

Il gioco d'azzardo: comportamenti e percezioni in un campione di adolescenti

Antonino Giorgi, Valeria Di Caro, Azra Hasani, Benedetta Girelli, Florisa Piazza, Luca Martini

	<h2>Narrare i gruppi</h2> <p><i>Etnografia dell'interazione quotidiana, prospettive cliniche e sociali, design</i> – vol. 17, n. 2, novembre 2022</p> <p>ISSN: 2281-8960</p>
---	--

Rivista semestrale pubblicata on-line dal 2006 - website: www.narrareigruppi.it

Titolo completo dell'articolo	
Il gioco d'azzardo: comportamenti e percezioni in un campione di adolescenti	
Autore	Ente di appartenenza
Antonino Giorgi	Università Cattolica del Sacro Cuore di Brescia
Valeria Di Caro	Università Cattolica del Sacro Cuore di Brescia
Azra Hasani	Libero professionista - Brescia
Benedetta Girelli	Università Cattolica del Sacro Cuore di Brescia
Florisa Piazza	Liceo delle scienze umane economico-sociale "Sofonisba Anguissola" (Cremona)
Luca Martini	Liceo delle scienze umane economico-sociale "Sofonisba Anguissola" (Cremona)
Pagine 177-194	Pubblicato on-line in Latest il 20 luglio 2021
Cita così l'articolo	
Giorgi, A., Di Caro, V., Hasani, A., Girelli, B., Piazza, F., Martini, L. (2021). Il gioco d'azzardo: comportamenti e percezioni in un campione di adolescenti. In <i>Narrare i Gruppi</i> , Latest, 20 luglio 2021, pp. 177-194 - website: www.narrareigruppi.it	

IMPORTANTE PER IL MESSAGGIO CHE CONTIENE.

Questo articolo può essere utilizzato solo per la ricerca, l'insegnamento e lo studio privato. Qualsiasi riproduzione sostanziale o sistematica, o la distribuzione a pagamento, in qualsiasi forma, è espressamente vietata. L'editore non è responsabile per qualsiasi perdita, pretese, procedure, richiesta di costi o danni derivante da qualsiasi causa, direttamente o indirettamente in relazione all'uso di questo materiale.

ricerche/interventi

Il gioco d'azzardo: comportamenti e percezioni in un campione di adolescenti

Antonino Giorgi, Valeria Di Caro, Azra Hasani, Benedetta Girelli, Florisa Piazzì, Luca Martini

Riassunto

L'allentamento delle restrizioni dovute alla pandemia da Covid-19 hanno portato, negli ultimi mesi, ad un significativo incremento dei dati relativi agli accessi al gioco. Un accesso precoce al gioco, specialmente durante la minore età, potrebbe portare ad una prematura insorgenza di disturbi da gioco d'azzardo, i cui effetti potrebbero protrarsi fino all'età adulta. L'adolescenza rappresenta l'età a cui viene associata la maggiore probabilità di insorgenza di dipendenze, perciò azioni di tipo preventivo sono fondamentali per affrontare questi potenziali disturbi. L'articolo si basa sull'analisi delle percezioni, comportamenti e abitudini di gioco di giovani rispondenti rispetto al fenomeno del gioco d'azzardo, con l'obiettivo di indagare il livello di conoscenza ed informazione rispetto al fenomeno e la consapevolezza rispetto ai rischi correlati. La scuola deve diventare in modo sempre maggiore un mezzo di divulgazione, sulla base del ruolo che ricopre nella società, fungendo da strumento di prevenzione all'insorgenza del fenomeno o da punto di riferimento per il fronteggiamento quando essi insorgessero, attraverso la loro intercettazione e l'indirizzamento verso un supporto professionale.

Parole chiave: gioco d'azzardo, ludopatia, prevenzione, dipendenza

Gambling: a young people sample's perceptions and behaviors

Abstract

Last month's Covid-19 pandemic restriction easing leads to a significant increase in gambling access rates in Italy. Early access to gambling, especially for minors, could lead to a premature emergence of gambling disorders, which effects could be protracted until adult age. Given adolescence is characterized by a major probability of addiction disorders, preventive actions are fundamental in order to face these potential disorders. The article is based on the analysis of perceptions, behaviors, and gaming and gambling habits of young respondents. It aims to assess the level of knowledge and information about gambling and the awareness about the correlated risks. The school system has to

increase dissemination actions about the risks of gambling, as a preventive strategy and to be a reference point once addiction occurred, able to detect the occurrence and provide professional support to the youngsters.

Keywords: gambling, gaming, preventive actions, addictions

1. Introduzione

La pericolosità dell'esposizione dei minori al gioco d'azzardo è ormai accertata. Più è più precoce l'esposizione maggiori sono i rischi di sviluppare un disturbo da gioco d'azzardo in adolescenza e in età adulta (Shead *et al.*, 2010; King *et al.*, 2012, 2015; McBride & Derevensky, 2016; Newall *et al.*, 2020; Calado *et al.*, 2020). Diversi sono i fattori che possono orientare i giovani verso la curiosità e il tentativo di sfidare la sorte: la giovane età, la mancanza di conoscenze sui rischi del gioco d'azzardo, le regole dei giochi di alea che sfruttano il sentimento di piacevolezza sperimentata nel gioco, le influenze sociali derivanti dal vedere gli altri giocare o sapere che uno stesso familiare è uso farlo, la pubblicità, inclusi i messaggi dei media che orientano sempre più verso il divertimento a pagamento e la possibilità, ipotetica, di poter guadagnare denaro facilmente (Savron *et al.*, 2017). Il lavoro di ricerca che presentiamo ha l'obiettivo di generare conoscenza sul fenomeno del gioco d'azzardo e sui disturbi psicopatologici ad esso correlati. Nello specifico intende presentare la conoscenza e la percezione del gioco d'azzardo in una specifica popolazione adolescente appartenente a scuole del territorio cremonese.

2. Definizione del fenomeno

Per gioco d'azzardo s'intende qualsiasi gioco in cui è prevista una posta, l'alea. Dove per vincere non è determinante l'abilità degli scommettitori, ma la sorte, il caso: chi gioca d'azzardo non ha la certezza di vincere. Esso comporta il rischiare qualcosa di valore nella speranza di ottenere qualcosa di valore maggiore. L'art. 721 del Codice Penale Italiano definisce 'giuochi d'azzardo' quelli nei quali ricorre il fine di lucro e la vincita o la perdita è interamente o quasi aleatoria. Senza entrare in merito delle norme giuridiche è possibile evidenziare che il confine tra semplice gioco e gioco d'azzardo appare labile e soggettivo, proprio perché qualsiasi tipologia di gioco può presentare una componente di 'azzardo', che può essere potenziata o depotenziata a seconda del rischio che il giocatore decide di assumere.

3. Il gioco d'azzardo patologico

Il DSM-5 (2013) inquadra il disturbo come “disturbo da gioco d'azzardo” (DGA), unica dipendenza comportamentale ad essere inclusa nel *cluster* dei disturbi correlati a sostanze e disturbi da *addiction*. La caratteristica essenziale del disturbo da gioco d'azzardo riguarda un comportamento disadattivo legato al gioco d'azzardo, persistente o ricorrente, che sconvolge attività familiari, personali e/o professionali. Si può sviluppare un *pattern* di frequente ‘rincorsa alle proprie perdite’, con un bisogno urgente di giocare per annullare una perdita o una serie di perdite. Si tratta di una malattia neuro-psicobiologica del cervello che presenta alterazioni preesistenti di tipo neuro-funzionale dei sistemi neurobiologici della gratificazione, del controllo degli impulsi e delle funzioni cognitive correlate (Serpelloni, 2013). Il decorso è a carattere progressivo, ovvero passa da modalità adattive (gioco d'azzardo sociale e ricreativo) a modalità problematiche (gioco d'azzardo a rischio), fino a giungere a modalità disadattive e patologiche, acquisendo un carattere di gravità tale da intaccare l'integrità di tutti i livelli del funzionamento dell'individuo e del suo benessere (Custer, Milt, 1985). I comportamenti di gioco patologico sono infatti associati a marcate disfunzioni interpersonali, sociali ed economiche. Si tratta di un problema notevole per la salute pubblica anche perché il gioco d'azzardo è ampiamente accettato dal punto di vista sociale e facilmente disponibile online e offline (Sideli *et al.*, 2018).

3.1. Fattori di rischio e fattori protettivi

La ricerca scientifica ha posto grande interesse nell'individuazione e nella classificazione dei fattori di rischio (predisponenti e di vulnerabilità) e di resilienza (protettivi) legati al fenomeno del gioco d'azzardo patologico. Non tutti gli individui, infatti, hanno la stessa probabilità di sviluppare forme patologiche di dipendenza connesse al gioco d'azzardo ed esistono diversi indicatori della vulnerabilità per lo sviluppo di *addiction* (Jacobs, 1989).

La combinazione di più fattori di rischio costituisce una maggiore probabilità di insorgenza e di livello di gravità della patologia (Serpelloni, 2013).

La **Tabella 1**, in appendice 1, alla fine di questo lavoro, riporta i fattori di rischio e i fattori di protezione.

4. *Adolescenza e gioco d'azzardo patologico*

L'adolescenza è notoriamente uno dei periodi più costruttivi in termini identitari e di personalità, ma al contempo può essere un momento critico per il rischio di sviluppo di dipendenze patologiche o comportamentali. L'innata disposizione a comportamenti poco normati e allo stesso tempo fortemente sperimentativi, rende la popolazione adolescente vulnerabile a sviluppare diverse forme di dipendenza, con costi sociali spesso molto elevati (Toto, 2017). La diffusa condizione di disagio giovanile e malessere psicologico può costituire un importante fattore di rischio per l'insorgenza di dipendenze di tipo comportamentale, di condotte illegali (bullismo e delinquenza minorile) e disadattamento (Melchiori, 2017). Iniziare a giocare d'azzardo nella prima adolescenza è associato a un incremento della gravità di problemi psichiatrici, familiari/sociali e di abuso di sostanze, di problemi cognitivi, ideazione suicidaria, e ad una minore soddisfazione nei confronti dell'attuale condizione di vita (Toto, 2017). Gli adolescenti coinvolti nel gioco d'azzardo online, inoltre, sono particolarmente a rischio per lo sviluppo di un uso problematico di Internet e di comportamenti di dipendenza da Internet (Critselis *et al.*, 2013; Griffiths *et al.*, 2009; Griffiths & Barnes, 2008) probabilmente a causa di una vulnerabilità comune legata all'uso problematico di internet e al gioco d'azzardo (Vilella *et al.*, 2011).

Secondo gli ultimi dati ESPAD (2019), l'Italia risulta essere tra i Paesi europei con il tasso più alto di studenti, di cui il 32%, con esperienza di gioco d'azzardo. Si evince, quindi, che la ricerca sull'epidemiologia e psicopatologia delle dipendenze comportamentali è indispensabile al fine di sviluppare per gli adolescenti attività preventive e per la riduzione del danno. Già alcuni studi (Pishchulin *et al.*, 2014) hanno dimostrato che il lavoro di prevenzione psicologica e pedagogica e la promozione di buone pratiche, come la cultura del benessere fisico, portano risultati positivi. L'attività sportiva fornisce anche benefici che si possono avvertire in termini di relazioni psicologiche e sociali con gli altri individui (Mannino *et al.*, 2019). Sono necessari però una visione multifattoriale di tipo bio-psico-sociale e interventi multidisciplinari per individuare gli approcci più efficaci (Toto, 2017).

5. *Discussione e analisi dei dati*¹

L'analisi dei dati ci fornisce preziose indicazioni. Si evidenzia subito una bassa percezione della diffusione del gioco *offline* in tutte le fasce d'età considerate, con una prevalenza di studenti che considerano maggiore la diffusione del gioco *online*, con l'idea di non sapere se prevale il gioco *online* o l'*offline*. Questo dato potrebbe essere giustificato dal fatto che, essendo la maggior parte degli intervistati minorenni, risulta più semplice accedere *online*, in cui spesso basta auto-dichiarare con un *click* la maggiore età. Inoltre, il questionario è stato somministrato nel periodo immediatamente successivo all'allentamento delle restrizioni pandemiche. Ciò potrebbe aver influenzato ulteriormente le modalità di contatto col gioco d'azzardo. In ogni caso, il dato risulta coerente con i risultati emersi da ricerche condotte anche in altri contesti geografici. Da uno studio condotto nel Regno Unito, è emerso come, durante il lockdown, la frequenza del gioco d'azzardo online si sia intensificata sia nei giocatori occasionali che regolari. Inoltre, il comportamento di gioco antecedente le restrizioni pandemiche si è rivelato un predittore rispetto alla frequenza di gioco d'azzardo durante il periodo di lock down (Emond *et al.*, 2021).

Per il campione la pubblicità *online* costituisce la fonte conoscitiva maggiormente diffusa, seguita da *social network*, amici e/o compagni, pubblicità *offline* e altri adulti. Il dato è significativo: la pubblicità sfugge al controllo dell'utente. I giovani utilizzano *internet* per gran parte della loro quotidianità e, inevitabilmente, sono esposti a pubblicità e campagne informative relative al gioco d'azzardo caratterizzate da grafiche e concetti attraenti, come la possibilità di ottenere denaro facilmente. Nell'ambito del *gaming disorder* è stato notato come il tipo di gioco abbia un impatto notevole sulla probabilità di instaurare comportamenti di dipendenza. È stato dimostrato che alcuni giochi causano livelli più elevati di dipendenza da videogiochi (Iacolino *et al.*, 2019). L'alta pressione pubblicitaria è considerata come fattore di rischio per l'insorgenza del disturbo da gioco d'azzardo (Serpelloni, 2013). In un'ottica di prevenzione, occorre un lavoro con gli studenti sulla consapevolezza dei rischi manipolatori della pubblicità.

Altro aspetto di enorme importanza riguarda il mondo degli adulti e dei familiari, che spesso, anche inconsapevolmente, espongono i giovani al rischio del gioco d'azzardo. Nella tabella 1, di Serpelloni (2013), si evince come i fattori familiari possano fungere da fattori di rischio o di protezione. In particolare, l'atteggiamento dei genitori di tolleranza e approvazione implicita nei confronti del gioco

¹ Per una comprensione più approfondita della ricerca si veda il caso studio riportato in appendice 2.

d'azzardo costituisce un possibile fattore di rischio per l'espressione del gioco d'azzardo problematico e patologico. Il dato indica la necessità di un lavoro educativo con gli adulti significativi.

Dai dati emerge, specie nel gioco *online*, un'alta percezione riguardo alla diffusione del fenomeno, ma una bassa dichiarazione di consapevolezza circa il fenomeno in sé (anche rispetto alla probabilità di vincita, alla fortuna, alla abilità del giocatore), anche se la maggioranza degli studenti è consapevole della possibilità che il gioco possa diventare un problema. Tale consapevolezza potrebbe essere legata ad una corretta informazione in termini di sensibilizzazione o informazioni ricevute al riguardo, ma anche ad una probabile esposizione personale o di persone care a tali rischi.

Il campione riferisce la percezione di un aumento del gioco *online* nel periodo pandemico e di una diminuzione dell'accesso a giochi e scommesse *offline*. Il dato è coerente rispetto all'aumento dell'uso di *internet*, ricordando che sono aumentati del 10% circa i reati informatici durante la pandemia.

Il lavoro sulle ricadute psicopatologiche e socio-economiche del gioco d'azzardo sembra dunque essere necessario. Il dato suggerisce anche una formazione all'uso consapevole di *internet* e dei pericoli associati.

Rispetto al gioco *offline*, soprattutto nella fascia 14-15 anni, percentuali significative affermano di giocare qualche volta, dato potenzialmente preoccupante riguardo alla possibilità di sviluppare comportamenti di abuso o dipendenza rispetto al gioco d'azzardo. Questo risulta un fattore importante da considerare dal momento in cui il gioco *offline* richiede l'accesso in luoghi fisici e in alcuni *item*, ivi non riportati, sembra ci sia mancanza di controllo dei rivenditori e dei gestori dei locali circa la maggiore età dei giocatori. Qui la sensibilizzazione andrebbe rivolta agli stessi rivenditori.

Rispetto al controllo del tempo di gioco, una modesta parte del campione mostra una tendenza al gioco per un tempo superiore a quello prefissato. Questa dimensione può essere considerata come un eventuale campanello d'allarme rispetto all'istaurarsi di un comportamento di gioco patologico, dal momento che può indicare, più in generale, una condizione di mancanza di controllo degli impulsi tipica della dimensione compulsiva di *addiction*.

Nell'*item* che indaga la percezione dei ragazzi circa la scuola come strumento di aiuto per un amico in difficoltà a causa del gioco d'azzardo, nelle ultime fasce le risposte affermative e negative quasi si equivalgono. Per quanto riguarda le motivazioni, esse indicano la percezione della scuola come luogo di scambio con gli insegnanti, considerati come punti di riferimento, luogo educativo e formativo in cui è possibile attivare dei percorsi di sensibilizzazione, di intermediazione con

la famiglia, e in cui è possibile attivare delle reti di supporto con professionisti esperti. Dall'altro, indicano una percezione della scuola come un luogo con strumenti non adeguati, nello specifico in termini di professionisti esperti presenti, non in grado di fornire adeguato supporto e cura quando si è già verificato un problema legato al gioco d'azzardo e come un luogo che non si occupa della sfera emotiva e privata degli studenti.

La scuola non è solo il luogo dove gli studenti apprendono contenuti disciplinari; a scuola gli studenti apprendono a essere più resilienti, a rapportarsi con le persone con cui hanno relazioni, ad assumere comportamenti idonei al rispetto delle istituzioni, della comunità, dei compagni e di loro stessi (Melchiori, 2018). Questo dato suggerisce di approfondire la rappresentazione che gli studenti hanno della scuola stessa per poi poter progettare interventi qualificati e aderenti alla realtà organizzativa e alla *mission* educativa.

Per quanto riguarda la possibilità di rivolgersi a qualcuno che potrebbe aiutare sé o altri conoscenti, dall'analisi emerge come amici e parenti possano costituire strumenti d'aiuto grazie a consigli. Emerge altresì, specie nelle ultime fasce d'età, la figura dello psicologo come professionista a cui rivolgersi. Quest'ultimo dato è simile ad altre ricerche (Unicef, 2020).

6. Conclusioni

Il lavoro ha permesso di aprire uno scenario riguardo a percezioni, comportamenti e livello di informazione degli adolescenti circa il fenomeno del gioco d'azzardo. L'indagine relativa a queste dimensioni si configura come un'attività preliminare ad eventuali attività di prevenzione primaria, secondaria e terziaria. La scuola si configura come uno dei luoghi ideali in cui poter effettuare tali attività. Dall'indagine ESPAD 2015 relativa all'Italia, emerge, infatti, che la realizzazione di attività di prevenzione del gioco d'azzardo negli istituti scolastici nel periodo 2008-2015 si è associata a un deciso decremento delle percentuali di giovani con profilo di gioco a rischio (dal 27% all'11%) e problematico (dal 10% all'8%).

Nonostante i dati non risultino preoccupanti, le conseguenze relative all'ipotetico instaurarsi di comportamenti legati al gioco d'azzardo possono avere delle ricadute significative in termini di salute mentale e sociale degli adolescenti. Infatti, come è emerso da molte risposte aperte analizzate, tabacchi, bar e centri scommesse non sempre si accertano tramite un documento dell'età dei ragazzi,

i quali, quindi, non risultano adeguatamente protetti dagli adulti che dovrebbero rispettare e far rispettare le regole in merito.

Peraltro, i genitori si configurano spesso come le fonti di conoscenza del fenomeno e dal questionario si evidenzia che alcuni comportamenti a rischio potrebbero essere normalizzati dalle figure adulte significative.

A questo si aggiunge la funzione ambigua dello Stato, che impone regole relative alla possibilità di giocare dopo i 18 anni, che finanzia eventuali progetti di prevenzione al gioco d'azzardo patologico e che, d'altro canto, permette un'ingente quantità di pubblicità ingannevole relativa al gioco d'azzardo.

Per quanto un uso consapevole del gioco d'azzardo possa accompagnare momenti di giovialità e divertimento, esso rappresenta di per sé e nelle forme maggiormente diffuse - come *slot machines* e gratta e vinci - una perdita di denaro e dunque un comportamento che sarebbe meglio evitare sin dall'inizio. Questo acquista maggiore valore se si considerano le fasce d'età adolescenziale in cui, come detto, la possibilità di sviluppare comportamenti a rischio di *addiction* è ancora più evidente. Inoltre, il rischio di sviluppare comportamenti di dipendenza durante il lockdown sembra essersi intensificato. In uno studio condotto durante il Covid-19 ad Hong Kong, è emerso, ad esempio, come, in bambini e adolescenti, il sentimento di solitudine esperito a causa delle restrizioni pandemiche era associato a maggiori comportamenti di gioco problematico (Zhu *et al.*, 2021).

In conclusione, appare evidente come la scuola, a partire da questa indagine, abbia un ruolo fondamentale. In pratica è importante che la scuola funga da cabina di regia in grado di organizzare attività di prevenzione nei confronti dei disagi maggiormente diffusi tra gli adolescenti, individuare problematiche dei ragazzi ed indirizzarli verso un'adeguata presa in carico da parte dei servizi e delle professionalità competenti. Tale necessità risulta evidente proprio a partire dalle risposte dei ragazzi al questionario somministrato e viene confermata dai dati Unicef (2020) in cui emerge come un adolescente su tre richieda all'interno del proprio istituto scolastico la disponibilità di reti di ascolto e supporto psicologico. La scuola, come è noto, svolge funzioni essenziali nello sviluppo umano, personale e psicologico, e la qualità di questo spazio non solo condiziona la qualità di questo sviluppo, ma è fondamentale per ogni apprendimento individuale e collettivo (Lazzari, 2021).

APPENDICE 1

Tabella 1 - I principali fattori condizionanti e le possibilità di espressione (fattori di rischio e di resilienza) del gioco d'azzardo problematico e del gioco d'azzardo patologico (Serpelloni, 2012).

Espressione come fattore di rischio	FATTORE CONDIZIONANTE IL COMPORTAMENTO	Espressione come fattore di resilienza
FATTORI INDIVIDUALI		
Giovane (% maggiore) Anziano (% minore)	ETA'	Adulto
Maschile	SESSO	Femminile
Novelty seeker	SISTEMA DOPAMINERGICO DELLA GRATIFICAZIONE	Harm avoidance
Deficit di attenzione e iperattività (disturbi comportamentali)	FUNZIONI ATTENTIVE E COMPORTAMENTI	Attenzione e comportamenti normali
Alta attitudine, bassa consapevolezza e bassa percezione del rischio	CAPACITA' DI AUTOCONTROLLO (efficacia della corteccia prefrontale) E LIVELLO DI AGGRESSIVITA' COMPORTAMENTALE	Buona capacità con basso livello di impulsività e aggressività espressa
Bassa	AUTOSTIMA	Alta
Bassa e utilizzo di strategie legate alle emozioni	CAPACITA' E STRATEGIE DI COPING	Alta e strategie legate agli obiettivi
Basse	CAPACITA' DI COMPORTAMENTO ADATTIVO	Alte
Alta	ESTROVERSIONE	Moderata
Presenza di credenze irrazionali sulla fortuna e le proprie capacità di condizionare elementi di gioco dovuti al caso e assenza di consapevolezza della bassa probabilità di vincita	CREDENZE E DISTORSIONI COGNITIVE SUL GA	Assenza di credenze irrazionali e presenze di consapevolezza della bassa probabilità di vincita
Timidezza eccessiva, bassa assertività	MODALITA' RELAZIONALI E GRADO DI ASSERTIVITA'	Estroversione, alta assertività
Assente o ridotta	SOCIAL CONFORMITY	Presente
Presenti	PATOLOGIE PSICHIATRICHE	Assenti
Presente e precoce	USO DI SOSTANZE STUPEFACENTI	Assente
Presente e precoce	ABUSO DI ALCOL	Assente
Presente e precoce	TABAGISMO	Assente

Presente	USO DI FARMACI INCENTIVANTI IL GIOCO D'AZZARDO	Assente
Assente, insuccessi e non acquisizione di competenze scolastiche, uscita precoce dai circuiti scolastici	IMPEGNO E COMPETENZE SCOLASTICHE	Presente con successo, acquisizione di competenze e permanenza nei circuiti scolastici
Bassa	CAPACITA' DI GESTIRE IL PROPRIO DENARO	Alta
FATTORI FAMILIARI		
Presente	FAMIGLIARITA' PER GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO	Assente
Deboli e negativi	LEGAMI FAMILIARI DI ATTACCAMENTO	Forti e positivi
Assente o discontinuo e incapace	CONTROLLO EDUCATIVO GENITORIALE, SUPERVISIONE GENITORIALE DEI COMPORTAMENTI DEI FIGLI E DELLE ATTIVITA' CHE CONDUCONO CON I PARI	Presente, costante e capace
Assenti, incoerenti o non fatte rispettare	REGOLE DI CONDOTTA IN FAMIGLIA	Presenti, coerenti e fatte rispettare
Presente	USO DI SOSTANZE, ABUSO ALCOLICO O FARMACI NON PRESCRITTI DA PARTE DEI GENITORI	Assente
Tollerante, di approvazione anche implicita del gioco d'azzardo	ATTEGGIAMENTO DEI GENITORI NEI CONFRONTI DEL GIOCO D'AZZARDO	Non tollerante, di stigmatizzazione del comportamento del gioco d'azzardo
GRUPPO DEI PARI		
Alta prevalenza di gioco d'azzardo, atteggiamento di accettazione e promozione del gioco d'azzardo	GIOCO D'AZZARDO NEL GRUPPO DEI PARI	Assenza o bassa prevalenza di gioco d'azzardo, atteggiamento di non accettazione e stigmatizzazione del gioco d'azzardo
Assenti e/o orientati a modelli negativi	ATTEGGIAMENTO DEL GRUPPO VERSO OBIETTIVI DI COMPETENZA SOCIALE POSITIVA	Presenti e persistenti
FATTORI AMBIENTALI		
Alta	DISPONIBILITA', ACCESSIBILITA' DEL GIOCO D'AZZARDO SUL TERRITORIO	Bassa
Povertà diffusa, alto grado di disoccupazione, basso livello di scolarizzazione, appartenenza a minoranze etniche	CONDIZIONI SOCIALI	Povertà ridotta, a basso grado di disperazione, alto livello di scolarizzazione, appartenenza a maggioranza etnica
Presenza di organizzazioni criminali (es. mafia) e microcriminalità diffusa	CONDIZIONI DI LEGALITA' SOCIALE	Legalità istituzionale presente e percepita, bassa microcriminalità

Assente o mal funzionante e non nota	RETE DEI SERVIZI TERRITORIALI PER FAMIGLIE E GIOVANI	Presente, nota, accessibile e ben organizzata
Tolleranti e normalizzanti l'uso indiscriminato	POLITICHE E CULTURA SOCIALE	Anti GA, esplicite, fortemente regolamentate, controllate e permanenti
Presente, incentivata e tollerata	PUBBLICITA' SUL GIOCO D'AZZARDO	Assente e non tollerata
Presenti, con messaggi promozionali, accessibili e non controllate	AGENZIE "EDUCATIVE" VIRTUALI NON REGOLAMENTATE (Internet, TV e altri media, mondo dello spettacolo ecc)	Assenti o accessibili sotto controllo e regolamentate
Assente o poco attivo	CONTROLLO E REPRESSIONE DEL GIOCO D'AZZARDO	Presente ed attivo

APPENDICE 2

Il nostro caso studio

1. Obiettivo

Lo studio si pone l'obiettivo di fornire una fotografia relativa alla percezione, alla conoscenza e al comportamento del fenomeno del gioco d'azzardo in un campione di giovani studenti di istituti scolastici del cremonese.

2. Metodo

Per rispondere all'obiettivo dello studio si è proceduto ad una lettura qualitativa con il metodo carta e matita (Smith *et al.*, 2009) e quantitativa dei risultati ottenuti. Per la parte quantitativa si sono svolte analisi descrittive e alcune correlazioni tra *item* scelti tenendo conto della letteratura scientifica sull'argomento.

3. Strumento

Lo strumento utilizzato è un questionario di indagine somministrato *online* tramite la piattaforma *Google Form*. Lo stesso è stato costruito a partire dai dati di letteratura scientifica. Il questionario è suddiviso in 5 sezioni di indagine:

- La prima sezione si compone di 17 domande, di cui 10 a risposta multipla definita, 5 a risposta totalmente libera e 2 a risposta multipla, ma per le quali viene prevista la risposta 'Altro', la quale può ricevere risposte totalmente libere.
- La seconda sezione si compone di 3 domande, le quali prevedono risposta multipla definita.
- La terza sezione prevede 15 risposte, di cui 10 a risposta multipla definita, 4 a risposta totalmente libera ed 1 a risposta parzialmente libera, in quanto è prevista risposta libera all'opzione 'Altro'.
- La quarta sezione si compone di 6 domande, di cui 4 a risposta multipla definita e 2 a risposta totalmente libera.
- La quinta e ultima sezione prevede 11 domande, di cui 5 a risposta multipla definita, 1 a risposta totalmente libera e 5 a risposta parzialmente definita, per le quali è prevista l'opzione 'Altro' che prevede una risposta totalmente aperta.

4. Partecipanti

I soggetti che hanno partecipato sono **1205 studenti** frequentanti scuole secondarie di secondo grado della provincia di Cremona, rappresentati per il 61,66% da femmine e per il restante 38,34% da maschi. I soggetti appartenenti alla fascia con meno di 14 anni rappresentano lo 0,58%, quelli appartenenti alla fascia tra 14-15 rappresentano il 35,85%, quelli appartenenti alla fascia tra 16-17 rappresentano la stessa percentuale della fascia precedente e, infine, gli studenti maggiorenni rappresentano il 27,72%.

5. Risultati

Iniziamo con il riportare di seguito le domande del questionario e il risultato corrispondenti.

Tra i giovani sono più diffusi i giochi di scommesse e vincite *online* o quelli *offline*?

Nella prima fascia di età si nota una percentuale del 42,86% associata in egual misura all'opzione di risposta affermativa ed a quella "entrambi", con una percentuale nulla associata alla risposta negativa. I dati associati alle altre tre fasce di età sono abbastanza allineati, con una percentuale che va dal 36% circa al 42% circa di rispondenti che optano per la risposta "*online*", una buona percentuale di rispondenti, che si esprime tra il 36,5% circa ed il 43,5%, opta invece per l'opzione "non saprei", seguita da percentuali inferiori associate alla risposta "*offline*", la quale risulta essere la meno significativa in termini quantitativi, ed all'opzione "entrambi", la quale riporta una percentuale che va dal 15% circa al 20% circa dei rispondenti.

Come sei venuto/a a conoscenza dei giochi di scommesse *online*?

- **amici e/o compagni:** 4 risposte nella fascia minore di 14 anni, 104 nella fascia 14-15, 157 nella fascia 16-17 e 158 nei maggiorenni;
- **famiglia:** 1 risposta nella fascia minore di 14 anni, 62 nella fascia 14-15, 53 nella fascia 16-17 e 37 nei maggiorenni;
- **altri adulti:** 0 nella fascia minore di 14 anni, 77 nella fascia 14-15, 76 nella fascia 16-17 e 56 nei maggiorenni;
- **social network:** 2 risposte nella fascia minore di 14 anni, 222 nella fascia 14-15 anni, 229 nella fascia 16-17 anni e 148 nei maggiorenni;
- **pubblicità *online*:** 3 risposte nella fascia minore di 14 anni, 323 nella fascia 14-15, 326 nella fascia 16-17 e 248 nei maggiorenni;
- **pubblicità *offline*:** 1 risposta nella fascia minore di 14 anni, 88 nella fascia 14-15, 94 nella fascia 16-17 e 77 nei maggiorenni;
- **eventi sportivi:** 1 risposta nella fascia minore di 14 anni, 28 nella fascia 14-15, 35 nella fascia 16-17 e 49 nei maggiorenni.

Lo stesso dato è stato indagato per i giochi *offline*:

- **amici e/o compagni:** 5 risposte nella fascia minore di 14 anni, 113 nella fascia 14-15, 160 nella fascia 16-17 e 158 nei maggiorenni;
- **famiglia:** 4 risposte nella fascia minore di 14 anni, 105 nella fascia 14-15, 98 nella fascia 16-17 e 87 nei maggiorenni;
- **altri adulti:** 1 nella fascia minore di 14 anni, 131 nella fascia 14-15, 153 nella fascia 16-17 e 133 nei maggiorenni;
- **social network:** 3 risposte nella fascia minore di 14 anni, 143 nella fascia 14-15 anni, 131 nella fascia 16-17 anni e 85 nei maggiorenni.
- **pubblicità *online*:** 2 risposte nella fascia minore di 14 anni, 163 nella fascia 14-15, 163 nella fascia 16-17 e 130 nei maggiorenni;
- **pubblicità *offline*:** 4 risposte nella fascia minore di 14 anni, 165 nella fascia 14-15, 166 nella fascia 16-17 e 111 nei maggiorenni;

- **eventi sportivi:** 2 risposta nella fascia minore di 14 anni, 20 nella fascia 14-15, 32 nella fascia 16-17 e 38 nei maggiorenni.

Tra i dati associati all'opzione **altro** si segnalano, in entrambi gli item, i film e le serie Tv, i bar e le rivendite tabacchi, la scuola.

Quanto ritieni di essere informato sul fenomeno del gioco *online*?

- **molto:** per il 14,29% dei minori di 14 anni, 1,16% della fascia 14-15, 2,55% della fascia 16-17 e 3,59% dei maggiorenni;
- **abbastanza:** per lo 0,00% dei minori di 14 anni, 23,84% della fascia 14-15, 24,54% della fascia 16-17 e 27,25% dei maggiorenni;
- **poco:** per il 57,14% dei minori di 14 anni, 52,78% della fascia 14-15, 54,40% della fascia 16-17 e 51,50% dei maggiorenni;
- **per niente:** per il 28,57% dei minori di 14 anni, 22,22% della fascia 14-15, 18,52% della fascia 16-17 e 17,66% dei maggiorenni.

Lo stesso dato è stato rilevato per i giochi *offline*:

- **molto:** per il 14,29% dei minori di 14 anni, 1,39% della fascia 14-15, 2,31% della fascia 16-17 e 3,89% per i maggiorenni;
- **abbastanza:** per lo 0,00% dei minori di 14 anni, 24,54% della fascia 14-15, 23,61% della fascia 16-17 e 30,54% per i maggiorenni;
- **poco:** per il 57,14% dei minori di 14 anni, 54,17% della fascia 14-15, 57,87% della fascia 16-17 e 51,50% per i maggiorenni;
- **per niente:** per il 28,57% dei minori di 14 anni, 29,91% della fascia 14-15, 16,20% della fascia 16-17 e 14,07% per i maggiorenni.

Il gioco può diventare un problema? A questa domanda ha risposto sì l'85,71% dei minori di 14 anni, l'88,19% la fascia 14-15 anni, il 93,52% la fascia 16-17 anni, il 94,61% i maggiorenni. Nella prima fascia nessuno ha optato per la risposta "no", mentre il 14,29% ha risposto "non saprei". Nelle altre tre fasce una percentuale significativa del 8,33% di studenti appartenenti alla fascia 14-15 anni risponde "non saprei" ed il 3,47% risponde no. Nella fascia 16-17 anni, il 3,70% dichiara di non sapere se il gioco possa diventare un problema, mentre il 2,78% risponde no. Nei maggiorenni il 2,99% crede che il gioco non possa diventare un problema, mentre il 2,40% opta per la risposta "non saprei".

Tu giochi *online*? Il 100% con meno di 14 anni dichiara di non giocare mai *online*. Nelle altre tre fasce la maggioranza dichiara di non giocare *online*, con percentuali del 77,55% nella fascia 14-15 anni, 96,37% nella fascia 16-17 anni e 83,13% nella fascia dei maggiorenni. Nella fascia 14-15 anni il 18,33% dichiara di giocare *online* qualche volta, il 3,70% di giocare spesso, mentre il 0,46% dichiara di giocare sempre. Nella fascia successiva, il 2,33% dichiara di giocare spesso *online*, mentre il residuale 1,30% dichiara di giocare sempre. Nell'ultima fascia, il 11,98% dichiara di giocare *online* qualche volta, il 3,59% dichiara di giocare spesso, mentre il 0,30% dichiara di giocare sempre.

Tu giochi *offline*? Nella prima fascia di età il dato registrato è ugualmente polarizzato sulla risposta "mai", con una percentuale del 100%, mentre in tutte le tre fasce successive si abbassa la percentuale associata alla opzione "mai" di circa il 10/15%. Nella fascia 14-15 anni si registra una percentuale del 63,32% di rispondenti che dichiara di non giocare mai, seguita da un 28,38% che dichiara di giocare *offline* qualche volta, seguita da una percentuale di 3,15% associata ad entrambe le risposte rimanenti: "spesso" e "sempre". Nella fascia successiva, il 73,38% dei rispondenti dichiara di non giocare mai *offline*, seguito dal 22,22% che dichiara di giocare qualche volta, il 3,47% che gioca spesso ed il residuale 0,93% che gioca sempre *offline*. Nell'ultima fascia il 73,35% dichiara di non giocare mai, il 29,95% dichiara di giocare qualche volta, segue il 2,69% che dichiara di giocare spesso al gioco *offline*.

Ti è mai capitato di giocare per un tempo maggiore di quello che ti eri prefissato? La maggioranza delle risposte è negativa: 75% nei minori di 14 anni, 73,17% nei 14-15, 87,76% nei 16-17 anni e 81,25% nei maggiorenni. Nella fascia minori di 14 anni la percentuale della risposta **a volte** è il 25%. La percentuale associata alla stessa opzione nella fascia successiva rappresenta il 13,59%. Nella fascia 16-17 anni il 6,94% risponde **a volte**, mentre il 5,31% risponde **si**. Nell'ultima fascia il 10,80% risponde affermativamente e il 7,95% **a volte**.

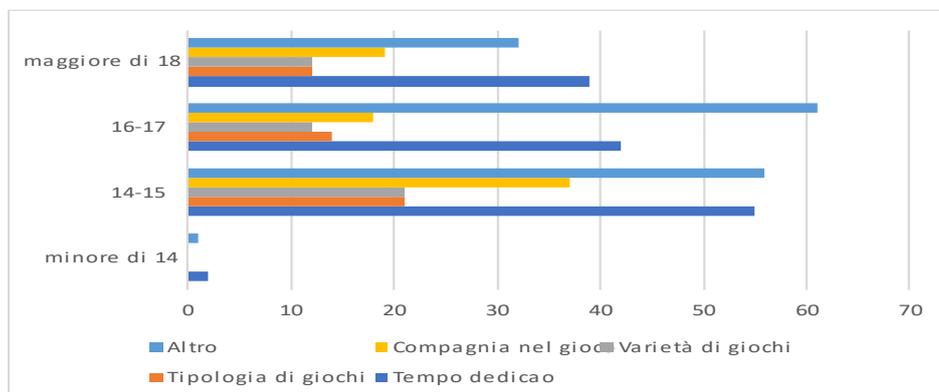
Secondo te la scuola potrebbe aiutare questo amico (con problemi di gioco)? Nelle prime due fasce la maggioranza risponde: il 71,43% **sì** nella fascia minore di 14, il 64,12% **sì** nella fascia 14-15. Il dato si avvicina alla parità tra risposte affermative e negative nelle due successive fasce di età, con il 52,31% che considera la scuola come uno strumento di aiuto contro il 47,69% che afferma il contrario nei 16-17 anni e il 52,40% che risponde affermativamente contro il 47,60% dei maggiorenni che risponde **no**.

Secondo te il lockdown e le restrizioni causate dalla pandemia hanno portato ad un incremento dell'utilizzo di giochi e scommesse online? **Sì**, rispettivamente con il 71,43% nella fascia minori di 14 anni, il 64,35% nella fascia 14-15 anni, il 63,43% nella fascia 16-17 anni ed il 69,76% nei maggiorenni. Seguono inoltre percentuali significative associate all'opzione **in parte**, rispettivamente il 28,57% nella prima fascia, seguito da un 28,47% nella seconda, il 27,55% nella terza ed il 25,15% nell'ultima.

Secondo te il lockdown e le restrizioni causate dalla pandemia hanno portato ad una diminuzione dell'accesso a giochi e scommesse offline? **Sì** nella prima fascia con il 42,86%, il 38,89% della seconda fascia, il 43,29% della terza fascia e il 40,42% dei maggiorenni. Significativo il dato associato alla risposta negativa: il 28,57% nella prima fascia, il 29,17% nella seconda, il 29,40% nella terza ed il 19,64% nell'ultima. I dati associati alla risposta **non saprei** sono: il 28,57% nella prima, 31,94% nella seconda, 27,31% nella terza e 29,94% nell'ultima.

Durante il Covid-19 è cambiato qualcosa nelle tue abitudini di gioco? Nella prima fascia il totale delle risposte è negativo. **Sì** per il 9,26% della fascia 14-15 anni e 16-17 anni, 10,48% per i maggiorenni. I dati emersi dalle risposte negative rivelano: 80,79% per la fascia 14-15 anni, 86,81% per la fascia 16-17 anni, 84,13% per i maggiorenni. **Cosa è cambiato nelle abitudini di gioco?** Per la maggioranza il tempo dedicato, seguito poi da **compagnia nel gioco**. Il grafico esprime anche gli altri valori.

Grafico 1 - "Se sì, cosa? (durante il Covid-19 è cambiato nelle tue abitudini di gioco?)"



Hai mai pensato che il gioco fosse diventato problematico per te? La risposta più optata è **no**. Il dato più significativo relativamente alla risposta affermativa è associato alla fascia 14-15 anni con 14 risposte, seguita dalla fascia 16-17 anni con 9, con 6 risposte affermative per l'ultima fascia. La prima fascia non ha risposte positive.

Hai mai pensato che il gioco fosse diventato problematico per qualcuno che conosci? Le risposte affermative sono 2 nella fascia minori di 14 anni, 117 nella seconda fascia, 119 nella terza fascia, 135 nell'ultima fascia. La risposta più rappresentativa è, comunque, quella negativa. Al fine di capire se esistesse una correlazione tra i due item si è proceduto ad analisi correlazionale, la quale ha dato esito negativo: le due variabili non si influenzano reciprocamente.

Hai mai pensato di rivolgerti a qualcuno che potesse aiutarti o suggerirlo a qualcuno che conosci? Rispetto al **no**: 2 risposte nella fascia minori di 14 anni, 226 nella seconda fascia, 184 nella fascia 16-17, 128 nei maggiorenni. Segue la risposta affermativa rispettivamente con 2 nella prima fascia, 35 nella seconda fascia, 33 nella terza fascia e 30 nell'ultima. E' stata effettuata una correlazione con l'item precedente per capire se vi fosse una connessione tra la percezione del problema e la necessità di chiedere aiuto per poterlo fronteggiare: le due variabili non si influenzano reciprocamente.

Bibliografia

- American Psychiatric Association. (2013). DSM 5. *American Psychiatric Association*, 70. Art. 721 – Elementi essenziali del giuoco d'azzardo. Case da giuoco. Codice Penale, Libro Terzo - DELLE CONTRAVVENZIONI IN PARTICOLARE, Titolo I - DELLE CONTRAVVENZIONI DI POLIZIA
- Calado, F., Alexandre, J., Rosenfeld, L., Pereira, R., & Griffiths, M. D. (2020). The Efficacy of a Gambling Prevention Program Among High School Students. *Journal of Gambling Studies*, 36, 573–595. <https://doi.org/10.1007/s10899-019-09908-2>.
- Critselis, E.; Janikian, M.; Paleomiltou, N.; Oikonomou, D.; Kassinos, M.; Kormas, G.; & Tsitsika A. (2013). Internet gambling is a predictive factor of Internet addictive behavior. *Journal of Behavioral Addiction*, 2(4), 224–230.
- Custer, RL., Milt, H. (1985). *When luck runs out: help for compulsive gamblers and their families*. New York: Grand Central Pub, 1985.
- Emond, A.; Nairn, A.; Collard, S.; & Hollén, L. (2021). Gambling by Young Adults in the UK During COVID-19 Lockdown. *Journal of Gambling Studies*, 1-13.
- ESPAD Group (2016), ESPAD Report 2015: Results from the European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs. *Publications Office of the European Union*, Luxembourg.
- ESPAD Group (2020), ESPAD Report 2019: Results from the European School Survey Project on Alcohol and Other Drugs. *EMCDDA Joint Publications, Publications Office of the European Union*, Luxembourg.
- Griffiths, M.; & Barnes, A. (2008). Internet gambling: an online empirical study among student gamblers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6(2), 194–204.
- Griffiths, M.; Wardle, H.; Orford, J.; Sproston, K.; & Erens, B. (2009). Sociodemographic correlates of internet gambling: findings from the 2007 British Gambling Prevalence Survey. *CyberPsychology & Behavior*, 12(2): 199-202.
- Iacolino, C.; Lombardo, E.M.C.; Cervellione, B.; Mannino, G.; & Micieli, S. (2019). Internet Addiction Disorder: Internet Gaming Disorder in a Nonclinical Sample Of Moba And Mmorpq Videoplayers. *World Futures*, 75:7, 543-569, DOI: 10.1080/02604027.2019.1654775.
- Jacobs, DF. (1989). A general theory of addictions: rationale for and evidence supporting a new approach for understanding and treating addictive behaviors. In:

- Compulsive gambling: theory, research and practice*, (a cura di) Shaffer, HJ., Stein, S., Gambino, B., et al., E. Lexington: MA: Lexington Book, 1989.
- King, D. L., Ejlertson, A., Delfabbro, P. H. (2012). Illusory control, gambling, and video gambling: An investigation of regular gamblers and video game players. *Journal of Gambling Studies*, 28, 421- 435.
- King, D. L., Gainsbury, S. M., Delfabbro, P. H., Hing N., & Abarbanel B. (2015). Distinguishing between gaming and gambling activities in addiction research. *Journal of Behavioral Addiction*, 4, 215-220.
- Mannino, G.; Giunta, S.; Montefiori, V.; Tamanza, G.; Iacolino, C.; Novara, C.; Rita, P.; La Fiura, G.; Bernardone, A. (2019). Healthy Lifestyle, Well-being, Physical Activity, Sport, and Scholastic/academic Performance: Interactions and Connections. *World Futures*, 75, 462–479.
- McBride, J., & Derevensky, J. (2016). Gambling and video game playing among youth. *Journal of Gambling Issues*, 34(34), 156-178.
- Melchiori, F. (2018). Scuola e benessere degli studenti: l'influenza dell'ansia sulle skills emotive e sociali. *FORMAZIONE & INSEGNAMENTO. Rivista internazionale di Scienze dell'educazione e della formazione*, 16(1), 315-332.
- Melchiori, R. (2017). *Alunni adolescenti e gioco d'azzardo: analisi del disagio comportamentale*. Formazione & Insegnamento X V – 3 – 2017 ISSN 1973-4 7 78 print – 2279-7505 on line doi: 107346/-fei-X V-03-17_20 © Pensa MultiMedia.
- Newall, P. W. S., Russel, A. M. T., Sharman, S., & Walasek, L. (2020). Associations between recalled use of legal UK youth gambling products and adult disorder gambling. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(3), 863-868.
- Savron, G., Ukrayinets, G., Casanova, L., Magnanensi E., & Guerrini, S. (2017). “Prevenire è meglio che curare”; Un progetto di prevenzione dell'azzardo nelle classi V delle scuole di primo grado di Ravenna. Seconda parte. *ALEA Bulletin*. 5(1), 11-14.
- Serpelloni, G. (2013). Gioco d'azzardo problematico e patologico: inquadramento generale, meccanismi fisiopatologici, vulnerabilità, evidenze scientifiche per la prevenzione, cura e riabilitazione. *Manuale per i Dipartimenti delle Dipendenze, Dipartimento Politiche Antidroga*.
- Shead, N. W., Derevensky, J. L., & Gupta R. (2010). Risk and protective factors associated with youth problem gambling. *International Journal of Adolescent Medicine and Health*, 22, 39-58.
- Sideli, L.; La Barbera, D.; Montana, S., Sartorio, C.R.; Seminerio, F.; Corso, M.; Giunta, S.; Mannino, G.; La Cascia, C. (2018). Pathological gambling in adolescence: A narrative review. *Mediterranean Journal of Clinical Psychology*, vol.6, n.1, ISSN: 2282-1619, Doi:10.6092/2282-1619/2018.6.1738.
- Tindall, L., Smith, J. A., Smith, P., Larkin, F. and M. (2009), *Interpretative Phenomenological Analysis: Theory, Method and Research*. London: Sage, 2009.
- Toto, G. A. (2017). Adolescenza e dipendenze comportamentali. *Educare.it (rivista on line - ISSN: 2039-943X)* - Vol. 17, n. 8 – agosto 2017.
- Unicef, (2020). *The Future We Want. Essere adolescenti ai tempi del COVID-19. Report finale*.
- Villella, C.; Martinotti, G.; Di Nicola, M.; Cassano, M.; La Torre, G.; Gliubizzi, M.D.; Messeri, I.; Petrucci, F.; Brià, P.; Janiri, L.; & Conte, G. (2011). Behavioural addictions in adolescents and young adults: results from a prevalence study. *Journal of Gambling Studies*, 27(2), 203–14.

Zhu, S.; Zhuang, Y.; Lee, P.; Li, J. C. M.; & Wong, P. W. (2021). Leisure and problem gaming behaviors among children and adolescents during school closures caused by COVID-19 in Hong Kong: quantitative cross-sectional survey study. *JMIR serious games*, 9(2), e26808.

Sitografia

<https://www.psy.it/il-presidente-cnop-allosservatorio-per-linclusione-scolastica.html> - *Il presidente CNOP all'Osservatorio per l'Inclusione Scolastica: gli Psicologi sono pronti a fare la loro parte.*