

A detailed Renaissance painting of a busy town square. The scene is filled with numerous figures engaged in various activities. In the center, a group of people is playing a game on a wooden platform. To the left, a fenced-in area shows more people playing. In the foreground, several people are playing with hoops. The background features a large, multi-story building with arched windows and a tower. The overall atmosphere is one of a bustling, lively community.

# A homo ludenstől a homo addictusig

A játék, mint  
impulzus és impulzus-kontroll zavar





## A játék fogalma

Ha az élet sokrétű tevékenységeit funkciói szerint választjuk el egymástól:

- a létfenntartást szolgáló (alapszükségletet kielégítő)
- nem a létfenntartást szolgáló (vallás, tudomány, művészet, sport, **játék**, stb.)



A detailed Renaissance painting of a busy town square filled with various games and activities. The scene is filled with numerous figures engaged in different pastimes, such as playing ball games, wrestling, and other forms of recreation. The architecture is a mix of stone and brick buildings, with a prominent yellow building in the background. The overall atmosphere is one of a vibrant, communal life.

## A játék fogalma

A játék az emberiség történetében tértől és időtől függetlenül jelen lévő entitás, egyike a kulturális univerzáléknak.

„Az emberi kultúra a játékokban kezdődik és bontakozik ki.”

*(Huizinga)*



# A játék fogalma

- „nehéz játék” (*Parmenidész*)
- „komoly játékról” (*Abt*)
- „mély játékról” (*Geertz*)
- „A játék antropológiai alapjelenség, a fejlődés megismeréséhez vezető „királyi út.” (*Erikson*)







## A játék fogalma

- az egész emberi kulturális tevékenység alapformája (*Huizinga*)
- a művészi alkotótevékenység jellemzője a képzelőerő szabad játéka (*Kant*)
- a nyelvi megnyilatkozások alapjellegzetességeként emlegeti (*Wittgenstein*)
- az ésszerű döntés modellje (*Neumann*)
- a jelenlét transzcendentális illúziójával szembeni határfogalom (*Derrida*)
- az emberi energiafőlösleg levezetése (*Spencer*)
- atavisztikus viselkedéselemek feltörése (*Hall*)



# A játék fogalma

- a hiányzó evolúciós láncszem lehet a verbális kommunikáció kifejlődésében (*Bateson*)
- regenerációs tevékenység (*Lazarus*)
- mélylélektani jelenség (*Jung*)
- vágyteljesítő pótcselekvés és valóság előli menekülés (*Freud*)
- a szocializáció szolgálatában álló funkció (*Wallon*)
- nem több pusztán önmagánál (*Sutton-Smith*)





## A játék fogalma

- „a játék – elmosódott körvonalú fogalom, pedig magának a játéknak saját lényje van.” (*Wittgenstein*)
- „a játék - nevének megfelelően - igyekszik kijátszani minden meghatározást.” (*Erikson*)





# A játék definíciója

„A játék minden külső kényszerítő körülményt nélkülöző, szabad cselekvés”

*(Huizinga)*









# A játék elméleti megközelítései

## *Esztétikai elmélet*

A játékot alacsonyabb fokú művészetnek, a művészetet pedig magasabb fokú játéknak nevezik. Az esztétikai játékelmélet képviselői szerint a játék és a művészetek közös jellemzője a célnélküliség.





# A játék elméleti megközelítései

## *Biológiai elmélet*

A játék a készségek gyakorlása, a felnőttkori tevékenységek előkészítője. A játék ösztönös tevékenység, mely abból a szükségletből ered, hogy a felesleges energiát levezesse, mivel az energiát nem köti le teljesen a közvetlen szükségletek kielégítése.





# A játék elméleti megközelítései

*Kultúrtörténeti, filozófiai elmélet*

Az egész emberi kultúra a játékban, játékként kezdődött és abban bontakozott ki (homo ludens), régebbi, mint a kultúra. Nincs lényeges különbség az állatok és az ember játéka között.





# A játék elméleti megközelítései

*Pedagógiai, pszichológiai elméletek*

Az elmélet három alapvető játékformát különít el:

- gyakorló játékok
- szimbolikus vagy fantázia (szerep)- játékok
- szabályjátékok





# A játék elméleti megközelítései

## A játékelmélet

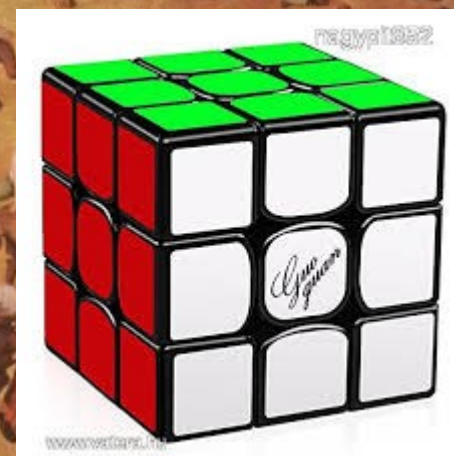
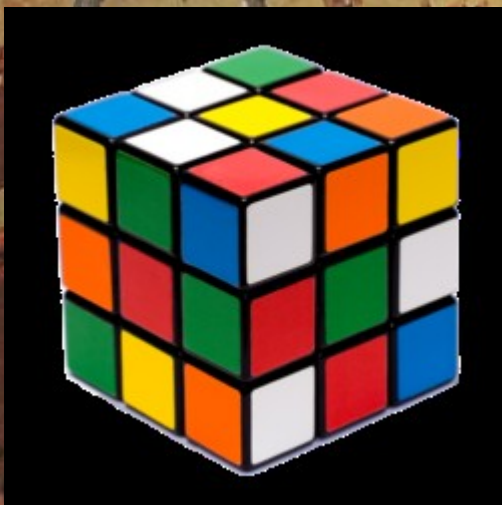
A játék, a társadalmi jelenségek leírására alkalmas modell. Ha a társadalmat, mint egy bonyolult társasjátékot tekintjük, akkor egy speciális nézőpontból vizsgáljuk a jelenségeket. Ennek a nézőpontnak az alapfogalmai a játékos, a szabály, a döntési helyzet, a stratégia, a kimenetel és a nyereség.





# A játék, mint szimbólum

*A játék, mint a világrend szimbóluma*





# A játék, mint szimbólum

*A játék, mint az egyéni életút szimbóluma*





# A játék, mint impulzus, a fejlődés eszköze

- Szabadság
  - önként választott tevékenység
  - minden lehet világa
  - térben és időben végtelen
- Játékrend – szabályok
- Nem rutinjellegű cselekvés- gyakori ismétlődés mellett nagyfokú variabilitás
- Önjutalmazás





# A játék, mint impulzus, a fejlődés eszköze

*A játék legfőbb örömforrása, az önjutalmazás*

- a funkcióöröm
- a létrehozás öröme
- a ritmus kellemessége
- az ismétlés biztonsága
- a veszély legyőzése
- a beavatottság érzése
- az elaboráció öröme
- az együttség öröme

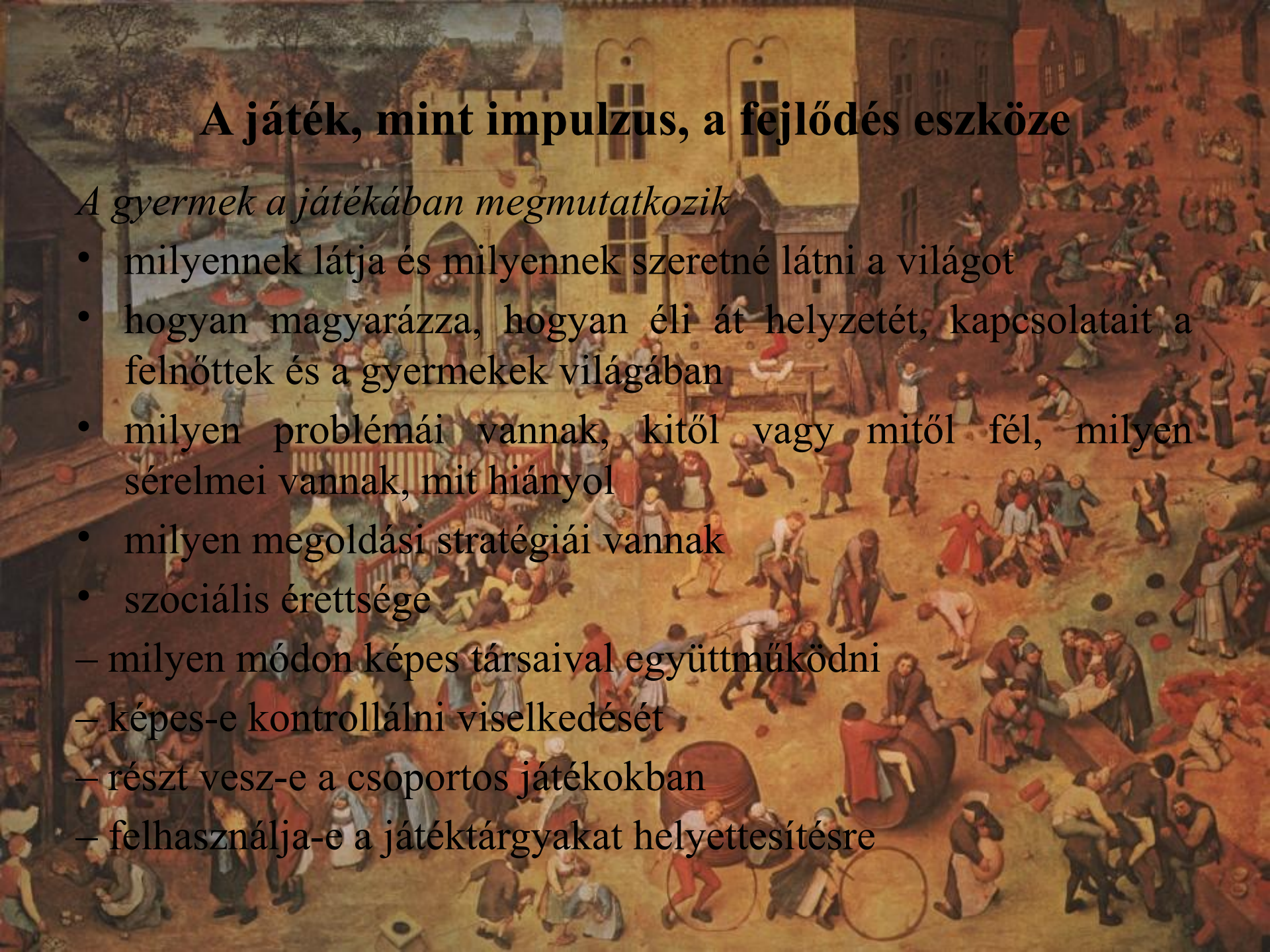




# A játék, mint impulzus, a fejlődés eszköze

*A gyermek a játékában megmutatkozik*

- milyennek látja és milyennek szeretné látni a világot
- hogyan magyarázza, hogyan éli át helyzetét, kapcsolatait a felnőttek és a gyermekek világában
- milyen problémái vannak, kitől vagy mitől fél, milyen sérelmei vannak, mit hiányol
- milyen megoldási stratégiái vannak
- szociális érettsége
  - milyen módon képes társaival együttműködni
  - képes-e kontrollálni viselkedését
  - részt vesz-e a csoportos játékokban
  - felhasználja-e a játéktárgyakat helyettesítésre





# Impulzus és impulzus-kontroll kérdése

„Annyira belemerül egy tevékenységbe, hogy összeforr vele”  
(Csíkszentmihályi)





# A SZENVEDÉLYBETEGSÉGEK TÍPUSAI

- Szerrel kapcsolatos és addiktív zavarok
- Diszruptív-, impulzuskontroll- és viselkedés zavarok





# Diszruptív-, impulzuskontroll- és viselkedés zavarok

F50 - F59

Viselkedészavarok, fiziológiai zavarokkal és testi tényezőkkel társulva





# DISZRUPTÍV-, IMPULZUSKONTROLL- ÉS VISELKEDÉSI ZAVAROK

- Impulzuskontroll zavarok
- Egyéb viselkedési zavarok





# IMPULZUSKONTROLL ZAVAROK

- **Kóros játékszenvedély**
- **Pirománia**
- **Kleptománia**
- **Körömrágás**
- **Hajtépés**





# IMPULZUSKONTROLL ZAVAROK JELLEMZŐI

- A beteg képtelen ellenállni olyan impulzusnak, amelynek végrehajtása önmagára, vagy másokra nézve ártalmas
- A cselekvés végrehajtása előtt fokozódó feszültség és aktivitás
- A cselekmény végrehajtása oldja a feszültséget, átmeneti örömet, kielégülést okoz
- A cselekmény után megbánás, büntudat vagy önvád jelentkezik





# KÓROS JÁTÉKSZENVEDÉLY

- Szociális vagy rekreációs játék
- Excesszív/mértéktelen játék

A problémás játék elnevezés a (szerencse)játék-tevékenység azon mintázataira utal, amelyek megzavarják, károsítják a személyes, interperszonális vagy foglalkozásbeli működést.

- A patológiás/kóros játékszenvedély problémás játéknál súlyosabb





# DEFINÍCIÓ

A kóros játékszenvedély tartós és ismétlődő maladaptív viselkedés a szerencsejátékokat illetően, amely személyes, interperszonális és foglalkozásbeli zavart idéz elő.

Tünetei megfeleltethetőek a kémiai addikciók kritériumainak.





# MINIMUM 5 TÜNET EGYÜTTES JELENLÉTE

- Szerencsejátékokkal való intenzív foglalkozás (pl. korábbi, szerencsejátékokkal kapcsolatos élményeivel foglalkozik, a következő kalandot tervezgeti, vagy a szerencsejátékhoz szükséges pénz megszerzésén gondolkodik)
- A kívánt izgalom eléréséhez egyre nagyobb összegű tételek megjátszása
- Ismételt sikertelen erőfeszítések a játék feletti kontroll megtartására, a játék csökkentése, vagy abbahagyása érdekében
- A szerencsejáték folytatása a problémáktól, vagy rossz hangulattól való megszabadulás módja (pl. bűnösség, szorongás, depresszív hangulat érzései)
- a szerencsejáték folytatása a problémáktól, vagy rossz hangulattól való megszabadulás módja



# MINIMUM 5 TÜNET EGYÜTTES JELENLÉTE

- miután a szerencsejátékon pénzt veszít, gyakran másnap visszatér, hogy veszteségét kiegyenlítse
- hazudik családtagjainak, vagy másoknak, hogy eltitkolja a játékszenvedélybe való bevonódás mértékét
- illegális cselekményeket követ el, hogy finanszírozza szerencsejátékát (hamisítás, csalás, lopás, sikkasztás)
- a játékszenvedély miatt veszélyeztet, vagy elveszít fontos kapcsolatot, állást, továbbtanulási vagy karrierlehetőséget
- másokra támaszkodva gondoskodik pénzről, hogy a játékszenvedély okozta reménytelen anyagi helyzetén könnyítsen





# A SZERENCSEJÁTÉK-FÜGGŐSÉG FOLYAMATA

- **Progresszió:** az eredeti szándéktól eltérően a játékban való elmerülés fokozódik
- **Tolerancia:** a játékra fordított idő, pénz, nő a kívánt hatás elérése érdekében
- **Megvonási tünetek:** alvászavar, nyugtalanság (ingerlékenység)
- **Kontrollvesztés**
- **Interperszonális vagy foglalkozási zavar**





# JÁTÉKTÍPUSOK

- **stratégiai játék** (pl. kutya- és lóverseny, kártya, sportfogadás)
- **nem stratégiai játék** (pl. játékautomata, lottó, kenő)
- **szemtől szembeni játék** (pl. kártya, kockajáték)
- **kevés interakciót igénylő játék** (pl. játék-automata)





# JÁTÉKOS TÍPUSOK

- IMPULZÍV TÍPUS
- OBSZESSZÍV - KOMPULZÍV TÍPUS
- ADDIKTÍV TÍPUS





# IMPULZÍV TÍPUS

Túlnyomóan fiatal férfi, játékszenvedélye súlyosabb, egyszerre nagyobb összegeket veszít. Magas kockázatkeresés és a tervezés képességének hiánya jellemzi. Figyelemhiányos zavar, pszichoaktív szer dependencia, egyéb impulzuskontroll zavar társul a játékszenvedélyhez.





## OBSZESSZÍV – KOMPULZÍV TÍPUS

Női dominancia jellemző, a zavar az impulzív típushoz képest később kezdődik. A beteg kisebb összegekben játszik. Pszichés trauma, pl. válás, vagy üres fészkek szindróma előzi meg. Gyakori a társuló hangulat- és szorongásos zavar, ezért antidepresszáns javasolt.





# ADDIKTÍV TÍPUS

A legnagyobb csoport. Inkább férfiakra jellemző, a játékszenvedély mérsékelt fokú. Ez a csoport általában kisebb összegekben játszik. Magas a drog- és alkoholfüggőség aránya. Javasolt kezelési mód: opiát antagonisták.





# EPIDEMIOLOGIA



- A FÉRFIAK KÖZÖTT 2x GYAKORIBB
- A NŐK KÖRÉBEN AZ ELŐFORDULÁSI GYAKORISÁG EMELKEDÉST MUTAT
- KISEBBSÉGI CSOPORTHOZ VALÓ TARTOZÁS
- ALACSONY SZOCIOÖKONÓMIA STÁTUSZ  
RIZIKÓFAKTOR



# SPECIÁLIS POPULÁCIÓ

- A pszichiátriai betegek 6 - 12 % -an patológiás játékos
- A pszichoaktív szerhasználók 9 - 33% -a patológiás játékos
- Az átlag populációhoz képest
  - a kaszinó alkalmazottak és
  - az idősekis fokozottabb rizikójú csoportot alkotnak





# BETEGSÉGLEFOLYÁS

- A kórkép férfiaknál kora-serdülőkorban, nőknél később indul
- nőknél a betegség kialakulása, súlyosabbá válása gyorsabb
- Krónikus, progresszív folyamat, absztinens és kontrollvesztett időszakok váltakozásával





# A JÁTÉKSZENVEDÉLY KÖVETKEZMÉNYEI

- SZOMATIKUS
- PSZICHOLÓGIAI PROBLÉMÁK
- CSALÁDI
- FOGLALKOZÁSBELI
- JOGI
- ANYAGI





# KEZELÉS

A detailed Renaissance painting of a busy town square. The scene is filled with numerous figures engaged in various activities. In the center, a large wooden structure, possibly a well or a public building, is the focal point. People are seen walking, talking, and working. The background shows a large building with arched windows and a tower. The overall atmosphere is one of a bustling, active community.

- FARMAKOTERÁPIA

- PSZICHOTERÁPIA

- PSZICHODINAMIKUS TERÁPIA

- KOGNITÍV VISELKEDÉSTERÁPIA

- CSALÁD- ÉS PÁRTERÁPIA

- ÖNSEGÍTŐ CSOPORT



# A SZERENCSEJÁTÉK-FÜGGŐSÉG ÉS A FELÉPÜLÉS FOLYAMATA





# JÁTÉK HATÁROKKAL

[www.segelyszervezet.hu/jatekhatarokkal](http://www.segelyszervezet.hu/jatekhatarokkal)

