

Adolescenti e Gambling: l'esperienza di prevenzione nelle scuole secondarie del Ser.T. DSB 33 ASL Napoli 1 Centro.

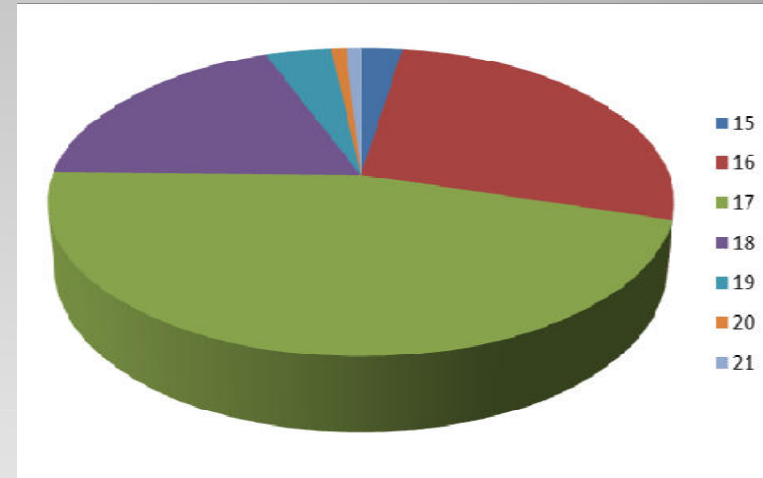
*Alessandro Limardi, Vincenzo Carbone,
Maurizio Cardone, Giovanna Coppola, Massimo
Corrado, Alessia Giacomardo.*

a cura del dr. Alessandro Limardi
Ser.T. 33 ASL Napoli 1 Centro

DESTINATARI DELL'INTERVENTO

672 studenti di Istituti secondari di secondo grado della IV Municipalità di Napoli (DSB 33 ASL NA 1 centro), i cui docenti hanno richiesto l'intervento attraverso la rete interistituzionale del G.P.A. (Gruppo Programma Adolescenti).

- 60,6% femmine, 39,4% maschi
- Età media: 17 anni



OBIETTIVI

- Modificare le convinzioni errate sul gioco d'azzardo, specialmente riguardo probabilità ed abilità personali, indicate come fattore di rischio per lo sviluppo di un Disturbo da Gioco d'Azzardo (Ladouceur, 1994, 1998; Derevensky e Gupta, 1998; Gupta e Derevensky, 2000 in Capitanucci, 2012; Ferland, Ladouceur, Vitaro, 2002; Johansson et al., 2009).
- Promuovere una conoscenza critica e consapevole del gioco d'azzardo e degli stimoli di gambling.
- Prevenire l'insorgenza del Disturbo da Gioco d'Azzardo.
- Fornire informazioni sui servizi di cura delle dipendenze.
- Indagare la diffusione di comportamenti a rischio.

METODOLOGIA E STRUMENTI

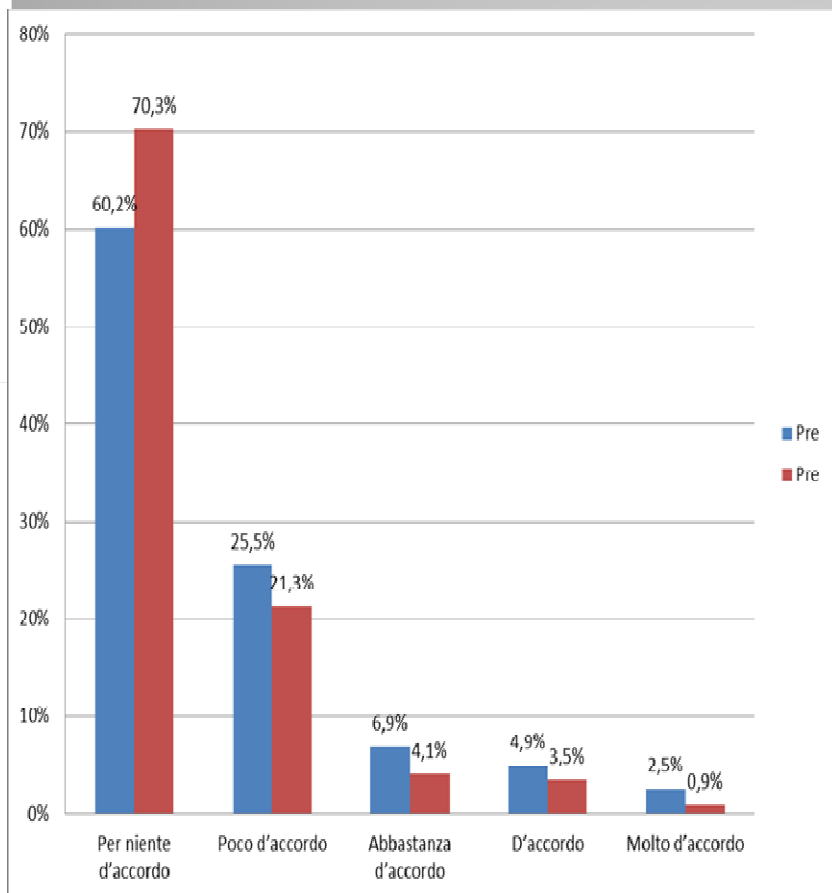
- Metodologia fondata sulle teorie cognitivo-comportamentali che spiegano sviluppo e mantenimento del Disturbo da Gioco d'Azzardo (le più accreditate a livello internazionale, nonché alla base di prevenzione efficace ampiamente documentata) (Ferland, Ladouceur, Vitaro, 2002; Capitanucci, Smaniotto, Biganzoli, 2010; Capitanucci, 2012). Esse sostengono il ruolo delle cognizioni e delle convinzioni come fattore di rischio o protettivo (Derevensky e Gupta, 1998; Gupta e Derevensky, 2000 in Capitanucci, 2012).
- Incontri con gli operatori ed i volontari del Ser.T. DSB 33 ASL NA 1 Centro:
- Questionario pre-test per: indagare la diffusione di alcuni comportamenti a rischio, spesso compresenti nella popolazione adolescente (Vitaro et al., 2001); rilevare conoscenze e convinzioni su vari aspetti del gioco d'azzardo, per confrontarle con i risultati del post-test e valutare l'efficacia dell'intervento sulla base della loro modifica.
- Parte informativa con diapositive su: funzione delle attività ludiche nello sviluppo intellettuale e nella socializzazione; differenza tra gioco tradizionale (gaming) e gioco d'azzardo (gambling); convinzione di illusione di controllo e superstizione; fasi che conducono dal gioco responsabile al Disturbo da Gioco d'Azzardo; differenze tra il giocatore responsabile e quello dipendente; statistiche sulla diffusione del problema in Italia e nel mondo e dati finanziari; lo sviluppo della dipendenza, le neuroscienze ed il ruolo del meccanismo dopaminergico (con particolare attenzione all'adolescenza); possibili percorsi terapeutici.
- Filmato «Il caso, Lucky, non si può influenzare», validato con una popolazione di studenti canadese ed una italiana (Ferland, Ladouceur, Vitaro, 2002; Capitanucci, Smaniotto, Biganzoli, 2010), che interviene sulle convinzioni errate relative ai meccanismi statistici che regolano il gioco d'azzardo.
- Questionario post-test.

RISULTATI: INDAGINE CONOSCITIVA

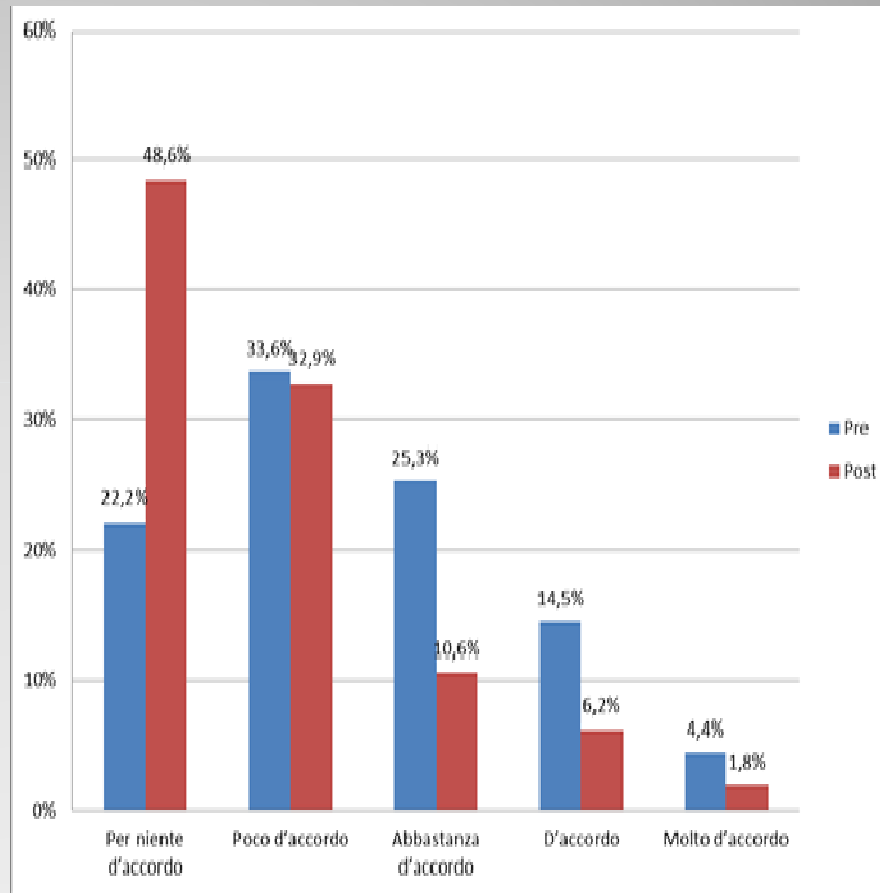
- Il 62% ritiene che i coetanei fumino tutti i giorni
- Il 47 % ritiene che i coetanei bevano tutte le settimane, ma meno del 10% ritiene che bevano tutti i giorni
- Il 17% ritiene che i coetanei assumano droghe tutti i giorni; solo il 32,78% ritiene che non facciano uso di droghe
- Il 33% ritiene che le scommesse siano diffusissime tra i coetanei; il 33% che siano molto diffuse; il 23,6% che siano abbastanza diffuse
- Il 31% NON aveva mai fatto scommesse sportive nell'anno precedente (forma di gambling più popolare secondo i dati dell'Autorità Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza del 2014).

RISULTATI: CONVINZIONI SUL GAMBLING NEL PRE- E NEL POST-TEST ED EFFICACIA DELL'INTERVENTO

E' utile avere un portafortuna



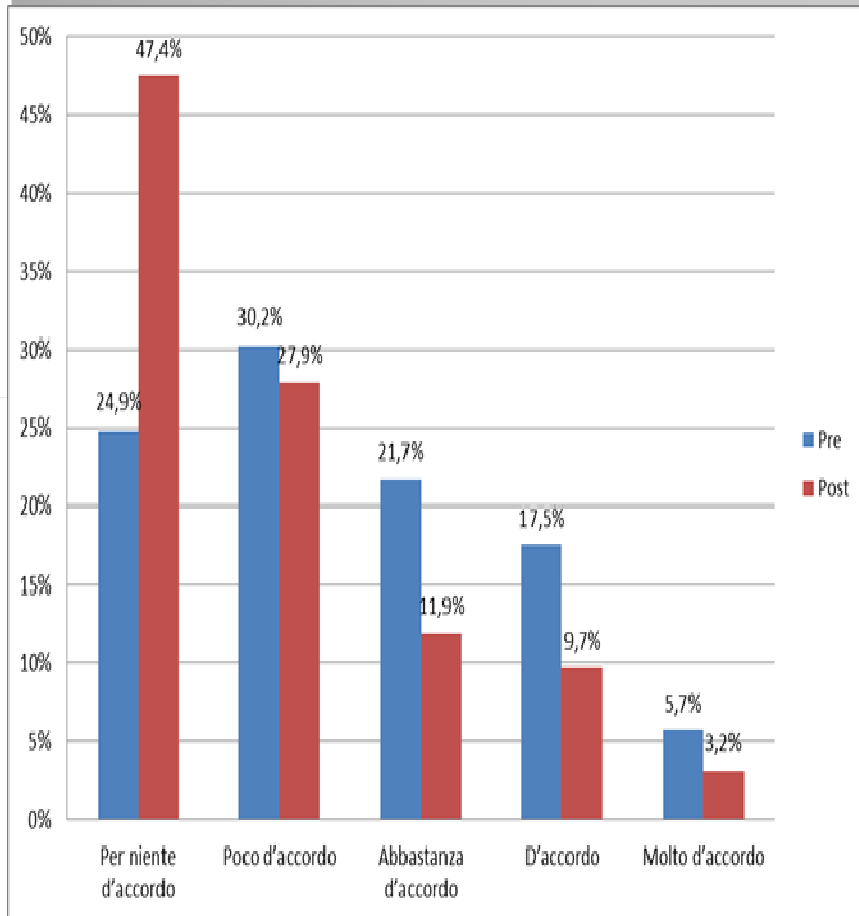
Un giocatore esperto, che non si affida al caso ma sceglie i numeri, ha più possibilità di vincere



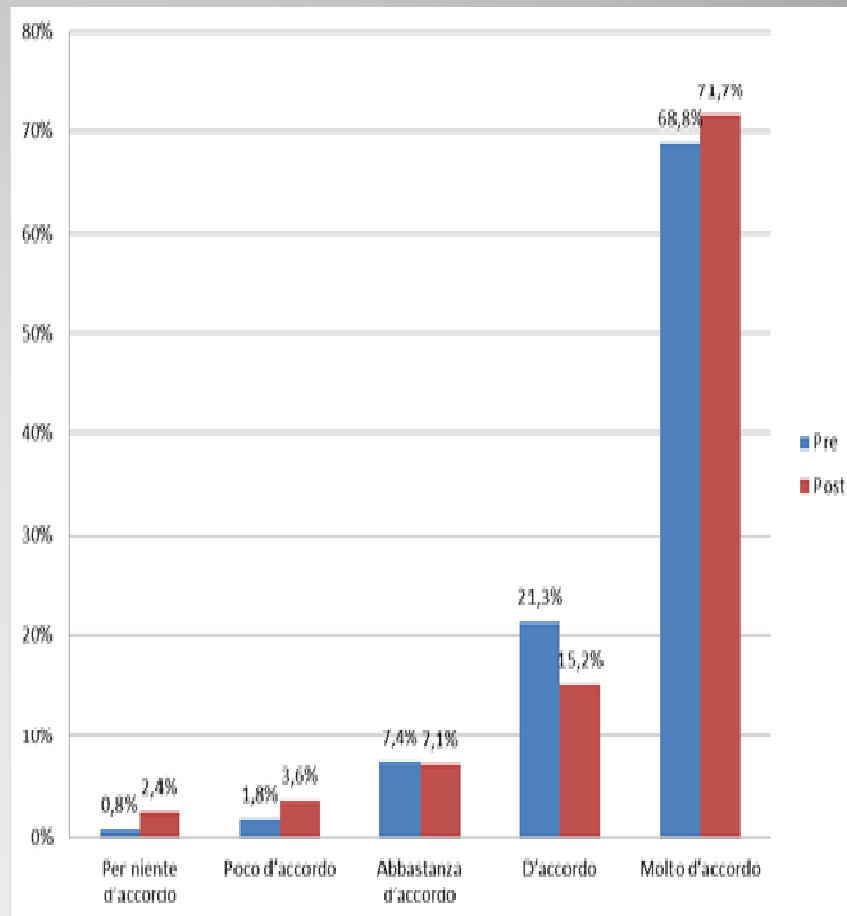
a cura del dr. Alessandro Limardi
Ser.T. 33 ASL Napoli 1 Centro

RISULTATI: CONVINZIONI SUL GAMBLING NEL PRE- E NEL POST-TEST ED EFFICACIA DELL'INTERVENTO

Nel gioco d'azzardo ci sono molti elementi di abilità, con l'esercizio il risultato migliora



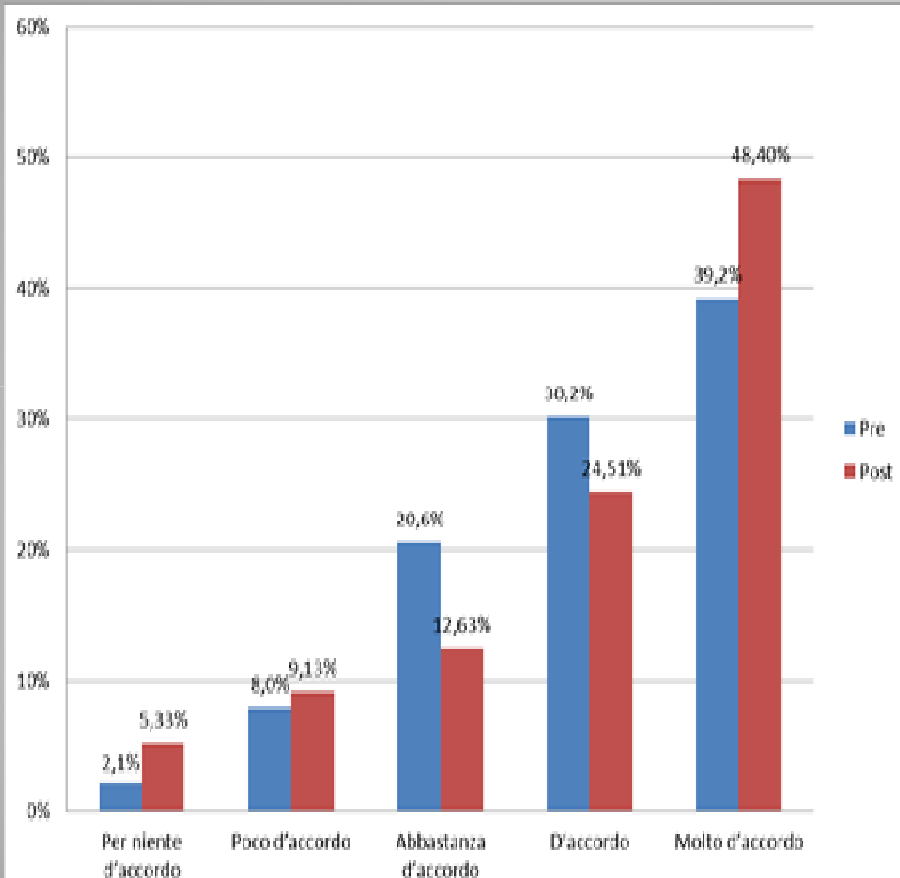
Il gioco d'azzardo può diventare una dipendenza



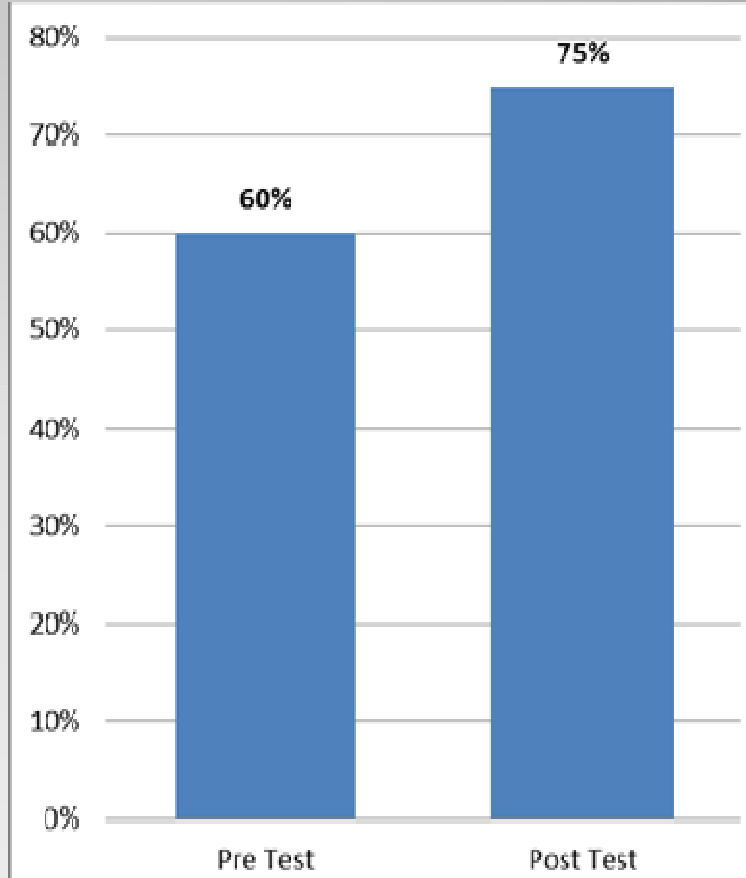
a cura del dr. Alessandro Limardi
Ser.T. 33 ASL Napoli 1 Centro

RISULTATI: CONVINZIONI SUL GAMBLING NEL PRE- E NEL POST-TEST ED EFFICACIA DELL'INTERVENTO

La quotidianità e le relazioni del giocatore patologico sono influenzate dal gioco



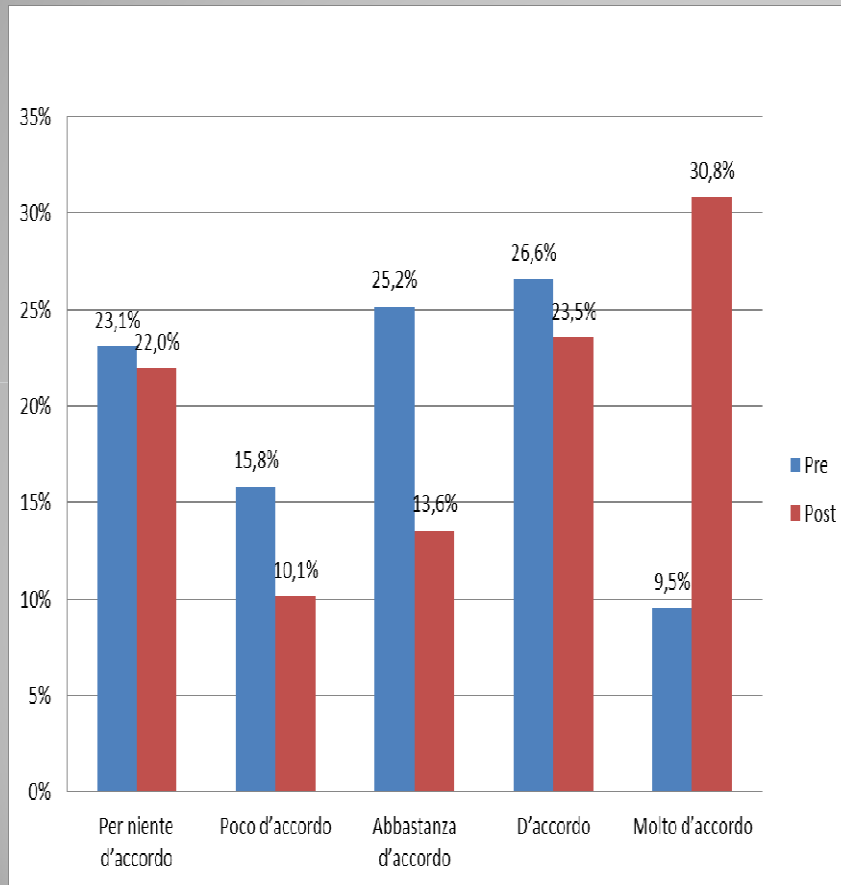
Conoscenza dei servizi pubblici di cura delle dipendenze



a cura del dr. Alessandro Limardi
Ser.T. 33 ASL Napoli 1 Centro

RISULTATI: CONVINZIONI SUL GAMBLING NEL PRE- E NEL POST-TEST ED EFFICACIA DELL'INTERVENTO

Nel 2011 in Italia si sono spesi nel gioco 79.9 miliardi di euro



- Alta efficacia nel modificare le convinzioni erronee relative ad alcuni aspetti del gioco d'azzardo (statistica, caso, utilità dei portafortuna, abilità), che conferma la validità della metodologia utilizzata (Ferland, Ladouceur e Vitaro, 2002; Capitanucci, Smaniotto, Biganzoli, 2010).
- Minore efficacia nel modificare le convinzioni relative all'aspetto patologico del gambling.
- Tabella di classificazione dei giochi come *gaming* o *gambling*: buon livello di consapevolezza.

a cura del dr. Alessandro Limardi
Ser.T. 33 ASL Napoli 1 Centro

Bibliografia.

Addressi, E., Albano, M., De Petrillo, F., Laviola, G., Mirolli, M., Paglieri, F., Parisi, D., Petrosino, G., Ventricelli, M., Zoratto, F., Adriani, W. (2015). Basi neurobiologiche del gioco d'azzardo: il contributo integrato di Psicobiologia, Etologia Cognitiva e Robotica. *Sistemi intelligenti*, a. XXVII, n. 3. Trad. da Paglieri, F., Addressi, E., De Petrillo, F., Laviola, G., Mirolli, M., Parisi, D., Petrosino, G., Ventricelli, M., Zoratto, F., Adriani, W. (2014). Nonhuman gamblers: Lessons from rodents, primates, and robots. *Frontiers in Behavioral Neuroscience*, 8, 33 DOI: 10.3389/fnbeh.2014.00033.

American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of mental Disorders*, 5 ed. Washington DC: American Psychiatric Association.

Autorità Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza, SWG (2014). Gli adolescenti italiani e il gioco d'azzardo: report analitico. Testo disponibile al sito <http://www.garanteinfanzia.org/news/l'azzardo-non-e-un-gioco> (01/04/2016).

Blinn-Pike, L., Lokken Worthly, S., Jonkman, J. N. (2010). Adolescent Gambling: A Review of an Emerging Field of Research. *Journal of Adolescent Health*, 47: 223-236. DOI:10.1016/j.jadohealth.2010.05.003.

Capitanucci, D. (2012). Strategie di prevenzione del gioco d'azzardo patologico tra gli adolescenti in Italia. L'utilizzo di strumenti evidence-based per distinguere tra promozione e prevenzione. *Italian Journal on Addiction*, vol 2, n. 3-4.

Capitanucci, D., Smaniotto, R., Biganzoli, A. (2010). La prevenzione del gioco d'azzardo problematico negli adolescenti attraverso l'adattamento del video Lucky. *Quaderni Italiani di Psichiatria*, 29 (1): 30-39. DOI: 10.1016/S.QUIP2010.04002.

Derevensky, J., Sklar, A., Gupta, R., Messerlian, C. (2010). An Empirical Study Examining the Impact of Gambling Advertisements on Adolescent Gambling Attitudes and Behaviors. *International Journal of Mental Health Addiction*, 8: 21-34. DOI 10.1007/s11469-009-9211-7.

Derevensky, J.L., Gupta, R., Dickson, L. (2010). Prevenzione e trattamento del gioco d'azzardo problematico e patologico negli adolescenti. In: Grant, J. E., Potenza, M. N., a cura di, *Il gioco d'azzardo patologico. Una guida clinica al trattamento*. Milano: Springer-Verlag Italia. DOI: 10.1093/heapro/dah509.

Ferland, F., Ladouceur, R., Vitaro, F. (2002). Prevention of Problem Gambling: Modifying Misconceptions and Increasing Knowledge. *Journal of Gambling Studies*, Vol. 18, No. 1. DOI: 1050-5350/02/0300-0019/0.

Griffiths, M. D., Parke, J. (2010). Adolescent gambling on the internet: A review. *Journal of Adolescent Medicine and Health*, 22 (1): 58-75.

Griffiths, M., Wood, R. T. A. (2000). Risk Factors in Adolescence: The Case of Gambling, Videogame Playing, and the Internet. *Journal of Gambling Studies*, Vol. 16, N° 2/3. DOI: 1050-5350/00/0900-0199\$18.00/0.

Johansson, A., Grant, J. E., Kim, S. W., Odlaug, B. L., Gotestam, K. G. (2009). Risk Factors for Problematic Gambling: A Critical Literature Review. *Journal of Gambling Studies*, 25: 67-92. DOI: 10.1007/s10899-008-9088-6.

McBride, J., Derevensky, J. (2012). Internet gambling and risk-taking among students: An exploratory study. *Journal of Behavioral Addictions*, 1(2): 50-58. DOI: 10.1556/JBA.1.2012.2.2.

Messerlian, C., Derevensky, J., Gupta, R. (2005). Youth Gambling Problems: a public health perspective. *Health Promotion International*, Vol. 20 n°1.

Molinaro, S. (2015). La diffusione del gioco in Italia. Testo disponibile al sito http://www.ama.coop/userdata/news/allegati/dati_cnr1.pdf (20/05/2016).

Serpelloni, G. (2013). *Gambling. Gioco d'azzardo problematico e patologico: inquadramento generale, meccanismi fisio-patologici, vulnerabilità, evidenze scientifiche per la prevenzione, cura e riabilitazione*. Manuale per i Dipartimenti delle Dipendenze. Roma: Dipartimento Politiche Antodroga.

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 (1): 39-58.

Temcheff, C. E., Derevensky, J. L., Paskus, T. S. (2011). Pathological and disordered gambling: a comparison of DSM-IV and DSM-V criteria. *International Gambling Studies*, Vol. 11, No. 2, 213-220. DOI: 10.1080/14459795.2011.581677.

Vitaro, F., Brandgen, M., Ladouceur, R., Tremblay, R. E. (2001). Gambling, Delinquency, and Drug Use During Adolescence: Mutual Influences and Common Risk Factors. *Journal of Gambling Studies*, Vol. 17, No. 3. DOI: 1050-5350/01/0900-0171\$19.50/0.