

ESCI DAI GIOCHI



In questo numero

- 1 Scuola Secondaria di primo grado "Dossobuono" di Villafranca
- 2 Scuola Secondaria di secondo grado "Carlo Anti" di Villafranca
- 3 Scuola Secondaria di primo grado "Cavalchini Moro" di Villafranca
- 4 Scuola Secondaria di secondo grado "Giuseppe Medici" di Legnago
- 5 Intervento rivolto alla cittadinanza - Villa Bartolomea
- 6 Mostra "Azzardo non chiamiamolo gioco" - Villa Bartolomea

Gaming e Gambling

Equipe Gap

L'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) nell'undicesima revisione della classificazione internazionale delle malattie ICD-11 (International Classification of Disease) ha incluso il "gaming disorder", il disturbo da gioco, tra le dipendenze comportamentali (6C51.0 Disturbi da gioco on line - 6C51.1 Disturbo da gioco off line). Il disturbo da gioco viene definito come un modello di comportamento di gioco caratterizzato da un controllo alterato sul gioco, priorità crescente data al gioco su altre attività e la continuazione o l'escalation del gioco nonostante il verificarsi di conseguenze negative.



La dipendenza patologica da videogiochi è stata inclusa nel DSM-5 nella "Section 3", dedicata alle condizioni che necessitano di ulteriori studi ed approfondimenti, e nello specifico la troviamo sotto la definizione diagnostica di "Internet Gaming Disorder", che comprende anche giochi computerizzati off line.

Si considera la presenza di 5 dei 9 criteri come soglia per individuare situazioni clinicamente rilevanti (American Psychiatric Association, 2013).

Ma come affrontare una presa in carico del paziente che arriva ai nostri servizi con una problematica che in prima persona definisce da gaming o da internet?

Innanzitutto specifichiamo che l'uso eccessivo di internet che non coinvolge i giochi on line non è considerato analogo al disturbo da gioco su internet. Importante inoltre effettuare una diagnosi differenziale con altre diagnosi associate che possono includere il Disturbo Depressivo Maggiore (DDM), Disturbo da Deficit dell'Attenzione e Iperattività (DDAI) e Disturbo Ossessivo Compulsivo (DOC).

In secondo luogo diventa importante creare una rete con altri Servizi per poter lavorare insieme ed in sintonia sulle problematiche emerse. Al fine di delineare tali collaborazioni e linee di intervento condivise si è costituito un gruppo di lavoro sul Gaming. Vi terremo aggiornati.

Eventi di Aprile 2022

- **1 - 8- 29 Aprile Interventi di prevenzione rivolti agli studenti della Scuola Secondaria di primo grado "Dossobuono" di Villafranca di Verona**
- **4 Aprile Interventi di prevenzione rivolti agli studenti della Scuola Secondaria di secondo grado "Carlo Anti" di Villafranca di Verona**
- **5 - 12 -22 - 26 Aprile Interventi di prevenzione rivolti agli studenti della Scuola Secondaria di primo grado "Cavalchini - Moro" di Villafranca di Verona**
- **6 - 13 - 21 Aprile Interventi di prevenzione rivolti agli studenti della Scuola Secondaria di secondo grado "Giuseppe Medici" di Legnago**
- **26 Aprile Intervento di informazione e sensibilizzazione rivolto alla cittadinanza presso il centro polifunzionale "Loris Romano" di Villa Bartolomea**
- **Dal 26 Aprile al 15 Maggio sarà esposta la Mostra "Azzardo non chiamiamolo gioco" presso il centro polifunzionale "Loris Romano" di Villa Bartolomea**

Tutto è divenuto talmente complicato che, per raccapezzarsi, ci vorrebbe uno spirito eccezionale. Non basta più, infatti, giocare bene il gioco. La questione è un'altra, e torna incessantemente a riproporsi: questo gioco, ora, lo possiamo davvero giocare? Ed è davvero quello giusto?