

A che gioco stiamo giocando? Uno studio sulle determinanti psicosociali del consumo di gioco problematico e del malessere tra gli adolescenti

Claudia Venuleo*, Salvatore Della Bona**, Tiziana Marinaci***

SUMMARY

■ **Introduction:** “What are we playing at” is a research-intervention project to prevent and combat gambling among adolescents in the Salento area financed by the Department of Pathological Addictions of the Lecce ASL and implemented by the Department of Human and Social Sciences of the University of Salento. Various objectives were pursued by the project and initiatives implemented.

Aim: In this paper we present the results of a study that aimed to explore the role of relational networks (family functioning, parental supervision, social support, approval from family and peers) and the image of the social environment in predicting problem gambling and video game use, as well as levels of well-being/malaise among adolescents.

Method: 731 students (Mean age: 15,47; DS: 1,22) completed a survey that included the target variables. A multivariate multiple regression analysis was performed to examine the role of socio-demographic characteristics and psychosocial predictors on gaming, gambling and well-being.

Results: Multivariate multiple regressions identify a common core underlying problem gambling, gambling and poor well-being, but also the distinct role of psychosocial variables. The results suggest the need to examine more closely how adolescents, their activity system and culture participate in the construction of the meaning of gambling and gaming activities and their impact on adolescents' well-being. ■

Keywords: Problem gambling, Problem gaming, Well-being, Parental monitoring, Gambling approval, Family functioning, Social support, View of the social environment.

Parole chiave: Gioco d'azzardo problematico, Gaming problematico, Benessere, Supervisione parentale, Approvazione del gioco d'azzardo, Funzionamento familiare, Supporto sociale, Visione dell'ambiente sociale.

Introduzione

Nel nostro paese – attualmente il più grande mercato europeo del gioco d'azzardo e tra i più importanti al mondo – il consumo di gioco è aumentato in modo esponenziale negli ultimi tre decenni. Sono circa 111 i miliardi di euro spesi nel gioco d'azzardo nel 2021 (21% in più rispetto al 2020), più di 67 spesi online; 140 i miliardi stimati nel 2022 (Agenzia delle Accise, Dogane e dei Monopoli).

L'aumento del consumo di gioco è generalizzato: interessa tutte le fasce d'età, entrambi i generi e quasi tutte le aree geografiche.

* *Professore Associato di Psicologia Clinica, Dipartimento di Scienze Umane e Sociali, Università del Salento.*

** *Direttore del Dipartimento di Dipendenze Patologiche dell'ASL di Lecce.*

*** *Assegnista di Psicologia Clinica, Dipartimento di Scienze Umane e Sociali, Università del Salento.*

Stando alle stime dell'Istituto Superiore di Sanità, sono 1.5 milioni i giocatori “problematici”, 1.4 milioni i giocatori considerati “a rischio moderato” e due milioni i giocatori “a basso rischio”.

In Italia, la percentuale stimata di giovani tra i 15 e i 19 anni che giocano d'azzardo varia dal 35,7% (Calado *et al.*, 2017) al 48,8% (Cerrai *et al.*, 2018), in ogni caso una delle più alte in Europa (Molinario *et al.*, 2018).

Con la recente comparsa di pratiche di gioco d'azzardo basate sui videogiochi, come le loot box e i casinò online, e il maggiore accesso alle attività di gioco d'azzardo tramite Internet e i dispositivi mobili, l'uso problematico dei videogiochi è emerso come un'ulteriore preoccupazione per la salute pubblica. I tassi di prevalenza stimati di gaming problematico variano dal 2% al 4% tra i campioni di adolescenti europei (Müller *et al.*, 2015).

Diversi studi suggeriscono che gli adolescenti che giocano eccessivamente d'azzardo hanno anche un'alta probabilità di giocare eccessivamente ai videogiochi (Gupta & Derevensky, 1996; Macey & Hamari, 2018; Van Rooij *et al.*, 2014).

Per spiegare questa associazione sono state suggerite comunanze di personalità (ad esempio tratti di impulsività, evitamento del

danno e dipendenza dalla ricompensa) (Mallorquí-Bagué *et al.*, 2017; Sanders & Williams, 2019), comunanze relative alle credenze metacognitive (Casale *et al.*, 2021) e comunanze neurobiologiche (Legault *et al.*, 2021).

Tuttavia, il focus prevalente sulle caratteristiche individuali e sulla sfera intrapsichica ha spesso significato, sul piano dell'intervento, una medicalizzazione dei problemi legati al gioco e ha favorito un meccanismo di delega da parte delle istituzioni familiari, scolastiche e politiche (Abbott *et al.*, 2018, 2020; Reith, 2007).

L'individuo è diventato non solo il target privilegiato dell'intervento ma, spesso, anche l'unico. Questo aspetto appare particolarmente critico quando l'obiettivo finale della ricerca è quello di progettare strategie preventive, più che terapeutiche (Lee *et al.*, 2014): mentre fattori di rischio individuali sono difficilmente monitorabili o gestibili per genitori e insegnanti, i fattori di rischio e protettivi concernenti l'ambiente relazionale e comunitario possono guidare iniziative di prevenzione rivolte non solo ai giovani ma anche al loro ambiente interpersonale di riferimento.

Gli studi longitudinali hanno rilevato l'importanza delle interazioni quotidiane con i membri della famiglia, gli amici o altri significativi, non solo nel costruire il significato del gioco d'azzardo – ancora oggi spesso rappresentato, trasversalmente alle generazioni, come possibile fonte di guadagno o innocua modalità di “distrazione” dai problemi – ma anche nei percorsi con cui gli individui entrano ed escono dalle loro dipendenze nel corso del tempo. Gli altri significativi per esempio impattano la spiegazione data ai problemi, la possibilità di riconoscerli e la probabilità di formulare o meno una domanda di aiuto.

Altre linee di ricerca hanno suggerito il ruolo di dimensioni connesse al capitale sociale (es. fiducia interpersonale e sociale, ampiezza delle reti sociali, supporto sociale) ed evidenziato il rapporto tra ludopatia e malessere sociale, per lo più legato a solitudine, mancanza di appartenenza e vissuti di alienazione.

È nato entro queste considerazioni generali il progetto di ricerca-intervento “A che gioco stiamo giocando” rivolto agli adolescenti del territorio salentino; un progetto finanziato dal Dipartimento di Dipendenze Patologiche dell'ASL di Lecce, e realizzato dal Dipartimento di Scienze Umane e Sociali dell'Università del Salento. Il progetto ha inteso:

- esplorare la diffusione del gioco d'azzardo e del gaming problematico tra gli studenti di scuole secondarie di II grado di Lecce e provincia;
- analizzare il rapporto tra comportamenti di gioco e rappresentazioni connesse espresse dagli studenti e dalle loro famiglie;
- esaminare similarità e differenze nei fattori psicosociali connessi al gioco d'azzardo, al consumo di videogame e ai livelli di benessere/malessere degli studenti;
- raccogliere il punto di vista degli studenti e avviare una prima azione di sensibilizzazione con loro e con gli adulti di riferimento.

In questo lavoro daremo conto dei risultati derivati dalla raccolta dei dati tra gli studenti e connessi a due principali domande di ricerca, che possono essere descritte come segue:

- Qual è la percentuale di adolescenti che manifestano un ingaggio a rischio o problematico di gioco d'azzardo e di gaming?
- Qual è il ruolo di a) qualità della rete relazionale (supporto sociale percepito, funzionamento familiare, supervisione parentale), b) influenza sociale sul gioco d'azzardo (approvazione da parte della famiglia e dei coetanei) e c) visione dell'ambiente sociale, nel predire il gioco d'azzardo problematico,

il gaming problematico e il malessere generale? Esistono specificità nei fattori psicosociali che predicano questi tre outcome?

Metodologia

Procedura di reclutamento e partecipanti

Una lettera che spiegava lo scopo del progetto è stata inviata ai dirigenti delle scuole superiori di II grado di Lecce e provincia. Hanno aderito al progetto 12 diverse realtà scolastiche (liceali, professionali e tecnici).

Nelle scuole partecipanti, due o tre classi di prima e terza sono state selezionate in modo casuale per la somministrazione degli strumenti.

Due membri del team di ricerca hanno introdotto lo scopo dello studio agli studenti: indagare sulle loro abitudini in materia di gioco e conoscere la loro opinione sulla qualità delle relazioni familiari e delle reti sociali.

È stata sottolineata la natura volontaria della partecipazione e l'anonimato delle risposte e sono state incoraggiate domande su eventuali dubbi e necessità di chiarimenti.

I partecipanti sono stati inoltre informati che i dati sarebbero stati analizzati collettivamente e che solo il team di ricerca ne avrebbe avuto accesso.

Sono stati 731 gli studenti coinvolti (78,9% - Età media: 15,47; DS: 1,22).

Strumenti

La Tabella 1 illustra le variabili indagate e gli strumenti utilizzati.

Tab. 1 - Variabili e strumenti utilizzati

Variabili	Strumenti
Gioco d'azzardo problematico	Problem Gambling Severity Index (PGSI; Ferris & Wynne 2001)
Gaming problematico	Gaming Addiction Scale (GAS) - Short-Form (Lemmens, Valkenburg & Peter, 2009, 2015)
Livelli di benessere/malessere	Versione italiana (Di Fabio, 2016) della Flourishing Scale (FS; Diener <i>et al.</i> , 2010)
Supervisione parentale	Parental Monitoring Assessment (PMA; Small & Kerns, 1993)
Approvazione del gioco d'azzardo da parte di familiari e coetanei	Il questionario è stato costruito ad hoc, sulla base della letteratura esistente sugli atteggiamenti e sull'influenza delle norme sociali nel gioco d'azzardo problematico degli adolescenti. Agli intervistati è stato chiesto di indicare il grado di approvazione del gioco d'azzardo nel loro contesto, rispondendo ai seguenti item: I miei amici approvano il gioco d'azzardo; I miei familiari approvano il gioco d'azzardo. La valutazione è stata proposta su una scala a 4 punti, da fortemente in disaccordo a fortemente d'accordo
Funzionamento familiare	Sottoscala del McMaster Family Assessment Device (FAD) (Epstein, Baldwin & Bishop, 1983)
Supporto sociale	Perceived Social Support Scale (PSSS; Grundy & Murphy, 2007)
Immagine dell'ambiente sociale	View of the Context (VOC; Ciavolino <i>et al.</i> , 2017)

Risultati

Richiamiamo di seguito i principali risultati emersi.

Consumo di gioco e di gaming

I risultati del progetto segnalano una percentuale preoccupante (23%) di studenti che presentano un profilo a rischio (da basso ad elevato) di ludopatia: il 2% soddisfa i criteri della PGSI per il gioco d'azzardo problematico; il 6,6% i criteri per la classificazione come giocatore d'azzardo a rischio moderato; il 16,3% presenta un profilo a basso rischio.

Per quanto riguarda l'ingaggio nel gioco online, il 5% dei partecipanti soddisfa i criteri della GAS per la dipendenza da videogame. Sebbene gli adolescenti non a rischio rappresentino la maggioranza del campione, le percentuali rilevate meritano attenzione, per diverse ragioni.

Le ricerche hanno dimostrato un'associazione tra consumo di gioco e altri comportamenti a rischio, come il consumo di alcol, il fumo di sigaretta e l'uso di marijuana (Griffith *et al.*, 2010; Splevins *et al.*, 2010).

Manifestare un consumo sociale di gioco non significa ovviamente essere privi di rischi a breve o medio termine.

Inoltre, le percentuali di studenti a rischio o problematici sono più alte rispetto alla popolazione adulta a cui le strategie di intervento sono tradizionalmente rivolte.

Capire quali fattori sostengono il passaggio dal consumo non problematico all'uso problematico e prevenire questa transizione è una priorità dal punto di vista della salute pubblica e della popolazione (Messerlian, Derevensky & Gupta, 2005; Reith, Wardle & Gilmore 2019).

I risultati del presente studio offrono alcune indicazioni sull'importanza di prestare attenzione all'ambiente interpersonale dei giovani e alla loro visione dell'ambiente sociale in cui vivono.

Associazioni con le variabili psicosociali

Il modello di regressione multipla utilizzato identifica un nucleo comune alla base del gioco d'azzardo problematico, del gioco d'azzardo e del basso benessere tra gli adolescenti, ma evidenzia anche il ruolo distinto di alcune variabili psicosociali nella probabilità delle tre variabili di esito.

Il ruolo delle caratteristiche socio-anagrafiche

Tutte e tre variabili di esito presentano un'associazione significativa con il genere maschile.

L'impatto del genere sul gioco d'azzardo e sul gaming è coerente con studi precedenti (Blinn-Pike *et al.*, 2010; Molinaro *et al.*, 2018). Le ricerche hanno suggerito il ruolo delle norme sociali e dei benefici e dei rischi percepiti nello spiegare le differenze di genere.

Per esempio, è stato dimostrato che i parametri accettabili del gioco online sono più limitati per le ragazze (Funk & Buchman, 1996) e che i ragazzi ricevono un incoraggiamento più positivo dai loro coetanei (Lucas & Sherry, 2004; Wong *et al.*, 2013).

Ronay e Kim (2006) osservano che la mascolinità condivide stereotipalmente una connessione con l'assunzione del rischio e hanno evidenziato come la compagnia di altri maschi faciliti tali comportamenti.

Un'altra possibile spiegazione del "gender gap" potrebbe essere legata alla specificità dell'offerta di gioco, spesso più variegata e

allettante per i consumatori uomini (es. scommesse sportive, poker online, slot-machine nei bar, ecc.).

Per quanto riguarda l'età, i risultati mostrano che i più giovani hanno una maggiore probabilità di problemi di gaming e di basso benessere.

Il risultato è coerente con gli studi che riportano come sia di più il tempo speso utilizzando Internet e videogiochi nella prima adolescenza (Holtz & Appel, 2011).

L'adolescenza precoce è anche descritta come un periodo di maggiore vulnerabilità a problemi di regolazione degli affetti e del comportamento (Steinberg, 2005), un fattore di rischio riconosciuto per lo sviluppo dell'uso problematico del gioco e del malessere psicologico.

Il ruolo della supervisione parentale

Una percepita bassa supervisione parentale si rileva essere un fattore di rischio comune rispetto a tutti e tre gli outcome considerati. Studi precedenti ne hanno riconosciuto l'associazione con comportamenti a rischio per la salute, come l'attività sessuale non protetta, il consumo di alcol e l'uso di marijuana (Albertos *et al.*, 2016; Fosco *et al.*, 2012); i pochi studi esistenti confermano il ruolo della supervisione parentale anche per quanto riguarda il gioco d'azzardo giovanile (Lee *et al.*, 2014; Spångberg & Svensson, 2020) e il gaming (Bonnaire & Phan, 2017).

Nello studio di Canale (2016), gli adolescenti che percepivano livelli più elevati di conoscenza delle loro attività da parte dei genitori erano più propensi a disapprovare il gioco d'azzardo e avevano una maggiore consapevolezza dei rischi legati al consumo di gioco.

La supervisione genitoriale potrebbe anche essere associata alla selezione del gruppo di amici (Lee *et al.*, 2014) e alla pressione sociale dei pari nel plasmare le norme accettabili di condotta (Wood *et al.*, 2004).

Il ruolo del funzionamento familiare

Il basso funzionamento familiare è stato riscontrato come fattore di rischio comune per il gaming problematico e lo scarso benessere.

È ampiamente riconosciuto che un'adeguata condivisione emotiva, un'elevata flessibilità nelle regole e buoni livelli di soddisfazione di tutti i membri della famiglia contribuiscono al benessere degli adolescenti e prevengono lo sviluppo dei cosiddetti comportamenti di dipendenza negli adolescenti (Fosco *et al.*, 2012; Sari & Dahlia, 2018).

Per quanto riguarda il consumo di videogiochi, la ricerca è ancora in fase iniziale, ma i risultati del presente studio sono coerenti con quanto rilevato da Bonnaire e Phan (2017) sugli adolescenti francesi.

Gli autori hanno riscontrato che il gruppo problematico presentava una minore coesione familiare, un maggior numero di conflitti familiari e una relazione familiare più povera rispetto al gruppo di controllo.

Gli adolescenti con relazioni familiari incrinata possono tendere a giocare per trarre beneficio dall'interazione sociale e per sfuggire a un ambiente familiare disfunzionale.

Il funzionamento familiare non presenta invece associazioni significative con il gioco d'azzardo; ricerche future dovranno chiarire ulteriormente la relazione tra queste variabili (McComb & Sabiston, 2010).

Alcuni studi hanno suggerito che il funzionamento familiare non è un predittore significativo del gioco d'azzardo a rischio/patologico (Ellenbogen *et al.*, 2007), mentre altri studi hanno riscontrato l'esi-

stenza di una relazione bidirezionale, con la famiglia che svolge un ruolo importante nell'avvio e nell'evoluzione del gioco d'azzardo e il gioco d'azzardo problematico che influisce negativamente anche sul funzionamento familiare (Subramaniam *et al.*, 2017).

L'associazione potrebbe anche essere moderata da altre variabili; ad esempio, lo studio di Slecza e colleghi (2018) suggerisce il valore della concordanza percepita dei valori familiari: nelle famiglie con un'efficace risoluzione dei problemi, i valori familiari comuni potrebbero facilitare il riconoscimento e la reazione ai primi segnali problematici.

Il ruolo dell'approvazione del gioco d'azzardo da parte di famiglia e amici

Come atteso, la percezione dell'approvazione del gioco d'azzardo da parte di familiari e amici ha un impatto sulla probabilità di manifestare problemi di gioco d'azzardo: l'approvazione percepita può favorire il consumo e prevenire la consapevolezza del rischio connesso all'attività.

È stato inoltre suggerito che l'approvazione interpersonale può rappresentare il determinante dello sviluppo di credenze metacognitive disfunzionali sul gioco d'azzardo (Rogier *et al.*, 2021).

La variabile non predice problemi di gaming suggerendo che – anche se la maggior parte dei giochi rappresentano tipologie di pratiche di gioco d'azzardo – gli atteggiamenti percepiti verso le due attività sono diversi.

La maggior parte degli adolescenti riceve uno smartphone dai genitori e condivide con i coetanei il facile accesso ai videogiochi.

È ragionevole che questi aspetti favoriscano una visione del consumo di videogiochi come una forma socialmente accettata di svago e intrattenimento in tutte le sottoculture familiari e di pari.

Il ruolo del supporto sociale

Il basso supporto sociale percepito risulta associato sia al gioco d'azzardo problematico che a un basso benessere.

Un basso supporto può costituire un fattore di stress in sé o un buffer che può amplificare l'impatto psicologico negativo dell'esposizione ad eventi di vita negativi.

Studi precedenti hanno suggerito che un buon supporto può attenuare lo stress e sostenere la decisione di ridurre o astenersi dal gioco d'azzardo (Schwarzer & Knoll, 2007; Thomas *et al.*, 2011) mentre in assenza di una rete di supporto, il gioco d'azzardo può essere riconosciuto come un modo per sfuggire alle difficoltà legate ed emozioni e condizioni spiacevoli (Wood & Griffiths, 2007).

Non si è riscontrata un'associazione significativa tra supporto sociale e gaming.

Il risultato non è ovvio, ma è comunque comprensibile.

Come suggerito sopra, il consumo di videogiochi, più che il gioco d'azzardo, costituisce una forma socialmente accettata di svago e intrattenimento.

È ragionevole assumere che il gaming sia praticato quotidianamente dalla maggior parte degli adolescenti, che siano giocatori problematici o meno, e che percepiscano un supporto alto o basso dai loro social network, anche se ragioni diverse possono motivare il consumo.

Il ruolo dell'immagine dell'ambiente sociale

Le analisi hanno suggerito un rapporto significativo tra una visione anomica del contesto (rilevata attraverso il questionario View

of the Context di Ciavolino *et al.*, 2017) e tutti e tre gli outcome considerati (gioco d'azzardo e gaming problematico, basso benessere).

Secondo Thorlindsson e Bernburg (2004), al centro del concetto di anomia c'è "l'idea generale che l'assenza di chiare regole di comportamento e l'ambiguità nelle regole e negli obiettivi crei uno stato in cui l'individuo affronta incertezza, aspettative contrastanti e norme e valori ambigui" (p. 274).

È ragionevole assumere che senza speranza di poter di andare avanti in un contesto percepito come privo di regole, e, quindi, come inaffidabile, il proprio funzionamento in aree importanti come le relazioni, l'autostima, lo scopo e il significato sia compromesso.

Anche l'impatto dell'anomia sui due esiti comportamentali è pienamente comprensibile.

Gli adolescenti posizionati su una visione anomica del contesto percepiscono il loro ambiente socio-culturale come un luogo dove le persone non possono contare su nessuno, e riconoscono nella fortuna e nell'infrazione delle regole un mezzo per ottenere successo nella vita.

È ragionevole che all'interno di questo scenario, le norme e i valori sociali non siano in grado di operare come regolatori dei propri pensieri, desideri, e il presente sia l'unica esperienza rappresentabile.

Il gioco d'azzardo e il gaming possono assumere questo significato, in quanto attività legate al piacere immediato o al tentativo di ripristinare un senso di agency (Rogier *et al.*, 2020).

I risultati sono coerenti con precedenti studi sulle dipendenze da sostanze e comportamentali (Venuleo *et al.*, 2015a, 2015b, 2016, 2019).

Rapporti tra gioco d'azzardo, gaming e benessere

Come atteso, le attività di gioco d'azzardo e gaming risultano associate.

Studiosi influenti ne hanno evidenziato le somiglianze strutturali (Griffiths & Wood, 2000).

I risultati sopra discussi evidenziano anche l'associazione condivisa con comuni fattori di rischio psicosociale.

L'associazione tra gaming e benessere è coerente con l'idea che il gioco possa essere inteso come un modo disadattivo di fuggire al disagio emotivo e affrontare le esperienze di vita difficili che causano dolore, stress e sofferenza (Blasi *et al.*, 2019; Deleuze *et al.*, 2019).

Il basso benessere può essere compreso anche come l'esito di problemi legati al gaming, in accordo all'idea che uno degli effetti dannosi sia l'interruzione di relazioni significative (Király *et al.*, 2018), con conseguente aumento del disagio psicologico.

I livelli di gioco d'azzardo non presentano un'associazione significativa con i livelli di benessere. Il risultato non è ovvio ma è comprensibile se si tiene conto del ruolo dell'ambiente sociale e culturale (Marinaci *et al.*, 2019).

Si può infatti ipotizzare che l'impatto del gioco d'azzardo sul benessere dipenda, almeno in parte, dalla rete sociale in cui il comportamento prende forma.

Ad esempio, all'interno di famiglie e sottoculture che esprimono un atteggiamento positivo verso il gioco d'azzardo, il consumo di gioco difficilmente esita nella frattura delle relazioni, come può avvenire nelle sottoculture in cui il consumo di gioco d'azzardo è disapprovato.

Studi precedenti supportano l'idea che le norme sociali e culturali svolgono un ruolo importante nel dare forma all'entità del danno legato al modo di comportarsi delle persone.

Coerentemente, Dressler e colleghi (2007) hanno suggerito che il grado di prossimità delle proprie convinzioni e comportamenti a modelli culturali ampiamente condivisi influenza i livelli di disagio psicosociale e gli esiti sulla salute, compreso l'ingaggio in comportamenti a rischio.

Conclusioni

I risultati dello studio rappresentano un contributo all'analisi dei fattori di protezione e di rischio psicosociale del gioco d'azzardo e del gaming problematico, nonché del basso benessere tra gli adolescenti, sottolineando l'importanza di tenere conto del ruolo della sfera interpersonale e sociale oltre al ruolo di dimensioni (neurobiologiche, temperamentali, di personalità) attinenti alla sfera individuale su cui si è concentrata la maggior parte degli studi precedenti.

A livello di intervento, i risultati suggeriscono la necessità di esaminare più da vicino il modo in cui gli adolescenti, il loro sistema di attività e la loro cultura partecipano alla costruzione del significato del gioco d'azzardo e del gaming, e l'importanza di identificare la rete interpersonale degli adolescenti come target strategico delle iniziative preventive.

Tuttavia, la sfera interpersonale rappresenta solo un lato della questione.

La sensazione di vivere in un contesto anomico, dove la fortuna è più importante dell'acquisizione di conoscenze per costruire il proprio futuro, è un drammatico fattore di rischio che emerge nello studio attuale e che richiede sforzi innovativi ed efficaci a livello comunitario e politico perché si tratta di rispondere a una domanda di senso e di identità, tanto più profonda quanto più la transazione con l'ambiente appare incerta, i problemi poco rappresentabili, le alternative per affrontarli indisponibili (Venuleo, 2022).

Quale cura? Se, per citare Foulkes (1975), l'individuo è "un pezzo di un puzzle, formato ma anche 'deformato', dalle condizioni caratterizzanti la rete in cui è nato e cresciuto" (p. 275), si tratta di ripensare – radicalmente – le risorse materiali, relazionali e simboliche (es. canali di socializzazione, modelli di rapporto, stili educativi, modalità di comunicazione, criteri di riconoscimento sociale) che l'ambiente mette a disposizione.

"A che gioco culturale giochiamo, come genitori, come pari, come vicini, come politici?": può essere una domanda utile per progettare strategie di prevenzione e contrasto che tengano conto delle dinamiche relazionali e sociali in cui gli adolescenti vivono e interpretano la loro esperienza e la loro identità sociale.

Riferimenti bibliografici

- Abbott M.W. (2020). The changing epidemiology of gambling disorder and gambling-related harm: Public health implications. *Public Health*, 184: 41-45. doi: 10.1016/j.puhe.2020.04.003.
- Abbott M.W., Binde P., Clark L., Hodgins D.C., Johnson M.R., Manitowabi D., Quilty L., Spångberg J., Volberg R., Walker D., Williams R.J. (2018). *Conceptual framework of harmful gambling: An International Collaboration*, Third Edition. Ontario, Canada: Gambling Research Exchange Ontario (GREO). doi: 10.33684/CFHG3.en.
- Albertos A., Osorio A., Lopez-del Burgo C., Carlos S., Beltramo C., Trullols F. (2016). Parental knowledge and adolescents' risk behaviors. *Journal of Adolescence*, 53: 231-236. doi: 10.1016/j.adolescence.2016.10.010.
- Blasi M.D., Giardina A., Giordano C., Coco G.L., Tosto C., Billieux J., Schimmenti A. (2019). Problematic video game use as an emotional coping strategy: Evidence from a sample of MMORPG gamers. *Journal of Behavioral Addictions*, 8: 25-34. doi: 10.1556/2006.8.2019.02.

- Blinn-Pike L., Worthy S.L., Jonkman J.N. (2010). Adolescent gambling: a review of an emerging field of research. *Journal of Adolescent Health*, 47: 223-36.
- Bonnaire C., Phan O. (2017). Relationships between parental attitudes, family functioning and Internet gaming disorder in adolescents attending school. *Psychiatry Research*, 255: 104-110. doi: 10.1016/j.psychres.2017.05.030.
- Calado F., Griffiths M.D. (2016). Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000-2015). *Journal of Behavioral Addictions*, 5(4): 592-613. doi: 10.1556/2006.5.2016.073.
- Casale S., Musicò A., Spada M.M. (2021). A systematic review of metacognitions in Internet Gaming Disorder and problematic Internet, smartphone and social networking sites use. *Clinical Psychology & Psychotherapy*, 1-15. doi: 10.1002/cpp.2588.
- Cerrai S., Resce G., Molinaro S. (2018). *Consumi d'azzardo 2017 - Rapporto di Ricerca sulla diffusione del gioco d'azzardo fra gli italiani attraverso gli studi IPSAD® ed ESPAD® Italia. (Consumptions of Gambling 2017 - Research Report on the diffusion of gambling among Italians through studies IPSAD® and ESPAD® Italy)*. Cnr Edizioni.
- Ciavolino E., Redd R., Evrinyom A., Falcone M., Fini V., Kadianaki I., Kullasepp K., Mannarini T., Matsopoulos A., Mossi P., Rochira A., Santarpia A., Sammut G., Valsiner J., Veltri G.A., Salvatore S. (2017). Views of Context. An instrument for the analysis of the cultural milieu. A first validation study. *Electronic Journal of Applied Statistical Analysis*, 10: 599-628. doi: 10.1285/i20705948v10n2p599.
- Deleuze J., Maurage P., Schimmenti A., Nuyens F., Melzer A., Billieux J. (2019). Escaping reality through videogames is linked to an implicit preference for virtual over real-life stimuli. *Journal of Affective Disorders*, 245: 1024-1031. doi: 10.1016/j.jad.2018.11.078.
- Diener E., Wirtz D., Tov W., Kim-Prieto C., Choi D.W., Oishi S., Biswas-Diener R. (2010). New well-being measures: Short scales to assess flourishing and positive and negative feelings. *Social Indicators Research*, 97: 143-156. doi: 10.1007/s11205-009-9493-y.
- Dressler W.W., Balieiro M.C., Ribeiro R.P., Dos Santos J.E. (2007). Cultural consonance and psychological distress: examining the associations in multiple cultural domains. *Culture, Medicine and Psychiatry*, 31: 195-224. doi: 10.1007/s11013-007-9046-2.
- Ellenbogen S., Gupta R., Derevensky J.L. (2007). A cross-cultural study of gambling behavior among adolescents. *Journal of Gambling Studies*, 23: 25-39. doi: 10.1007/s10899-006-9044-2.
- Epstein N.B., Baldwin L.M., Bishop D.S. (1983). The McMaster family assessment device. *Journal of Marital and Family Therapy*, 9(2): 171-180. doi: 10.1111/j.1752-0606.1983.tb01497.x.
- Ferris J., Wynne H. (2001). *The Canadian Problem Gambling Index: Final report*. Canadian Centre for Substance Abuse. www.ccsa.ca.
- Fosco G.M., Caruthers A.S., Dishion T.J. (2012). A six-year predictive test of adolescent family relationship quality and effortful control pathways to emerging adult social and emotional health. *Journal of Family Psychology*, 26: 565-575. doi: 10.1037/a0028873.
- Foulkes S.H. (1974). My philosophy in psychotherapy. In: Maratos J. (ed.), *Foundations of Group Analysis for the Twenty First Century*. London: Routledge, pp. 43-51.
- Funk J.B., Buchman D.D. (1996). Children's perceptions of gender differences in social approval for playing electronic games. *Sex Roles*, 35: 219-231. doi: 10.1007/BF01433108.
- Griffiths M., Wardle H., Orford J., Sproston K., Erens B. (2010). Gambling, alcohol, consumption, cigarette smoking and health: Findings from the 2007 British Gambling Prevalence Survey. *Addiction Research & Theory*, 18(2): 208-223. doi: 10.3109/16066350902928569.
- Griffiths M., Wood R.T. (2000). Risk factors in adolescence: The case of gambling, videogame playing, and the Internet. *Journal of Gambling Studies*, 16: 199-225. doi: 10.1023/A:1009433014881.
- Grundy E., Murphy M. (2007). *Marital status and family support for the oldest-old in Great Britain. In Human Longevity, Individual Life Duration, and the Growth of the Oldest-Old Population*. Springer, pp. 415-436. doi: 10.1007/978-1-4020-4848-7_18.
- Gupta R., Derevensky J.L. (1996). The relationship between gambling and video-game playing behavior in children and adolescents. *Journal of Gambling Studies*, 12(4): 375-394. doi: 10.1007/BF01539183.

- Holtz P., Appel M. (2011). Internet use and video gaming predict problem behavior in early adolescence. *Journal of Adolescence*, 34: 49-58. doi: 10.1016/j.adolescence.2010.02.004.
- Király O., Griffiths M.D., King D.L., Lee H.K., Lee S.Y., Bányai F., Zsila Á., Takacs Z.K., Demetrovics Z. (2018). Policy responses to problematic video game use: A systematic review of current measures and future possibilities. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(3): 503-517. doi: 10.1556/2006.6.2017.050.
- Lee G.P., Stuart E.A., Ialongo N.S., Martins S.S. (2014). Parental monitoring trajectories and gambling among a longitudinal cohort of urban youth. *Addiction*, 109: 977-985. doi: 10.1111/add.12399.
- Legault M.C., Liu H.Z., Balodis I.M. (2021). Neuropsychological Constructs in Gaming Disorders: a Systematic Review. *Current Behavioral Neuroscience Reports*, 1-18. doi: 10.1007/s40473-021-00230-z.
- Lemmens J.S., Valkenburg P.M., Gentile D.A. (2015). The Internet gaming disorder scale. *Psychological Assessment*, 27, 567. doi: 10.1037/pas0000062.
- Lemmens J.S., Valkenburg P.M., Peter J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12: 77-95. doi: 10.1080/15213260802669458.
- Lucas K., Sherry J.L. (2004). Sex differences in video game play: A communication-based explanation. *Communication Research*, 31: 499-523. doi: 10.1177/0093650204267930.
- McComb J.L., Sabiston C.M. (2010). Family influences on adolescent gambling behavior: A review of the literature. *Journal of Gambling Studies*, 26: 503-520. doi: 10.1007/s10899-010-9181-5.
- Macey J., Hamari J. (2018). Investigating relationships between video gaming, spectating esports, and gambling. *Computers in Human Behavior*, 80: 344-353. doi: 10.1016/j.chb.2017.11.027.
- Mallorquí-Bagué N., Fernández-Aranda F., Lozano-Madrid M., Granero R., Mestre-Bach G., Baño M., Pino-Gutiérrez A. D., Gómez-Peña M., Aymamí N., Menchón J.M., Jiménez-Murcia S. (2017). Internet gaming disorder and online gambling disorder: Clinical and personality correlates. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(4): 669-677. doi: 10.1556/2006.6.2017.078.
- Marinaci T., Venuleo C., Buhagiar L., Mossi P., Sammut G. (2019). Considering the socio-cultural terrain of hazardous behaviours: A Cross-Cultural Study on problem gambling among Maltese and Italian people. *Community Psychology in Global Perspective*, 6: 129-148. doi: 10.1285/i24212113v6i1p129.
- Messerlian C., Derevensky J., Gupta R. (2005). Youth gambling problems: A public health perspective. *Health Promotion International*, 20: 69-79. doi: 10.1093/heapro/dah509.
- Molinaro S., Benedetti E., Scalse M., Bastiani L., Fortunato L., Cerrai S., Canale N., Chomynova P., Elekes Z., Feijão A., Fotiou A., Kokkevi A., Kraus L., Rupsienė L., Monshouwer K., Nociar A., Urdih Lazar T. (2018). Prevalence of youth gambling and potential influence of substance use and other risk factors throughout 33 European countries: First results from the 2015 ESPAD study. *Addiction*, 113: 1862-1873. doi: 10.1111/add.14275.
- Müller K.W., Janikian M., Dreier M., Wölfling K., Beutel M.E., Tzavara C., Richardson C., Tsitsika A. (2005). Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. *European Child & Adolescent Psychiatry*, 24(5): 565-74. doi: 10.1007/s00787-014-0611-2.
- Reith G. (2007). Gambling and the contradictions of consumption: A genealogy of the "pathological" subject. *American Behavioral Scientist*, 51: 33-55. doi: 10.1177/0002764207304856.
- Reith G., Wardle H., Gilmore I. (2019). Gambling harm: A global problem requiring global solutions. *The Lancet*, 394: 1212-1214. doi: 10.1016/S0140-6736(19)31991-9.
- Rogier G., Beomonte Zobel S., Morganti W., Ponzoni S., Velotti P. (2021). Metacognition in gambling disorder: A systematic review and meta-analysis. *Addictive Behaviors*, 112. doi: 10.1016/j.addbeh.2020.106600.
- Rogier G., Caputo A., Langher V., Lysaker P.H., Dimaggio G., Velotti P. (2020). Giving a voice to gambling addiction: Analysis of personal narratives. *Culture, Medicine, and Psychiatry*, 1-16. doi: 10.1007/s11013-019-09644-7.
- Ronay R., Kim D.Y. (2006). Gender differences in explicit and implicit risk attitudes: A socially facilitated phenomenon. *British Journal of Social Psychology*, 45(2): 397-419. doi: 10.1348/014466605X66420.
- Sanders J., Williams R. (2019). The relationship between video gaming, gambling, and problematic levels of video gaming and gambling. *Journal of Gambling Studies*, 35(2): 559-569. doi: 10.1007/s10899-018-9798-3.
- Schwarzer R., Knoll N. (2007). Functional roles of social support within the stress and coping processes: A theoretical and empirical review. *International Journal of Psychology*, 42: 243-252. doi: 10.1080/00207590701396641.
- Slecza P., Braun B., Grüne B., Bühringer G., Kraus L. (2018). Family functioning and gambling problems in young adulthood: The role of the concordance of values. *Addiction Research & Theory*, 26: 447-456. doi: 10.1080/16066359.2017.1393531.
- Small S.A., Kerns D. (1993). Unwanted sexual activity among peers during early and middle adolescence: Incidence and risk factors. *Journal of Marriage and the Family*, 55: 941-952.
- Spångberg J., Svensson J. (2020). Gambling among 16-year-olds and associated covariates: A Nordic comparison. *Scandinavian Journal of Public Health*, 1-12. doi: 10.1177/1403494820923814.
- Splevins K., Mireskandari S., Clayton K., Blaszczyński A. (2010). Prevalence of adolescent problem gambling, related harms and help-seeking behaviours among an Australian population. *Journal of Gambling Studies*, 26(2): 189-204. doi: 10.1007/s10899-009-9169-1.
- Steinberg L. (2005). Cognitive and affective development in adolescence. *Trends in Cognitive Sciences*, 9: 69-74. doi: 10.1016/j.tics.2004.12.005.
- Subramaniam M., Chong S.A., Satghare P., Browning C.J., Thomas S. (2017). Gambling and family: A two-way relationship. *Journal of Behavioral Addictions*, 6: 689-698. doi: 10.1556/2006.6.2017.082.
- Thomas A.C., Allen F.L., Phillips J., Karantzas G. (2011). Gaming machine addiction: The role of avoidance, accessibility and social support. *Psychology of Addictive Behaviors*, 25, 738. doi: 10.1037/a0024865.
- Van Rooij A.J., Kuss D.J., Griffiths M.D., Shorter G.W., Schoenmakers T.M., Van De Mheen D. (2014). The (co-) occurrence of problematic video gaming, substance use, and psychosocial problems in adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 3: 157-165. doi: 10.1556/jba.3.2014.013.
- Venuleo C. (2022). Con-testi di vulnerabilità e domanda di senso. Riflessioni sulle sfide sociali della psicologia clinica. *Rivista di Psicologia Clinica*, 16(2): 76-88.
- Venuleo C., Calogiuri S., Rollo S. (2015). Unplanned reaction or something else? The role of subjective cultures in hazardous and harmful drinking. *Social Science & Medicine*, 139: 9-17. doi: 10.1016/j.socscimed.2015.06.023.
- Venuleo C., Mossi P., Rollo S. (2019). The social-cultural context of risk evaluation. An exploration of the interplay between cultural models of the social environment and parental control on the risk evaluation expressed by a sample of adolescents. *Psicologia della Salute*, 3: 28-53. doi: 10.3280/PDS2019-003003.
- Venuleo C., Rollo S., Marinaci T., Calogiuri S. (2016). Towards a cultural understanding of addictive behaviours. The image of the social environment among problem gamblers, drinkers, internet users and smokers. *Addiction Research & Theory*, 24: 274-287. doi: 10.3109/16066359.2015.1126257.
- Venuleo C., Salvatore S., Mossi P. (2015b). The role of cultural factors in differentiating pathological gamblers. *Journal of Gambling Studies*, 31: 1353-1376. doi: 10.1007/s10899-014-9476-z.
- Thorlindsson T., Bernburg J.G. (2004). Durkheim's theory of social order and deviance: a multi-level test. *European Sociological Review*, 20(4): 271-285. doi: 10.1093/esr/jch025.
- Wong G., Zane N., Saw A., Chan A.K.K. (2013). Examining gender differences for gambling engagement and gambling problems among emerging adults. *Journal of Gambling Studies*, 29: 171-189. doi: 10.1007/s10899-012-9305-1.
- Wood R.T.A., Griffiths M.D. (2007). A qualitative investigation of problem gambling as an escape-based coping strategy. *Psychology and Psychotherapy: Theory, Research and Practice*, 80: 107-125. doi: 10.1348/147608306X107881.