

DISTURBO DELLA CONDOTTA (DC)

Il Disturbo della Condotta (DC) è caratterizzato da una tendenza stabile alla violazione delle regole e dei diritti altrui: aggressioni a persone o animali, distruzione di proprietà, frode o furto, gravi violazioni di regole, ecc.. Tali ragazzi presentano inoltre scarsa empatia, mancanza di senso di colpa e rimorso. Nei manuali diagnostici di riferimento rientra nella categoria dei Disturbi del Comportamento, con il Disturbo da Deficit di Attenzione/Iperattività e il Disturbo Oppositivo Provocatorio, e ne rappresenta il più grave. Il tasso oscilla tra il **6 e il 16%**.

La nosografia attuale tende a considerare il Disturbo Oppositivo Provocatorio e il Disturbo della Condotta come distinti, ma il primo tende a precedere il secondo; è importante inoltre considerare che il Disturbo della Condotta ad esordio precoce è un fattore di rischio per il Disturbo di Personalità Antisociale.

Molti **fattori** possono intervenire nello sviluppo di un disturbo della condotta, compresi danni cerebrali, abusi infantili, vulnerabilità genetiche, fallimenti scolastici e altre esperienze traumatiche. E' consigliabile porre attenzione allo stile educativo dei genitori e al clima familiare, in quanto costituiscono importanti predittori del Disturbo della Condotta.

Principali **caratteristiche** che devono essere presenti da oltre 6 mesi e determinare una significativa compromissione funzionale:

Aggressività verso persone o animali:

1. fare atti di bullismo, minacce o intimidazioni verso altri,
2. cercare spesso lo scontro fisico,
3. maneggiare oggetti o armi che possono provocare gravi danni agli altri (p.e. una mazza, un mattone, una bottiglia rotta, un coltello o una pistola),
4. derubare qualcuno,
5. forzare qualcuno ad atteggiamenti sessuali.

Distruzione di proprietà

1. deliberatamente gioca con il fuoco con l'intenzione di fare danni,
2. può distruggere deliberatamente la proprietà altrui.

Rubare o mentire per ingannare gli altri:

1. introdursi nelle proprietà (p.e. casa, auto) di qualcuno,
2. mentire per ottenere benefici, favori o per evitare impegni e doveri,
3. rubare oggetti senza aggredire qualcuno (p.e. taccheggio, ma senza irrompere o fare violenza)

Gravi infrazioni delle regole:

1. stare spesso fuori la notte nonostante il divieto dei genitori,
2. scappare di casa,
3. marinare spesso la scuola

