psicoeducazione
3. Tutoraggio economico

# Il Trattamento cognitivo-comportamentale

## Ristrutturazione cognitiva - 1

Rendere consapevole il giocatore di quali siano le sue convinzioni erranee e sostituzione delle stesse con altre più razionali.

Si propone di far comprendere al giocatore la relazione tra i propri pensieri e il comportamento di gioco compulsivo



# Il Trattamento cognitivo-comportamentale

## Ristrutturazione cognitiva - 2

La tecnica principale di tale terapia è quella dell'  
A (Antecedence) – B (Belief) – C (Consequence)

Ossia esame di un comportamento disfunzionale specifico attraverso l'analisi della situazione o contesto, del comportamento conseguente inteso non solo come azione ma anche come stato emotivo, e ricerca attraverso i pensieri consapevoli e soprattutto automatici delle credenze dell'individuo.

# Il Trattamento cognitivo-comportamentale

## Approccio comportamentale

Parallelamente alla presa di coscienza da parte del giocatore sui propri pensieri disfunzionali, sulle idee irrazionali e sulle proprie distorsioni cognitive si stimola l'apprendimento di nuove modalità di risposta a situazioni scatenanti il comportamento di gioco, alla gestione dello stress e alla prevenzione delle ricadute

# Il Trattamento cognitivo-comportamentale Psicoeducazione

Intervento educativo sul concetto di gioco d'azzardo, sul concetto di sorte o fortuna, sul funzionamento dei diversi giochi, sul concetto di probabilità, nonché su cosa siano le distorsioni cognitive e i meccanismi che scatenano e mantengono il comportamento problematico.

# Il Trattamento

## Tutoraggio economico - 1

- Aiutare il giocatore e la sua famiglia a risanare una situazione economica spesso compromessa
- Definire in modo chiaro la situazione economica del giocatore con un'analisi puntigliosa della situazione debitoria e delle relative scadenze
- Pianificare il rientro dai debiti
- Educare il paziente ad una gestione del denaro corretta ed oculata

# Il Trattamento

## Tutoraggio economico - 2

La scelta del tutor viene effettuata dallo stesso paziente dopo aver esaminato col terapeuta le diverse possibilità e la loro fattibilità.

E' molto importante che la scelta sia effettuata dallo stesso paziente per il quale è molto difficile accettare questa figura di controllo per cui il suo coinvolgimento è determinante per favorirne l'accettazione.

# Il Trattamento

## Tutoraggio economico - 3

Anche per il tutor si tratta di un compito difficile, a cui deve dedicare molto tempo e anche imbarazzante soprattutto se si tratta di paziente non più giovane. Chiaramente gli viene spiegato tutto, gli vengono spiegate le difficoltà che potrà incontrare e gli si dà la possibilità di accettare o meno. Il tutor deve dare al paziente una sorta di paghetta giornaliera e controllare l'annotazione su un apposito libretto delle spese sostenute con relativi giustificativi.

# Il Trattamento

## Tutoraggio economico - 4

La cosa più difficile da accettare per il giocatore è proprio questo controllo essendo di solito abituato a gestire le risorse economiche familiari in modo completamente autonomo.

Il terapeuta deve fargli comprendere che non si tratta di un controllo che deve subire ma è una rete di protezione che lo ripara da una serie di rischi e di tentazioni e il tutor non va visto come una sorta di guardia carceraria ma come un persona che gli vuole bene e che si sta sacrificando per proteggerlo ed aiutarlo. Solo così il giocatore accetterà di essere controllato e il percorso di tutoraggio avrà esito positivo.

# Il Trattamento

## Tutoraggio economico - 5

Il paziente deve riacquistare la fiducia dei familiari per cui deve essere sempre sincero, quindi occorre fargli capire quali possono essere le conseguenze estremamente negative di una qualsiasi menzogna, anche di quelle che per lui non hanno nulla a che fare con il gioco ma che il familiare potrebbe interpretare diversamente.



# Il Trattamento

## Tutoraggio economico - 6

Una cosa determinante in tal senso è dichiarare subito ed in modo esaustivo quale sia dettagliatamente la propria situazione debitoria. Un debito nascosto o non considerato come tale può ripresentarsi al giocatore in qualsiasi momento e il doverlo saldare urgentemente potrebbe comportare un tentativo di nascondere l'uscita imprevista o dichiararlo in quel momento, ma il familiare potrebbe non crederci e pensare che sia frutto di una nuova perdita al gioco. Senza contare che il giocatore potrebbe essere tentato a giocare per saldare il debito evitando così di portarlo alla luce.

# Il Trattamento

## Tutoraggio economico - 7

Altro obiettivo di questo intervento è quello di far capire al paziente cosa sia il denaro, quale sia effettivamente il suo valore e fargli apprendere una corretta ed oculata gestione delle proprie risorse economiche attraverso una pianificazione delle spese e delle entrate, un controllo sull'entità delle voci di spesa e sulle priorità delle stesse. Attraverso un'intervista strutturata si discute su questi argomenti, si analizzano e insieme si concordano quali cambiamenti apportare alle modalità di gestione attuali.

# Il Trattamento

## Tutoraggio economico - 8

Dare al paziente questo supporto, fargli dichiarare quale sia la situazione debitoria senza nascondere nulla, farlo sentire protetto, aiutarlo a stilare un piano di rientro e monitorare periodicamente lo stesso apportando se necessario i dovuti correttivi, comporta nel paziente una diminuzione dello stress e dello stato ansioso dovuto proprio al cercare di nascondere alcuni problemi economici ai familiari, al timore di essere tartassato dai creditori, al timore di non poterne mai uscire.

Grazie per l'attenzione