

GAMBLING: QUANDO IL GIOCO D'AZZARDO E' UNA PATOLOGIA

Stinchfield R.: *Reliability, validity and classification accuracy of a measure of DSM-IV. Diagnostic criteria for pathological gambling, American Journal of Psychiatry, 160: 180-182, 2003*

Nel DSM-III sono contenuti i criteri per la classificazione del gioco: vi sono state due revisioni che sono comprese nel testo entrato ufficialmente nel DSM-IV. Ma fino a che punto questi criteri sono accurati e validi per fotografare il gioco patologico?

Uno psichiatra dell'Universita' del Minnesota ha applicato i dieci criteri del DSM_IV formulando due domande per ogni criterio, salvo che per quello numero 4 (si sente agitato o irritato quando cerca di interrompere il gioco? Che richiede si e no).

Il gruppo controllo deriva da indagini telefoniche periodiche svolte tra la popolazione generale mentre il campione dei giocatori proveniva da sei centri di trattamento per il gioco patologico. Si e' cosi' potuta convalidare l'attendibilita' e validita' anche nel confronto con altri test come il South Oak Gambling Screen.

Sono sufficienti le positivita' di almeno 5 criteri: i test venivano somministrati da esperti non a conoscenza della provenienza del soggetto esaminato (dalla popolazione generale o dal gruppo dei giocatori in trattamento).

Praticamente un punteggio > 6 sta a significare che il soggetto fa parte di un gruppo di trattamento mentre i valori di 1-2 non hanno indicazioni diagnostiche. Abbassando il cut off da 5 a 4 si riduce il numero dei soggetti con falsa negativita' al test. Ed e' appena il caso di rilevare l'importanza di ridurre la percentuale di false negativita' rispetto a quella di puntare a test che possono fornire dati anche elevati di false positivita'.