



AGCI
Sede Amministrativa :
Via San Biagio n. 114
51100 Pistoia (Italy)
tel. +39-(0)573-50431 - 504330
fax +39-(0)573-975388
E.mail gamblig@agcionline.org



Progetto GAP Testa o Croce

Il gruppo come strumento-mezzo per affrontare il gioco d'azzardo problematico

Giuseppe Iraci Sareri *

*Direttore Terapeutico AGCI Pistoia. Responsabile Progetto GAP "Testa o Croce"

1. Il fenomeno del gioco d'azzardo.....

Il gioco rappresenta una forma di attività che contraddistingue universalmente gli esseri viventi in misura proporzionale al loro grado di sviluppo intellettuale: essa viene realizzata per sé stessa, avendo il proprio aspetto gratificante in sé e non nel fine da raggiungere o nel risultato da conseguire. Al contrario i problemi nascono quando l'aspetto ludico diventa secondario rispetto all'impulso di giocare, al bisogno di rischiare, di riprovare, di continuare a tentare la fortuna anche a fronte di perdite clamorose o devastanti. In questi casi possiamo parlare di "gambling", quale comportamento la cui dinamica, pur in assenza di uso di sostanze, può essere assimilabile ad altre forme di abuso/dipendenza da sostanze illegali o legali quali.

In questi si anni si è assistito ad un forte incremento del numero di persone che presentano tale disfunzione comportamentale: da un lato questo fenomeno è fonte di spettacolarizzazione da parte dei media che propongono storie di vita e testimonianze, dall'altro il fenomeno è all'attenzione degli operatori professionali del settore dei servizi per le dipendenze, l'interesse degli stessi si sta concentrando su questioni di carattere:

- **epidemiologico**: se esista o meno questo fenomeno e quale sia la sua l'entità
- **normativo** : nell'ultimo decennio il mercato del gioco d'azzardo si è notevolmente sviluppato con la legalizzazione delle scommesse su eventi sportivi, introduzione nei comuni bar di videopoker, l'istituzione di giochi quali il Bingo e, cronaca degli ultimi giorni, la proposta di legge di aumentare il numero dei casinò di altri dieci unità in Italia
- **organizzativo**: non è ancora chiaro di chi sia la competenza per il trattamento dei giocatori d'azzardo problematici e quali siano le risorse da investire .
- **clinico**: si discute su quale sia il trattamento più indicato per questo tipo di problematiche. Ad oggi esistono gruppi di auto aiuto, gruppi di giocatori in trattamento, gruppi psicoterapeutici per

giocatori, servizi specialistici per il trattamento di giocatori d'azzardo, trattamenti in cliniche private, oltre ad alcuni tentativi d'inserimento in comunità terapeutica. A fianco di queste iniziative, prevalentemente collegate al privato sociale, sono nate anche alcune esperienze all'interno dei Ser.T

2. L'esperienza Pistoiese

Nel 2001 l'AGCI di Pistoia ha costituito un servizio per il trattamento ambulatoriale dei giocatori d'azzardo problematici. Da quando abbiamo iniziato ad occuparci di gioco d'azzardo ci siamo subito posti il problema di quale fosse la definizione più pertinente ai nostri presupposti epistemologici e siamo giunti a quella di "*gioco d'azzardo problematico*". Preferiamo parlare di giocatori problematici piuttosto che patologici, compulsivi e eccessivi, poiché riteniamo questa declinazione più appropriata e rispondente alle moltitudini di giochi e giocatori d'azzardo. Il termine patologico richiama infatti il concetto di malattia, che nella nostra esperienza risponde solo in parte al fenomeno che trattiamo. Le altre definizioni ci sembrano dare un'immagine parziale o troppo tecnicistica.

La motivazione che ci ha spinto ad avviare questo servizio sperimentale è stata quella di rispondere ad un bisogno emergente che non trovava ed in parte non trova tuttora un'adeguata sensibilità da parte della popolazione in generale. Il servizio si è sviluppato anche grazie al sostegno e patrocinio della Regione Toscana.

La scelta sin dall'inizio è stata quella di utilizzare il contesto grupppale quale strumento centrale e fondante il nostro intervento, gruppo che vede coinvolti sia il giocatore che il familiare che funge da tutor per prevenire e monitorare i movimenti di denaro che il giocatore d'azzardo è solito fare e contribuisce a fornire una visione sistemica del sintomo all'interno della famiglia. Il coinvolgimento di un familiare è sia una scelta strategica che un percorso obbligato poiché solitamente è il familiare stesso che si rivolge a noi per chiedere aiuto ed in alcune situazioni è stato necessario sostenere il familiare per un po' di tempo, prima di riuscire a far emergere una domanda anche da parte del giocatore .

Uno degli scogli maggiori per il giocatore d'azzardo problematico è infatti quello di riconoscere di avere un problema con il gioco. L'illusione del controllo è fortissima e quindi difficilmente il giocatore chiede aiuto. A questo proposito ci sembra utile riprendere quando G. Bateson¹ nella sua opera relativa all'alcolismo diceva: " L'esperienza della sconfitta non serve solo a convincere l'alcolizzato che un cambiamento è necessario; ma è il primo passo del cambiamento. Essere

sconfitti dalla bottiglia e riconoscerlo è la prima esperienza spirituale. Il mito dell'autocontrollo è a questo punto infranto dall'epifania di un potere più grande". Anche per il giocatore, come per l'alcolista, riconoscere di avere un problema significa essere sconfitto e ciò è per lui inaccettabile, ma è la necessaria condizione per avviare un processo di cambiamento.

3. Il ruolo del familiare nel trattamento nella nostra esperienza

Spesso dunque sono i familiari che chiedono aiuto, schiacciati da una situazione che non comprendono e che sta provocando evidenti danni finanziari, deterioramento delle relazioni, mancanza di fiducia nelle storie che il giocatore racconta e che non vengono più credute. Inoltre, in casi molto compromessi, la famiglia vive nel terrore perché il proprio congiunto deve soldi ad usurai che non riesce a saldare e questi minacciano lui ed i suoi familiari.

La domanda che arriva dai familiari è spesso carica di sofferenza, rabbia e incredulità per ciò che stanno vivendo poiché non riescono a capire come sia potuto accadere, come mai il proprio congiunto racconti un sacco di bugie ecc. Le soluzioni adottate non sono state efficaci pertanto chiedono indicazioni sul da farsi. E' fondamentale accogliere questa sofferenza e nel contempo aiutare il familiare ad individuare una possibile strategia per portare il giocatore a chiedere aiuto in prima persona. Il coinvolgimento dei familiari rappresenta, secondo il nostro modello, una risorsa fondamentale per il trattamento del gioco d'azzardo problematico.

Nella fase iniziale quindi, è necessario creare le opportunità per dei colloqui con il giocatore ed i suoi familiari affinché sia possibile individuare quali convinzioni sostengono il giocatore quando scommette e le ragioni associate al suo giocare. Lo stesso tipo di analisi-valutazione viene fatta con i familiari che lo accompagnano, per comprendere quali possibili connessioni esistono tra il gioco d'azzardo problematico e lo stile relazionale della famiglia. Questo consente di individuare quali siano le risorse familiari a cui il giocatore può fare riferimento in modo puntuale e preciso. Il coinvolgimento dei familiari nel trattamento è importante per:

- aumentare in tutto il sistema familiare la fiducia che un cambiamento è possibile con l'impegno di tutti.
- fornire delle strategie atte a fronteggiare momenti difficili che il giocatore può incontrare e non essere in grado di riconoscere e contrastare.
- indagare le resistenze del sistema al cambiamento in modo da lavorare per poter rendere ecologica tale modificazione per l'intera famiglia.
- attuare un controllo sul giocatore soprattutto nella fase iniziale al fine di fornire un contenimento.

¹ G. Bateson : Verso un'ecologia della mente . La cibernetica dell'io: una teoria dell'alcolismo. " Adelphi 1980

- accogliere il senso di disperazione, rabbia e impotenza dei familiari che altrimenti si riverserebbe sul giocatore.
- fornire informazioni alla famiglia in modo da rendere più comprensibile e dunque più accettabile il comportamento del familiare-giocatore.

4. Il gruppo dei giocatori d'azzardo problematici in trattamento

Il trattamento terapeutico del giocatore d'azzardo richiede una ristrutturazione del modo di pensare e di interpretare il mondo del giocatore stesso e per questo sono necessari delicati e complessi interventi che, a nostro avviso, avvengono meglio se oltre al lavoro individuale e familiare il perno dell'intervento è quello gruppalmente in quanto contesto ed ambiente *confrontativo e supportivo*.

Il gruppo dei giocatori d'azzardo problematici in trattamento dell'AGCI ha una cadenza settimanale ed una durata di 2 ore, è condotto a turno da uno dei due operatori presenti dell'AGCI (Psicologo ed Educatore), mentre l'altro osserva e alla fine restituisce quanto osservato al gruppo. Il conduttore ha una funzione di facilitatore della comunicazione interna al gruppo oltre a quella di introdurre elementi di riflessione relativamente agli stili cognitivi del giocatore. Egli facilita il lavoro di elicitazione delle false convinzioni che sostengono il comportamento del giocatore d'azzardo ed evidenzia le contraddizioni esistenti nelle false convinzioni esplorando la logica che sta dietro ad esse.

Questo tipo di intervento in parte viene fatto a livello individuale ma è nostro convincimento che il contesto di gruppo ne aumenta notevolmente l'efficacia.

IL gioco di continuo rispecchiamento all'interno del gruppo e le tecniche usate, forniscono una struttura di riferimento grazie alla quale il giocatore in trattamento può riconsiderare la propria percezione del mondo, in primo luogo scoprendo le strategie e le convinzioni cosce ed inconscie sottese al prodursi del problema, confrontando così le proprie valutazioni cognitive relativamente al gioco con gli altri. L'obiettivo è dunque quello di introdurre, attraverso l'esperienza diretta dei giocatori stessi, domande che fanno emergere gli errori cognitivi spesso presenti nel giocatore d'azzardo problematico.

Il gruppo pertanto serve per condividere problematiche e cercare insieme ad altri che vivono lo stesso problema spiegazioni e soluzioni razionali ai vissuti emotivi del giocatore. Questo lavoro assume connotazioni di complessità poiché avviene alla presenza dei familiari i quali partecipano e danno anch'essi una loro interpretazione al comportamento del giocatore.

Le tematiche ricorrenti all'interno del gruppo sono: come sceglie il giocatore il luogo di gioco, e perché quello piuttosto che un altro? C'è un luogo preferito, oppure un gioco che preferisce? Per quali ragioni? Cosa fa nelle prime puntate? Osserva i luoghi o la gente attorno a lui prima di

mettersi a giocare? Ha abitudini o riti particolari quando gioca? Quali strategie utilizza? Come decide l'entità della puntata ed il momento di puntare? Oltre a queste tematiche una costante discussione all'interno del gruppo è quella che scaturisce dal non riconoscimento reciproco fra soggetti giocatori di video-pocker e giocatori più classici, quali i frequentatori di casinò, o forti scommettitori.

L'inserimento nel gruppo viene valutato nella fase iniziale in base alle caratteristiche del soggetto. In alcuni casi abbiamo deciso di non inserire il giocatore nel gruppo e di seguirlo con l'altri strumenti. I giocatori inseriti nel gruppo fin'ora son stati circa 20 giocatori congiuntamente ai loro familiari. Di questi 6 hanno interrotto la frequenza al gruppo nei primi tre mesi, 4 persone hanno interrotto entro un anno, 3 persone dopo un anno ed attualmente abbiamo in carico 7 giocatori tra cui il primo giocatore che ancora frequenta il gruppo.

5. Fare gruppo anche tra i gruppi. Il Coordinamento Nazionale Gruppi per Giocatori d'Azzardo.

Le nostre conoscenze rispetto alla comprensione ed al trattamento del gioco d'azzardo problematico sono ancora in una fase iniziale ed esiste un rischio concreto di portare avanti esperienze isolate, poco capaci di tradurre il proprio operato in qualcosa di condivisibile. Per evitare questo rischio ed aumentare il nostro sapere è necessario mettere in comune le esperienze e creare contesti entro i quali sviluppare metodi e sistemi di ricerca. In tal senso la necessità di confronto tra coloro che a vario titolo si occupano di giocatori d'azzardo problematico è molto sentita per evitare che anche questo settore sia invaso dalle ideologie piuttosto che dal confronto costruttivo. Gli strumenti ed i mezzi sono quelli di costruire reti tra coloro che si occupano del gioco d'azzardo problematico in modo da scambiarsi esperienze ed evitare di fare errori che altri prima hanno fatto. Uno strumento concreto nato in Italia da circa un anno è quello del **“Coordinamento Nazionale Gruppi per Giocatori d'Azzardo”** fondato dalle seguenti organizzazioni: A.M.A. di Trento, Self Help San Giacomo di Verona, Centro Sociale Papa Giovanni XXIII di Reggio Emilia, Associazione Genitori Comunità Incontro di Pistoia, Cooperativa Sociale “Libera Associazione Genitori” di Modena, Cooperativa Sociale “Nuova Vita” di Vicenza. Altre realtà hanno già chiesto di aderire e le domande saranno valutate in seguito.

Le finalità del “Coordinamento Nazionale Gruppi per Giocatori d'Azzardo” sono:

- la promozione e costituzione di gruppi nelle varie realtà territoriali,
- la produzione di materiale divulgativo e informativo riguardante i vari gruppi per giocatori d'azzardo operativi sul territorio nazionale,
- lo scambio di informazioni e esperienze su differenti metodologie di intervento,

- la promozione e il supporto di iniziative comuni sul tema,
- la promozione di corsi di formazione e aggiornamento,
- il favorire forme di raccordo e sinergia tra operatori impegnati nel settore pubblico, privato sociale e libero professionale,
- avviare rapporti di collaborazione con enti pubblici e privati finalizzati al trattamento, alla prevenzione e alla promozione del benessere delle persone e in particolare dei soggetti a rischio,
- ideare e elaborare progetti riferiti alle varie problematiche legate al gioco d'azzardo.

Nel 2005 lo sforzo del coordinamento sarà quello di dare forma e corpo a queste finalità organizzando delle iniziative per far conoscere questa nuova realtà nel panorama nazionale.

1 BIBLIOGRAFIA

- **Bateson G.** : “*Verso un ecologia della mente*”, Adelphi 1980
- **Cancrini, L.** a cura di: “Tossicomani e giocatori: a proposito di temerari” in *Ecologia della Mente*, vol. 21 n°1, 1998;
- **Croce M. Zerbetto R. A cura di** : “*Il gioco & l'azzardo. Il fenomeno, la clinica, le possibilità d'intervento.*” Franco Angeli 2001
- **Dickerson M. G.:** “*La dipendenza da gioco. Come diventare giocatori d'azzardo e come smettere*” Edizioni Gruppo Abele 1993
- **Dils R.B., Hallbom T., Smith S.** : “*Convinzioni. Forme di pensiero che plasmano la nostra esistenza*” Astrolabio 1998
- **Dostoevskij F. M.:** “*Il giocatore*” 1866
- **DSM-IV** Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali, Masson, Milano 1996
- **Iraci Sareri G.:** “*Giocarsi la ...vita. L'azzardo, il rischio, la sfida ed il pericolo: combinazione magica o tragica?* In *Personalità/Dipendenze*. Volume 8 fascicolo 3 dicembre 2002. Mucchi editore
- **Ladoucer R. ed coll.** : *Il gioco d'azzardo eccessivo. Vincere il gambling*. Centro Scientifico Editore 2003
- **Pannarale L.:** “Dipendenza dal rischio” in *Indipendenze*, Edizioni Gruppo Abele, 1998
- **Toniaccini S. Paolieri E. Iraci Sareri G.** . “*Dipendenze: l'azzardo come stile di vita*” In “*Il gioco d'azzardo come dipendenza*” Volume 15 anno 2001. Cedis Editrice