AIAMC
ASSOCIAZIONE ITALIANA DI ANALISI E MODIFICAZIONE DEL COMPORTAMENTO E TERAPIA COMPORTAMENTALE E COGNITIVA

il miller
SCUOLA DI SPECIALIZZAZIONE IN PSICOTERAPIA

UNIVERSITÀ DI PARMA

XIX CONGRESSO

PSICOLOGIA, MEDICINA, PSICOTERAPIA E STILI DI VITA: DALLA CONSAPEVOLEZZA AL CAMBIAMENTO

LINK TRA APPROCCI EVIDENCE-BASED

UNIVERSITÀ DI PARMA

4-5-6 OTTOBRE 2024

Nuovi strumenti tecnologici nel trattamento psicologico: un case-study con un ambiente di realtà virtuale per il trattamento di un disturbo da gioco d'azzardo patologico

Marco Vicentini

Il gioco d’azzardo

A Friend in Need 1903 C.M.Coolidge

- « **Giòco d'azzardo:**
  - Attività ludica in cui ricorre il fine di lucro e nella quale la vincita o la perdita è in prevalenza **aleatoria**, avendovi **l'abilità un'importanza trascurabile**. Ne esistono svariati tipi, dai più antichi, come il gioco dei dadi (*azzardo* deriva dal francese *hasard* che a sua volta è dall'arabo *az-zahr*, che significa dado), a quelli più recenti effettuati con apparecchi automatici o elettronici.
  - Possono dar luogo a una **condizione patologica di dipendenza** consistente nell'incapacità cronica di resistere all'impulso al gioco, con conseguenze anche gravemente negative sull'individuo stesso, la sua famiglia e le sue attività professionali.»

Vocabolario Treccani

- Il gioco d’azzardo può essere definito come forma di comportamento che implica il rischio di perdere denaro oppure oggetti di valore sulla base dei risultati di un gioco, di una gara o di qualsiasi altro evento il cui risultato è, in parte o completamente, determinato dalla **sorte**...

Whelan, Steenbergh, Meyers (2010), Gambling, p.9

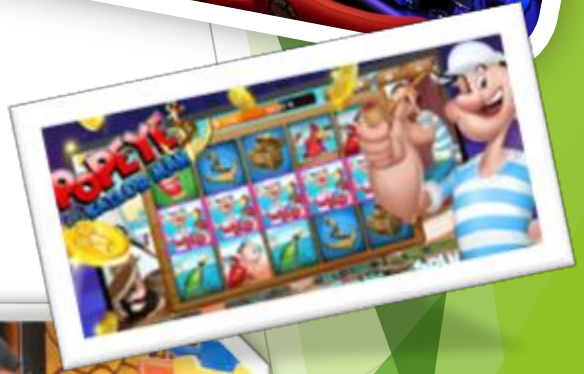
Il casinò, da Venezia a Las Vegas

- Aperto nel 1638, fu il primo casinò legale al mondo
- La **Repubblica** permise la sua apertura nel tentativo di controllare il fenomeno del gioco, dando la possibilità a Marco Dandolo di aprire un "ridotto pubblico" (fr. *foyer*, termine utilizzato anticamente per indicare le sale di sosta di un teatro che in passato erano dedicate al gioco) nel palazzo della famiglia a San Moisè.

- La città del divertimento: Un viaggio nel gioco d'azzardo e la malavita
  - 1931 in Nevada viene legalizzato il gioco d'azzardo
  - 1945: Impegnato già da qualche anno a seguire il giro del gioco d'azzardo in California, Bugsy Siegel ottiene finanziamenti per la realizzazione dell'hotel-casinò **Flamingo** a Las Vegas: diventerà un modello per altri resort legati alla malavita. Diversi di questi saranno finanziati attraverso il fondo pensionistico Teamsters Central States Pension Fund.
  - 1955 apre l'hotel-casinò "Moulin Rouge", il **primo a consentire l'integrazione razziale** tra bianchi e neri.
  - 1959 la designer Betty Willis crea il famoso cartello '**Welcome to Las Vegas**', che non registrò mai come marchio.

I nuovi giochi d’azzardo

	Giochi d’Azzardo Tradizionali	Nuovi Giochi d’Azzardo
Ricompensa	A cadenza	Immediato
Ritmo	Lento	Veloce
Tipologia	Ridotta	Vario
Coinvolgimento	Ambiente	Immersivo
Socialità	Sociale	Individuale



Un disturbo con tante facce

LIVELLI	CATEGORIA	DESCRIZIONE
1	Gioco d'azzardo ricreativo o non giocatori	Se giocatori, lo fanno per motivi sociali e raramente superano i limiti che si sono imposti
2	Gioco d'azzardo problematico	Presenza di alcuni sintomi diagnostici di ansia legati al gioco d'azzardo; manifestazione sotto soglia
3	Gioco d'azzardo patologico	Presenza di almeno 4 criteri diagnostici

- Il GAP è stato solo recentemente introdotto nella nosografia internazionale come un disturbo specifico da addiction non correlato a sostanze (=comportamentale).
- Classificato come "Disturbo da Gioco d'Azzardo" 312.31 (F63.0).

- Il fondamentale lavoro di **Blaszczynski & Nower (2001)** identifica (almeno) tre differenti tipologie di GAP:
  - Giocatori con un problema legato al **condizionamento comportamentale**,
  - Tipo I: Giocatori con un problema di **vulnerabilità emotiva**,
  - Tipo II: Giocatori con problemi di tratti di **impulsività e antisocialità**.
- Vi è inoltre una vasta letteratura relativa alla comorbilità con problematiche di tipo psichiatrico (ad es. disturbi di personalità, disturbi dell'umore, ritardo mentale, disturbi psicotici).
- Nel tipo I e II **il gioco è spesso usato come strategia di coping.**

Efficacia dei Trattamenti

I protocolli terapeutici con maggiori evidenze di efficacia sono:

- Interventi motivazionali
- Basati su metodi della terapia cognitiva e comportamentale

Risultano promettenti gli approcci:

- Neurologici di stimolazione cerebrale
- Interventi di auto-aiuto
- Mindfulness

Efficacia positiva si ritrova negli interventi:

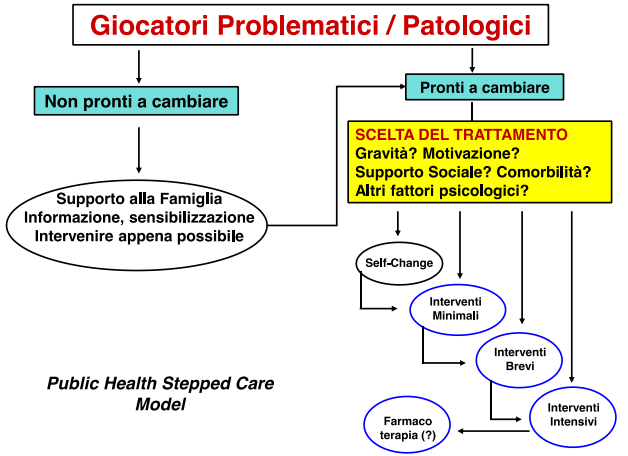
- Gruppi di supporto

Ribeiro (2021) BMC Psychiatry; Bodor (2021) Curr Opin Psychiatry

Treatment of gambling disorder: review of evidence-based aspects for best practice

Davor Bodor[a,b], Neven Ricijaš[c], and Igor Filipčić[a,b,d]

Purpose of review
Despite a significant body of literature related to the treatment of gambling disorder, there are still an insufficient number of evaluation studies regarding their effectiveness or firm conclusions on specific treatment elements that contribute to it. The aim of this article was to provide a review of scientific results regarding the treatment of gambling disorder, to present the most commonly applied modalities of treatment and to explore the elements of the most successful therapeutic interventions.



Hodgins, 2004 - modificato

da Fiorin Bellio 2016

Non-pharmacological treatment of gambling disorder: a systematic review of randomized controlled trials

Eliana O. Ribeiro[1†], Nuno H. Afonso[1†] and Pedro Morgado[2,3,4*]

Intervento motivazionale e cognitivo

- In una esperienza di clinica ospedaliera psichiatrica i pazienti ricoverati partecipano con cadenza almeno bisettimanale ad un percorso psicoterapeutico individuale volto ad approfondire le seguenti aree tematiche (Bellio, Fiorin, Giacomazzi, 2011):
  - Definizione dettaglia del comportamento di gioco d'azzardo secondo un modello CBT
  - Identificazione dello stadio motivazionale e identificazione delle resistenze al cambiamento
  - Presentazione delle fasi tipiche del disturbo e delle conseguenze
  - Identificazione dei fattori scatenanti e delle conseguenze del comportamento di gioco d'azzardo (economiche, psicologiche, familiari, lavorative e sociali)
  - Identificazione delle distorsioni cognitive tipiche del gioco d'azzardo (ad es. credenze di controllo, probabilità e vincita, serie temporali)
  - Identificazione dei fattori antecedenti al craving, e progettazione di alternative
  - Il valore e la gestione del denaro
  - La gestione del tempo libero e delle relazioni sociali
  - Conseguenze legali, sociali ed economiche e strategie di uscita
  - La prevenzione delle ricadute

Approccio psicoterapeutico CBT

- L'utilizzo della **ristrutturazione cognitiva** per i disturbi d'azzardo riflette la convinzione che correggendo modelli di pensiero distorti, sia possibile modificare i pensieri e gli atteggiamenti anche emotivi nei riguardi del gioco e delle aspettative di vincita e perdita.
  - Presuppone un lavoro basato sulla consapevolezza del giocatore di specifici pensieri legati al gioco irrealistici o eccessivi, per facilitare il raggiungimento di decisioni e scelte migliori.
- Lo sviluppo delle **capacità di Problem Solving** può sostenere il singolo nell'affrontare gli impulsi a giocare in maniera eccessiva, a percepire un maggior controllo sulle situazioni di rischio e sulle conseguenze del gioco.
  - Le strategie di risoluzione dei problemi permetto di affrontare situazioni di emergenza, decidendo in anticipo se e quanto denaro utilizzare nel gioco, affrontare difficoltà con i membri della propria famiglia, e trovare soluzioni adeguate per affrontare i debiti e i finanziamenti dovuti al gioco.
- L'utilizzo della **Realtà Virtuale** permette di approfondire le **variabili situazionali e ambientali** entro cui si è instaurata la dipendenza patologica, definendo i rituali comportamentali che accompagnano il disturbo.
  - Tramite la stimolazione immaginativa si identificano pattern specifici relativi alla dipendenza e ai rituali comportamentali, e desensibilizzare pattern abitudinali acquisiti.
  - Tramite opportune simulazioni statistiche, è possibile presentare al paziente un modello visivo capace di mettere in discussione le credenze disfunzionali legate al gioco e alle probabilità di vincita.
- Una vasta gamma di **abilità sociali e personali** che possono essere di beneficio per la ripresa della vita di un giocatore.
  - Tra queste vi sono sicuramente le capacità di comunicazione, di assertività, le capacità di ragionamento matematico, le capacità di asserzione negativa, così come le capacità di gestione delle situazioni di stress, rabbia e ansietà.

Approccio con la VR centrato sul craving

- Numerosi studi si sono focalizzati sulla gestione dell'urgenza connessa con il gioco d'azzardo, proponendo tecniche di esposizione controllata in ambienti di realtà virtuale (Giroux 2013, Dickinson 2020, Segawa 2020)
- Bouchard (2017) descrive come la VR può suscitare desiderio e un'anticipazione positiva di giocare nei giocatori abituali.
  - È ampiamente integrabile la VR nella CBT, per identificare situazioni più ad alto rischio e pensieri disfunzionali, come indurre attivazione durante gli esercizi di prevenzione delle ricadute.
  - Rispetto all'induzione di stimoli al gioco d'azzardo con l'immaginazione, l'uso della realtà virtuale non porta a stimoli più forti, più duraturi o più fuori controllo.

FIGURE 1 | Experimental setup for Study 1 on the potential to induce cravings with a real video lottery terminal and virtual reality.

Contents lists available at ScienceDirect

Computers in Human Behavior

journal homepage: www.elsevier.com/locate/comphumbeh

Full length article

Virtual reality as a platform for research in gambling behaviour

Patrick Dickinson [a,*], Kathrin Gerling [b], Liam Wilson [a], Adrian Parke [c]

[a] School of Computer Science, University of Lincoln, UK

frontiers in Psychiatry

ORIGINAL RESEARCH
published: 24 February 2017
doi: 10.3389/fpsyt.2017.00027

Using Virtual Reality in the Treatment of Gambling Disorder: The Development of a New Tool for Cognitive Behavior Therapy

Stéphane Bouchard[1,2], Geneviève Robillard[1], Isabelle Giroux[3], Christian Jacques[3], Claudie Loranger[2], Manon St-Pierre[2], Maxime Chrétien[2] and Annie Goulet[2]*

CYBERPSYCHOLOGY, BEHAVIOR, AND SOCIAL NETWORKING
Volume 16, Number 3, 2013
© Mary Ann Liebert, Inc.
DOI: 10.1089/cyber.2012.1573

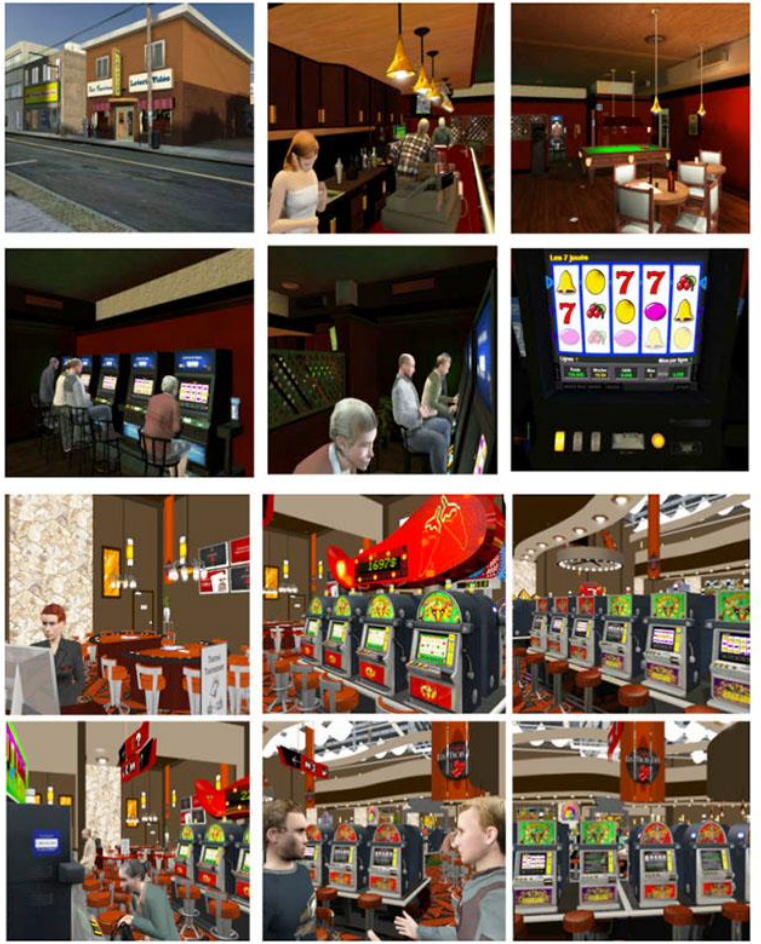
Gambling Exposure in Virtual Reality and Modification of Urge to Gamble

Isabelle Giroux, PhD,[1] Andréanne Faucher-Gravel, BA,[1] Alexandre St-Hilaire, BA,[1] Catherine Boudreault, BA,[1] Christian Jacques, MPs,[1] and Stéphane Bouchard, PhD[2]

Approccio naturalistico in VR

- All'interno dei modelli CBT basati sulla RP si propongono abitualmente approcci basati sulla esposizione in vivo e in immaginazione. Recenti proposte introducono anche l'utilizzo della **Realtà Virtuale con ambienti dedicati**, come compromesso "ottimale" tra i benefici di entrambi le procedure.

  - **Bouchard (2014)** all'interno di un programma residenziale di 28 giorni introduce l'utilizzo della RV per gestire le situazioni di alto rischio e i pensieri disfunzionali, **con risultati superiori agli esercizi di esposizione in immaginazione**.
  - I risultati mostrano una riduzione significativa **nel fattore "urgenza"** a giocare, forse sulla base di un approccio cognitivo ed emotivo che **segue una logica "emotiva" anziché "fredda"** che più facilmente generalizza alla vita reale.
  - I terapeuti decidono di discutere sulle situazioni ad alto rischio e trovare modalità per ridurre la percezione di craving.
  - I pensieri disfunzionali vengono discussi nelle categoria dei (a) fattori di mantenimento del gioco (b) la percezione di controllo sul comportamento di gioco.



Grazie

- Ai pazienti dai quali ho imparato che dietro ogni sintomo, anche il più distruttivo, c'è sempre un tentativo maldestro di gestire emozioni difficili e storie traumatiche …
- Ai miei amici veronesi dello studio Attiva*la*Mente.it
- A tutti i colleghi conosciuti durante l'ITC di Padova, nell'AIAMC, a Villa Santa Chiara, nella ASL 9 Scaligera,
  - Medici, psicologi, educatori, infermieri, operatori, amministrativi …

info@marcovicentini.it