



Kiss József:

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.)



The background image is a highly detailed Renaissance painting, likely by Pieter Bruegel the Elder, depicting a bustling town square. The scene is filled with numerous small figures engaged in various games and activities. In the center, a group of people is playing a game on a raised platform. To the right, a large crowd is gathered around a table, possibly playing a board game. In the foreground, several people are playing with hoops. The architecture is a mix of stone and brick buildings, with a prominent church or town hall in the background. The overall atmosphere is one of lively, communal activity.

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 lénye 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

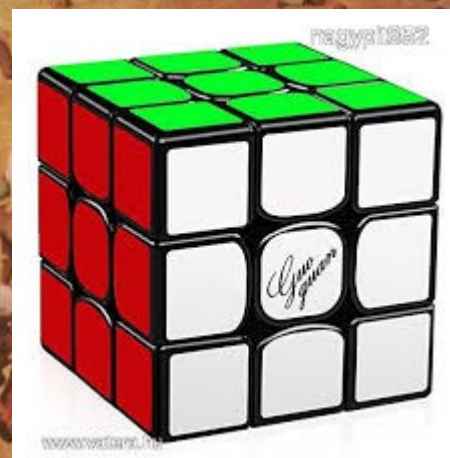
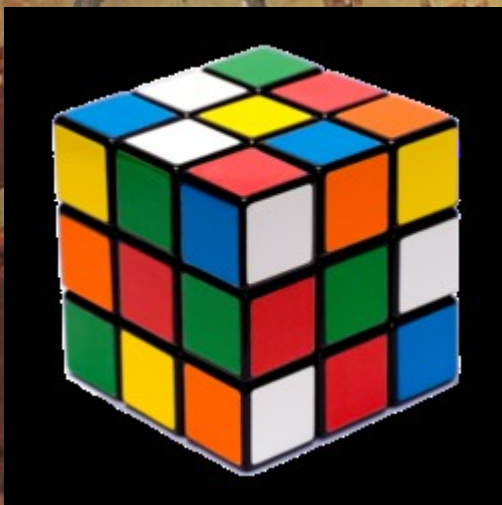
A játékelmélet

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
- Játékkrend – szabályok
- Nem rutinjellegű cselekvés- gyakori ismétlődés mellett nagyfokú variabilitás
- Önjutalmazás



A játék, mint impulzus, a fejlődés eszköze

A játék legfőbb örömforrása, az önjutalmazás

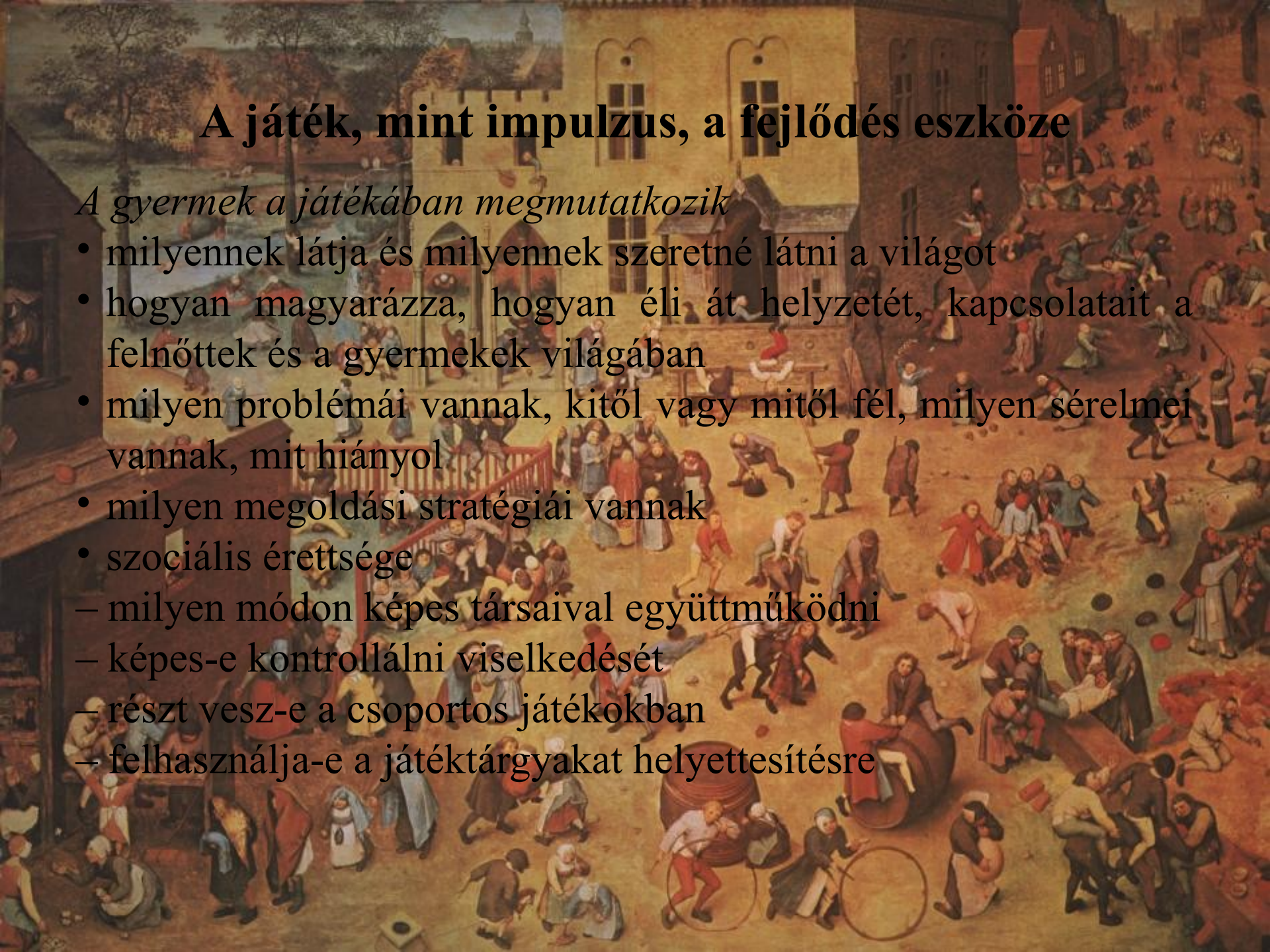
- a funkcióöröm
- a létrehozás öröme
- a ritmus kellemessége
- az ismétlés biztonsága
- a veszély legyőzése
- a beavatottság érzése
- az elaboráció öröme
- az együttesség öröme



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



The background image is a highly detailed Renaissance painting, likely Pieter Bruegel the Elder's 'The Fight Between Carnival and Lent'. It depicts a bustling town square filled with numerous small scenes of people engaged in various games and activities. In the center, a group of people is playing a game on a raised platform. To the right, a man is juggling. In the foreground, a man is playing a hoop game. The square is surrounded by multi-story buildings with arched windows and doorways. In the background, a river flows through a landscape with trees and a church spire. The overall scene is a rich and complex representation of daily life and leisure in a historical setting.

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, szerencsejátékkal 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 játéokban 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

- FARMAKOTERÁPIA
- PSZICHOTERÁPIA
 - PSZICHODINAMIKUS TERÁPIA
 - KOGNITÍV VISELKEDÉSTERÁPIA
 - CSALÁD- ÉS PÁRTERÁPIA
- ÖNSEGÍTŐ CSOPORT



A SZERENCSEJÁTÉK-FÜGGŐSÉG ÉS A FELÉPÜLÉS FOLYAMATA



JÁTÉK HATÁROKKAL

www.segelyszervezet.hu/jatekhatarokkal

