

Bibliografia del gioco eccessivo: letture possibili

Y. Allami, D. C. Hodgins, M. Young, N. Brunelle, S. Currie, M. Dufour, M.-C. Flores-Pajot, L. Nadeau; "A meta-analysis of problem gambling risk factors in the general adult population": In: *Addiction*, 116, pp. 2968–2977.

Meta-analisi della letteratura (104 studi analizzati) con lo scopo di identificare i fattori di rischio più frequenti nella popolazione generale. A pagina 2970 dell'articolo trovate una tabella dettagliata dei vari fattori di rischio ai quali è stato assegnato un "Effect Size". Su un totale di 57 fattori di rischio suddivisi in diverse categorie, colui che presenta l'Effect Size più importante riguarda la modalità di gioco on-line. Più in generale, la categoria "struttura e modalità di gioco" è quella che influenza maggiormente lo sviluppo di un comportamento di gioco problematico. In altre parole, creano difficoltà ai giocatori tutti quei giochi che hanno come caratteristiche principali l'alta frequenza e la velocità (giochi d'azzardo su Internet, EGM, ecc.). Le categorie "fattori psico-sociali", "fattori socio-demografici" e "abuso di sostanze" sembrano avere un effetto medio-basso e spesso si manifestano insieme (per esempio, sesso maschile, giovane età, ecc.). (Stefano Casarin)

F. Ferland, N. Blanchette-Martin, G. Fleury, E. Godin, A. Périgny, I. Giroux; "Barrières aux demandes d'aide professionnelle des conjoints de joueurs pathologiques". In: *Drogues, Santé et Société*, Vol. 19, n. 1-2, décembre 2021.

Dati alla mano, sono pochi i famigliari, i congiunti di giocatori patologici che, seppur trovandosi in una situazione di grave sofferenza, chiedono aiuto a dei professionisti. Si stima che chieda aiuto circa il 9% delle persone in difficoltà. Ciò ci fa quindi ipotizzare la presenza di tutta una serie di "barriere" che impediscono di formulare una richiesta d'aiuto professionale. In questo studio, vengono riportate le esperienze di 9 persone (conviventi di giocatori patologici); si tratta pertanto di uno studio qualitativo. In breve, vi presento alcuni elementi degni di nota:

- Il/la congiunto/a, il/la convivente prova un forte senso di isolamento e un sentimento di perdita di fiducia nel(la) suo(a) compagno(a).
- I problemi finanziari dovuti al comportamento di gioco sono alla base delle difficoltà presenti nella coppia e che vanno a influenzare la sua stabilità in generale.
- È opportuno includere il congiunto/compagno nel processo di presa a carico del giocatore problematico.

L'analisi dei racconti ha permesso di evidenziare 4 tipologie di "barriere":

1. *Barriere legate alla domanda d'aiuto in sé*: il congiunto fatica a riconoscere che anch'egli è parte del problema e/o non sa come e dove andare a chiedere aiuto.
2. *Barriere legate al contesto della richiesta*: assenza di risorse finanziarie, impossibilità di assentarsi dal luogo di lavoro per presenziare agli incontri, presenza di figli da accudire, tendenza ad aspettarsi che sia la persona dipendente dal gioco ad intraprendere un percorso di cura, esperienze passate negative quando si è fatta una domanda di aiuto.
3. *Barriere sociali/contextuali*: spesso trascorre molto tempo tra la richiesta fatta e il feedback da parte del servizio contattato, mancanza di flessibilità negli appuntamenti.
4. *Barriere legate alle attitudini, pensieri e caratteristiche del congiunto*: desiderio di rispettare il giocatore, timore di non essere in grado di ben spiegare il problema, timore di sentirsi vulnerabili.

Gli autori propongono dei possibili rimedi:

- Fare in modo che vi sia sempre un collaboratore disponibile a rispondere alle domande di aiuto e che si occupi unicamente di questo aspetto e questo, in particolar modo durante i primi contatti telefonici, spesso fondamentali per far sì che colui che chiede aiuto si senta accolto ed ascoltato.
- Offrire maggiore flessibilità d'orario.

(Stefano Casarin)

Numero 260

gennaio 2022

FONDO
GIOCO
PATOLOGICO
GICOTI

Con il sostegno
del Fondo gioco patologico

Gruppo Azzardo Ticino –
Prevenzione (GAT-P)
CP 1551 – 6501 Bellinzona
info@giocoresponsabile.com
www.giocoresponsabile.com

Redazione: Stefano Casarin
lascommessa@giocoresponsabile.com

Banca Raiffeisen Tre Valli,
6710 Biasca
Conto GAT-P
CCP 65-6653-1
CH36 8035 0000 0031 2228 2

J. Reynolds, S.Kairouz, S. Ilacqua, M. French; "Responsible Gambling: A Scoping Review". In: *Critical Gambling Studies*, 2020, Vol. 1, pp 23-39.

L'articolo analizza il concetto di "Responsible Gambling", come è nato, come è si è sviluppato nel tempo e quali sono i suoi aspetti efficaci e quali quelli critici. A tal scopo sono stati analizzati 172 articoli scientifici. Dalla lettura mi porto via la seguente riflessione: molti articoli che riguardano le strategie di gioco responsabile si concentrano unicamente sull'individuo e non prendono in considerazione il fatto che il Disturbo da Gioco d'Azzardo debba essere considerato come un problema di salute pubblica e che quindi vada analizzato anche da altri punti di vista allo scopo di inglobare nella ricerca su questo fenomeno altre discipline oltre alla psicologia e la psichiatria. (Stefano Casarin)

M. A. Donati, G. Iraci Sareri, C. Primi; "Il progetto PRIZE "at a glance": modello, background, obiettivi, azioni, risultati... e sfide future". In: *Dal Fare al Dire* 3, 2021, pp. 33-54.

Un bell'esempio di progetto di prevenzione del gioco d'azzardo rivolto agli adolescenti nel quale vengono utilizzate le buone prassi metodologiche "evidence-based". Il progetto è stato realizzato in diversi istituti superiori della regione Toscana. L'intervento - ben spiegato ed argomentato nel testo - si basa sull'assunto che il comportamento di gioco problematico è favorito dalle distorsioni cognitive (modello Eureka). Queste distorsioni cognitive possono essere modificate attraverso un "training" proposto agli allievi da un esperto della tematica attraverso delle attività diversificate nella loro forma e nel loro contenuto. L'intervento ha poi come effetto, confermato dalle misurazioni "pre-test", "post-test", "follow-up", di diminuire le cognizioni erronee, il comportamento di gioco ed eventuali sintomatologie presenti nei soggetti problematici. Alcuni aspetti importanti:

- È fondamentale avere degli operatori formati e quindi esperti sia nel condurre le attività in classe sia sulla tematica generale del gioco d'azzardo.
- In questa ricerca sono stati inclusi anche i genitori. I dati hanno confermato un legame tra la presenza di gioco nei genitori (i quali - spesso - introducono i figli al gioco d'azzardo) e la presenza di gioco nei loro figli adolescenti.
- Come ben spiegato a pagina 38 dell'articolo, per quanto concerne gli interventi svolti all'interno delle classi, "(...) le attività sono state messe a punto sulla base del modello del cambiamento concettuale (Kuhn, 1962; Posner et al., 1982) secondo cui, al fine di favorire l'apprendimento di nuove conoscenze, è necessario promuovere un cambiamento concettuale, cioè il passaggio da una pre-concezione alla concezione corretta". (Stefano Casarin)

Siti internet, informazioni e articoli diversi

["Panser » les écrans et les esprits : éducation et attention en milieu numérique"](#)

Interessante approfondimento/riflessione sulla presenza dei media digitali in molteplici ambiti della nostra vita (educazione, lavoro, tempo libero, ecc.) e sul loro impatto nella popolazione generale e, nello specifico, sui processi legati all'attenzione. Vi suggerisco di guardare il video incorporato nell'articolo poiché ben spiega i meccanismi alla base del successo di Instagram.

["The WAGER, Vol. 26\(13\) - Pay to play too much?: Gambling and pay-to-win video games"](#)

Un numero sempre maggiore di video-giochi offre la possibilità di fare acquisti "in-games" i quali permettono di superare i livelli più velocemente e/o migliorare le prestazioni del proprio avatar. Questi giochi sono anche nominati "Pay-to-Win". La domanda alla base di questa ricerca è la seguente: è possibile che vi sia un nesso tra acquisti on-line e un comportamento di gioco d'azzardo problematico/patologico? Su un totale di 700 partecipanti, i risultati mostrano una correlazione tra spesa rilevante per il gioco d'azzardo, alti punteggi al PGSI e alta spesa nei giochi P2win.

Gruppo Azzardo Ticino –
Prevenzione (GAT-P)
CP 1551 – 6501 Bellinzona
info@giocoresponsabile.com
www.giocoresponsabile.com

Redazione: Stefano Casarin
lascommessa@giocoresponsabile.com

Banca Raiffeisen Tre Valli,
6710 Biasca
Conto GAT-P
CCP 65-6653-1
CH36 8035 0000 0031 2228 2

[“STASH, Vol. 17\(13\) - Internet gaming: A new problem in the pandemic?”](#)

Nel momento più intenso della Pandemia, ovvero quando il mondo è stato messo in “lockdown”, l'utilizzo di tecnologie digitali di varia natura è fortemente aumentato. Tra le possibili attività praticabili con i nuovi media digitali ci sono sicuramente i giochi. La ricerca, svolta su un campione di adulti giapponesi, mette in evidenza come, nel periodo pandemico, il tasso di problematicità per “Internet Gaming Disorder” e “Problematic Internet Use” sia aumentato di 1.5 volte se paragonato al periodo pre-pandemico. Il termine inglese “addiction” o “addict” è entrato nel nostro linguaggio comune per descrivere una persona che presenta comportamenti dipendenti. E la dipendenza, come sappiamo, è una malattia vera e propria. Diventa quindi importante comprendere come riconoscerla. Ecco alcune caratteristiche delle dipendenze: craving (bisogno incontrollabile), perdita di controllo, conseguenze negative sulla salute.

[Il Gioco d'azzardo in Italia secondo l'Osservatorio Nomisma](#)

L'articolo ci informa su una ricerca realizzata da Osservatorio Gioco d'azzardo 2021, in collaborazione con Nomisma e BPER Banca. I dati riguardano due fasce d'età: “14-19 anni” e gli “over 65”. Nel testo sono riportati tutti i dati della ricerca, accompagnati da diversi grafici. Alcuni dati interessanti:

Nella fascia d'età 14-19 anni

- 42% dei ragazzi tra i 14 e i 19 anni ha partecipato a dei giochi d'azzardo e, nel 9% dei casi, vi sono state delle conseguenze negative dovute a tale pratica.
- Il 5% dei giovani tra i 14 e i 19 anni possono essere considerati “frequent players”. La loro frequenza di gioco si attesta ad una volta la settimana o quasi tutti i giorni.
- Gioca on-line circa un terzo dei ragazzi e il gioco principe sono le scommesse sportive.
- Nella modalità terrestre, il gioco più gettonato sono i “Gratta e Vinci”.
- Identikit: maschio, maggiorenne, frequenta istituti tecnici o professionali con rendimento scolastico insufficiente, residente al Sud, con familiari o amici anch'essi giocatori.

Nella fascia d'età “over 65”

- Nella popolazione “over 65”, il 25% ha giocato d'azzardo negli ultimi 12 mesi.
- Preferenza per il gioco terrestre
- 12% presenta una situazione di gioco problematica.

[“Exploration des opinions et expériences des jeunes quant aux jeux en ligne, achats intégrés, et jeux d'argent et d'hasard”](#)

Cliccando il titolo è possibile scaricare un documento redatto sotto il cappello della collezione “Raisons de santé” nel quale vengono presentati i risultati di una importante ricerca svolta su un campione di 16 adolescenti di età compresa tra i 14 e i 20 anni. Tra gli obiettivi: capire come i giovani definiscono e considerano i giochi on-line, quali motivazioni spingono i giovani a compiere delle transazioni finanziarie durante il gioco, quali sono gli effetti di questi acquisti sul giovane, come si sono procurati il denaro per effettuare queste micro-transazioni e, non meno importante, che impatto ha avuto la pandemia su questi comportamenti.

[“Pandemia e regolazione del gioco d'azzardo: le sfide mancate”](#)

L'approfondimento riprende un editoriale scritto da Maurizio Fisco e apparso su Alea Bulletin. Viene rilevata la mancanza di indagini sul fenomeno del gioco d'azzardo e la conseguente sua evoluzione durante la pandemia e sulle conseguenze finanziarie e sociali che questa attività può aver causato sulla popolazione.

Gruppo Azzardo Ticino –
Prevenzione (GAT-P)
CP 1551 – 6501 Bellinzona
info@giocoresponsabile.com
www.giocoresponsabile.com

Redazione: Stefano Casarin
lascommessa@giocoresponsabile.com

Banca Raiffeisen Tre Valli,
6710 Biasca
Conto GAT-P
CCP 65-6653-1
CH36 8035 0000 0031 2228 2

Informazioni utili

[Info-Psi: formazione e molto di più](#)

Info-Psi segnala eventi formativi in ambito sociopsichiatrico, edizione online a cura dell'Organizzazione sociopsichiatrica cantonale (OSC). Le segnalazioni sono da inviare alla bibliotecaria Giuliana Schmid (giuliana.schmid@ti.ch). Vedi pagine interne dell'OSC: <https://www4.ti.ch/dss/dsp/osc/chi-siamo/centro-di-documentazione-e-ricerca/info-psi/presentazione/>

[Numero verde GAT-P 0800 000 330](#)

Il servizio offerto dal numero verde del GAT-P è gestito da Telefono Amico ed è attivo 24 ore su 24. Le richieste di consulenza saranno indirizzate agli specialisti del GAT-P.

[Centro di Documentazione Sociale CDS](#)

La Biblioteca di Bellinzona ospita una sezione particolare (il CDS), dedicata a problemi sociali e di dipendenza. Presso il centro si trova anche la nostra documentazione riguardante il gioco d'azzardo. Responsabile è la sig.ra Zarina Armari alla quale potranno essere richieste informazioni in merito. Telefono: 091 814 15 18 oppure 091 814 15 00. Indirizzo mail: zarina.armari@ti.ch

Per chi ha bisogno di aiuto

- [Informazioni e numeri gratuiti in Ticino e Svizzera](#)
- [Associazioni nella vicina Italia](#)

Gruppo Azzardo Ticino –
Prevenzione (GAT-P)
CP 1551 – 6501 Bellinzona
info@giocoresponsabile.com
www.giocoresponsabile.com

Redazione: Stefano Casarin
lascommessa@giocoresponsabile.com

Banca Raiffeisen Tre Valli,
6710 Biasca
Conto GAT-P
CCP 65-6653-1
CH36 8035 0000 0031 2228 2